



**UNIVERSIDAD DE MURCIA**  
**ESCUELA INTERNACIONAL DE**  
**DOCTORADO**

**TESIS DOCTORAL**

**LAS BANDAS SONORAS DEL ANIME Y LA ANIMACIÓN  
JAPONESA. RECURSOS Y FUNCIONES *MUSIVISUALES*,  
COMPOSITORES, SONORIDADES Y EVOLUCIÓN MUSICAL,  
1917-2000**

**VOLUMEN I**

**D. EMILIO JOSÉ CANO PÉREZ**  
**2023**





**UNIVERSIDAD DE MURCIA**  
ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO  
TESIS DOCTORAL

LAS BANDAS SONORAS DEL ANIME Y LA ANIMACIÓN  
JAPONESA. RECURSOS Y FUNCIONES *MUSIVISUALES*,  
COMPOSITORES, SONORIDADES Y EVOLUCIÓN MUSICAL,  
1917-2000

VOLUMEN I

Autor: D. EMILIO JOSÉ CANO PÉREZ

Director/es: D. ENRIQUE ENCABO FERNÁNDEZ y DÑA. MARÍA  
JOSÉ ALCARAZ LEÓN







**DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD**

**DE LA TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO DE DOCTOR**

*Aprobado por la Comisión General de Doctorado el 19-10-2022*

D. Emilio José Cano Pérez

doctorando del Programa de Doctorado en

Educación

de la Escuela Internacional de Doctorado de la Universidad Murcia, como autor/a de la tesis presentada para la obtención del título de Doctor y titulada:

Las bandas sonoras del anime y la animación japonesa. Recursos y funciones *musivisuales*, compositores, sonoridades y evolución musical, 1917-2000

y dirigida por,

D. Enrique Encabo Fernández

Dña. María José Alcaraz León

**DECLARO QUE:**

La tesis es una obra original que no infringe los derechos de propiedad intelectual ni los derechos de propiedad industrial u otros, de acuerdo con el ordenamiento jurídico vigente, en particular, la Ley de Propiedad Intelectual (R.D. legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, modificado por la Ley 2/2019, de 1 de marzo, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia), en particular, las disposiciones referidas al derecho de cita, cuando se han utilizado sus resultados o publicaciones.

*Si la tesis hubiera sido autorizada como tesis por compendio de publicaciones o incluyese 1 o 2 publicaciones (como prevé el artículo 29.8 del reglamento), declarar que cuenta con:*

- *La aceptación por escrito de los coautores de las publicaciones de que el doctorando las presente como parte de la tesis.*
- *En su caso, la renuncia por escrito de los coautores no doctores de dichos trabajos a presentarlos como parte de otras tesis doctorales en la Universidad de Murcia o en cualquier otra universidad.*

Del mismo modo, asumo ante la Universidad cualquier responsabilidad que pudiera derivarse de la autoría o falta de originalidad del contenido de la tesis presentada, en caso de plagio, de conformidad con el ordenamiento jurídico vigente.

En Murcia, a 14 de junio de 2023

Fdo.:

*Esta DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD debe ser insertada en la primera página de la tesis presentada para la obtención del título de Doctor.*

Información básica sobre protección de sus datos personales aportados	
Responsable:	Universidad de Murcia. Avenida teniente Flomesta, 5. Edificio de la Convalecencia. 30003; Murcia. Delegado de Protección de Datos: dpd@um.es
Legitimación:	La Universidad de Murcia se encuentra legitimada para el tratamiento de sus datos por ser necesario para el cumplimiento de una obligación legal aplicable al responsable del tratamiento. art. 6.1.c) del Reglamento General de Protección de Datos
Finalidad:	Gestionar su declaración de autoría y originalidad
Destinatarios:	No se prevén comunicaciones de datos
Derechos:	Los interesados pueden ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación, oposición, limitación del tratamiento, olvido y portabilidad a través del procedimiento establecido a tal efecto en el Registro Electrónico o mediante la presentación de la correspondiente solicitud en las Oficinas de Asistencia en Materia de Registro de la Universidad de Murcia



## RESUMEN

El anime se ha convertido en uno de los géneros audiovisuales más populares de los últimos años, con una gran cantidad de público a nivel mundial. Como medio de animación con connotaciones cinematográficas, se conforma a partir de múltiples elementos, uno de los cuales, las bandas sonoras, se descubre como uno de los componentes más representativos a la hora de caracterizar sus particularidades, siendo además uno de los aspectos que dan valor al anime como género narrativo característico de la cultura popular. Sin embargo, a pesar de la importante presencia de la música en el anime, apenas se ha tratado el desarrollo, características y elementos de estas bandas sonoras en los trabajos historiográficos y académicos que se han realizado sobre el género.

Por lo tanto, el principal propósito de esta tesis doctoral es abordar la historia musical del anime y de la animación japonesa con el objetivo de analizar cómo han evolucionado las bandas sonoras en la prolífica historia del medio desde que se experimentara con la sincronización imagen y música en las décadas de 1910 y 1920, y desde que las bandas sonoras se incluyeran definitivamente en los primeros años de 1930. Sumado a una revisión bibliográfica de la historia del anime, utilizamos como base metodológica un protocolo de observación sistemática con el que, a través de una ficha de análisis creada para esta investigación y que tiene en cuenta las particularidades del lenguaje de las bandas sonoras (o lenguaje *musivisual*), tratamos la música de una muestra representativa de obras animadas niponas a través del siglo XX. Con esto hemos podido identificar cuál ha sido la historia musical del género, quiénes han sido los compositores más representativos, así como los diferentes recursos, estilos, técnicas, sonoridades y formas de narrar y caracterizar las tramas y personajes mediante la música. De este modo, hemos catalogado tres épocas distintas en las que las prácticas musicales presentan características comunes: 1930-1963, la música de la animación japonesa; 1963-1990, la música del género del anime; 1990-principios del siglo XXI, una de las épocas de mayor desarrollo y crecimiento de las bandas sonoras. Así podemos comprender no solo las sonoridades y compositores actuales a partir de la tradición que les precede, sino también constatar que la música y sus formas son una parte esencial e inseparable del medio y contribuye a definir los conceptos que entendemos como animación japonesa y anime.

A propósito de esta importancia de la música en el género, en la última parte de la investigación hemos realizado una práctica educativa en las aulas de música de Educación Secundaria utilizando las bandas sonoras del anime, con el objetivo de ver su potencial aplicación y su contribución a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje musical. Tomando como base los estudios sobre el uso de las bandas sonoras en los ámbitos educativos, y partiendo de los principios del aprendizaje significativo, a través de metodologías mixtas –mediante ejercicios y cuestionarios de diseño propio–, comprobamos no solo el aumento de la motivación del alumnado, sino también la adquisición de nuevos conceptos musicales, lo que prueba la utilidad del anime, tanto por su cercanía al universo cultural de los alumnos como por sus propias características musicales, y por consiguiente su posible empleo para diferentes propósitos como el de la educación musical.

**Palabras clave:** Anime, animación japonesa, animación, bandas sonoras, música audiovisual, música anime, lenguaje audiovisual, educación musical.

## ABSTRACT

Anime has become, in recent years, one of the most popular audiovisual genres, with a large audience worldwide. As an animation medium with cinematographic connotations, anime is constituted by multiple elements, among which, the soundtrack, is one of the most important components when characterizing the anime particularities. Moreover, music is one of the ingredients that give value to anime as a distinctive narrative genre of popular culture. However, despite the significant presence of music in anime, the development, characteristics, and elements of this music have been barely treated in the academic and historiographic works about this genre.

Our main purpose in this doctoral thesis is to approach the music history of anime and Japanese animation and to analyze how music has evolved historically in this prolific genre, since the firsts experimentations in the union of music and picture in the 1910s and 1920s, and the later but definitive incorporation of music in the 1930s. We will use two principal methodological tools: first, a bibliographic revision of anime history and, second, a systematic observation protocol. With these tools we have built an analysis card exclusive to this research, which considers the particularities of soundtrack language (or *musiviuual* language). Using this analysis card, we study a representative sample of Japanese animated works throughout the XX century. In this way, we have identified Japanese anime's music history, its most representative composers, the different musical resources, styles, techniques, sonorities, and the various uses of music to narrating and characterizing the plots and characters. Thus, we have distinguished three distinct periods identifying the common characteristics of their corresponding musical practices: 1930-1963, the music of Japanese animation; 1963-1990, the music of the anime genre; 1990-first years of the XXI century, one of the periods of greatest development and growth of soundtracks. Thereby, we can understand the recent sonorities and composers from the traditions that precede them. Moreover, we ascertain that music and its forms are an essential and inseparable part of the genre. Music is one of the constituents of anime and Japanese animation.

As a way to underlie the significance of music for this genre, in the last part of this research, we have used anime music as a tool in educational practice within secondary school music classrooms. The goal is to check the potential application of this type of music in the school and its contribution to the teaching-learning process improvement.

For this we take as a basis the studies on the use of cinema music in educational settings and start from the principles of meaningful learning. Through mixed methodologies, with self-design exercises and questionnaires, we prove the increase in student motivation and the acquisition of new musical concepts. With this, we verified the usefulness of anime both for its proximity to the cultural universe of the student and for its musical characteristics. Therefore, we ascertain the possible use of anime for different purposes such as music education.

**Key Words:** Anime, Japanese animation, animation, soundtrack, audiovisual music, anime music, audiovisual language, music education.

## AGRADECIMIENTOS

Estar más de tres años haciendo un doctorado no ha sido un trabajo sencillo. Han sido muchos los momentos difíciles y complejos, los cuales siempre he podido superarlos gracias a la ayuda, apoyo y paciencia de todas las personas a las que quiero agradecer. A pesar de que el proceso de la investigación y escritura de la tesis haya sido un camino muy solitario, ha sido mucho el apoyo, fuerza e interés que he recibido. En cada página que escribía para este trabajo tenía decenas de manos en la espalda, impulsándome a seguir adelante y a seguir trabajando constantemente. Podría escribir miles de palabras de agradecimiento y citar decenas de frases dichas en animes sobre la amistad y el compañerismo para ilustrar toda la gratitud que tengo para muchas personas.

Primeo quiero agradecer a mi familia, padres y hermano, por aguantarme toda esta etapa que ahora acabo y por estar siempre a mi lado, cuidándome y ayudándome en cada momento de mi día a día y de mi rutina de trabajo. Darle las enormes gracias a varios de mis *nakamas*. Aunque hay animes como *Hunter X Hunter* en el que se piensa que a los amigos de verdad no hace falta darle las gracias porque dentro de la palabra “amistad” está implícita la ayuda desinteresada y recíproca, no puedo acabar esta tesis sin acordarme de ellos. Gracias a mi amigo Carlos, que siempre me ayuda con las excusas, justificando la enorme cantidad de horas que me paso viendo anime con la frase “se está documentando para la tesis”. Ahora me parece que ya no tengo excusa posible. A mi amigo Sergio, que, aunque ahora tengamos un mar que nos separa, siempre ha estado presente e interesándose por mí, por mi trabajo y por el propio anime, ya que por “mi culpa” ha empezado a adentrarse y ver las obras que este maravilloso género de animación ofrece. Gracias a mi otro Sergio, a mi *aniki*, que me ha ayudado a nivel técnico y tecnológico, pero sobre todo a nivel personal. No tengo frases para describir lo que me agrada y me tranquiliza pensar que tengo a una persona como él detrás de mí, siempre dispuesto ayudar y estar ahí sin realizar ninguna pregunta. Además, los mensajes de audio de más de siete minutos que nos enviamos hablando sobre los animes de temporada podrían dar para otra investigación. Gracias a mi mejor amiga, a mi *nakama* Andrea, por ser como es, por estar siempre ahí, por compartir conmigo esta afición y estilo de vida que es el manga y el anime, por ser mi editora de videos, por darme el contratiempo con el trombón cuando yo hago el tiempo con la tuba, pero sobre todo por sacarme de mi habitación y ayudarme a desconectar del trabajo. Con personas como ella son con las que

toman sentido y realidad las frases de los animes: *No estoy solo... Los sentimientos de todos me acompañan, y ahora ellos son los que me mantienen en pie (Fairy Tail)*.

A continuación, quiero agradecer a los profesores de la Universidad Jaime I de Castellón. Gracias a Javier Marzal por aceptarme para realizar una estancia predoctoral en esta institución, y en especial a Antonio Loriguillo por tutorizar la misma. A él le quiero agradecer por mostrar un gran interés en mi trabajo, por motivarme a seguir haciendo investigación sobre el anime, por ser mi referente en el trabajo académico del anime y por las fructíferas y entretenidas tutorías discutiendo los bucles de *Beautiful Dreamer* o las complejidades de *Serial Experiments Lain*. Agradecer también a los profesores de los institutos de Educación Secundaria de Castellón que me aceptaron para realizar las prácticas educativas con sus alumnos. Gracias a Marta, a Carlos, a José y a Pedro, por vuestra ayuda e interés. De estas prácticas me llevo la pasión, afición e interés que los jóvenes españoles muestran por el anime.

Por último, quiero agradecer a las dos personas más importantes en el inicio, transcurso y final de este trabajo, mis directores María José Alcaraz León y Enrique Encabo Fernández. Si hay otra cosa que me ha enseñado el anime es valorar y comprender que el trabajo de cada uno nunca se hace solo. A ellos dos les debo y le agradezco el resultado final de esta investigación. Gracias por todo, por el interés, por guiarme en este camino, por las ideas, las sugerencias, las insistencias, por el tiempo dedicado y por la enorme paciencia conmigo. Esta tesis doctoral no hubiera sido posible sin ellos y sin el trabajo que han realizado por mí. Gracias por hacer posible este trabajo que ha marcado un periodo de mi vida y que refleja dos de las cosas más importantes para mí, la música y el anime.





**ÍNDICE**

**Índice de figuras 16**

**Índice de imágenes 19**

**Índice de tablas 20**

**Índice de gráficos 21**

**INTRODUCCIÓN 22**

- La música y las bandas sonoras en el anime. Planteamiento de la investigación 23
- Motivación, justificación y estado de la cuestión 27
- Hipótesis y Objetivos 33
- Introducción a las aplicaciones didácticas 37
- Consideraciones preliminares a la investigación 39
- Estructura de la tesis 41
- Notas preliminares a las citas de nombres, obras y conceptos 45

**CAPÍTULO 1. Metodología y Procedimiento 48**

1.1. Definición de los objetos de estudio 49

1.1.1. El Anime 49

1.1.2. Bandas sonoras 56

1.1.3. Aproximación esencialista y funcionalista a las bandas sonoras del anime 61

1.2. Selección de la muestra de investigación 63

1.3. Método y modelo de análisis de bandas sonoras 66

1.3.1. Autores y métodos 67

1.3.2. Hacia un método de análisis de las bandas sonoras del anime y la animación japonesa 72

**CAPÍTULO 2. Conceptos, definiciones y elementos del lenguaje *musivisual* en las obras anime 86**

2.1. Pista musical y pieza musical 87

2.2. Códigos Sonoros. Planos auditivos musicales 88

2.3. Caracterización de la música. Formas de diégesis 90

2.4. Procedencia de la música 96

2.5. Tipos de música 98

- 2.6. Tipos de relación música-imagen 102
- 2.7. Formas de interacción música-imagen 106
- 2.8. Funciones *musivisuales* 109
- 2.9. Códigos musicales. Códigos melódicos 110
- 2.10. Códigos rítmicos y tipos de sincronía 114
- 2.11. Códigos armónicos 121
- 2.12. Códigos tímbricos 123
- 2.13. Códigos formales 124

**CAPÍTULO 3. Origen de la animación japonesa. La influencia Disney y primeras bandas sonoras de animación 128**

- 3.1. Orígenes de la animación y llegada a Japón 129
- 3.2. Las primeras generaciones de animadores japoneses y primeras experimentaciones con la música 134
- 3.3. La llegada del cine sonoro al mundo de la animación 139
- 3.4. Las primeras bandas sonoras de animación de Disney. Carl Stalling y otros compositores 141
- 3.5. Finales de la década de 1920. Animaciones niponas con bandas sonoras y la influencia occidental 150

**CAPÍTULO 4. Las bandas sonoras de la animación japonesa. Los cánones de la música Disney. 1930-1963 159**

- 4.1. Década de los 30. Las primeras notas musicales y la época de Pleguerra 160
- 4.2. Década de los 40. Obras propagandísticas y la época de la II Guerra Mundial 169
- 4.3. Década de los 50. Postguerra y mayor desarrollo musical 187
- 4.4. Principios de los 60. Los primeros cambios musicales 200

**SÍNTESIS DEL CAPÍTULO 4 208**

**CAPÍTULO 5. El nacimiento del género anime. Nuevas formas musicales y bandas sonoras. 1963-1990 209**

- 5.1. Los cambios en la técnica, producción y estilo de la animación a través de *Astro Boy* (1963). El nacimiento del género anime 210
- 5.2. Los cambios productivos y funcionales en las bandas sonoras de las series anime *Astro Boy* (1963) y *8 Man* (1963) 213

- 5.3.Las bandas sonoras en el anime desde 1964 a 1969 224
- 5.4.Década de los 70. Mayor desarrollo de los nuevos elementos musicales 230
- 5.5.Década de los 80. Expansión y bandas sonoras culminantes del género anime 242

SÍNTESIS DEL CAPÍTULO 5 256

**CAPÍTULO 6. La década de los 90. La madurez musical en el anime. Primeros años del siglo XXI 257**

- 6.1.Cambios y madurez en el anime de los 90 258
- 6.2.La música como componente de la industria del anime 263
- 6.3.Diferentes estilos y corrientes musicales en el anime de los 90 268
- 6.4.Cambios en las formas y recursos de las bandas sonoras en el anime de los 90 278
- 6.5.Diversidad, madurez y complejidad de las funciones *musivisuales* en las temáticas y narrativas del anime 285
- 6.6.Primeros años del siglo XXI, otras bandas sonoras 293

SÍNTESIS DEL CAPÍTULO 6 299

**CAPÍTULO 7. Complejidad de las bandas sonoras en el anime de los años 80 y 90. Estudios de caso 301**

- 7.1.El concepto de “banda sonora puzle” en *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (1984) 302
- 7.2.Los efectos sonoros como elementos narrativos de *Serial Experiment Lain* (1998) 315

SÍNTESIS DEL CAPÍTULO 7 325

**CAPÍTULO 8. Introducción y metodología de la práctica educativa musical con las bandas sonoras del anime 328**

- 8.1.Introducción, estado de la cuestión, justificación y planteamiento de la experiencia 329
- 8.2.Objetivos de las aplicaciones didácticas 335
- 8.3.Proceso metodológico, diseño de la práctica y cuestionario 337

**CAPÍTULO 9. Desarrollo y resultados de la experiencia. Apreciación de las bandas sonoras del anime y sus aplicaciones didácticas 354**

**CONCLUSIONES 371**

- Conclusiones de la investigación 372
- Perspectivas de futuro 379

**BIBLIOGRAFÍA 384**

**OBRAS Y OBJETOS DE ESTUDIO. MUESTRA DE INVESTIGACION 396**

ANEXOS: FUNCIONES DE LAS BANDAS SONORAS Y COMPOSITORES  
RELVANTES DE LOS AÑOS TRATADOS.

Anexo 1. Ficha de análisis propuesta por López Román (2014) 410

Anexo 2. Funciones *musivisuales* propuestas por López Román (2014) 411

Anexo 3. Ejemplificación de las funciones *musivisuales* en el anime y la animación japonesa 412

Anexo 4. Compositores de la animación japonesa, finales de 1920 y década de 1930 417

Anexo 5. Compositores de la animación japonesa, década de 1940 420

Anexo 6. Compositores de la animación japonesa, década de 1950 427

Anexo 7. Compositores de la animación japonesa, primeros años de 1960 440

Anexo 8. Los primeros compositores del anime, 1963-1969 446

Anexo 9. Compositores del anime, década de 1970 456

Anexo 10. Compositores del anime, década de 1980 465

Anexo 11. Compositores del anime, década de 1990 477

**ÍNDICE DE FIGURAS**

- Figura 2.1.: Ejemplo de melodía. Melodía principal de *Howl's Moving Castle* (2004). 110
- Figura 2.2.: Ejemplo de melodía rítmica. Pieza *Dragon Force*, de *Fairy Tail* (2009). 111
- Figura 2.3.: Ejemplo de melodía con saltos pronunciados. Pieza *Krone*, de *Guilty Crown* (2011). 111
- Figura 2.4.: Ejemplo de tema principal. Pieza *Tragedy and Fate*, de *Fate/Zero* (2011). 112
- Figura 2.5.: Ejemplo de motivos principales de la melodía *Krone*. 113
- Figura 2.6.: Motivo principal de la banda sonora de *Fate/Zero* (2011). 113
- Figura 2.7.: Motivo de *Kitaro*, de la serie *Gegege no Kitaro* (1968). 113
- Figura 2.8.: Ejemplos de leitmotiv en la banda sonora de *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* (2019). 114
- Figura 2.9.: Ejemplo de ritmo. “Movimiento del caballo”. 115
- Figura 2.10.: Ejemplo de “Ritmo de vals”. 115
- Figura 2.11.: Ejemplo de pasajes en 7/4 en la pieza *Magie et sorcellerie*, de *Magi: The Labyrinth of Magic* (2012). 116
- Figura 2.12.: Desarrollo armónico de *Kuroi Kikori to Shiroy Kikori* (1956). 122
- Figura 2.13.: Transcripción de los acordes y armonía en la pieza *You See Big Girl*, de *Attack on Titan* (2017). 122
- Figura 3.1.: Melodía silbada por *Mickey Mouse* en *Steamboat Willie* (1928). 142
- Figura 3.2.: Adaptación de *Turkey in the Straw* en *Steamboat Willie* (1928). 143
- Figura 3.3.: *Oh You Dear Augustin*, interpretada al piano por *Mickey y Minie* en *When The Cat's Away* (1929). 146
- Figura 3.4.: Inicio de la Obertura de *Guillermo Tell* y su relación con *Kujira* (1927). 152
- Figura 3.5.: Pasaje de la Obertura de *Guillermo Tell* en su relación con *Kujira* (1927). 153

- Figura 3.6.: Melodía de la canción en *Kuro Nyago* (1928). 154
- Figura 3.7.: Melodía fraseológica que *Chameko* canta en su clase de lectura. 156
- Figura 4.1.: Melodía principal del oboe en el segundo movimiento de *Norwegian Dances Op.35* en *Nansensu Monogatari* (1931). 164
- Figura 4.2.: Melodía cantada por los personajes a modo de falsa diégesis en *Osaru no Sankichi* (1934). 167
- Figura 4.3.: Melodía de la canción *¡Run Along!* en el largometraje *Momotarou Umi no Shinpei* (1945). 181
- Figura 4.4.: Tema de los créditos iniciales de *Kumo no Ito* (1946), en la tonalidad de Lab menor. 185
- Figura 4.5.: Música en la presentación y figuración del personaje de la serpiente en *Gohiki no Kozarou Taiji* (1956). 195
- Figura 4.6.: Una de las variaciones del tema principal de *Hakujaden* (1958). 198
- Figura 4.7.: Extractos de la pieza de piano que acompaña los episodios de *Goman-Hiki* (1962). 206
- Figura 4.8.: Pieza orquestal de componente emocional en la escena climática de *Anju to Zushiomaru* (1961). 207
- Figura 5.1.: Variación instrumental del *opening* de *Astro Boy* (1963). 221
- Figura 5.2.: Tema principal de *8 Man* (1963). 221
- Figura 5.3.: Tema *The Mamouth Car*, en la banda sonora de *Speed Racer* (1967). 226
- Figura 5.4.: Pieza fraseológica descriptiva de paisaje en *Anne of Green Gables* (1978). 241
- Figura 5.5.: Pieza rítmica, variada instrumentalmente del *opening*, que refuerza varias escenas de transformación y metamorfosis en *Saint Seiya* (1986). 251
- Figura 6.1.: Tema de *Rei I* de la banda sonora de *Evangelion* (1995) con ambigüedad armónica. 287

Figura 6.2.: Pieza de piano de *Perfect Blue* (1997) que representa el estado emocional de *Mima*. 288

Figura 6.3.: Movimientos melódicos de la pieza *Making of Cyborg*, caracterizada por la mezcla de música tradicional búlgara, música tradicional japonesa y sintetizadores. 291

Figura 7.1.: Melodía del “nudo” o del “problema” en *Beautiful Dreamer* (1984). 305

Figura 7.2.: Variación del tema del nudo, tema de las desapariciones y sucesos extraños. 306

Figura 7.3.: Repetición de la melodía del nudo a una variación modal más brillante. 307

Figura 7.4.: Parte B del tema principal de *Beautiful Dreamer* (1984). 309

Figura 7.5.: Tema principal y variación de la Parte B en la destrucción del mundo de los sueños. 309

Figura 7.6.: Melodía del Tema de *Lum*. 310

Figura 7.7.: Tema de *Lum* (en la aparición de la niña vestida de blanco) en unión musical-narrativa con la Parte B del tema principal. 311

Figura 7.8.: Tema de *Lum* en la conversación con *Mujaki*, cuando se descubre todo el problema. 312

Figura 7.9.: Tema de la “Ciudad Tortuga”. 313



**ÍNDICE DE IMÁGENES**

Imagen 1.1.: Rasgos faciales distintivos del dibujo anime. 54

Imagen 1.2.: Pelo característico del dibujo anime. 54

Imagen 2.1.: Fotogramas ejemplo de la música interdiegética en *Shigatsu wa Kimi no Uso* (2014). 94

Imagen 3.1.: Fotogramas de la recreación animada del terremoto de Kanto en la película *El Viento se Levanta* (2013). 137

Imagen 3.2.: Fotograma de *Mura Matsuri* (1930) donde se ve el recurso de la pelota que bota sobre la letra de la canción. 155

Imagen 4.1.: Fotograma de la escena en la que *Son Goku* se presenta cantando una canción en *Saiyuki* (1960). 198

Imagen 5.1.: Fotograma de la acción heroica de *Astro Boy* reforzada por el tema principal derivado del *opening*. 220

Imagen 5.2.: Fotograma de las aventuras de *Dragon Ball* (1986), en la que suenan temas alegres expresivos de estos elementos. 250

Imagen 6.1.: Fotograma de *The Vision of Escaflowne* (1996), en una escena reforzada por la orquestal y coral pieza *Dance of Course*. 273

## ÍNDICE DE TABLAS

- Tabla 1.1.: Análisis técnico de la obra y general de la banda sonora. 83
- Tabla 1.2.: Análisis específico de escena (o escenas) de la obra. 83-88
- Tabla 7.1.: Diferentes tipos de sonido en la banda sonora de *Serial Experiments Lain* (1998). 318
- Tabla 8.1.: Cuestionario inicial a la práctica educativa. 343
- Tabla 8.2.: Ejercicio 1 parte 1. Audición de una pieza musical. Práctica educativa. 345
- Tabla 8.3.: Ejercicio 1 parte 2. Visualización de la escena. 346
- Tabla 8.4.: Ejercicio 2. Definición de conceptos de las bandas sonoras. 347
- Tabla 8.5.: Ejercicio 3. Identificación sonora y melódica de las bandas sonoras. 348
- Tabla 8.6.: Cuestionario final a la práctica educativa. 349-350
- Tabla 9.1.: Géneros audiovisuales apreciados por los alumnos. 356
- Tabla 9.2.: Animes conocidos por los alumnos. 365
- Tabla 9.3.: Animes citados por los alumnos. 365-366
- Tabla 9.4.: Otras obras audiovisuales apreciadas por los alumnos. 366

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 9.1.: Visualización se series anime. 357

Gráfico 9.2.: Género audiovisual de la pieza musical. 358

Gráfico 9.3.: Tipo de escena de la pista musical. 359

Gráfico 9.4.: Escena con música extradiegética. 362

Gráfico 9.5.: Partitura de la pieza musical. 364

Gráfico 9.6.: Afición por el anime en Secundaria. 364

Gráfico 9.7.: Interés del alumno por la utilización de bandas sonoras. 367

Gráfico 9.8.: Interés del alumno por la utilización de las bandas sonoras del anime. 367

# INTRODUCCIÓN

## La música y las bandas sonoras en el anime. Planteamiento de la investigación

*Creo que la música expresa las cualidades y emociones invisibles de una obra. Es el alma de la obra, por así decirlo. Para las obras de fantasía, trato de usar mi imaginación más y más para hacerlas más realistas. Trato de ir más allá del realismo para expresar un mundo de fantasía que nunca antes ha existido, utilizando todos los diferentes géneros musicales (...) Las series animadas necesitan mucha música. Los compositores necesitan muchos recursos diferentes. La razón por la que toma mucho más tiempo que las obras de acción real es porque no hay ruido de fondo –todos los sonidos tienen que crearse. El papel de la música se vuelve cada vez más y más importante.*

Akira Senju, compositor de *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (Yasuhiro Irie, 2009)<sup>1</sup>.

*En la temporada 2, también veremos al director Araki llevar su enfoque del entretenimiento al límite absoluto. Y yo, como compositor, trato de hacer que las escenas impresionantes parezcan aún más impresionantes y las escenas tristes aún más tristes. Compuse la música con la esperanza de sacar esas emociones y contribuir a esta obra de entretenimiento.*

Hiroyuki Sawano, compositor de *Shingeki no Kyojin (Ataque a los Titanes)*, Tetsuro Araki, 2013)<sup>2</sup>.

La música ha persistido como parte integral de la película sonora porque consigue muchas cosas a la vez. Su libertad de la explicitud del lenguaje o de las imágenes fotográficas, sus útiles valores denotativos y expresivos (...) su maleabilidad, sus valores espaciales, rítmicos y temporales, le otorgan un estatus especial y complejo en la experiencia narrativa fílmica (Gorbman, 1987: 55)<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> “I believe that music expresses the unseen qualities and emotions of a work. It is the lifeblood of the work, so to speak. For fantasy works, I try to use my imagination more and more to make them more realistic. I try to go beyond realism to express a fantasy world that has never existed before, using all different genres of music (...) Animated series need a lot of music. The composers need a lot of different outlets. The reason why it takes much longer than live-action is because there is no background noise –all of the sounds have to be created. The role of music becomes more and more important”. Enlace a la entrevista en ANN: <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2022-06-02/fullmetal-alchemist-brotherhood-composer-akira-senju/185657> (última visualización 25/08/2022).

<sup>2</sup> “In Season 2, too, we’ll see Director Araki take his approach to entertainment to the absolute limit. And I, as the composer, try to make awesome scenes come across as even more awesome and sad scenes as even more sad. I composed the music hoping to bring out those emotions and contribute to this work of entertainment”. Enlace a la entrevista en YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=c0k1PgsnIYg> (última visualización 25/08/2022).

<sup>3</sup> “Music has persisted as an integral part of the sound film because it accomplishes so many things at once. Its freedom from the explicitness of language or photographic images, its useful denotative and expressive values (...) its malleability, its spatial, rhythmic, and temporal values, give it a special and complex status in the narrative film experience” (Gorbman, 1987: 55).

En esta tesis doctoral nos aproximamos a las bandas sonoras del estilo y género de animación conocido como anime. De forma más específica, llevamos a cabo una investigación que aborda la historia musical del género y su evolución desde que surgieran los primeros cortos japoneses sonoros, en la década de 1930, hasta el final del siglo XX. Esta perspectiva de estudio viene originada por un hecho principal donde toman sentido las palabras con las que comenzábamos este texto: la importancia y peso que desde el anime contemporáneo como género narrativo-audiovisual se da al componente musical y a la banda sonora.

Numerosos escritos académicos desde Gorbman (1987), Chion (1997), Kalinak (2010) o Lehman (2013) han dado buena y cierta prueba de cómo la música es de gran importancia para los componentes narrativos, emocionales y estéticos del género cinematográfico entendido como representación artística. En el mundo de la animación es igual de significativa y nos atreveríamos a decir imprescindible, ya que “la música de los dibujos animados hace más que simplemente añadir vida a los dibujos –hace a los dibujos más grandes que la vida” (Goldmark & Yuval: 2002: XIV)<sup>4</sup>. Así, en el anime, el cual “es una de las formas de entretenimiento audiovisual más populares en las sociedades contemporáneas” (Loriguillo López, 2018: 21), la relevancia de la música no es menor, y por tanto merecedora de un estudio y análisis académico.

Ya sea para ambientar los mundos de fantasía y las emociones invisibles de los personajes de *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009) o llevar la acción y la tristeza a sus máximos límites en *Attack on Titan* (2013), la música en el anime contemporáneo es uno de los elementos más representativos debido a su funcionalidad en los desarrollos narrativos, argumentales, la caracterización de personajes, la potenciación de la acción en los innumerables combates que se ven en el género, o para contribuir a dejar en el espectador aficionado escenas memorables como la mencionada segunda temporada de *Ataque a los Titanes* o el final de *Your Lie in April* (*Shigatsu wa Kimi no Uso*, Kyohei Ishiguro, 2014), en el cual, incluso en el plano diegético, la música es el elemento más presente.

En una de las antologías más importantes sobre la historia del anime de los últimos años como es la realizada por Clements (2013) –que tomamos como referencia a lo largo

---

<sup>4</sup> “Cartoon music does more than simply add life to cartoons –it makes cartoons *bigger* than life” (Goldmark & Yuval, 2002: XIV).

de la tesis– se destaca cómo uno de los elementos que potenció el crecimiento del anime a partir de la década de los 60 fue el componente musical:

El creciente peso específico y sofisticación de la producción sonora en el *anime*, una impresión contrastable (...) por la implicación de compositores musicales de gran popularidad como Yoko Kanno, Kenji Kawai, Susumu Hirasawa o Joe Hisaishi en las bandas sonoras originales de títulos contemporáneos (Loriguillo López, 2021: 31).

Las bandas sonoras en el anime actual cumplen además muchas de las funciones de la música en las obras audiovisuales que ya han identificado autores como Buhler et al., (2010) o López Román (2014) con respecto al cine. Así, la banda sonora de Yoko Kanno revela el origen de uno de los protagonistas en *Zankyou no Terror (Terror in Resonance*, Shinichiro Watanabe, 2014); Kenji Kawai manifiesta mediante la música la filosofía interna de *Ghost in the Shell (Kokaku Kidotai*, Mamoru Oshii, 1995); los potentes sonidos de Susumu Hirasawa amplían la epicidad de las batallas de *Berserk* (Naohito Takahashi, 1997) o transportan a la realidad soñada de *Paprika* (Satoshi Kon, 2006); y, por último, las melodías de Joe Hisaishi –compositor cuya obra ha sido analizada desde los estudios académicos– hacen que el espectador comprenda cuales son las verdaderas emociones de la joven protagonista en *The Tale of the Princess Kaguya (Kaguya-hime no Monogatari*, Isao Takahata, 2013).

La popularidad del anime y esta relevancia de la música actual hace que entre los aficionados sean conocidos los nombres de compositores del género como Yuki Hayashi, Yugo Kanno, Yuki Kajiura, Taku Iwasaki, Go Shina, Shiro Sagisu, Masaru Yokoyama o Yasuharu Takanashi. Es precisamente al observar la labor de estos creadores y tratar de comprender las funciones y sonoridad musical del anime contemporáneo cuando surge la principal pregunta que motiva nuestra investigación: ¿Cómo han evolucionado las bandas sonoras del anime a lo largo de su historia hasta llegar a las músicas del anime contemporáneo? O, dicho de otro modo, ¿cuál es la historia musical del anime y en qué medida esta tradición afecta a las bandas sonoras actuales?

El anime “es una forma contemporánea de arte japonés ricamente fascinante con una narrativa distintiva y una estética visual que se remonta a la cultura japonesa tradicional y avanza hacia la vanguardia del arte y los medios” (Napier, 2005: 8)<sup>5</sup>. Dada

---

<sup>5</sup> “It is a richly fascinating contemporary Japanese art form with a distinctive narrative and visual aesthetic that both harks back to traditional Japanese culture and moves forward to the cutting edge of art and media” (Napier, 2005: 8).

su relevancia, ha merecido diversas aproximaciones académicas, pero en estas investigaciones apenas se ha nombrado cual ha sido la historia y la evolución de la música y las bandas sonoras ni cómo se ha adentrado en la narrativa de las diferentes obras y periodos de la animación japonesa. Antes de llegar al sinfonismo de Akira Senju para ambientar el mundo de *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (Yasuhiro Irie, 2009) o el Folk Metal de Yasuharu Takanashi para reforzar la acción de *Fairy Tail* (Shinji Ishihira, 2009), la música en el anime ha pasado por diferentes periodos y corrientes que precisan de un estudio y análisis. Esta ausencia de aproximaciones a la historia de la música del anime contrasta con la manera en la que sí se ha hecho en varias ocasiones con la historia de las bandas sonoras del cine en general (Chion, 1997; Wierzbicki, 2009) o de la animación de Disney en particular (Goldmark & Yuval, 2002). En el ámbito del anime aún se desconoce esta historia musical, de sus funciones narrativas, de los compositores y de los diferentes estilos musicales. Se carece de un tratamiento de cómo antes de llegar al anime de la actualidad los solos de saxofón en formas de baladas rock acompañaban animes de los años 80 como *Kimagure Orange Road* (Osamu Kobayashi, 1987); de cómo el sonido de una armónica o los silbidos compuestos por Masao Yagi indicaban la soledad pesimista y reincidente de *Joe Yabuki* en *Tomorro's Joe (Ashita no Joe)* (Osamu Dezaki, 1970); o se desconoce cómo compositores como Tetsuo Nishigaki o Tadashi Hattori contribuyeron ampliamente a desarrollar la animación japonesa como género narrativo y audiovisual en las décadas de 1930 y 1940 con cortometrajes como *Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki* (Yoshitaro Kataoka, 1935) y *Suteneko Tora-chan* (Kenzo Masaoka, 1947).

La historia musical del anime –igual que la del cine o la de las animaciones de Disney– es rica en estilos, recursos, particularidades, compositores, funcionalidades, influencias occidentales o de la propia tradición japonesa, etc. Así, en esta tesis se pretenden tratar estas características de la evolución e historia musical del anime desde la época silente hasta la década de los 90 mediante preguntas de investigación como: ¿Cómo ha discurrido la historia de las bandas sonoras del anime desde sus inicios? ¿Cuáles han sido las aportaciones de los diversos compositores a esta historia? ¿Cómo han ido variando los diferentes aspectos musicales como la melodía, la armonía, la instrumentación, la sonoridad, etc., a lo largo de la historia de este género y cuál ha sido su relación con la imagen? ¿Qué animes o películas podemos considerar relevantes a la hora de identificar los hitos de esa evolución musical? ¿Se le da a la música de las tempranas animaciones japonesas el mismo tratamiento y cumple las mismas funciones



que en la actualidad? ¿Qué relaciones estilísticas podemos identificar en la relación música-imagen en los distintos periodos de la historia del anime? ¿Qué efectos específicos podemos identificar? ¿Es posible encontrar en los usos musicales propios del anime aspectos distintivos ligados a elementos específicos del propio género entendido como una representación narrativo-visual?

La perspectiva con la que nos aproximamos a un estudio de este tipo es una aproximación interdisciplinar de análisis audiovisual. Como todo investigador en el ámbito de las bandas sonoras, somos conscientes de que la importancia y gran parte del valor y poder de transmisión de la música se encuentra en su relación con la imagen a la que acompaña. De esta manera, consideramos un análisis conjunto en el que música e imagen son inseparables y se complementan mutuamente. En el anime, la experiencia musical está marcada por el contenido visual que el espectador experimenta al apreciar diferentes obras. Por ello, es necesario plantear una perspectiva audiovisual a partir de los modelos y herramientas que proporcionan los autores que toman la misma aproximación de análisis conjunto en el que el valor de la música reside en su unión con la imagen, tales los trabajos de Buhler et al., (2010), Chion (1997), López Román (2014) o Xalabarder (2013).

Por tanto, el principal propósito de esta tesis doctoral será observar cómo la música y las bandas sonoras evolucionan junto con el anime y su rica historia desde que surgiera en el año 1917 hasta el final del siglo XX, donde llegamos en nuestra investigación.

## **Motivación, justificación y estado de la cuestión**

Poco después de que en la década de los 60 comenzara la exportación del anime a escala mundial empezaron a surgir los primeros estudios científicos sobre el género (Hernández Pérez, 2013: 22-23). En su tesis doctoral, Loriguillo López (2018: 24-25) resalta cómo este tratamiento académico vino por parte de fans y aficionados que se sintieron atraídos por el género, sus formas y sus temáticas. De esta manera, similar a estos estudios, la motivación principal en la realización de esta investigación es la afición y el apego que tenemos hacia el anime, el cual arranca en edades tempranas con las emisiones en los años 90 en las televisiones españolas de series como *Dragon Ball* (Daisuke Nishio y Minoru Okazaki, 1986), *Captain Tsubasa (Oliver y Benji)*, Hiroyoshi Mitsunobu, 1983) (Guarné, 2020: 8), o unos años más tarde *Digimon Adventure*

(Hiroyuki Kakudou, 1999). Así mismo, mi formación académica-musical y mi afición al audiovisual en general siempre me ha inclinado por la apreciación y estudio académico de las bandas sonoras, lo que sumado al interés del anime y su historia provoca la realización de esta tesis doctoral que conjunta ambos elementos. Aun con todo, esta motivación principal cobra más relevancia si la unimos a todos los factores que justifican la realización y novedad de esta investigación, que son: el fenómeno del anime; su impacto mundial; su enorme crecimiento y popularidad en los últimos 20 años; y el abundante y creciente tratamiento académico sobre el género.

El anime es un género que en las últimas dos décadas ha aumentado en popularidad y extensión mundial gracias a títulos que demuestran su potencial artístico, narrativo y como fenómeno *mainstream* tales como: *Shingeki no Kyojin (Ataque a los Titanes)*, Tetsuro Araki, Yuichiro Hayashi, 2013-2023); *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* (Haruo Sotozaki, 2019-aún en emisión) o las más recientes *Jujutsu Kaisen* (Sung Hoo Park, 2020) o *Chainsaw Man* (Ryu Nakayama, 2022). Esto demuestra las anticipaciones que algunos autores académicos hacían en la década de 2010: “el mercado de la animación japonesa es especialmente significativo y sin duda alguna se está abriendo paso de forma vertiginosa en el panorama mundial” (Horno López, 2014: 5). En este sentido, debemos subrayar que, desde hace tiempo, se destaca y corrobora cómo la mayor parte de la producción animada a nivel mundial proviene o se produce en Japón.

Siguiendo los datos de JETRO (Japan External Trade Organization) del año 2005, la producción de la animación japonesa era un 65% de la mundial a principios del siglo XXI (Hernández Pérez, 2017: 45)<sup>6</sup>. Estos números pueden ser mayores en la actualidad gracias a la ayuda de potentes productoras internacionales como Netflix, Crunchyroll, o Amazon Prime Video, las cuales no solo se encargan de la difusión de anime, sino que se implican directamente en la producción con los estudios y compañías japonesas (Loriguillo López, 2018: 23). En el caso de Netflix, en los cinco años anteriores a la finalización de esta tesis, produce y contribuye a crear series anime que acaban siendo también referentes populares y éxitos de crítica como *Devilman Crybaby* (Masaaki

---

<sup>6</sup> Este número ha ido variando desde el surgimiento del anime, pero siempre se ha mantenido a favor de la industria animada japonesa, ya que, por ejemplo, se trataba de un 58% en los años 1992-1993 (Hernández Pérez, 2017: 45). Además, estos números no solo afectan al audiovisual, sino a otros productos de la cultura popular como videojuegos o *merchandising*. Esto forma parte del movimiento conocido como *Soft Power*, movimiento político por el cual Japón, para hacer frente a las crisis económicas decide utilizar y aprovechar su enorme producción cultural, productos que se conocen como *Cool Japan*. Para más información al respecto recomendamos la lectura de Hernández Pérez (2017) y McGray (2002).

Yuasa, 2018); *BEASTARS* (Shinichi Matsumi, 2019); *Kakegurui* (Yuichiro Hayashi, 2017-2019); *Dorohedoro* (Yuichiro Hayashi, 2020); *Komi Can't Communicate* (Ayumu Watanabe, 2021) o *Cyberpunk: Edgerunners* (Hiroyuki Imaishi, 2022) entre otras.

Esta justificación del impacto, fenómeno e importancia del anime en la actualidad se une a la amplia producción y tratamiento académico que se ha hecho sobre el género en los últimos 20 años, ámbito académico que recibe la denominación *Anime Studies* (ibidem.: 24). Muchos de estos estudios no solo tratan el anime como objeto principal sino también la cultura popular japonesa en todas sus representaciones desde videojuegos, música, *idols*, manga, *transmedia*, etc. De estos estudios, algunos de los que tomamos con mayor referencia –ya que tratan el anime desde puntos de vista narrativos, históricos, estéticos, artísticos y productivos– son: Napier (2005), Lamarre (2009), Condry (2013) o Clements (2013)<sup>7</sup>. Estas referencias internacionales se suman a las investigaciones surgidas en nuestro país como: Iglesias (2012), Hernández Pérez (2013, 2017), Horno López (2014), Loriguillo López (2018) y Montero Plata (2012, 2014) entre otros. Esta bibliografía nacional demuestra, por un lado –tal y como dicen los autores en sus textos– la popularidad del anime en la actualidad de nuestro país; y por el otro, el interés académico sobre el género, el cual está en pleno apogeo y crecimiento. Loriguillo López señala cómo el “blog *Anime & Manga Studies*, lleva a cabo un mapeo de las principales áreas bibliográficas de las que han bebido las principales investigaciones académicas occidentales sobre el anime en los últimos 20 años” (2018: 27). Actualmente, si entramos en dicho blog, podemos comprobar cómo, en los últimos tiempos, surgen numerosas investigaciones en forma de artículos, libros, capítulos de libros, etc., sobre el anime, el manga y la animación japonesa<sup>8</sup>. En una búsqueda en dicha base de datos se puede comprobar también cómo se encuentran estudios sobre el anime desde un enfoque educativo y didáctico (Brent, 2020), otro de los puntos centrales de la presente investigación.

Si nos adentramos un poco más y tomamos como referencia uno de los libros académicos del anime más relevantes como es el de Napier (2005), vemos cómo la autora

---

<sup>7</sup> Otros textos importantes y representativos se irán referenciando y citando con el avance de la investigación. No obstante, en las lecturas de estas fuentes se puede seguir comprobando el profundo tratamiento académico del género, ya que citan y referencian numerosos estudios en el ámbito de los *Anime Studies*.

<sup>8</sup> Enlace al blog *Anime & Manga Studies*: <https://www.animemangastudies.com/> (última visualización 29/07/2022).

ya señalaba a principios de siglo la importancia del anime como fenómeno cultural y el impacto de obras populares por aquel entonces como *Rurouni Kenshin (Samurái X)*, Kazuhiro Furuhashi, 1996), *Fruits Basket* (Akitaro Daichi, 2001) o *Wolf's Rain* (Tensai Okamura, 2003) entre muchas otras. Al final del prefacio de su libro escribía:

Obviamente, el anime está cambiando a medida que nuevas tecnologías y nuevos problemas van surgiendo. Pero es y seguirá siendo una de las expresiones culturales más importantes de la sociedad japonesa contemporánea. Estoy segura de que todos estamos esperando por ver lo que traerá el futuro (2005: XVII-XVIII)<sup>9</sup>.

Con todo, se justifica primero la actualidad y novedad del anime en la investigación académica, y la importancia del anime como fenómeno cultural global y vigente. No obstante, hay que señalar la justificación y novedad del segundo componente importante que forma parte de la investigación, las bandas sonoras y música del anime. El tratamiento bibliográfico anterior apenas nombra los elementos musicales en el anime. Sin embargo, en este apogeo de la investigación en el anime donde nos encontramos están empezando a desarrollarse estudios sobre la música y las bandas sonoras, pudiendo considerar que nos encontramos en un punto de partida.

En el año 2020 se celebra una conferencia titulada *The Power of Music in Anime* (Jocoy, 2020). En esta conferencia, que fue retransmitida en YouTube<sup>10</sup>, tres personalidades académicas hablan sobre la importancia de la música y sus funciones narrativas y emocionales en algunas de las obras más representativas e importantes del anime, como por ejemplo la música de Joe Hisaishi para las películas del Studio Ghibli, la utilización del jazz en *Cowboy Bebop* (Shinichiro Watanabe, 1998) o las funciones de la música en *Your Name (Kimi no Nawa)*, Makoto Shinkai, 2016). A esta conferencia que demuestra la actualidad del estudio de la música del anime hay que sumarle diferentes textos de la última década que han tratado las bandas sonoras de diferentes obras como: Christina (2013), sobre la música de Joe Hisaishi para las películas de Ghibli; Koizumi (2010), de nuevo sobre la contribución de la música de Hisaishi para las películas de Miyazaki; Imada (2010), sobre la música occidental al estilo japonés en las películas de la franquicia *Lupin III*; Yamasaki, (2010), sobre la producción musical en el anime de

---

<sup>9</sup> “Obviously, anime is changing as new technologies and new issues come up. But it is and will remain one of the most important cultural expressions of contemporary Japanese society. I am sure we are all looking forward to seeing what the future will bring.” (Napier, 2005: XVII-XVIII).

<sup>10</sup> Enlace al video de la conferencia *The Power of Music in Anime*: <https://www.youtube.com/watch?v=Ru6BLPt6J6o&t=582s> (última visualización 29/07/2022).

*Cowboy Bebop*; o Bellano (2012), sobre, de nuevo, otros procesos compositivos de la música de Joe Hisaishi.

Comprobamos, por lo tanto, cómo el estudio de la música en el anime está en una temprana época, lo que en sí justifica nuestra investigación que pretende tratar otros elementos musicales distintos a las referencias anteriores, referencias las cuales se encuentran con un inconveniente. Tal y como afirman algunos autores, los estudios sobre el anime están “aun estancados en Occidente en investigaciones sobre títulos definidores, como *Akira* o *La princesa Mononoke*” (Loriguillo López, 2018: 317). En las referencias anteriores hemos visto cómo las investigaciones alrededor de Joe Hisaishi y las películas del Studio Ghibli –compañía de gran importancia para la historia de la animación japonesa (Denison, 2016: 117-132)– se repiten en varias ocasiones. Por lo tanto, no se tratan apenas aspectos evolutivos de la música, las bandas sonoras de las primeras animaciones japonesas desde los años 30 o las funciones de la música en las series anime para televisión de los años 60 u 80, lo que justifica y hace necesaria nuestra investigación y sus pretensiones.

Continuando brevemente con otros textos que demuestran este crecimiento del estudio musical del anime destacamos trabajos como Haguchi (2014) sobre la particularidad y el uso de la música *gamela* en el largometraje *AKIRA* (Katsuhiro Otomo, 1988)<sup>11</sup>. Surgen además tesis de Máster u otras investigaciones que contribuyen a aumentar este estudio sobre la música en el anime, como el texto de Jurkiewicz (2019), *The Otaku Lifestyle: Examining Soundtracks in the Anime Canon*, donde trata la música de los reconocidos animes *Death Note* (Tetsuro Araki, 2006) y *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki no Evangelion*, Hideaki Anno, 1995) entre otros. En lo referente a *Evangelion* se destacan también otros estudios que no tratan la banda sonora exclusivamente, pero sí algunos elementos musicales que son importantes en el anime; por ejemplo, la utilización de la 9ª Sinfonía de Beethoven en los últimos capítulos de la serie (Hoffer, 2021). En esta corriente de tratar diferentes elementos musicales que, aunque no sean las bandas sonoras como tal, son importantes en el anime, destacan algunas investigaciones que están surgiendo en nuestro país. En el momento en el que se está escribiendo esta tesis doctoral se está realizando otra por la autora Esteban López en la que se centra en el papel de la

---

<sup>11</sup> Haguchi señala en este texto como “Music has never been a primary focus in anime research” (2014: 174), lo que sigue justificando la falta de estudios musicales sobre el género y la época de inicio en la que nos encontramos en el estudio de las bandas sonoras de las obras anime.

música y su relación con la narrativa cinematográfica de las películas del Studio Ghibli (Esteban, 2018: 203).

Con este breve repaso hemos podido comprobar que en el tiempo en el que se realiza esta investigación, el estudio sobre la música y las bandas sonoras en el anime está en un estado inicial. Esto contrasta notablemente si se compara con el estudio académico de la música en otros productos de animación como las obras de Disney o Warner. Entre gran cantidad de investigaciones y tratados sobre la música de las animaciones de estas compañías destacamos los libros de Goldmark (2005) y Goldmark & Yuval (2002). Estos tratados estudian un elemento de estas bandas sonoras que es de gran importancia para la comprensión de la significación de la música en la animación: la historia, quiénes, cómo y de qué formas comenzaron a introducir la música en la animación y que hicieron destacar y resaltar al género como medio artístico. Así, utilizando estas referencias, justificamos la necesidad de un estudio histórico y evolutivo sobre la música en el anime, motivando uno de los objetivos que detallamos en el siguiente apartado: documentar y contextualizar la historia de las bandas sonoras en la animación japonesa que contribuya a sostener y dar valor a la importancia de la música y su utilización en el anime contemporáneo. Nombrar en este párrafo estudios sobre las bandas sonoras de otros estilos de animación como Disney no es casual, sino que tanto en el siguiente punto como a lo largo de la tesis se verá cómo muchos de los elementos musicales de la animación japonesa en sus primeros años están influenciados por estas formas de animación más conocidas en Occidente.

Continuando con el elemento musical y para finalizar, es necesario aclarar además que, al tratarse de una investigación interdisciplinar, hemos tenido en cuenta el desarrollo de otros ámbitos como el estudio de las bandas sonoras, la música aplicada al mundo cinematográfico y la música aplicada a la animación en general. Aunque en este apartado nos centremos en el problema central de investigación, la música en el anime y la animación japonesa, también se han considerado los avances e investigaciones en los otros ámbitos. En cuanto al estudio de las bandas sonoras, los modelos y referencias más utilizadas son de los últimos 10-15 años, contando así con textos actualizados con las últimas investigaciones en lo referente a la música audiovisual y cinematográfica. A través de estudios como Buhler et al., (2010) o López Román, (2014) comprobaremos cómo la música y dichas funciones están también presentes en el anime y la animación japonesa, lo que amplía su valor como medio audiovisual de impacto actual. De una forma

similar ocurre con los trabajos sobre la música en la animación desde una perspectiva general que se centran en diferentes obras de distintos países, compañías y épocas. Que el estudio de la música en la animación se siga desarrollando en el ámbito académico es debido a la importancia de este elemento en el desarrollo narrativo de las obras animadas.

Por lo tanto, a la vista de lo hasta ahora apuntado, hemos argumentado los elementos, casusas y motivos que justifican la realización de esta investigación: el anime es un género de gran impacto y presente en la cultura popular actual; así mismo lo es su estudio académico; el estudio académico sobre sus bandas sonoras está en una época de inicio, pero se ha centrado en obras puntuales y más populares o reconocidas, dejando a un lado el desarrollo histórico musical de la animación japonesa o las bandas sonoras de las primeras obras anime para la televisión. Por esto último, no están documentadas o contextualizadas las diferentes corrientes, los estilos, compositores, técnicas, recursos o periodos que se pueden identificar en la historia de las bandas sonoras de la animación japonesa. Con esta contextualización, planteamos a continuación la hipótesis que provoca esta investigación, así como los objetivos y pretensiones que tenemos para con la misma.

## **Hipótesis y objetivos**

La intención principal de esta investigación es la de tratar la historia del anime desde una perspectiva musical y estudiar sus bandas sonoras y la evolución, estilos corrientes, técnicas, compositores, etc., que presenta a lo largo de su historia. No obstante, este estudio nace de unas estimaciones e hipótesis relacionadas con esta historia de las bandas sonoras. Como aficionados tanto a la historia del anime como a la de la animación en general, en la visualización de cortos históricos de los años 30 o 40 se han percibido elementos y recursos musicales muy parecidos, semejantes y con influencia musical de los cortometrajes Disney. Esto se sustenta si se relaciona con la influencia estilística y técnica de la animación occidental en la nipona, lo cual sí ha sido estudiado por varios autores:

Para entender la existencia de formas de entretenimiento japonés como el *anime* es necesario tanto un conocimiento de las raíces culturales autóctonas como de la importación cultural de modas extranjeras. Como el cine de Hollywood hace con buena parte de la cinematografía mundial, la producción animada estadounidense sienta tanto los estándares de producción para buena parte del resto de la animación internacional como las normas estéticas para los espectadores de todo el mundo. La adaptación de las convenciones de la animación de Estados Unidos a la industria de la animación en Japón se lleva a cabo con una fluctuante intensidad desde los años veinte hasta 1963,

fecha en la que se ubica el origen de la animación comercial japonesa tal y como se conoce hoy (Loriguillo López, 2021: 21).

Por lo tanto, pensamos que esta influencia y adopción de estándares es también musical, lo cual es uno de los elementos que pretendemos demostrar en la investigación. Así mismo, a raíz de esta cita anterior, podemos deducir otros puntos que también se relacionan con la investigación. Primero, se puede hacer una distinción entre lo que se considera como género o industria comercial a la que se le da la denominación de *anime* y lo que podríamos considerar como animación japonesa. Tal y como indica Denison (2016), “la animación japonesa no siempre ha sido anime” (p. 69)<sup>12</sup>. Esta diferenciación entre anime y animación japonesa –diferenciación a la cual le dedicamos un apartado en la metodología, en la definición de los objetos de estudio– viene a raíz de, en el año 1963, la entrada del anime en la televisión en formato de series televisivas con periodicidad semanal.

Esta época está marcada como muy relevante por todos aquellos autores que han tratado la historia de la animación japonesa como Bendazzi (2016b), Clements (2013), Clements & McArthy (2006), Hernández Pérez (2017) u Horno López (2014). En estas referencias se tratan las numerosas diferencias y cambios de la animación japonesa a partir de 1963, su evolución durante los años 70-80 y la madurez del género anime en la década de los 90. A raíz de estos datos podemos sospechar que los cambios que se producen a partir de 1963 y que evolucionan desde los años 70 a los 90 se presentan también en el apartado musical y son muy diferentes de los recursos musicales utilizados entre las décadas de los 30 y los 50. Esto se apoya además con otros tratados que teorizan sobre los recursos musicales utilizados en la animación japonesa en sus distintos formatos (Imamura, citado en Imada, 2010: 177). Así, a la vista de lo expuesto y nuestra intención de tratar la historia musical del anime hasta el final del siglo XX, la tesis y presente investigación parte de la siguiente hipótesis:

En el desarrollo histórico de las bandas sonoras de la animación japonesa y el anime, y en relación con el propio desarrollo del género, se pueden distinguir tres épocas diferentes entre sí, que van desde una primera etapa (de los años 30 a 60, la que consideramos como animación japonesa clásica) con una clara influencia occidental,

---

<sup>12</sup> “Japanese animation has not always been anime” (Denison, 2016: 69).



---

hasta una mayor diversificación y multiplicidad de recursos y estilos musicales a partir del anime de los años 80 y 90.

Desarrollando algo más esta hipótesis, podemos indicar que consideramos que desde los años 30 hasta los años 60 la música de la animación japonesa, influenciada por las bandas sonoras de las obras animadas americanas del estudio Disney, eran estilística, técnica y funcionalmente similares a estas últimas. A partir de los 60 con el nacimiento del género anime se produce un gran cambio en las bandas sonoras. Estos cambios se reflejan en las funciones, las técnicas, las sonoridades y estilos empleados en las diferentes músicas del anime, las cuales llegan a su máximo desarrollo en los años 80 con bandas sonoras en estilo rock. En la década de los 90 el anime llega a un periodo de madurez que ve su reflejo en las bandas sonoras. En estos años comienzan tanto grandes sinfonismos como música sintetizada y bandas sonoras altamente complejas, maduras, estilística y funcionalmente diferentes a las épocas anteriores. Así, la estela musical de los 90 llega hasta los primeros años del siglo XXI, donde, no obstante, con el crecimiento exponencial del anime se produce mayor diversidad en las bandas sonoras, tanto en los estilos como en las funcionalidades. Encontramos música orquestal dedicada a las emociones y dramatismo, grupos de cámara en obras más íntimas, música experimental en productos que tratan aspectos complejos de la psicología de los personajes o de las relaciones de estos con el mundo que les rodea, o música electrónica influenciada por Hollywood en los animes de acción y fantasía.

Esta hipótesis está planteada, en parte, por encontrar algunas afirmaciones sobre las bandas sonoras y música del anime que podemos matizar y rebatir a partir de los resultados de nuestra investigación. Una de ellas es la realizada por Miles, en la que, en su escrito sobre las bandas sonoras del anime, encontró “la mayoría de ellas sorprendentemente formuladas, anticuadas, sentimentales y rígidas cuando se reproducían en casa sin las imágenes” (2002: 219)<sup>13</sup>. No creemos que esto sea cierto, ya que además considera la música por sí misma sin contemplarla junto a las imágenes, lo que en sí desvirtúa el concepto de “banda sonora”, el cual –como veremos en la

---

<sup>13</sup> “I’ve listened to soundtracks from a host of flashy anime videos with high expectations, but found most of them surprisingly formulaic, old-fashioned, soppy, and stiff when played at home without the visuals.” (Miles. 2002: 219). Aun con todo, en este texto Miles trata algunos de los elementos musicales muy importantes y característicos de algunas obras como *Akira* (1988), *Ghost in the Shell* (1995) o *Cowboy Bebop* (1998). No obstante, de nuevo se cae en el problema comentado en el epígrafe anterior, esto es, tratar obras puntuales y populares que también tratan otros autores académicos.

metodología– no puede considerarse separado del componente visual, argumental ni narrativo. Así, los objetivos que pretendemos alcanzar con esta tesis doctoral son los siguientes:

- Establecer tres épocas mediante fechas aproximadas en las que englobamos la evolución y desarrollo de las bandas sonoras del anime y la animación japonesa. Estas épocas serán 1930-1963, 1963-1990 y 1990-2000. Estas épocas se establecerán a partir de analizar los rasgos estilísticos de la música sin olvidar su relación con la imagen. Así mismo, pretendemos también establecer una época de orígenes y antecedentes en las décadas de 1910 y 1920 en donde las experimentaciones con la sincronización imagen-música y las influencias occidentales condicionan los modelos seguidos a partir de 1930.
- Indicar las características estilísticas, técnicas y sonoras específicas de las bandas sonoras, así como las específicas musicales como instrumentación, armonías o melodías que permiten diferenciar las bandas sonoras de cada época que se plantea. Identificar estas características a través de compositores, cortometrajes, series y películas representativas de la historia del anime y la animación japonesa.
- Comprobar cómo dichas características musicales cambian en el desarrollo del anime a través de las diferentes épocas y acompañan paralelamente a la evolución del género desde el año 1917, la inclusión del sonido y la banda sonora en los años 30, hasta la madurez y complejidad del género en los años 80 y 90.
- Constatar cómo la música y las bandas sonoras son un elemento de gran importancia y valor en el anime y sus características argumentales, narrativas y productivas a través de su desarrollo histórico.
- Documentar, nombrar y catalogar a los principales compositores que han participado en la animación japonesa a lo largo de la historia y que han contribuido al desarrollo artístico del género.
- Contextualizar las corrientes generales de la música en el anime a través de su historia con el objetivo de que trabajos futuros que traten obras y músicas concretas tengan un documento con el que poder englobar y relacionar la banda sonora dentro de una época o periodo en el que se ofrezcan ejemplos de otros compositores y obras que puedan presentar características sonoras comunes.

Para la consecución de estos objetivos hemos seguidos unos planteamientos metodológicos interdisciplinares que exponemos en los siguientes apartados. El principal y más importante que nos permite alcanzar estas pretensiones es el análisis sistemático de una gran muestra de bandas sonoras de anime y animación japonesa desde los cortos sonoros de 1930 hasta las series de culto de los años 90. A través del análisis *musivisual* de estas obras del anime y la animación japonesa intentaremos demostrar cómo la música es otro de los elementos característicos y creativos del anime que se suman a la riqueza de su historia (Clements, 2013), a la forma de narrar los argumentos (Loriguillo López, 2018 y 2021) y es uno de sus elementos estéticos particulares como representación artística: “el anime puede ser sumamente creativo, intelectualmente desafiante y estéticamente memorable” (Napier, 2005: 32-33)<sup>14</sup>.

## **Introducción a las aplicaciones didácticas**

Esta tesis doctoral se desarrolla dentro del programa de Doctorado en Educación. Por lo tanto, la investigación presenta también unas intenciones pedagógicas en las que el principal objetivo es contribuir a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje musical a partir de las bandas sonoras del anime y la animación japonesa en el contexto de la Educación Secundaria. Trataremos las posibilidades didácticas de la música del anime debido a la atracción que causa en el público joven y estudiantil: la afición del alumno en estas edades por este tipo de animación puede generar una motivación extra en el acto de aprender, en este caso, aprender tanto música como los fundamentos de las bandas sonoras. De este modo, tanto los fundamentos pedagógicos en los que nos basamos, como el planteamiento de la experiencia práctica y su desarrollo se reflejarán en los capítulos 8 y 9. En dichos epígrafes se expondrá todo lo relacionado con el proceso metodológico y objetivos en lo referente al aspecto didáctico de las bandas sonoras y música del anime.

La empleabilidad en el entorno didáctico de los resultados obtenidos con la investigación se ha comprobado mediante experiencias prácticas con diferentes ejercicios en centros de Educación Secundaria entre los cursos de 3º ESO y 2º Bachiller. El impacto del anime que hemos comentado anteriormente se da sobre todo en el público comprendido entre estas edades, tal y como quedará demostrado en dicha parte de la

---

<sup>14</sup> “Anime can be highly creative, intellectually challenging, and aesthetically memorable.” (Napier, 2005: 32-33).

investigación, donde una buena parte de los alumnos que han participado en la experiencia son aficionados al género y nombran entre sus animes destacados obras como *Shingeki no Kyojin* (2013) o *Demon Slayer: Kimetsu no Jaiba* (2019). Estas prácticas y propuestas se han realizado basándonos en otras investigaciones que utilizan las bandas sonoras para la educación musical con el fin de superar una de las barreras en la educación actual, la falta de interés y motivación por parte de los alumnos a la hora de aprender música (Martín Félez, 2010; Mosquera Fernández, 2011).

Así, observaremos cómo en la exposición del transcurso de dichas experiencias no solo se demuestra la afición por el anime, sino también el conocimiento de las bandas sonoras del género. En algunos de los ejercicios realizados, concretamente la audición de una pieza sin el soporte visual, varios jóvenes anticipaban y conocían la pieza musical, llegando hasta a conocer el anime y la escena en la que se escuchaba dicha música. Esto no solo demuestra la importancia y el gran valor que se le da a la música en el anime actual, sino también el gran potencial de la utilización de este tipo de músicas audiovisuales en los procesos didácticos y educativos.

De esta manera veremos en el desarrollo de dichas prácticas cómo los alumnos aprendieron nuevos conceptos musicales relacionados con las bandas sonoras, como el de música diegética o música extradiegética, utilizando para ello la música del anime. Estas experiencias provocan también que se produzca un aprendizaje de algunos de los elementos visuales y cinematográficos relacionados con la música, lo que amplía los conocimientos, competencias y perspectivas del alumno. Las relaciones semióticas y de significado de la música audiovisual contribuirá a un mejor criterio y pensamiento del alumno sobre las múltiples funcionalidades y significados que puede tomar la música al unirla o separarla de una imagen.

Para la consecución de estos propósitos es necesaria también la realización de la investigación de carácter histórico y de análisis musical que forma la primera parte de esta tesis, ya que un mayor conocimiento sobre el género anime y su música nos permitirá saber qué elementos son los que se pueden utilizar en prácticas educativas que sean novedosas y despierten la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje musical. Así, la obtención de los anteriores objetivos sumado a la realización de las prácticas nos permitirá responder a preguntas sobre la investigación educativa tales como: ¿Se produce un crecimiento del interés y motivación del alumno por aprender música al utilizar el

género anime en particular? ¿Distinguen y entienden mejor los alumnos la música al apreciarla dentro de un conjunto visual-sonoro, conjunto presente de forma constante en su entorno debido a las nuevas plataformas y redes sociales de contenido audiovisual? ¿Se produce mayor interés y aprendizaje del alumno al utilizar este género musical del anime –que probablemente conoce y forma parte de su cultura– que si se utilizan otros distintos?

## **Consideraciones preliminares a la investigación**

Antes de dar comienzo al primer capítulo, es necesario realizar unas consideraciones previas tanto de las motivaciones y pretensiones de la tesis como algunas aclaraciones sobre los objetos de estudio. En el caso de las primeras consideraciones, el desarrollo de esta tesis cuenta con una limitación. Al estar tratando un tema de origen japonés, es esperable que exista producción científica relacionada con nuestro tema de estudio que resulte inaccesible. El mínimo conocimiento del idioma del que disponemos imposibilita el acceso a materiales que, de haberlos, no pueden ser tratados en este texto. Tenemos en cuenta que, dada la importancia de este género en Japón, su estudio en este país puede haber dado lugar a publicaciones en su lengua propia sobre la importancia de la música, de su evolución dentro del anime y hasta de su utilización en la educación musical. Conscientes de que tales publicaciones pueden ser de difícil acceso y estudio trataremos de identificar, en la medida de nuestras posibilidades, aquellos que puedan ser relevantes. Aun con esta dificultad, creemos que la ausencia de traducciones de estos textos, y, por otro lado, su inaccesibilidad, subrayan la necesidad de nuestro estudio.

Como solución a esta limitación se ofrecen dos circunstancias: por un lado, la afición personal (que motiva un fuerte conocimiento del ámbito de estudio) y, por otro, el empleo de abundante bibliografía académica de origen occidental. “El manga y el anime son una parte cada vez más importante de la industria cultural global” (MacWilliams, 2008: 13)<sup>15</sup>. La historia y el fenómeno del anime –aunque sean originarios y se produzcan mayormente en Japón– han llevado a catalogar el género como un objeto cultural global (Condry, 2013: 2)<sup>16</sup>. Esto ha sido apoyado y sustentado por numerosos autores: “la cuestión de la conexión del anime con la historia y la cultura japonesas se

---

<sup>15</sup> “Manga and anime are an increasingly important part of the global culture industry” (MacWilliams, 2008: 13).

<sup>16</sup> Para más información, consúltese el apartado del libro de Condry titulado: *Why Study Anime?* (2013: 16-17) donde habla de esta globalización del anime.

suavizó con el tiempo hasta convertirse en una apreciación de cómo el anime se ha convertido en parte de la cultura mundial” (Denison, 2016: 4)<sup>17</sup>. Por ello consideramos el anime no un artefacto cultural exclusivamente japonés (aunque este sea su origen), sino como un producto cultural global susceptible de ser estudiado y analizado desde nuestra posición.

Las siguientes consideraciones son las relacionadas con los objetos de estudio de la investigación. Como fans del género y conocedores de su movimiento social, encontramos que puede haber cierta confusión cuando hablamos de las bandas sonoras y música del anime. Los conceptos de música y bandas sonoras del anime se pueden confundir con los de *opening* o *ending*. Los *opening* son las canciones de inicio de las series y películas de anime que derivan de la entrada del anime en la televisión y funcionan como estructuración y aviso del comienzo del capítulo, mientras que los *ending* son del final. En muchas ocasiones son estas canciones las que se convierten en verdaderos fenómenos musicales del anime (Yamasaki, 2010)<sup>18</sup>, como se puede apreciar al respecto de la popularidad y éxito de uno de los últimos *openings* de la serie *Ataque a los Titanes* titulado *The Rumbling*. En esta investigación nos centramos en la banda sonora, considerándola como la música instrumental extradiegética durante el transcurso del argumento y su narrativa. Debido a la importancia del entendimiento de este concepto y su diferenciación, estas consideraciones se han tratado con profundidad en el apartado de la metodología. De esta manera, aunque en algunos momentos de las décadas de los 60-80 hagamos referencia a algunos *openings* importantes, aclaramos que no son estas canciones a las que nos referiremos en el desarrollo de la investigación cuando hablemos de bandas sonoras y música del anime.

Al hilo de esto último, es necesario aclarar, pues guarda directa relación con los capítulos de la tesis que tratan las épocas defendidas en los objetivos –capítulos 4, 5 y 6– que, en estos apartados, desde una perspectiva general, nos centramos en recursos musicales comunes a la mayoría de series, en sonoridades e instrumentaciones similares, en puntos de la narrativa o personajes que se resaltan mediante la música en la mayoría

---

<sup>17</sup> “The issue of anime’s connection to Japanese history and culture softened over time into an appreciation of how anime has become a part of world culture” (Denison, 2016: 4).

<sup>18</sup> Amparamos a la lectura de esta fuente, Yamasaki (2010), donde habla de la diferenciación de estos conceptos y donde resalta la importancia de la industria musical en el fenómeno del anime en lo referente a estos *openings* y *endings*. Este texto lo iremos referenciando en varias ocasiones a lo largo de la investigación, ya que también habla de algunos elementos importantes en la producción de las bandas sonoras del anime.

de obras, o en diferentes recursos que evolucionan hasta el anime contemporáneo. No obstante, la música de la obra cobra importancia y sentido en el entorno particular y exclusivo de la obra; es decir, destacar los recursos musicales comunes que evolucionan y desarrollan las bandas sonoras de forma general sería “rascar la superficie” del funcionamiento musical de la banda sonora en una obra particular con la duración de una película o varios capítulos. Por lo tanto, aunque en la redacción del texto nos centremos en los recursos generales y comunes de las diferentes épocas, son necesarios los análisis exclusivos y particulares de las obras para poder comprobar el valor de la banda sonora y los diferentes recursos musicales empleados en cada una de ellas. Por estos motivos, varios de los análisis de las obras se ofrecerán en un volumen de anexos.

Por último, explicitamos algo que ya hemos hecho en este apartado introductorio y que haremos en varias ocasiones en la redacción de la tesis: la referencia a la lectura de otras fuentes y textos académicos. Dado que muchos de los elementos del anime que relacionaremos con las bandas sonoras ya se han tratado con amplio detalle como la historia, características estéticas, etc., remitiremos a la lectura de estas fuentes ya que no queremos ser redundantes y repetir cuestiones y elementos ya analizados por otros autores. De esta manera nos centramos en nuestro objeto particular de estudio, esto es, la música y las bandas sonoras del anime y la animación japonesa.

## **Estructura de la tesis**

La presente tesis doctoral ofrece un recorrido histórico por décadas y el análisis musical de bandas sonoras de un gran número de productos de animación japonesa y anime. Por estos motivos, el texto completo del trabajo se plasma en dos volúmenes diferentes. El Volumen I se destina a la exposición de la investigación, su proceso, desarrollo, capítulos y conclusiones. En el Volumen II plasmamos, a modo de anexos, los análisis técnicos realizados sobre la muestra de estudio seleccionada, para ver tanto la forma en la que hemos analizado las obras como los resultados y datos que hemos obtenido en relación con los objetivos.

La investigación llevada a cabo sobre la historia y evolución de las bandas sonoras del anime, así como sus aplicaciones didácticas, ha sido estructurada a través de una introducción y varios capítulos en este primer volumen. En la presente parte introductoria hemos plasmado lo relacionado con el planteamiento de la investigación, la justificación, hipótesis, objetivos y estado de la investigación sobre el anime y sus bandas sonoras. Tras

esto, en el capítulo 1, exponemos aquellos aspectos relacionados con la metodología y procedimiento. Aquí explicamos cómo hemos trabajado y lo que hemos analizado e investigado para la consecución de los objetivos. Definimos primeramente los dos objetos de estudio principales –el anime y las bandas sonoras– y la manera en la que nos aproximamos y posicionamos ante dichos conceptos y su unión siguiendo las corrientes esencialista y funcionalista de la música de cine. Enunciaremos, además, todas las metodologías seguidas en cada fase de la investigación, como, por ejemplo, la revisión bibliográfica y búsqueda en internet para la selección de la muestra de investigación. Al tratarse de una primera aproximación a la historia de las bandas sonoras del anime, es necesario esclarecer y utilizar un modelo y/o ficha de análisis que nos permita tratar todas las obras y objetos de estudio planteados. En el apartado de método y modelo de análisis de bandas sonoras, tras una breve revisión de diferentes autores y modelos más utilizados, seleccionamos y explicamos el cómo analizamos el corpus de obras para obtener los resultados y conclusiones.

Con esto se llega al capítulo 2 y uno de los que inicia la investigación como tal. En conceptos, definiciones y elementos del lenguaje *musivisual* de las obras anime, desarrollamos una definición de los conceptos teóricos de las bandas sonoras a los que prestaremos más atención en el tratamiento de las obras y épocas. Todos estos conceptos y definiciones se ejemplificarán en diferentes y variadas obras del anime contemporáneo del siglo XXI. Dado que en la investigación histórica llegamos hasta la década de los 90, creemos oportuno realizar las definiciones de los conceptos analizados ejemplificándolos desde obras actuales más conocidas con el fin de aumentar la muestra y comprobar cómo se aplican en el anime los elementos principales de las bandas sonoras. Con todo ello, pretendemos ofrecer un marco general y explicitar los conceptos utilizados en la investigación para que, en cada ocasión en que aparezcan en los diferentes capítulos y análisis, se sepa con certeza a qué nos estamos refiriendo. Así mismo, aclaramos que a partir de este capítulo 2, el desarrollo de la tesis (así como los anexos del Volumen II) lo acompañaremos con diferentes partituras que ejemplifiquen gráficamente lo que estemos comentando o analizando en dicho momento. Todas estas partituras –que se han citado y establecido como figuras en los anteriores índices– son transcripciones y elaboraciones propias realizadas por el autor de la presente tesis doctoral.

El capítulo 3 inicia el tema principal de la investigación: la evolución y desarrollo histórico de las bandas sonoras del anime desde los años 20 hasta finales del siglo. A



partir de este momento los capítulos tienen como misión tratar las diferentes épocas y periodos plasmados en los objetivos y donde se describen los resultados del análisis textual y *musivisual* de las obras anime. Estos apartados están apoyados a su vez por una contextualización tanto de los hechos históricos como de la historia de la animación nipona que no solo dan profundidad al estudio, sino que justifican la propia evolución, utilización e importancia de las diferentes técnicas musicales y bandas sonoras.

En el capítulo 3 exponemos los antecedentes históricos de la animación japonesa tratando algunos de los fundamentos más importantes de la investigación como: las primeras experimentaciones con el sonido y la música en la animación nipona; y la influencia tanto musical como estilística de las animaciones de otros estudios y compañías occidentales, caso de Disney. Así mismo exponemos una visión general de las técnicas musicales que crearon estas compañías y estudios de animación y que sirven de modelo a las posteriores obras japonesas. Esto, sumado a la aportación de los primeros animadores japoneses, pretende favorecer una mayor comprensión desde un punto de vista musical de un periodo de la animación nipona menos conocido por el aficionado medio actual y al cual se denomina “Pre-Generación del anime” (Horno López, 2014: 71). Aunque no consideramos, por cuestiones que se expondrán en el texto, esta época como una de las tres señaladas a propósito del desarrollo de las bandas sonoras del anime y la animación japonesa, creemos muy importante su análisis y estudio, pues estas primeras experimentaciones condicionarán la actividad desarrollada a partir de los años 30.

En el capítulo 4, siguiendo la estela del anterior, tratamos el primer periodo defendido en los objetivos, 1930-1963. A través de los diferentes resultados y características musicales analizadas en las obras de estas décadas se comprobará el estilo musical mayoritario y recursos *musivisuales* heredados de las animaciones y técnicas americanas. En el capítulo 5 se relacionan los múltiples cambios que se producen en la industria del anime en los 60 con el surgimiento de nuevos recursos *musivisuales* y bandas sonoras que rompen con la tradición de los años anteriores y establecen una nueva época en el anime y su música desde 1963 hasta la década de los 90, prestando una especial atención a los años 80, etapa crucial y determinante en la historia musical del anime como observaremos.

En el capítulo 6, dedicado a la década de los 90, se llega al periodo de madurez del anime. En el análisis textual de las bandas sonoras de algunas de las series y películas

de culto de este género de animación se establecen los cambios estilísticos, funcionales y sonoros que se producen en la música del anime de finales de siglo XX y principios del siglo XXI. En el capítulo 7 proponemos una aproximación y relación de las bandas sonoras del anime con otro de los elementos que ha provocado múltiples estudios académicos: la complejidad narrativa y la particular forma de narrar las historias (Loriguillo López, 2018; Napier, 2005; Ruh, 2004). El desarrollo de la complejidad narrativa del anime durante los 80 y los 90 se potencia con un particular uso y estructura de la música que favorece no solo dicha complejidad sino también el carácter artístico y estético particular del anime. Esto lo realizaremos a través del tratamiento de dos casos de estudio. En este capítulo veremos tanto otras formas de analizar la música del anime como el valor y aportación de las bandas sonoras al género.

Tras esto llegamos a los dos capítulos dedicados a las posibles aplicaciones didácticas de las bandas sonoras del anime y a la descripción de las prácticas educativas llevadas a cabo con alumnos de Educación Secundaria en las que se utilizó la música de este medio animado. El capítulo 8 se dedica a la exposición de todo el proceso metodológico seguido para la elaboración de estas prácticas, así como el estado de la cuestión y los diferentes objetivos. En el capítulo 9 nos centramos en el desarrollo de dichas prácticas y los datos recogidos sobre el aprendizaje de los alumnos de conceptos de las bandas sonoras sirviéndose de los ejemplos del anime.

Tras este capítulo se cierra la tesis doctoral con las conclusiones alcanzadas en el transcurso de la investigación y futuras líneas de investigación surgidas a partir del presente trabajo. Tras las conclusiones enlistamos las referencias bibliográficas y todas las obras y objetos de estudio que se han analizado para la investigación. Posteriormente, y aun en el Volumen I, desarrollamos uno primeros anexos de la tesis doctoral donde se encuentra información complementaria y necesaria como: fichas de análisis; tablas de funciones *musivisuales* en el anime; y apuntes biográficos relevantes sobre los compositores más representativos estudiados en las distintas épocas.

El Volumen II de la investigación está dedicado a las obras y objetos de estudio, y en él exponemos un gran número de los análisis realizados sobre las bandas sonoras de anime y animación japonesa que consideramos representativos del corpus global analizado. Por motivos de espacio, no creemos oportuno ofrecer los análisis de la totalidad de objetos de estudio, debido a la amplitud de la muestra analizada. Por esto, ofrecemos

los análisis técnicos que consideramos más característicos y que ejemplifican de forma concreta los recursos *musivisuales* comunes a los distintos periodos. No obstante, los análisis técnicos que no se ofrecen en este volumen de anexos están archivados por los autores de la investigación, bien para poder utilizarse en otros estudios futuros o para poder ampliar el mismo. Este Volumen II se configura de este modo como una recopilación de documentos esquemáticos adicionales a la investigación, y que presentan relación directa con lo estudiado en los capítulos. Aquí reflejamos la ficha de análisis establecida en el capítulo 1 y tratamos exclusivamente las obras, sus recursos musicales, sus funciones *musivisuales* y las relaciones narrativas, simbólicas, psicológicas y representativas entre una banda sonora con el argumento e imágenes de la obra con la que se escucha.

## **Notas preliminares a las citas de nombres, obras y conceptos**

A lo largo de la tesis nombraremos multitud de obras de animación japonesa y anime, así como gran cantidad de los nombres japoneses que crean las obras y las bandas sonoras. Sirviéndonos de las referencias de nuestro estudio como Hernández Pérez (2017: 11-12) o Loriguillo López (2018: 15) los nombres japoneses los nombraremos a la manera occidental, primero el nombre y después el apellido, no como la forma japonesa (por ejemplo, Tadashi Hattori en vez de Hattori Tadashi). En la transcripción de voces japonesas utilizaremos el sistema de romanización Hepburn y dichas palabras se pondrán en cursiva, como por ejemplo *shamisen*, *sakuhachi*, *seiyu* o *benshin*.

Centrándonos en las obras audiovisuales que citaremos –cortometrajes, largometrajes, OVA, series, etc.–, se ofrecerá primero el título original, que puede estar tanto en japonés romanizado como en inglés –debido esto último al influjo que la lengua inglesa ha tenido en la japonesa (ibidem.)–, seguido entre paréntesis del título traducido en español o inglés (si existe) en el caso de que el nombre original sea en japonés romanizado (ejemplo 1), u ofreciendo la versión japonesa en caso de que el título original esté en inglés (ejemplo 2), finalizando con el director y año. Por lo tanto, las citas de obras en el grueso de texto de la tesis podrán ser de dos maneras:

- Ejemplo 1: *The Perrine Story* (*Perrine Monogatari*, Hiroshi Saito y Shigeo Koshi, 1978).

- Ejemplo 2: *Kido Senshi Zeta Gundam (Mobile Suit Zeta Gundam*, Yoshiyuki Tomino, 1985).

Si los nombres de las obras se referencian en varias ocasiones en un mismo apartado, párrafo o sección, se alternará tanto el título original más conocido como el traducido para no caer en la redundancia y la repetición. De igual manera, debido a esta repetición se omitirá –si se ha dicho de manera próxima– el director y el año por motivos de espacio y agilidad de lectura. En algunos apartados de la tesis se hará también referencia a los personajes de las obras, los cuales nombraremos en cursiva ya que no son personas reales y pertenecen a la ficción del trabajo tratado, como por ejemplo *Momotarou*, *Shinji Ikari*, *Lum* o *Lain*. Eso último se verá sobre todo en algunos de los análisis técnicos y exclusivos realizados sobre las obras en el Volumen II.

Por último, la mayoría de conceptos empleados en esta tesis son los relacionados con las bandas sonoras, los cuales se definen en el capítulo 2. Los conceptos del ámbito del anime que vayan surgiendo con el desarrollo de la tesis se intentarán explicar mediante notas al pie o en el texto de la tesis si es preciso, como puede ser el caso de los conceptos OVA e *Insert Song*.

## PARTE 1

# PROCESO METODOLÓGICO. OBJETOS DE ESTUDIO. DEFINICIONES Y CONCEPTOS MUSIVISUALES EN EL ANIME

# CAPÍTULO 1

## Metodología y procedimiento

Comenzaremos este capítulo definiendo lo que es el anime, para a continuación centrarnos en el segundo componente de la investigación: las bandas sonoras. Expondremos la metodología mixta e interdisciplinar empleada durante el desarrollo de la tesis, así como las herramientas que se han utilizado para la elaboración y proceso de la investigación. A modo de síntesis, las metodologías que se han seguido han sido: una revisión bibliográfica, un protocolo de observación sistemática y un tratamiento cuantitativo y cualitativo de los datos obtenidos a partir de los análisis técnicos de las obras tratadas. Para esto último, y dado que se trata de una primera aproximación al estudio histórico de las bandas sonoras en el anime y la animación japonesa, ha sido necesaria la realización de un modelo y ficha de análisis propia que nos permita alcanzar los objetivos planteados en la muestra de estudio analizada. Para la realización de esta herramienta se han seguido diferentes modelos de autores representativos que se han adaptado a nuestro estudio.

## 1.1. Definición de los objetos de estudio

### 1.1.1. El anime

El anime es un medio en el cual elementos visuales distintivos se combinan con una variedad de estructuras genéricas, temáticas y filosóficas para producir un mundo estético único. A menudo este mundo es más provocativo, más trágico, y más altamente sexualizado (incluso en las alegres comedias románticas) y contiene historias mucho más complicadas que las ofertas equivalentes de la cultura popular americana (...). Puede ser que la animación en general –y quizás el anime en particular– sea el vehículo artístico ideal para expresar las esperanzas y pesadillas de nuestro incómodo mundo contemporáneo (...). Como forma de cultura popular, el anime es importante por su creciente popularidad mundial pero también es una forma cultural cuyos temas y modos atraviesan límites estéticos arbitrarios para tocar acordes artísticos y psicológicos significativos (Napier, 2005: 10-14)<sup>19</sup>.

Para llevar a cabo un estudio como el que nos proponemos es necesario partir de una definición más o menos aceptada del género anime; qué lo diferencia de otras formas de animación y en qué sentido abarca, pero no es coincidente, con la extensión de términos como, por ejemplo, “animación japonesa”. Esto es principalmente debido a que aún en la actualidad, al contrario de lo que pueda parecer, todavía existe disparidad en la discusión de lo que es el anime como concepto, estilo y género de animación.

La primera de las dos corrientes principales de pensamiento es la que propone que los términos anime y “animación japonesa” son lo mismo: “anime se refiere a la animación de Japón” (Clements & McArthy, 2006: 30)<sup>20</sup>. Esta corriente de catalogar el anime como toda la animación japonesa es defendida por otros autores como Litten (2017: 3), Miyao Daisuke (citado en Horno López, 2014: 57-58), Beck (2004) o Ruh, para el cual “el término ‘anime’ no denota un particular estilo o contenido; simplemente significa animación de Japón” (2004: 1)<sup>21</sup>. Uno de los motivos de esta posición es que, en Japón, el término anime designa toda la producción de animación en general, tanto la creada

---

<sup>19</sup> “Anime is a medium in which distinctive visual elements combine with an array of generic, thematic, and philosophical structures to produce a unique aesthetic world. Often this world is more provocative, more tragic, and more highly sexualized (even in lighthearted romantic comedies) and contains far more complicated storylines that would be the case in equivalent American popular culture offerings (...) It may be that the animation in general –and perhaps anime in particular– is the ideal artistic vehicle for expressing the hopes and nightmares for our uneasy contemporary world (...) As a form of popular culture, anime is important for its growing global popularity but it is also a cultural form whose themes and modes reach across arbitrary aesthetic boundaries to strike significant artistic and psychological chords” (Napier, 2005: 10-14).

<sup>20</sup> “Anime refers to animation from Japan” (Clements & McArthy, 2006: 30).

<sup>21</sup> “The term ‘anime’ does not denote any particular style or content; it simply means animation from Japan” (Ruh, 2004: 1).

dentro de sus fronteras como la procedente de otros países (Loriguillo López, 2018: 36). Hay que tener en cuenta que la etimología de la palabra anime es una abreviatura del término *animeshon*, una traducción al japonés de la voz y forma inglesa *animation* (Hernández Pérez, 2017: 64); por esto, se entiende que anime designe a la animación japonesa en general.

La otra corriente de pensamiento es la que propone separar los términos anime y animación japonesa y considerarlas dos formas distintas. Esta posición deriva principalmente de los orígenes de la palabra anime como abreviatura de *animeshon*, que data de entre los años 1961 y 1962 y fue acuñada por Mori Takuya en la revista *Eiga Hyoron* (Horno López, 2014: 55; Litten, 2017: 7). Esta nomenclatura nació para distinguirse de otros términos utilizados en décadas anteriores como *Dekobo shingacho* (antes de 1910), *Senga kigeki*, (sobre 1910), o *Doga*, utilizado por Kenzo Masaoka sobre 1937 (Horno López, 2014: 54; Litten, 2017: 7-8). Otro de los motivos del nacimiento del término anime en torno a los años 60 fue para referirse a las nuevas formas y estilos de animación que surgen en Japón en esta época y que se diferencian significativamente de las obras de las décadas anteriores. Así, siguiendo una de las citas de la introducción (Loriguillo López, 2021: 21), el término anime designa las nuevas formas de la animación en Japón a partir de los años 60 y que se distinguían de las animaciones creadas desde los años de 1920.

En esta corriente se posicionan otros tantos autores como Tsugata (citado en Clements, 2013), LaMarre, que “argumenta que el anime necesita ser entendido como un tipo específico de animación con su propia estética” (Denison, 2016: 8)<sup>22</sup>, o Denison (2016) quien observa cómo “el término ‘anime’ no cubre los primeros periodos de la producción animada japonesa” (p. 5)<sup>23</sup>, y que “la animación japonesa no siempre ha sido anime” (p. 69)<sup>24</sup>. Nos posicionamos así con esta última autora ya que, debido a nuestros propósitos de tratar la historia musical del género desde sus inicios, podemos diferenciar la animación japonesa como las obras animadas desde 1917 –año de origen de la

---

<sup>22</sup> “Anime needs to be understood as a specific kind of animation with its own aesthetic” (Denison, 2016: 8).

<sup>23</sup> “The term ‘anime’ does not cover the earliest periods of Japanese animation production” (Denison, 2016: 5).

<sup>24</sup> “Japanese animation has not always been anime” (Denison, 2016: 69).



animación en Japón– y anime<sup>25</sup> como las nuevas formas de animación televisiva que surgen en los años 60.

Aun con todo, la propia definición de anime es en sí compleja ya que entran en juego otros muchos elementos que no son solo artísticos o exclusivos de la técnica de la animación, sino también culturales, económicos y políticos. Así, las propias instituciones políticas y económicas niponas –bajo los movimientos del *Soft Power* y *Cool Japan*– han favorecido la acepción de la palabra anime “que se efectúa desde Occidente, aquella que contempla únicamente los productos derivados de la producción *mainstream* y que ignora la producción animada independiente japonesa” (Loriguillo López, 2018: 36). Desde el ámbito artístico se rechaza que se haga esta concepción del anime como un producto meramente comercial y que no se consideren otras formas de animación o determinadas obras artísticas más independientes. Realizadores de renombre tales como Hayao Miyazaki y Makoto Shinkai entran en esta discusión y rechazan considerar el anime como un producto exclusivamente comercial (Horno López, 2014; Loriguillo López, 2018). Horno López apunta cómo en el caso de Miyazaki, además de rechazar la concepción comercial del género, tampoco comparte la “definición artística” del término anime ya que no representa la totalidad de las técnicas de animación y reduce “los detalles del dibujo y los movimientos coreográficos de la animación”; de ahí que se refieran a muchos de sus largometrajes como “películas” y no como animes (2014: 55-56). En el caso de otros creadores como Makoto Shinkai rechazan el término anime y la clasificación como tal de sus obras “ya que a menudo consideran el anime como una mera moda actual y pasajera, no como una forma seria de arte” (ibidem.: 56-57). Debido a todo esto, autores como Condry prefieren declarar que:

Lo que descubrimos es que no existe una única definición de “anime” y que las fallas en el debate sobre lo que importa dependen de diferentes interpretaciones de las fuentes de la creatividad, los deseos de las audiencias y los contextos mediáticos más amplios en los que se desarrollan las industrias de la animación. La historia del anime gira en torno a perspectivas contrapuestas de lo que significa el éxito (2013: 87)<sup>26</sup>.

---

<sup>25</sup> Cómo indica Horno López, la palabra anime también se puede leer como ánime, ya que, al ser una concepción japonesa, la pronunciación más cercana a la fonética nipona sería acentuando la primera vocal (2014: 53-54). Sin embargo, nos referiremos únicamente como anime ya que es la pronunciación más extendida y utilizada tanto por autores académicos como por el gran público.

<sup>26</sup> “What we discover is that there is no single definition of ‘anime’ and that the fault lines in the debate about what matters hinge on different understandings of the sources of creativity, the desires of audiences, and the broader media contexts in which animation industries develop. The story of anime revolves around competing perspectives of what success even means” (Condry, 2013: 87).

Al respecto, recomendamos la lectura de Denison (2016), la cual realiza un profundo trabajo para definir el anime teniendo en cuenta todos estos elementos y otros exclusivos del medio como los múltiples géneros y temáticas de ciencia ficción, terror, etc., en los que se desarrollan sus obras: “el anime es un fenómeno siempre en expansión, uno que tiene el potencial de ayudarnos a repensar la forma en la que los géneros [ciencia ficción, horror, fantasía, etc.] funcionan en la cultura” (p. 29)<sup>27</sup>.

Con todo, y a pesar de estas discrepancias y “usos interesados” del término (Loriguillo López, 2018: 37), creemos que en la actualidad no suele haber confusión en entender el anime como una forma de animación particular que tiene su origen en el país nipón, pero que se ha extendido por el globo dando lugar a animes producidos en otros países. Este es el caso de obras como *Castlevania* (Sam Deats, 2017), que a pesar de ser una producción enteramente americana se considera un anime. En esta línea encontramos apreciaciones similares a la hora de definir el anime y con las cuales estamos de acuerdo:

Así, se puede diferenciar entre una definición técnica y sencilla de *anime* según su origen: animación producida en Japón y una definición más compleja de *anime* como un tipo de cultura específica de animación japonesa que excluye algunas formas de animación realizada en Japón y por el contrario permitiría animaciones producidas fuera de Japón pero que se ajusten a un definido “estilo” denominado *anime* (Horno López, 2014: 57).

En esta investigación, a raíz de los propósitos históricos-musicales y de las consideraciones en la selección de los objetos de estudio, utilizaremos y nos referiremos a las obras como animación japonesa y/o anime utilizando esta línea principal. Con “animación japonesa” nos referimos a las obras de animación producidas y creadas en Japón desde una perspectiva general: una parte importante de los objetos de estudio pertenecen a los años de creación y estandarización de la animación en Japón, esto es, desde 1917 hasta la década de los 60. Muchas de estas obras distan de la definición estilística, temática y técnica de anime en la que nos posicionamos, pero siguen formando parte del cómputo general de obras niponas que denominamos “animación japonesa”. Por ejemplo, obras como *Haru no Uta* (Noburo Ofuji, 1931), *Kumo no Ito* (Noburou Ofuji, 1946), *Muku no Ki no Hanashi* (Shoji Maruyama, 1947), *The Vision of Escaflowne* (*Tenku no Escaflowne*, Kazuki Akane, 1996) y *Summer Wars* (Mamoru Hosoda, 2009) son “animaciones japonesas”, pero únicamente serían las dos últimas las que, según

---

<sup>27</sup> “Anime is an ever-expanding phenomenon, one that has the potential to help us rethink the way genres function in culture” (Denison, 2016: 29).

nuestros estándares, podríamos considerar animes. Además, parte del corpus que hemos analizado sobre los años 40 y 50 son obras en estilo de animación por siluetas o por marionetas en *stopmotion*, que son muy importantes para la historia de la animación japonesa (Bendazzi, 2016a), pero las cuales no son nada semejantes al anime que analizaremos de los años 80 y 90.

Sin tener en cuenta las concepciones y consideraciones político/económicas anteriores, aportamos una definición genérica, estilística, temática y técnica del anime siguiendo a varios autores y con la cual nos referiremos a una parte importante de las obras analizadas en la investigación. El anime como género de animación surge en los años 60 y tiene su principal exponente en la serie televisiva de 1963 *Astro Boy* (Clements, 2013: 116-130; Schodt, 2007). Se establece así una de las principales características del anime: obra animada japonesa en formato serial y televisivo. El modelo de producción de esta obra influencia notablemente a las series contemporáneas, convirtiéndose así en un rasgo distintivo en la definición del anime; “las limitaciones del presupuesto de la serie crearon el principal modelo a seguir por la industria no solo en términos de financiación sino de técnica” (Hernández Pérez, 2017: 92)<sup>28</sup>. Ejemplos de otras obras seriales televisivas definitorias del anime son *8 Man (Eightman)*, Haruyuki Kawajima, 1963), *Ribbon no Kishi (Princess Knight)*, Chikao Katsui y Kanji Akahori, 1967), *Ashita no Joe* (Osamu Dezaki, 1970) o *Lupin the 3rd (Rupan Sansei)*, Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Masaaki Osumi, 1971).

Aparte de estas consideraciones productivas y creativas podemos seguir definiendo el anime desde el estilo del dibujo o las temáticas de las historias. “Los dibujos *anime* son generalmente de carácter realista, aunque suelen estilizarse ciertos rasgos faciales, sobre todo la forma de los ojos, la boca y la nariz” y son heredados de la estética del manga<sup>29</sup> (Horno López, 2014: 125). De estos elementos destaca más a la hora de identificar el estilo *anime* los ojos de los personajes (Condry, 2013: 102-103). “El *ojo anime* ha sido, casi desde sus inicios, el elemento descriptivo que ha caracterizado al estilo

---

<sup>28</sup> Otros elementos definitorios del anime que surgen en *Astro Boy (Tetsuwam Atom)*, Osamu Tezuka, 1963) e influyen en las siguientes obras se exponen más detenidamente en uno de los capítulos de la investigación, debido también a la importancia que tienen en la definición y utilización de los elementos musicales y las nuevas bandas sonoras.

<sup>29</sup> Podemos definir el *manga* como “comic japonés” (Horno López, 2014: 29) y el cual es muy importante para la industria del anime ya que proporciona gran parte de las historias en las que se basan las series y películas anime.

de animación japonesa, convirtiéndose, incluso para muchos artistas contemporáneos, en un rasgo distintivo y un icono de la cultura nipona” (Horno López, 2014: 126).



Imagen 1.1.: Rasgos faciales distintivos del dibujo anime. De izquierda a derecha, *Lelouch Lamperouge* (*Code Geass – Lelouch of the Rebellion*, Goro Taniguchi, 2006); *Tsumugi* (*Sweetness & Lightning*, Tarou Iwasaki, 2016).

Junto con el ojo, es posiblemente el pelo puntiagudo y de gran anchura otro elemento estilístico distintivo del dibujo anime. Además, el color también es característico: “éste está basado en tintas planas con un mínimo de sombreado –por capas– para proporcionar volumen a las figuras” (ibidem.: 127).



Imagen 1.2.: Pelo característico del dibujo anime. De izquierda a derecha, *Joe Yabuki* (*Ashita no Joe 2*, Osamu Dezaki, 1980); *Vegeta* (*Dragon Ball Z*, Daisuke Nishio y Shigeyasu Yamauchi, 1989), *Orga Itsuka* (*Mobilo Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans*, Tatsuyuki Nagai, 2015).

En lo que se refiere a las temáticas, la mayoría de los animes desde los 60 están basados en los mangas, dirigidos a un público joven adolescente, y presentan grandes efectos dramáticos y psicológicos, además de, en algunos creadores, la presencia de críticas sociales. Podríamos decir que una de las características del anime es la gran variedad y diversidad temática que puede llegar a alcanzar: magia, fantasía, medieval, histórico, ciencia ficción, ciberpunk, cómico, colegial, romántico, erótico, musical, terrorífico, gore, deportivo, y un largo etcétera (Denison, 2016). Esta variedad de temas y tramas ha dado lugar a los propios géneros del anime y que se categorizan según sus temáticas principales ya sean peleas, acción, magia, fantasía, romance, etc., dando así origen a reconocidos (sub)géneros del anime como son el *shonen*, *shojo*, *seinen*, *magical girl*, *isekai*, *ecchi*, *spokon*, *mecha*, *slice of life*, y otro largo etc. Otras particularidades del

género anime son los efectos dramáticos, psicológicos, pensamientos sobre la vida, la sociedad, y la complejidad narrativa y temática que podemos apreciar en muchas de las obras de este género. Al respecto de los temas complejos y maduros en algunas de las obras más representativas del anime remitimos a la lectura de Napier (2005 y 2007), Loriguillo López (2018 y 2021) o Ruh (2004). De entre gran cantidad de ejemplos que podríamos destacar como animes maduros con temáticas adultas alejadas de un público infantil, señalamos, aparte de los ejemplos que dan los autores anteriores, otras series televisivas como *Welcome to the NHK (NHK ni Yokoso*, Yusuke Yamamoto, 2006), donde se tratan temas como el suicidio, la ansiedad social o los aspectos más decadentes de la personalidad humana.

Estas características generales son las derivadas de más de medio siglo de evolución del anime, por lo que podemos encontrar obras animadas que no cumplan algunos de estos elementos y que sigan siendo anime. Ejemplos de esto son los formatos de películas u OVA que forman parte del corpus de la investigación, las cuales, aunque no sean series televisivas, están dentro de los rasgos estilísticos y temáticos del anime. Con estas ejemplificaciones y definiciones, distinguiremos a lo largo de la investigación las dos acepciones, “animación japonesa” y “anime”. De esta manera atendemos a la mayoría de bandas sonoras de las obras animadas del país Nipón y que tanto se han extendido por el mundo. En este punto aclaramos también que nuestro corpus de obras, debido a las características del género, a la justificación, a nuestros objetivos y propósitos históricos, se centra únicamente en la animación japonesa y el anime proveniente de Japón, sin tener en cuenta animes de otros países, muchos de los cuales son del presente siglo y no tienen la relevancia histórica que buscamos.

Esto también nos permitirá comprobar cómo, una vez observada la historia musical, se puede justificar la distinción anime–animación japonesa también desde esta perspectiva, ya que los recursos musicales son otros de los elementos diferentes y cambiantes en la prolífica historia de la animación proveniente de Japón.

### 1.1.2. Bandas sonoras

Una vez definido el anime y lo que entendemos como tal en lo referente a los objetos de estudio de esta investigación, aclaramos el significado y a lo que nos referimos con el segundo concepto de la tesis: las bandas sonoras. Comúnmente se entiende por “banda sonora” toda aquella música que suena o se utiliza en una película y que la acompaña en su totalidad o en varias partes del metraje. Si bien esta definición es cierta en parte, no es lo suficientemente aclaratoria ni específica para enfocarla en un trabajo de investigación. Como señala López Román, “actualmente no existe unanimidad en el uso de términos para la definición de la música aplicada a la imagen, por lo que es habitual encontrar multitud de referencias a ésta” (2014: 12). Esto nos obliga a buscar una definición más precisa de lo que entenderemos por “banda sonora” o música aplicada a la imagen que se adapte a nuestros propósitos y objetos de estudio.

La música de una película no solamente se conoce como “banda sonora”, sino que recibe varias acepciones que debemos considerar. Algunas de las más utilizadas son “música de cine”, “música de película”, “banda sonora original”, “música cinematográfica”, “*soundtrack*”, “música audiovisual”, etc. La acepción “música audiovisual” nos parece más adecuada y completa “ya que engloba, no solo a aquella música cinematográfica, sino también a toda música aplicada a la imagen (teatro, danza, televisión, vídeo, etc.)” (ibidem.). Este término incluiría también la música de películas, series anime y animación en general. Profundizando en uno de los conceptos, “la música de cine se puede definir como una música compuesta o elegida expresamente para acompañar las películas” (Kalinak, 2010: XIII)<sup>30</sup>. Esta definición incluiría tanto la música originalmente compuesta para una película como aquella compuesta con anterioridad y utilizada en el film como, por ejemplo, la música de tradición culta occidental. Esto sería muy oportuno ya que una de las músicas más empleadas en las primeras obras de animación de los años 20 y 30, tanto niponas como americanas, es la música de la tradición culta de compositores como Mozart, Rossini, Grieg, o Weber<sup>31</sup>. La propia Kalinak subraya también que la música no solo debe ser uno de los elementos del film, sino que también debe cumplir ciertas funciones y servir a una serie de objetivos. La

---

<sup>30</sup> “Film music can be defined as music either directly composed or expressly chosen to accompany motion pictures” (Kalinak, 2010: XIII).

<sup>31</sup> En el trabajo de Kalinak (2010) se pone como ejemplo de esta música no original utilizada como banda sonora la canción de estilo pop-rock “Stuck in the Middle With You” del grupo Stealers Wheel, utilizada en la película *Reservoir Dogs* (Quentin Tarantino, 1992).

música, entre otras funciones, puede: establecer escenarios, especificar un lugar y tiempo determinados, crear atmósferas, expresar un estado de ánimo, llamar la atención sobre elementos de dentro o fuera del plano, reforzar o eclipsar desarrollos narrativos y contribuir a la forma en la que el espectador responde a ellos, etc. (ibidem.: 1). Es decir, la música no solo aparece en una película como un mero acompañamiento, sino que cumple una serie de funciones que contribuyen a la comprensión total de la obra fílmica o visual.

Cercano a este pensamiento está el de uno de los teóricos más relevantes sobre música cinematográfica, Michel Chion. Chion comparte la idea de que la música cinematográfica tiene una serie de funciones en el film, pero "... la idea de una lista de 'funciones' de la música en el cine (...) es siempre algo más que la simple suma de sus diversas utilidades" (Chion, 1997: 192). De aquí entendemos que las funciones y usos de la música en el cine no son únicos ni específicos, sino que dependerán en cada momento de la música, de la película, y de los elementos que integran y relacionan a ambas.

Ciertamente, existe lo que podríamos llamar *usos* conscientes de la música cinematográfica, usos que se pueden aprender, utilizar, dominar cada vez mejor, pero la música no se somete a funciones, asignables y finitas, igual que no lo hacen el montaje o la interpretación de los actores (ibidem.).

De la misma manera, Chion rechaza una idea muy extendida sobre la música en el cine: la de que la banda sonora "acompaña" a la película. Compartimos el rechazo a dicha idea y parte de esta tesis tratará de mostrar los modos en los que la música ha desempeñado papeles muy variados e importantes en el ámbito del anime. "En realidad, resulta un tanto abusivo hablar de la música como 'acompañamiento' del filme ¡porque forma parte de él!" (ibidem.: 193). El cine es un arte multidisciplinar, y una película se forma mediante la conjunción de diferentes y variados elementos como narración, dirección, actuación, fotografía, montaje, escenarios, luces, diseño, decorados, vestuarios, sonido, etc. La música es uno de esos componentes, por lo que se incluye en la forma y conjunto de la obra fílmica.

Este es pues el punto de partida para abordar la música de las películas y series anime. El anime, al ser un género narrativo audiovisual próximo al cine, contiene una serie de elementos, entre los que se encuentra la música, la cual forma parte importante del todo de la obra.

Otra de las aportaciones de Chion al significado de la música cinematográfica es la idea de que, entre sus múltiples funciones y posibilidades, la relación entre una escena y su música no es “única y necesaria” (ibidem.: 199). De esta idea entendemos que las funciones y utilizaciones de la música que resaltaremos en los análisis no están determinadas de antemano, sino que nacen en la propia creación de la obra y se justifican en dicha obra. Las funciones solo tienen sentido en el contexto único de relación imagen-música. Siguiendo las palabras de Chion, “del mismo modo en que la relación música/letra en una canción, la relación música/imagen no tiene sentido ni necesidad más que en el tiempo y en el espacio de su unión, en el seno de un propósito y de una forma global” (ibidem.: 201). Esto es necesario para nuestra comprensión del funcionamiento de las bandas sonoras ya que subraya que la relación música/imagen y las funciones que la música puede desempeñar no pueden determinarse a priori, sino solo en el contexto de cierta lógica y sentido de la obra en cuestión.

Una de las últimas barreras a la que nos enfrentamos a la hora de definir y abordar las bandas sonoras son los propios elementos que componen la acepción “banda sonora”. El término banda sonora también implica todos los demás sonidos no musicales que aparecen en la película. Estos elementos sonoros suelen establecerse en tres categorías: diálogos, ruidos (sonidos) y música (López Román, 2014; Buhler et al., 2010), entendiendo por diálogos las conversaciones y discursos de los actores y los sonidos todo aquello relacionado con el mundo sonoro de la película como chasquidos, golpes, explosiones, disparos, pisadas, cierres de puertas, interruptores, viento, tormentas, lluvia, sonidos artificiales, etc. Además, Buhler et al., defiende la importancia de los otros dos elementos no musicales en relación con los componentes narrativos del film (2010). En este sentido otorga mayor importancia a los diálogos y a los sonidos que a la música ya que los dos primeros aportan una información más clara y concisa desde el punto de vista narrativo y visual (Buhler et al., 2010)<sup>32</sup>. Estos elementos también los tendremos en cuenta a la hora de abordar los análisis, ya que las propias funciones que desempeñe la música se verán en parte determinadas por la presencia, relevancia y la acentuación de los otros elementos sonoros. Esto destaca por ejemplo en algunas series anime como *Serial Experiments Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998), donde en la “banda sonora”

---

<sup>32</sup> Estas aportaciones de Buhler et al., (2010) también son defendidas por numerosos autores que contemplan como parte de la banda sonora las tres categorías de sonidos que aparecen en una película. Además, Buhler et al., (2010) propone una definición de música de cine similar a algunas anteriores, tratándola como toda la música que se usa en una película.



presentan más importancia narrativa los sonidos ambientales no musicales que la propia música. Para el tratamiento de estos elementos sonoros no musicales también nos son de gran utilidad textos que se centran en el análisis del sonido dentro del cine como el de Chion (2017).

Con todo esto, podríamos entonces exponer cómo y de qué manera utilizaremos los diferentes términos para referirnos a la música en las obras que analizaremos. Así mismo aclaramos que emplearemos las definiciones citadas de Chion (1997) y Kalinak (2010) de “banda sonora” o “música audiovisual”. Ante todo, tratamos el anime como obras audiovisuales narrativas con elementos y formas muy comunes a lo que se entiende como cine, por lo que utilizaremos principalmente a lo largo del trabajo los términos “banda sonora”, “música audiovisual”, y en ciertos momentos, “música cinematográfica”. El término música cinematográfica se intentará evitar en la medida de lo posible. Gran parte del corpus de obras de este trabajo son series con formato televisivo de varios capítulos, por lo que utilizar este término no parece lo más adecuado dado el formato de las series televisivas, donde la sucesión narrativa se articula a través de cierto número de episodios. No obstante, otra parte del corpus de análisis son películas y largometrajes en formato cinematográfico, por lo que en estas ocasiones sí podríamos aplicar “música cinematográfica” o incluso “música de cine”.

A pesar de que entendemos y compartimos los problemas y dificultades del término “banda sonora”, lo utilizaremos ampliamente a lo largo del trabajo por dos motivos principales. En los sucesivos análisis y obras que tratamos diferenciamos claramente las tres categorías sonoras antes referidas. Seguiremos la siguiente terminología: “voces de personajes” (o “diálogo de personajes”), “sonidos de la imagen” (para referirnos a todos aquellos sonidos no musicales que forman parte de la narración presentada visualmente), y “banda sonora” para referirnos exclusivamente a la música. Dado que diferenciamos y separamos los tres tipos de sonidos mediante distintas denominaciones, utilizaremos “banda sonora” para referirnos únicamente a la música. El segundo motivo es que el término y significado común de “banda sonora” está ampliamente extendido, por lo que entendemos que, al emplear este término sin necesidad de especificar, inmediatamente se relaciona con la música utilizada en una obra audiovisual. De la misma manera, aplicaremos en la medida de lo posible la frase música utilizada “en”, en vez de la música utilizada “para”, dicha u otra obra audiovisual. Esto es debido a que defendemos la idea de que la música forma parte de la película, por lo

que la banda sonora se utiliza “en” la obra y no “para” la obra. De un modo similar a como utilizamos la expresión “banda sonora” usaremos el término “música audiovisual”. Con este término podremos referirnos a una gama más amplia de obras audiovisuales que conforman todos los formatos en los que se presenta el anime: series, películas, OVA, cortometrajes, especiales televisivos, videojuegos, etc.

Nos referiremos, pues, con “banda sonora” a toda aquella música –sea compuesta o preexistente– que aparezca en el discurso narrativo de la serie o película anime y que contribuya al sentido de la obra, tanto por sus características propias como por la relación que establezca con la imagen y cumpla a su vez una serie de funciones, objetivos y propósitos en la obra. Así mismo, aunque consideremos la música preexistente dentro de las bandas sonoras, le daremos más importancia y protagonismo a la música original compuesta en obras anime debido a los objetivos de este trabajo.

Una vez hemos adoptado esta definición de “banda sonora” para el desarrollo de la investigación, necesitaremos concretar cierta terminología de análisis específica a la hora de abordar las relaciones música-imagen. Basándonos en el método de análisis de López Román (2014), adoptaremos lo que él denomina como *lenguaje musivisual* para referirnos a las relaciones y funciones imagen-música.

El “*Lenguaje Musivisual*” es un lenguaje específico de la música situado *en* el cine y *desde* el cine, entendido no sólo desde su punto de vista estructural, rítmico y sonoro-material, sino también desde las relaciones semióticas y de significado en relación con la interacción que establece con la imagen y el argumento (2014: 91).

El mismo autor aclara la procedencia de este término (y en cierta manera su validez) basándolo y explicándolo desde otros autores y teóricos de relevancia: “De hecho, el término que hemos acuñado ‘musivisual’, es deudor de la noción de ‘audiovisión’ ideada por Michel Chion” (ibidem: 9). Así pues, los elementos de este lenguaje *musivisual* y la forma en la que los aplicamos a nuestros análisis de las bandas sonoras del anime y la animación japonesa a través de su historia se continúan explicando en los siguientes epígrafes.

### 1.1.3. Aproximación esencialista y funcionalista a las bandas sonoras del anime

Dado que la presente tesis doctoral es una primera aproximación al estudio general del desarrollo histórico de las bandas sonoras en la animación japonesa y el anime, es necesario aclarar brevemente cómo, desde nuestro estudio, nos posicionamos ante la interacción exclusiva de los dos elementos que acabamos de definir para así precisar además la forma en la que analizaremos el corpus total de obras seleccionadas.

Desde el inicio del cine y su interacción con la música se han desarrollado diversas teorías y propuestas que abordan la relación entre estas dos formas de arte. Entre las más importantes y seguidas destacamos las corrientes esencialista y funcionalista de la música de cine (López Román, 2014: 38). En la corriente esencialista, se establece que la música de cine forma “un todo en relación con la imagen” (Radigales, citado en Urdaniz, 2016: 41) y esa unión existe antes de cualquier idea o propósito de directores o compositores. Esta corriente sostiene la idea de que la música de cine (y el propio cine) es heredera de la forma de “arte total” de la ópera wagneriana<sup>33</sup> (Urdaniz, 2016: 42). Algunos autores representativos de esta corriente son Balàzs, Mueran y Deleuze (ibidem.: 41). El pensamiento funcionalista sostiene, sin embargo, que en el cine “la música solo tiene un papel puntual ‘en función de’” determinados elementos de la película, y que los elementos visuales siempre estarán por encima de la música (ibidem.). Algunos autores defensores de este pensamiento son Colpi o Porcile (ibidem.)<sup>34</sup>.

Con lo que respecta a la animación en general y al anime en particular, podría ser conveniente situarnos en una de estas dos posturas para elaborar la investigación. Sin embargo, no creemos que esto sea oportuno dada la riqueza, variedad y versatilidad de la historia de la música utilizada en la animación, pero sobre todo atendiendo a los elementos

---

<sup>33</sup> Este “arte total” tiene su origen en el concepto de *Gesamtkunstwerk*. Se trata de una forma artística que abarca un conjunto de artes como palabra, música, drama y movimiento de forma estructurada, equilibrada y unificada (Richter, citado en Urdaniz, 2016: 42). Esta acepción y forma artística se le atribuye al compositor alemán Richard Wagner y tiene su exponente en sus óperas, como, por ejemplo, la tetralogía de *El Anillo del Nibelungo*.

<sup>34</sup> Dado que la presente tesis doctoral trata temas multidisciplinares como el anime, su historia, las bandas sonoras, y sus aplicaciones didácticas, no creemos oportuno realizar en profundidad un apartado sobre las diferentes teorías, métodos, autores y corrientes a lo largo de la historia de la música cinematográfica, por lo que para conocer en mayor profundidad las características de estas teorías, autores y métodos, recomendamos la lectura de la tesis doctoral y el marco teórico de Juan Urdaniz Escolano (2016). En este estudio sobre un modelo de análisis para la música de *La Guerra de las Galaxias* aborda en su marco teórico de manera profunda todo lo relacionado con las diferentes corrientes, pensamientos y métodos de análisis más relevantes en la historia de la música cinematográfica y las bandas sonoras.

de las obras en particular como representaciones artístico-narrativas. Las obras de animación son productos artísticos que nacen de una interacción conjunta de diferentes creadores y artistas entre directores, animadores, dibujantes, compositores, etc. Cada obra tiene unas características y elementos particulares y son dichos elementos los que proporcionarán en última instancia una aproximación u otra al estudio de la banda sonora. Situarse en una única postura limitaría los análisis y la visión global de la riqueza y variedad que presenta la música en la animación. Por lo tanto, será la propia obra y sus particularidades las que nos digan si adoptar una corriente esencialista o funcionalista, para lo cual nos apoyamos en los argumentos de López Román:

Ambas posturas no son irreconciliables, ya que forman parte del pensamiento teórico de la música audiovisual; ambas constituyen teorías correctas, aunque planteadas desde puntos de vista completamente distintos, y puede extraerse de las dos los aspectos que ayuden a tener una visión global y más completa de las relaciones sonoro-visuales (2014: 38).

Por ejemplo, saliéndonos brevemente del ámbito del anime, si tratamos la historia musical de la animación Disney –como en el capítulo 3– y sus *Silly Symphonies* de los años 30, necesitaríamos un punto de vista esencialista ya que la música en estas obras es, valga la redundancia, esencial<sup>35</sup>. Lo mismo podría ocurrir si tratásemos la música de otras obras animadas como *Cómo Entrenar a tu Dragón* (*How to Train Your Dragon*, Chris Sanders y Dean DeBlois, 2010), donde el papel de la música cobra más sentido desde un punto de vista esencialista. De forma contraria sucedería por ejemplo con *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001), donde la música se explicaría de forma más adecuada con un pensamiento funcionalista.

En el anime se podría pensar que nos posicionamos en una corriente esencialista. No obstante, ocurre algo similar a lo anteriormente expuesto. En obras como *Muku no Ki no Hanashi* (Shoji Maruyama, 1947), *Hakujaden* (*The White Snake*, Taiji Yabushita, 1958) o *AKIRA* (Katsuhiro Otomo, 1988), las funciones que desempeña la música se abordan desde un punto de vista esencialista. En el caso de *AKIRA*, por ejemplo, la música se creó y compuso antes que la animación y fue la animación la que se adaptó a la música (Haguchi, 2014: 182). De forma contraria ocurre con series como *Mobile Suit Gundam* (*Kido Senshi Gundam*, Yoshiyuki Tomino, 1979), *Berserk* (*Kenpu Denki Berserk*,

---

<sup>35</sup> Para una mayor profundización de lo que se podría considerar como una corriente esencialista sobre la música en la animación Disney, recomendamos encarecidamente el libro *The Cartoon Music Book* (Goldmark & Yuval, 2002).

Naohito Takahashi, 1997) o *GTO: Great Teacher Onizuka* (Noriyuki Abe, 1999), en donde la música se utiliza en función de las necesidades narrativas de las diferentes historias.

Por lo tanto –y aunque en los posteriores análisis utilicemos un mismo modelo para obtener los elementos cuantitativos– plantearemos las dos posturas para tratar las bandas sonoras del anime y la animación japonesa dependiendo de las características propias de las obras. Esto no solo dará riqueza y variedad a la propia investigación, sino que contribuirá a comprobar la versatilidad, utilidad e importancia que tiene la música en el anime y sus elementos comunes a través de su desarrollo histórico.

## **1.2. Selección de la muestra de investigación**

Una vez conocidos los objetivos, las pretensiones de la investigación, las definiciones y aproximaciones que tomamos ante los objetos de estudio, confeccionamos la muestra de investigación que analizaremos para alcanzar dichos objetivos. Previa a esta selección, y junto a nuestro conocimiento del corpus a estudiar, hemos realizado una revisión bibliográfica de los autores que han tratado la historia del anime y todos sus elementos artísticos, productivos, sus diferentes periodos y características en la evolución del género, etc. Estos autores han sido principalmente: Beck (2004), Bendazzi (2016a y 2016b), Clements (2013), Clements & McArthy (2006), Hernández Pérez (2017), Horno López (2014) Hu (2010), Loriguillo López (2018), Montero Plata (2014) y Novielli (2018). Todos estos autores nombran diferentes obras y animaciones que son ejemplificativas, más representativas o importantes. Por lo tanto, la selección de la muestra se ha visto condicionada por el nombramiento de las obras que tratan y analizan estos investigadores. No obstante, hemos seguido otras consideraciones que son necesarias nombrar y tener en cuenta.

En primer lugar, es evidente que las pretensiones de la investigación necesitan un número considerable de obras para poder generalizar las conclusiones y resultados. En muchas ocasiones, las obras ofrecidas y nombradas por estos autores en los diferentes periodos y épocas no son suficientes. Por lo tanto, nos hemos apoyado también de información obtenida a través de páginas web y sitios especializados en anime como “Anime News Network”, “AniDB” u otras relativas a la historia del cine en general como

“IMDB”<sup>36</sup>. Estos sitios ofrecen la totalidad de obras de anime y animación japonesa creadas en todos los años desde que surgiera la animación en Japón en el año 1917, por lo que nos es de gran ayuda para descubrir obras importantes y representativas que antes no se hayan tomado en consideración y ampliar así la muestra de investigación. Además, en estos sitios web se ofrece un elemento que nos es de gran importancia y que en numerosas ocasiones no se nombra en la bibliografía académica anterior: la acreditación de los compositores que escriben la música de las obras de animación.

El procesamiento que hemos seguido en estos sitios web nos ha ayudado a identificar los diferentes compositores, los nombres que más se repiten en la música de las obras anime y poder así también estudiar la relevancia y presencia de los mismos, a los cuales consideramos importantes en el desarrollo artístico y audiovisual del anime. A raíz de estos compositores y para catalogarlos correctamente, hemos realizado otro procesamiento bibliográfico de fuentes secundarias no especializadas en anime, pero que nos son de utilidad para comprender el estilo y el trabajo del compositor en particular y relacionarlo con su trabajo en el anime o la animación japonesa<sup>37</sup>.

La siguiente consideración que hay que tener en cuenta son las épocas y los años. En varias ocasiones hemos comentado –y veremos más detenidamente en el capítulo 3– cómo la animación japonesa nace en 1917. No obstante, nuestro objeto de estudio principal es la banda sonora, que no empezó a incluirse en la animación japonesa hasta los primeros años de 1930 con *Chikara to Onna no Yononaka* (Kenzo Masaoka, 1933) (Montero Plata, 2014: 133) y las experimentaciones de finales de los 20 como *Kujira* (Noburo Ofuji, 1927) o *Kuro Nyago* (Noburo Ofuji, 1928). Por lo tanto, la muestra real de análisis *musivisual* se desarrolla a partir de estos años de finales de los 20 y principios de los 30. Todas las obras nombradas en el capítulo 3 forman parte de la contextualización y utilización de la música en la época silente de la animación japonesa.

También debemos destacar un problema importante, y es la limitada accesibilidad a muchas de las obras de animación japonesa y anime. Obras anime de entre los años 80

---

<sup>36</sup> Anime News Network: <https://www.animenewsnetwork.com/> AniDB: <https://anidb.net/> IMDB: <https://www.imdb.com/> Estos sitios web, sobre todo Anime News Network (ANN), también se referencian en los diferentes trabajos de investigación que citamos, lo que en sí justifica su fiabilidad y su utilización para la confección y estudio de la muestra.

<sup>37</sup> Estas fuentes secundarias de las que hemos obtenido información sobre compositores las hemos citado en los anexos, en los apuntes biográficos sobre los compositores que consideramos más representativos de la animación japonesa clásica. No obstante, las referencias están en el apartado bibliográfico, antes de dichos anexos donde citamos las fuentes.

y 90 sí se pueden encontrar en plataformas *streaming* de difusión legal en España como Netflix o más específicamente Crunchyroll<sup>38</sup>, así como en otros formatos DVD o Blu-ray. En lo que respecta a la animación japonesa clásica desde 1917 a la década de los 60, se han podido tratar gracias a la obtención de una recopilación en 12 volúmenes en DVD realizada por “The National Film Center Japan”, donde reúnen una buena muestra de cortometrajes de animación japonesa clásica. No obstante, las series y obras anime de entre los 60 y los 70 son de difícil acceso, por lo que ha sido necesaria la utilización de los *fansubs* y su facilidad en el visionado de anime desde Occidente.

Los *fansub* son las traducciones de series anime realizadas por fans del género: “los grupos *fansubs* se encargan de capturar un anime de su emisión en el flujo televisivo japonés, adaptarlo a lengua de destino [subtitulándolo] y distribuirlo por Internet de manera gratuita entre los miembros de comunidades *otaku*” (Loriguillo López, 2018: 264). Por lo tanto, estos formatos también han sido necesarios para ampliar la confección de la muestra<sup>39</sup>. Así mismo, y como se verá en el transcurso de la investigación, el anime se difunde en gran cantidad de formatos entre series de televisión, especiales televisivos, cortometrajes, películas, OVA, etc. Todos estos formatos también se tendrán en cuenta para confeccionar la muestra y dar valor así tanto a la variedad del género como a la generalización de los resultados.

Una de las últimas consideraciones a la hora de confeccionar la muestra es que, en el visionado, intentaremos en la medida de lo posible analizar y tratar la versión original u oficial de la obra, aquella que no esté traducida, doblada a ninguna lengua, reeditada o remasterizada. Esto es debido a que, en algunas ocasiones, la música puede tener relación con los diálogos y voces de los personajes, por lo que la versión original propicia un mejor entendimiento de dicha relación<sup>40</sup>. No obstante, algunas

---

<sup>38</sup> Crunchyroll es una plataforma de difusión *streaming* dedicada exclusivamente al anime, aunque contiene otros productos de la cultura popular como el manga o *dorama* (Loriguillo López, 2018: 267).

<sup>39</sup> Para una mayor información y conocimiento de este elemento, de su importancia y de su problemática en la actualidad recomendamos la lectura del capítulo de la tesis doctoral de Loriguillo López titulado “FANSUBS” (2018: 263). Aquí se analiza profundamente lo que implican los *fansubs*, además tiene consideraciones similares a la nuestra a la hora de la importancia de estos en visualizar o consumir (en nuestro caso analizar) animes clásicos, descatalogados, o que nunca se han retransmitido por países occidentales. “Además, los *fansubs* cumplen una función valiosa en lo relativo a la arqueología audiovisual, encargándose de distribuir material ya descatalogado y de culto entre las comunidades *otaku* occidentales” (ibidem.: 266). Justificamos así la utilización de estas plataformas para completar la muestra de nuestro estudio de aquellas obras de los 60, 70 u 80 muy difíciles de encontrar en las plataformas y medios de difusión oficiales.

<sup>40</sup> En el capítulo 5 veremos cómo en la exportación del anime en los años 60 los países de destino retocaban las obras originales. En uno de los casos que analizamos, *Tetsujin 28-go* (*Gigantor*, Yonehiko Watanabe y

remasterizaciones en las que se mejora o retoca la animación, el color o la iluminación de la obra original no suelen afectar a los elementos de la banda sonora, por lo que podríamos tratar dicha versión en lugar de la versión original. De una forma similar, en momentos puntuales de la investigación podemos hacer referencia a los CD recopilatorios de alguna banda sonora anime con el fin de que los elementos puramente musicales se puedan apreciar mejor y dar así más valor a los resultados y conclusiones.

Con todo, a partir de la revisión bibliográfica y de estas consideraciones, la confección de la muestra y el criterio seguido ha quedado sometido en gran medida a la subjetividad del investigador, lo que inevitablemente sesga los resultados. No obstante, creemos que los compositores y obras ofrecidas son ejemplos suficientes y relevantes de la historia de la animación japonesa, por lo que el estudio de dichas obras prestando especial atención a la banda sonora permitirá la obtención válida de los objetivos. Así, la amplia y detallada muestra de investigación que se ha analizado para esta tesis queda plasmada en una lista de referencias tras las conclusiones de investigación.

### **1.3. Método y modelo de análisis de bandas sonoras**

Una vez confeccionada la muestra de investigación, esta se ha analizado utilizando un protocolo de observación sistemática. Estos análisis sistemáticos se han realizado mediante una herramienta de diseño propio que nos permite obtener, en el corpus trabajado, las finalidades tanto cuantitativas como cualitativas que nos proponemos. Esta herramienta se ha creado debido a que se trata de una primera aproximación a un estudio general de la historia de las bandas sonoras del anime que no se ha hecho con anterioridad, por lo que no se cuenta con herramientas de análisis previas. Por esto, en los siguientes dos epígrafes tomamos en consideración y aclaramos las formas de analizar las bandas sonoras del anime, los autores y métodos que hemos seguido para la creación de nuestra herramienta.

---

Tadao Wakabayashi, 1963), la versión americana compuso una banda sonora totalmente nueva que no tiene nada que ver con la banda sonora japonesa original. Por motivos de este tipo también se hace necesario el tratamiento de las versiones originales.



### 1.3.1. Autores y métodos

Similar a las corrientes esencialista y funcionalista, a lo largo de la historia del cine encontramos numerosos modelos de análisis de la música cinematográfica y de sus formas de interacción con la imagen. López Román cataloga hasta cinco periodos diferentes en el análisis de la música cinematográfica: “1) Estudios clásicos. Primeros estudios de la etapa del cine no sonoro. 2) Primeros teóricos del cine sonoro. 3) Análisis semióticos y fenomenológicos. 4) Semiología, fenomenología y hermenéutica. 5) Estudios, contemporáneos. Psicología experimental, análisis sociológico y neurociencia” (2014: 22)<sup>41</sup>. Al respecto de estas etapas en el análisis de la música cinematográfica, y tal y como explica Urdaniz (2016: 52), se dispone de ejemplos de trabajos que solo analizaban la música sin centrarse en la imagen; y trabajos como los de Gorbman –una de las autoras representativas de la cuarta etapa (López Román, 2014: 22)– en los que ya se trata la música desde su conjunción e interacción con la imagen. Esta autora afirma que “juzgar la música de cine como uno juzga música ‘pura’ es ignorar su estatus como colaboración que es el film” (1987: 12)<sup>42</sup>.

Al respecto de esto último, llama especialmente la atención las diferentes formas de abordar los análisis de la música cinematográfica desde los distintos campos de estudio. Por ejemplo, en los primeros años se abordaban las bandas sonoras desde los ámbitos de la musicología o desde los estudios cinematográficos. Es notable que en ambas aproximaciones cada una concedía más importancia y atención a su objeto particular de estudio, sin prestar suficiente atención al cine –en el caso de los musicólogos– o la música –entre los que estudiaban el cine de manera más específica (Urdaniz, 2016: 46)<sup>43</sup>. Estas compartimentaciones se han ido abandonando optando por aproximaciones que toman en consideración las dos expresiones artísticas.

Esta variedad de autores, pensamientos, métodos y formas de analizar la relación música-imagen nos obliga a la selección y utilización de un método de análisis que se

---

<sup>41</sup> Para continuar profundizando tanto en las corrientes de pensamientos, los diferentes métodos de establecer relaciones imagen-música, y los diferentes autores importantes a lo largo de la historia del análisis de la música cinematográfica, recomendamos la lectura de López Román (2014), donde hace una profunda recopilación de dichos elementos.

<sup>42</sup> “To judge film music as one judges ‘pure’ music is to ignore its status as a part of the collaboration that is the film” (Gorbman, 1987: 12).

<sup>43</sup> Uno de los problemas principales que lleva a esta dualidad de posturas y estudios es que “para estudiar con efectividad una obra de arte multimedia es preciso un acercamiento multidisciplinar. Pocos teóricos del cine tienen conocimientos de teoría de la música y no muchos musicólogos tenían en cuenta el contexto cinematográfico en el que se integraba la banda sonora” (Redner, citado en Urdaniz, 2016: 46-47).

adapte a las características de nuestra investigación. Afortunadamente, se cuenta con una gama amplia de métodos, autores y herramientas que sirven de inspiración. Primeramente, esclarecemos los propósitos del “análisis” como herramienta siguiendo las consideraciones de López Román (2014: 16), que divide el análisis en tres grandes ámbitos, el de la *crítica estética*, el *historicista*, y el de la *pedagogía* y el aprendizaje. Dado que uno de nuestros objetivos es el de realizar un recorrido histórico por los usos, formas, estilos y características de las bandas sonoras del anime, nos es conveniente el tipo de análisis *historicista*:

En este caso el analista busca en el producto artístico relaciones en función de su ubicación temporal en una determinada corriente, estilo o época histórica. Su afán consiste meramente en la categorización, catalogación y denominación de la obra sin entrar en un juicio crítico. Se trata, en este caso, de un análisis puramente descriptivo y comparativo, con el objetivo de su clasificación temporal y estética (López Román, 2014: 16).

En el caso de la *crítica estética* “el analista estudia la construcción de la obra artística, la “deconstruye” para comprender su génesis y motivación estética, establece relaciones de comparación con otras obras de características similares y emite un juicio estético” (íbidem). Este tipo de análisis también lo tendremos presente ya que en nuestro trabajo desmenuzamos la banda sonora de la obra anime con el fin de comprender su funcionamiento y significado, llevando a cabo también comparaciones entre obras y compositores contemporáneos para comprobar así la relevancia de las diferentes bandas sonoras. En última instancia, debido a la parte educativa de la tesis, determinado número de análisis serán de tipo pedagógico, destacando los elementos que son adecuados para los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Una vez definida la herramienta principal, el análisis, lo siguiente es aclarar la forma de aplicarla en el estudio de la obra artística. Dado nuestro posicionamiento ante la banda sonora de tratar la obra como un todo en el que música e imagen se complementan y la música tiene significado en dicha relación, limitamos la elección a métodos que traten la obra desde esta perspectiva<sup>44</sup>. No obstante, en determinadas ocasiones trataremos únicamente la música al hablar de estilos, instrumentación,

---

<sup>44</sup> A este respecto podemos destacar un modelo de análisis interesante y que se ha tenido en consideración, pero trata la banda sonora desde una perspectiva cinematográfica y siempre da más importancia a la imagen (Audissino, 2017). Nuestro posicionamiento es contrario ya que veremos cómo en varias obras que analizamos algunas escenas alcanzan su máximo potencial tanto narrativo como emocional gracias a la música.

armonías, melodía, etc. Es decir, dentro de los objetivos establecemos también el análisis pormenorizado de elementos puramente musicales debido a las características del estudio, por lo que nuestro método deberá prestar importancia a esos elementos musicales a la misma vez que establece las relaciones *musivisuales*, el carácter simbólico de la música, o las formas de conjugarse música-imagen.

En esta corriente contamos con varias formas de análisis de la música audiovisual con las que podríamos abordar la música de las animaciones niponas. Por un lado, tenemos en cuenta modelos y tipos de análisis que se centran en la significación de la música en el cine abordándola desde la semiótica y la pragmática (López Román, 2014: 29-38). Estos modelos son importantes ya que establecen las relaciones directas de significado y simbología entre determinadas formas musicales y los elementos que se perciben en la imagen. Por otro lado, también recogemos métodos y formas de análisis de la música cinematográfica que tienen presentes otras consideraciones estructurales y globales.

Estos modelos globales son variados: desde el enfoque en una estructura musical completa y su interacción con la totalidad de la película sin centrarse únicamente en una pieza o en una escena<sup>45</sup>, o esa misma aproximación global o estructural de la música del film completada con otro análisis más específico de una escena o grupos de escenas (Xalabarder, citado en Urdaniz, 2016: 64). Dentro de estos modelos los hay que se centran en un único elemento importante de la banda sonora, como, por ejemplo, las repeticiones temáticas o la utilización del leitmotiv<sup>46</sup>.

Así mismo, también encontramos métodos y autores que ofrecen lo que se llama “ficha de análisis” con la que abordar de forma general la banda sonora de una película. Por ejemplo, existen modelos que establecen el análisis en tres pasos: *contexto cinematográfico*, *análisis formal-musical*, y *análisis funcional* (Olarte, citado en Urdaniz, 2016: 65). Este modelo subraya la necesidad de conocer, en primer lugar, el contexto

---

<sup>45</sup> Destacamos en este caso el trabajo de Juan Urdaniz Escolano (2016), al que hemos estado haciendo referencia a lo largo de este apartado, en el que se centra principalmente en un análisis estructural de la música de la saga *La Guerra de las Galaxias*.

<sup>46</sup> Este elemento *musivisual* (el cual definiremos posteriormente) se emplea frecuentemente en un gran número de películas y ha sido objeto de estudio específico en numerosos trabajos debido a su importancia. Por ejemplo, encontramos trabajos que analizan los leitmotiv en la banda sonora de *Star Trek: La película* (Robert Wise, 1979) de Jerry Goldsmith (Patrick, citado en Urdaniz, 2016: 54-55); o la aparición de los leitmotiv en la música que Korngold compuso en *El capitán Blood* (Michael Curtiz, 1935) (Carrol, citado en Urdaniz, 2016: 59).

cinematográfico y de creación de la obra para analizar y comprender correctamente la banda sonora y su funcionamiento. En un segundo paso o momento se trataría de hacer una aproximación más global que permitiera trazar la estructura de todo el material musical que aparece en el film. En un tercer paso se realizaría un análisis concreto y específico de escenas y ciertos momentos con los que tratar las funciones de la música en la película. Semejante a este último modelo se ofrecen otras fichas de análisis de la banda sonora como la propuesta por Buhler et al., en la que establece seis pasos con los que abordar el análisis de la obra:

1. “Antecedentes e información general para el contexto: género, director, año de lanzamiento, actores principales. A esto puedes añadir la compañía (o compañías) de producción y el personal principal para la banda sonora (normalmente compositor, diseñador de sonido, y quizás también supervisor de efectos)
2. Sinopsis (3–4 frases del resumen de la narrativa)
3. Tabla de pistas musicales
4. Descripción general de los elementos de la banda sonora y su balance
5. [si es apropiado en el análisis, se puede incluir también tras el número 4 evaluación general de la banda sonora]
6. Resumen o descripción de las funciones narrativas de la música: códigos musicales, diégesis/no-diegética, sincronización/contrapunto, emoción y caracterización, y la oposición externa/interna” (2010: 116).

Podemos ver que esta última ficha es más completa y unificada. Incluye herramientas para analizar elementos formales, estructurales, temáticos o funcionales, así como para identificar las posibles formas de significación que surjan de la relación entre la imagen y la música. Podríamos considerar entonces que al seleccionar y seguir esta ficha analizaríamos la banda sonora de manera más completa, abarcando tanto los métodos que se centran en la significación de la música como los que se centran en la estructura, el carácter expresivo o las formas musicales. Así, en nuestro caso tomamos como base el modelo de Buhler et al. (2010), con el que creemos poder realizar un análisis exhaustivo de los elementos musicales-visuales más característicos de las obras anime. Así mismo también permite analizar elementos visuales de la escena, así como la contextualización de la película o serie, lo que creemos necesario para un mayor entendimiento y comprensión de la banda sonora.

Por otro lado, contamos con otro modelo de análisis de la música cinematográfica que no solo tiene en cuenta estas consideraciones, sino que también da importancia al

análisis y tratamiento de la partitura musical y de los elementos musicales. El método que propone López Román da relevancia al análisis de la melodía ya que “proporciona datos significativos acerca del carácter o expresividad que desea comunicar el compositor (...) Las connotaciones que las diferentes formas melódicas son capaces de presentar se relacionan de modo casi inmediato con los eventos visuales mostrados por la imagen en pantalla” (2014: 189). Otro elemento puramente musical al que presta atención es la armonía, en especial a los acordes y su formación, ya que una determinada elección armónica puede suponer una expresión con significado extramusical que influya en las imágenes, sensaciones o emociones de la película en la que se escuchan; por ejemplo, cuando se utiliza una triada disminuida para expresar terror o angustia (ibidem.:204-205). En el método que propone este autor encontramos coincidencia con nuestro posicionamiento ante la obra audiovisual y objetivos de análisis:

Analizar la música aplicada a la imagen implica el estudio en profundidad de todos y cada uno de los elementos presentes en el producto audiovisual (...) no sólo un estudio de las características musicales, sino un acercamiento a todos aquellos aspectos que tienen que ver con el proceso de composición musical (...) estudiar todos aquellos aspectos que aparecen en la imagen-argumento y establecer si se dan relaciones concretas entre ciertos parámetros que suceden visualmente y los componentes musicales que se integran por sincronía; por ejemplo, si un determinado *plano detalle*, con una significación concreta, se ve apoyado por un determinado suceso musical (ibidem.: 125, 253).

Así, la ficha de análisis que propone para abordar la obra fílmica (tanto globalmente como por escenas) se torna completa al considerar elementos fílmicos, elementos musicales y elementos funcionales<sup>47</sup>.

Tras esta revisión de algunos de los principales métodos de análisis de la música audiovisual, decidimos aplicar en nuestra investigación la hibridación de dos métodos y fichas de análisis principales: Buhler et al. (2010) y López Román (2014), puesto que consideramos que estos dos modelos se tornan suficientes y completos para poder obtener los resultados de las obras a analizar. Hay que tener en consideración también que gran parte del corpus de obras son series de televisión con varios números de episodios. Al requerir de análisis unificados y coherentes entre obras con distintos formatos, la

---

<sup>47</sup> La ficha de análisis que propone López Román (2014) y la cual nosotros utilizaremos y adaptaremos a nuestra muestra de investigación se puede encontrar en el Anexo 1.

compenetración de estos modos de análisis nos servirá para diferentes formatos (películas, series, cortometrajes, etc.).

Al ser esta investigación un primer acercamiento a las bandas sonoras y a la música audiovisual de la historia de la animación japonesa, y teniendo presente nuestras consideraciones y pretensiones, creemos oportuno hacer una hibridación y adaptación de los dos métodos. Esta conjunción y ajuste nos permite que los dos modelos se complementen mutuamente y creamos así una ficha de análisis que se amolde a las características particulares del estudio que nos proponemos realizar. Ambos modelos presentan puntos en común, así como diferentes consideraciones que nos son favorables. Mientras que con Buhler et al. (2010) podemos hacer un análisis general de la obra al completo, con López Román (2014) realizamos un análisis exhaustivo de las escenas y/o piezas musicales principales. Ambas propuestas tienen en cuenta consideraciones técnicas de la película como el género al que pertenece, el director o directora, el año de producción y un resumen del argumento y de las partes concretas de la obra. Esto es necesario para proporcionar una mayor comprensión del contexto y un mejor entendimiento de las relaciones música-imagen. Las consideraciones puramente musicales que se contemplan en López Román (2014) como armonía, ritmo, melodía, estilo, etc., nos son necesarias para obtener los elementos musicales que distinguen a las bandas sonoras de las obras anime a través de su historia. Además, los dos tipos de análisis se acercan a la obra desde una perspectiva descriptiva e interpretativa de las funciones, elementos musicales-visuales, formas de interacción, elementos de la imagen resaltados mediante la música, etc. Por último, estos modelos evitan en la medida de lo posible el juicio personal y subjetivo de la obra, lo que permite abordar el producto artístico de forma neutral para su estudio, exposición y contextualización.

### **1.3.2. Hacia un método de análisis de las bandas sonoras del anime y la animación japonesa**

El contar con un gran número de objetos de estudio obliga a especificar los elementos analizados de cada obra y profundizar en aquellos más característicos y relevantes. En nuestro caso, con el fin de analizar la muestra seleccionada centraremos la ficha de análisis propuesta en los elementos que enumeramos a continuación. Al ser una ficha de análisis propia adaptada de dos existentes, creemos oportuno tanto repensar como eliminar algunas partes de estas fichas preexistentes ya que algunos de los aspectos que

tienen en consideración no coinciden exactamente con los que queremos analizar en el presente estudio.

Como indican Buhler et al. (2010) y López Román (2014), el primer paso es la contextualización de la obra audiovisual, así como del personal creador de la misma. De esta manera damos cuenta de quienes son los creadores, compañías, y personal principal implicado en la producción artística del anime. Buhler et al. (2010: 116) denomina a esta parte “Antecedentes e información general para el contexto”, mientras que “Ficha técnico-artística” es la denominación escogida por López Román (2014: 255). En ambos métodos esta parte tiene en consideración al director, guionista, compañía, compositor, producción, fotografía, actores principales, año de producción o lanzamiento, etc. En nuestro caso escogemos la denominación “Ficha técnico-artística” y en ella consideramos principalmente: Formato (película, cortometraje, serie<sup>48</sup>, OVA, etc.); Producción (tanto productor como compañías de producción); director; guionista; obra original<sup>49</sup>; compositor; año de producción; duración; género<sup>50</sup>.

El siguiente paso es hacer una breve redacción –entre 75 y 200 palabras según Buhler et al. (2010: 217)– del argumento y trama de la obra. Esto permite una mayor profundización en el contenido narrativo particular de la animación, esto es, uno de los elementos principales que interactuaran de manera directa con la música. “Los géneros narrativos presentan relaciones con la literatura, la narrativa y el teatro, por lo que el argumento determina las características de la música y su forma musical” (López Román, 2014: 126).

El tercer paso lo tomamos de Buhler et al., y consiste en la realización de una lista de las pistas musicales –o como él lo llama “Table of music cues” (2010: 116)– que escuchamos a lo largo del metraje de la obra. Entendemos que este apartado es necesario ya que con él se especifica la música concreta utilizada en una obra, lo que nos permitirá

---

<sup>48</sup> En el caso de las series también se aportará tanto el número total de los episodios que la componen como el número de episodios analizados para la investigación.

<sup>49</sup> En este apartado establecemos, en el caso de muchas obras anime, el creador original del manga o novela de la que se adapta la obra audiovisual.

<sup>50</sup> Como indica López Román en el caso de los géneros audiovisuales sus “características determinan diversos modos de aplicación musical. Es por ello necesario entender desde el punto de vista analítico cuáles son esas formas y de qué modo determinan unos rasgos concretos que tienen que ver con su aplicación musical” (2014: 126). Aquí se tiene en cuenta tanto los géneros narrativos de ficción, documental, etc., como los géneros particulares: comedia, western, bélico, musical, terror, fantástico, drama, aventuras, ciencia ficción, animación, etc. En el caso de las obras anime, en mayor medida a partir de los años 60, veremos cómo diferentes géneros, como por ejemplo los de *mechas*, *shojo*, o *magical girl*, tienen en común determinadas formas y sonoridades musicales.

realizar un análisis más preciso, así como estimar la importancia de la música en su interacción con la imagen. Con la “Tabla de pistas musicales” se puede tener un primer acercamiento entre las relaciones musicales-argumentales y la utilización de leitmotiv u otros elementos de la banda sonora. Entendemos también que a la hora de indicar las pistas musicales podremos hacer una selección de las escenas a analizar en profundidad posteriormente dependiendo de las características de la música. Al dividir las pistas musicales empezamos con el análisis musical y contextualizamos la banda sonora en el marco general de la película o serie otorgándole unificación y estructura. Tenemos también en cuenta las consideraciones de estos autores (Buhler et al., 2010: 120-121), a la hora de entender que esta tabla de pistas musicales valora tanto los elementos musicales como argumentales y sirve únicamente como una primera aproximación y estructura que nos permita posteriormente un análisis profundo, sin necesidad de ser una tabla definitiva o estricta.

Una vez terminadas las pistas musicales, el siguiente paso de Buhler et al. es una descripción, resumen y aclaración de cómo “la banda sonora como un todo opera en la película” (2010: 122). En su caso lo denomina “Descripción general de los elementos de la banda sonora y su balance” (ibidem.: 116)<sup>51</sup> y se trata de un primer nivel de análisis de forma general en el que se puede:

Incluir una descripción de cómo la banda sonora contribuye al punto narrativo de la película (...) Los ítems que se pueden discutir en este apartado incluyen asociaciones narrativas de la música o los efectos de sonido, el uso de la música y el sonido para articular la estructura narrativa, etc.; pero siempre se debe incluir un resumen de la contribución narrativa que la banda sonora está haciendo en el nivel general de la película como un todo (ibidem.: 122)<sup>52</sup>.

Consideramos que esta parte es muy importante ya que, gracias a ella, identificaremos y explicaremos aquellas características de la banda sonora más representativas que después resaltaremos en el grueso y conclusiones de la tesis. En este apartado que denominamos “Descripción general y balance de la banda sonora” analizaremos y hablaremos de las técnicas principales, los elementos, las funciones y usos más característicos e importantes de la banda sonora en la película o serie. Es en este

---

<sup>51</sup> “General description of the sound track elements and their balance” (Buhler et al., 2010: 116).

<sup>52</sup> “To include a description of how the sound track contributes to the narrative point of the film (...) Items you might discuss under this rubric include narrative associations of music or sound effects, the use of music and sound to articulate narrative structure, etc.; but you should always include a summary statement of the narrative work that the sound track is doing on the more general level of the film as a whole” (Buhler et al., 2010: 122).



apartado donde empezamos a analizar, por ejemplo, recursos, características y técnicas como el *mickeymousing*, la música diegética, las canciones narrativas a modo de falsa diégesis, funciones musicales como la figuración del movimiento, elementos narrativos generales de la banda sonora, elementos emocionales y sentimentales en las piezas, etc. Estos elementos son las técnicas, recursos y funciones musicales más utilizados en la banda sonora, lo que resultará en los componentes más característicos de los diferentes periodos de la música en el anime.

Con estos cuatro apartados tenemos un primer análisis general con el que poder abordar la obra anime de acuerdo a nuestros propósitos. A continuación, nos centramos en los elementos puramente musicales y en el análisis específico de una escena (o grupo de escenas) de la obra. Con ello trataremos de identificar y clarificar las funciones *musivisuales* y los usos de la música más característicos. Para este análisis concreto de escenas utilizaremos principalmente el método que propone López Román (2014)<sup>53</sup>. No obstante, antes de este trabajo específico, decidimos incluir un quinto apartado propio en nuestro análisis que denominamos “Análisis general de la banda sonora”. Con esta parte pretendemos darles importancia a los elementos puramente musicales. Igual que el punto anterior es un análisis global de la interacción música-narrativa, en este apartado aportamos un análisis genérico de los elementos musicales como instrumentación, las características melódicas, los contrapuntos, las formas rítmicas generales, la sonoridad y armonía global de la música. Este apartado es el que nos permite obtener los componentes únicamente musicales que tenemos en consideración a la hora del trabajo y nos ayudará a identificar los diferentes periodos.

Asumiendo la idea de que para profundizar en la obra después de un análisis global es necesario un trabajo de sus partes, nuestro siguiente paso es analizar una escena (o escenas) que ejemplifiquen las principales características, recursos y funciones de la música que hemos enumerado en los comentarios anteriores. Aplicamos entonces, con algunas modificaciones y eliminando puntos que no tomamos en consideración, el método de López Román para analizar las formas *musivisuales*.

---

<sup>53</sup> Hemos decidido no seguir a Buhler et al., en lo que respecta a los últimos pasos que propone en su análisis por los siguientes motivos: su apartado cinco “Evaluación general de la banda sonora” (2010: 116), es una ampliación y especificación de su punto cuatro, por lo que no creemos oportuna su redundancia. Su punto seis “Resumen o descripción de las funciones narrativas de la música” (ibidem.), trata estas funciones de forma general. Si sustituimos este último punto por el método de López Román (2014), que es más específico, resaltaremos de manera más adecuada dichas funciones y usos musicales de la banda sonora.

Para situar la escena y pieza musical seleccionada dentro del conjunto de la película López Román hace referencia a los “Datos generales del bloque” (2014: 255). Este apartado ofrece una especie de pistas que sirven para contextualizar la escena concreta dentro de la obra y consta de varias partes: N.º del bloque (número de la escena o bloque narrativo en relación con todas las partes de la obra)<sup>54</sup>, título de la película, título del bloque (la forma en la que llamamos la escena, el arco narrativo o la pieza)<sup>55</sup>, descripción del bloque (resumen de los sucesos narrativos que ocurren en la escena), y código de tiempo (el tiempo en el que empieza y acaba la escena dentro de la totalidad del tiempo de la obra). En nuestra investigación creemos oportuno cambiar el término “código de tiempo” por el de “franja temporal”, puesto que al denominarlo “franja” establecemos un espacio concreto dentro del tiempo total de la obra. Además, la acepción código puede llevar a confusión con el significado de lenguaje, por lo que con el término “franja temporal” nos referiremos exclusivamente al intervalo de tiempo de la escena<sup>56</sup>.

En el siguiente paso establecemos los “Códigos sonoros” de la escena. En este apartado tenemos en cuenta los elementos sonoros y que distinguimos en tres categorías: los diálogos o voces de los personajes, los sonidos o efectos sonoros (tanto los provenientes del plano como fuera de él) y la música. Esto es debido a que “la interacción de música, imagen y sonidos dará el resultado final que se habrá de reseñar en el análisis, por lo que es necesario establecer previamente una diferenciación entre el mundo sonoro no musical y el mundo sonoro musical” (López Román, 2014: 135). Posteriormente estableceremos el “Plano auditivo musical”, que “hace referencia al balance que se establece entre el elemento musical y los restantes elementos sonoros (...) Este balance muestra diferente significado dependiendo de la presencia real que tenga la música en la secuencia fílmica” (ibidem.). De esto último entendemos que la importancia y el significado de la música podrá venir determinada (no en todos los casos) si suena más, menos, o por encima de los otros elementos sonoros. Se constituyen entonces según el

---

<sup>54</sup> En el caso de nuestra investigación, cuando analicemos una serie, indicaremos también junto con el número del bloque el número del episodio del que seleccionamos la escena.

<sup>55</sup> Como en el caso anterior, después del título de la serie también indicaremos el título específico del episodio.

<sup>56</sup> Después de situar la escena, López Román determina otros elementos fílmicos como los encuadres, la luz, el color, movimiento de cámara, el ritmo y tipo de montaje, etc. (2014: 256). No creemos oportuno dedicar a estos elementos un apartado específico, ya que agrandaría mucho el análisis. Además, en muchas ocasiones estos elementos no tienen relación directa con la música, pero cuando sí la tengan se nombrarán junto con el elemento musical que más interactúen, el cual puede ser melodía, armonía, ritmo o la forma de la pieza. De esta manera sintetizamos el análisis a elementos más concretos y relevantes para nuestros propósitos.

autor tres planos sonoros en relación a este balance: “primer plano auditivo” (la música presenta mayor volumen, protagonismo e importancia en el significado principal que el resto de los elementos sonoros), “segundo plano auditivo” (suena por debajo de los otros elementos sonoros, supone un apoyo para estos y por lo tanto es menos relevante) y “plano de figuración” (la música apenas se escucha y actúa de manera “subliminal”, apoyando o incluso contradiciendo al significado de la imagen y los otros elementos sonoros) (ibidem.: 136)<sup>57</sup>. Sin embargo, también entendemos que esta última parte no tiene que ser “única y necesaria” y dependerá en cada momento de la naturaleza de la escena, de la particularidad de la música y de la interacción entre ambas. Por ejemplo, en una escena la música se puede escuchar de manera subliminal, situándose los otros elementos sonoros por encima de ella, pero no por esto tiene que ser menos importante, ya que puede ser que se haya buscado ese efecto subliminal y la música, debido a sus características, su significado e interacción con la imagen sea esencial e importante para la comprensión total de la escena. De igual manera o la contraria puede ocurrir con los otros balances entre música y elementos sonoros. Por lo que, aunque lo común sea asumir que una música subliminal es menos importante, dependerá en todo momento de su significado real con respecto a la imagen.

Una vez establecido el plano y el nivel sonoro de la música en la escena se da paso al análisis exclusivo de la música, de sus funciones, sus características particulares, así como a la identificación de sus elementos rítmicos, melódicos, armónicos y tímbricos. López Román denomina a esta parte del análisis “Códigos musicales” y consta de nueve partes que tratan: la “caracterización de la música”; las “funciones *musivisuales*”; los “códigos melódicos”; los “códigos rítmicos”; los “códigos armónicos”; los “códigos tímbricos”; los “códigos texturales”; los “códigos formales”; y los “códigos estilísticos” (2014: 257-258). Dentro de estas partes del análisis encontramos la obtención de las características, formas de la música audiovisual y las relaciones *musivisuales* que más nos interesan tratar en las obras anime. Por lo que aplicando las partes de este análisis exhaustivo a la escena (o grupo de escenas) más representativas de la obra anime

---

<sup>57</sup> López Román también indica la “Espacialidad” de la música, con la que hace referencia al modo de difusión del sonido en la sala de cine, ya sea *mono*, *stereo*, *Dolby stereo*, *Dolby Digital 5.1*. ... (2014: 136-137). Sin embargo, esta parte no la incluimos en nuestros propósitos de análisis ya que en muchos de los objetos de estudio no se puede disponer de este tipo de información. Decidimos pues no indicar el modo de difusión del sonido y centrarnos en el nivel del plano musical y su relación con la imagen y narrativa.

concretamos los elementos relevantes de la obra que después se resaltarán en el desarrollo histórico de las bandas sonoras.

Siguiendo entonces las partes de este análisis el primer paso es la “Caracterización de la música”. Este se centra en las principales características de la música que escuchamos en la escena. López Román establece cinco características con respecto a la música en la escena: su “diégesis”; la “procedencia de la música”; el “tipo de música”; el tipo de relación música-imagen”; y la “forma de interacción música-imagen” (2014: 257). La “diégesis”<sup>58</sup> hace referencia a las variadas formas en la que la música se presenta en la pantalla. López Román distingue principalmente ocho formas de presentación de la música: “diegética”; “extradiegética”; “falsa diégesis”; “interdiegética”; “forma de paso: diegética se convierte en extradiegética”; “forma de paso: extradiegética se convierte en diegética”; “forma de paso: diegética da paso a extradiegética”; y “forma de paso: extradiegética da paso a diegética” (2014: 143). Con respecto a la “procedencia de la música” se identifica el origen de la música, el cual puede ser principalmente de tres tipos: “original”; “preexistente”; y “música adaptada” (ibidem.: 143-145). La tercera característica de la banda sonora analizada en este apartado es el “tipo de música”. Esta característica hace referencia a los elementos del argumento-imagen con los que se involucra la música en una escena, por lo que es un elemento importante a resaltar en el análisis. Según el modelo que seguimos “puede establecerse una clasificación de la música audiovisual en cuatro tipos fundamentales, dependiendo de las funciones que realizan, y según sus propias características musicales: (...) *Figurativa o plástica* (...) *Música Representativa o Descriptiva* (...) *Música Narrativa o Dramática* (...) y (...) *Música Neutra o Decorativa*” (ibidem.: 154). Estas serán las principales funciones que resaltaremos a la hora de tratar la obra anime. La siguiente característica que observaremos es “el tipo de relación música-imagen”, que se centra en “la asociación que establecen música e imagen” (ibidem.: 156), es decir, cómo se complementan entre ellas y la forma en la que influye una sobre la otra. De esta manera se pueden distinguir cuatro tipos principales de relación música-imagen: “Relación de simbiosis”; “relación de ósmosis”; “relación de síncreisis”; y “sin relación” (ibidem.: 156-157). La quinta y última

---

<sup>58</sup> A partir de este momento todos los términos, frases, nombres de funciones y formas de interacción imagen-música se definirán en el siguiente capítulo. En este epígrafe creemos más oportuno esclarecer cuáles son las características que vamos a resaltar, las que vamos a tener en cuenta y las que vamos a analizar. Posteriormente definiremos dichas características y términos aportando ejemplos de obras anime con los que clarificar las formas, funciones y propiedades de la música aplicada a la imagen.

característica principal de la música en la escena que resaltamos es “la forma de interacción música-imagen”. Con esta característica se determina el grado específico de integración de la música en la escena, centrándose en como la música empatiza o no con la escena y los elementos que la integran. Así, según López Román “pueden encontrarse cuatro situaciones diferentes, atendiendo (...) a la significación que, específicamente, aporta la música: (...) Paralelismo (música empática), Adición (música empática), Adición neutra (música anempática), Oposición (música anempática)” (2014: 158-160).

Una vez identificadas estas características principales el siguiente paso en el análisis es especificar las “funciones *musivisuales*”. Aquí indicamos cuales son las funciones específicas de la música y los elementos de la imagen y del plano narrativo que se resaltan o relacionan con la banda sonora. En este apartado se pueden indicar múltiples funciones que la música cumple en la escena, pudiéndose dar varias a la vez. Dentro de estas múltiples funciones encontramos, por ejemplo, indicar el paso de tiempo o un periodo histórico, remarcar los movimientos de los personajes (*mickeymousing*), expresar la emoción o sentimiento de un personaje, anticipar sucesos narrativos que aún no han ocurrido, acentuar un elemento u objeto que aparece en pantalla, marcar un cambio de plano o secuencia, etc., (López Román, 2014)<sup>59</sup>.

Tras indicar las características generales de la música en la escena, tratamos los elementos puramente musicales (melodía, ritmo, armonía e instrumentación) y su interacción exclusiva con la imagen. En primera instancia analizamos lo que López Román denomina “Códigos melódicos”. Los elementos y formas de la melodía pueden indicar diferentes connotaciones expresivas y sensoriales en la imagen. Podemos distinguir entre tres tipos de melodía y las relaciones expresivas que suele tener la música en la escena: “melodía por grados conjuntos”; “melodía rítmica”; y “melodía con saltos pronunciados” (2014: 190).

Una vez realizado el análisis melódico, habrá que indicar en su caso si la melodía contiene o se forma mediante leitmotiv, elementos temáticos, o motivos recurrentes a lo largo de la banda sonora. Esto es relevante ya que estas figuras se relacionan directamente con elementos argumentales, por lo que su aparición o escucha tiene significado no solo en la escena sino en también en toda la película o serie. Es decir, la escena puede llegar a

---

<sup>59</sup> En el Anexo 2 aportamos la tabla de López Román (2014) donde indica 30 de las más importantes y principales funciones específicas que la música puede cumplir en una escena.

ser especialmente importante si, por ejemplo, el leitmotiv indica un elemento concreto del argumento. También se pueden aportar en este apartado diferentes ejemplos o variaciones del leitmotiv (motivo o tema) en diferentes escenas para comparar y ver la relación entre las escenas y las variaciones musicales y temáticas<sup>60</sup>.

Tras la melodía analizamos los elementos rítmicos. Dentro de este apartado prestaremos atención a la relación ritmo-imagen, al compás, al tempo, y a la sincronía imagen-música. Al igual que la melodía, los elementos rítmicos se pueden relacionar directamente con los sucesos de la escena y la forma cinematográfica. Así, por ejemplo, un tempo o velocidad lento se puede asociar con la calma o la tranquilidad; al igual que un tempo rápido representa euforia o nerviosismo (López Román, 2014: 195). De la misma manera también podemos encontrar relación entre el compás de la música (2/4, 4/4, 3/4, 5/4, 3/8, 2/2, 6/8, 12/8...) y lo que está sucediendo en la imagen. Con la sincronía hacemos referencia a cuando música-imagen-montaje cinematográfico coinciden en el mismo tiempo y ritmo, lo que puede derivar en una significación y relación *musivisual* determinada. Se distinguen según López Román seis tipos de sincronía imagen-música: “sin sincronía”; “eventual”; “blanda”; “semidura”; “dura”; y “mickeymousing” (2014: 198). Tras indicar el tipo de sincronía, el último apartado en el análisis rítmico hace referencia a los “puntos de sincronía”, en el que se enumeran los puntos y momentos principales de la sincronía imagen-música-ritmo.

El siguiente elemento musical a analizar es la armonía, centrándonos principalmente en el “sistema de organización armónica” (si la música es tonal, modal, atonal, etc.); en los “tipos de acordes”; en el “análisis armónico-musical”; y en el “análisis armónico-visual”. La armonía es otro factor a tener en cuenta ya que también puede tener significado en su interacción con la imagen, con el argumento o con la escena. Por ejemplo, el sistema armónico tonal en modo mayor “muestra una sonoridad amplia, optimista, luminosa; de satisfacción, alegría, normalidad, tranquilidad” (López Román, 2014: 207); o, por ejemplo, la música atonal se puede relacionar con lo abstracto o lo extraño (ibidem.: 208). De igual manera ocurre con los “tipos de acordes”, ya que una escena puede poseer un significado o expresión diferentes según se escuche un acorde

---

<sup>60</sup> Dentro de este análisis melódico incluiremos en la medida de lo posible transcripciones de la partitura (o fragmentos de la partitura original) transcritos por el investigador, para poder ilustrar así los elementos y formas indicadas en el análisis. Al mismo tiempo, esta transcripción puede incluir la armonía que acompaña a la melodía o escena, por lo que también nos servirá en muchos casos para el análisis armónico.

tríada o un acorde de novena. En el “análisis armónico-musical” se aporta una explicación de cómo, por ejemplo, “las progresiones vagas y ambiguas, sin una dirección definida crean en el oyente incertidumbre y expectativa, deriva hacia lo desconocido, (...) las progresiones fuertemente tonales implican definición, seguridad, claridad, rotundidad” (ibidem). En la última parte, dedicada al “análisis armónico-visual”, especificamos cuáles son esas relaciones entre la armonía y los sucesos de la imagen.

Uno de los últimos elementos musicales que tenemos en consideración en el análisis es el timbre y la instrumentación. “El uso de determinados instrumentos en relación con situaciones concretas es uno de los procedimientos más empleados en la música cinematográfica” (López Román, 2014: 211). Como indica este autor, el timbre se puede usar principalmente de tres maneras distintas: como “refuerzo expresivo” de elementos visuales (ofreciendo el ejemplo de la flauta representando el canto de un pájaro en las animaciones Disney), como “localizador de un lugar” (en nuestro caso particular, el *shamisen* representa una localización japonesa), o como “localizador temporal” (ibidem.: 212). De igual manera el timbre o instrumentos se pueden relacionar con elementos visuales-argumentales como personajes, emociones, situaciones, etc., así como los efectos, matices o articulaciones en la música mantienen en muchas ocasiones relación de significado con la obra audiovisual. Es por esto necesario también remarcar en el análisis los instrumentos que escuchamos, así como la relación de estos instrumentos con la imagen y el significado de los efectos, matices, o articulaciones que pueden aparecer<sup>61</sup>.

Para finalizar con el análisis de la música en la escena el penúltimo paso es el análisis formal. Con esto nos referimos tanto al análisis de la forma musical<sup>62</sup> como a su conjunción (o no) con la forma derivada del montaje cinematográfico<sup>63</sup> de una escena o

---

<sup>61</sup> Tras el análisis de los elementos instrumentales y tímbricos, López Román se centra en el análisis de la relación entre la textura de la música y la imagen. Esta parte trata de relacionar los instrumentos principales, voces melódicas, acompañamiento, contrapunto, etc., con elementos argumentales y de la imagen. Por ejemplo, resalta cómo una melodía sin acompañamiento ni contrapunto representa un solo elemento de la pantalla o un dúo de instrumentos un diálogo de personajes (López Román, 2014: 217-22). Sin embargo, creemos que estos elementos concretos se pueden resaltar tanto en el apartado melódico como en el apartado tímbrico e instrumental, por lo que no necesitaríamos un apartado exclusivo para el análisis textural.

<sup>62</sup> Por “forma” musical entendemos “la organización de los elementos musicales de manera que se presenten arquitectónicamente con ‘lógica’ y ‘coherencia’. La forma musical proporciona la estructura al discurso sonoro a través de signos de puntuación musical (fraseo, cadencias, cambios de tiempo) que permiten dividirlo en partes diferenciadas en función de su significado” (López Román, 2014: 223).

<sup>63</sup> Entendemos por montaje “la operación técnica por la cual se articulan los planos, las secuencias y los fragmentos de la película, pero, además de eso, el montaje cumple una función estética y de significación, dado que la construcción de la película a través del montaje permite la comunicación del mensaje audiovisual” (López Román, 2014: 240-241).

de grupos de escenas. Como indica López Román, “la película consta, generalmente, de una estructura cerrada, por lo cual, la música audiovisual ha de ceñirse a esta estructura, marcada principalmente por el montaje y los movimientos de la cámara y los personajes” (2014: 223-224). De aquí entendemos que el análisis de este elemento es importante ya que la forma influirá a la hora de adaptarse y unirse mejor con la obra visual para crear un todo entre imagen y música. Por lo tanto, la forma también contribuye a una mejor comprensión y adecuación de las funciones señaladas anteriormente. Así, en este análisis formal de la música y la conjunción formal música-imagen para otorgar significado podemos distinguir tres formas principales: la “forma cinematográfica” (adaptación de la música al montaje cinematográfico), la “forma clásica” (formas musicales de la tradición clásica adaptadas o no al montaje), y la “forma popular” (formas musicales derivadas del folklore, la música popular y la música comercial) (López Román, 2014: 244).

También dedicamos especial atención al estilo musical. La música audiovisual o música aplicada a la imagen abarca una gama amplia de estilos y de músicas que ofrecen diferentes características a la hora de incluirse en la imagen. Así, dentro de las bandas sonoras encontramos tanto jazz, blues, rock, pop, músicas indígenas, músicas populares, piezas orquestales, estilos imitativos de diferentes periodos históricos, etc. Por lo que a la hora del análisis es necesario resaltar los estilos (o la influencia de otros estilos) ya que también contribuirá a las funciones de la música. Esto es esencial en nuestro estudio ya que en el anime y la animación japonesa se han utilizado en sus bandas sonoras a lo largo de la historia numerosos y variados estilos musicales. Ejemplo de esto son los estilos jazzísticos y blues de los años 50 y 60, el estilo rock en las décadas de los 70 y 80, la música orquestal, la música tradicional japonesa, imitaciones de otras músicas, o más recientemente el heavy metal. No obstante, estos estilos los iremos comentando en los diferentes apartados y partes del análisis, sin dedicarle un apartado exclusivo, ya que si es un estilo rock ya se habrá indicado, por ejemplo, en el análisis melódico o tímbrico.

Una vez satisfechos los distintos apartados del análisis se incluye un apartado de resumen o conclusiones donde resaltamos los aspectos más relevantes del análisis. Este apartado es de gran importancia ya que permite mostrar los resultados de los análisis de las obras. Tras las conclusiones se puede incluir una explicación, tabla, o análisis detallado de algún elemento importante de la obra. Por ejemplo, en el caso de las películas con utilización del *mickeymousing* se ofrece una tabla con franjas de tiempo en las que aparece este recurso. En el caso de las series se incluyen comentarios generales sobre la



banda sonora de otros episodios de la serie. De esta manera completamos tanto el análisis general de la obra como el análisis específico de las escenas seleccionadas.

Con todo, esta ficha de análisis que hemos creado y redactado y con la que analizaremos la muestra de investigación para obtener los resultados del estudio queda resumida en las siguientes tablas:

<i>Título de la obra</i>
<b>1. Ficha técnico artística</b>
Formato: Película Serie, cortometraje, etc.
Producción
Dirección
Guion
Obra original (en su caso)
Compositor
Año de producción
Duración
Género
<b>2. Argumento</b>
<b>3. Tabla de pistas musicales</b>
<b>4. Descripción general y balance de la banda sonora</b> (relaciones generales principales música e imagen)
<b>5. Análisis general de la banda sonora</b> (puramente musical)
<b>Análisis <i>musivisual</i> (de una escena o grupo de escenas)</b>

Tabla 1.1.: Análisis técnico de la obra y general de la banda sonora.

<b>Datos generales del bloque (escena)</b>	
Nº del bloque (episodio de la serie en su caso)	
Título de la obra	
Título del bloque	
Descripción del bloque	
Franja temporal	
<b>Códigos sonoros</b>	
Elementos sonoros	Sonidos
	Diálogos (voces de personajes)
	Música (Banda sonora)
Plano auditivo musical	Primer plano sonoro
	Segundo plano sonoro
	Plano de figuración (o subliminal)
<b>Códigos musicales: Caracterización de la música</b>	
Diégesis	Diegética
	Extradiegética
	Falsa diégesis
	Interdiegética

	Forma de paso: (diferentes)
Procedencia de la música	Original
	Prexistente
	Adaptada
Tipo de música	Narrativa o dramática
	Representativa o descriptiva
	Figurativa o plástica
	Neutra o decorativa
Tipo de relación música-imagen	Relación de simbiosis
	Relación de ósmosis
	Relación de síncrexis
	Sin relación
Forma de interacción música-imagen	Paralelismo (empática)
	Adición (empática)
	Adición neutra (anempática)
	Oposición (anempática)
<b>Códigos musicales: Funciones <i>musivisuales</i></b>	
Especificación de las funciones <i>musivisuales</i>	
<b>Códigos musicales: Códigos melódicos</b>	
Morfología de la melodía. Tipo de melodía	Por grados conjuntos (fraseo)
	Melodía rítmica
	Melodía con saltos pronunciados
Motivos y temas. “Leitmotiv”	
<b>Códigos musicales: Códigos rítmicos</b>	
Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo	
Tipo de sincronía	Sin sincronía
	Eventual
	Blanda
	Semidura
	Dura
	<i>Mickeymousing</i>
Puntos de sincronía	
<b>Códigos musicales: Códigos armónicos</b>	
Sistema de organización armónica	Tonal, atonal, etc.
Tipos de acordes	Triada, séptima, novena, etc.
Análisis armónico-musical	Relaciones armónicas en la música
Análisis armónico-visual	Relaciones armonía-imagen
<b>Códigos musicales: Códigos tímbricos</b>	
Instrumentación	Orquestal, diferentes instrumentos
Análisis tímbrico-visual. Efectos y matices	Relación instrumentos-imagen
<b>Códigos formales</b>	
Análisis de forma musical-visual	Forma cinematográfica
	Forma clásica
	Forma popular

Conclusiones
Tabla general de elementos concretos en su caso: <i>mickeymousing</i> , leitmotiv, etc.
En el caso de las series, comentarios sobre la banda sonora de otros episodios

Tabla 1.2.: Análisis específico de escena (o escenas) de la obra.

Por razones relacionadas con la extensión de la presente investigación, el análisis técnico de las obras conforme a esta ficha de análisis se presentará en el volumen anexo al trabajo. Así, en el cuerpo de la tesis trataremos las conclusiones de las obras trabajadas y los elementos más importantes tanto de las obras como de sus contextos.

Al utilizar principalmente el método que propone López Román, también utilizamos lo que él denomina el lenguaje *musivisual* y que ya hemos nombrado anteriormente. Se trata fundamentalmente de un lenguaje que contempla la relación y funcionamiento conjunto entre imagen y música, sin concebir ningún elemento por separado. Este lenguaje *musivisual* contiene todos los elementos, funciones, definiciones y formas que analizaremos de las obras anime y que hemos expuesto en la tabla. Para clarificar este lenguaje *musivisual* definiremos en el siguiente capítulo todas estas funciones, formas y conceptos a través de ejemplos anime. La consideración principal que tenemos en cuenta antes de entrar en la definición de las funciones y elementos concretos analizados es que:

El significado final (...) es fruto de la interacción música-imagen, y así, si el significado de una imagen cambia dependiendo de la música que se sincronice con ella, del mismo modo el significado es distinto para una misma música que funciona con diferentes imágenes; de este modo, es el contexto total el que proporciona la significación global de la secuencia (López Román, 2014: 98-99).

De aquí entendemos que el lenguaje y términos utilizados tienen en cuenta la unión particular entre una escena y una música concreta, por lo que necesitamos esclarecer y ejemplificar los términos para comprender dicha unión *musivisual*.

## CAPÍTULO 2

### **Conceptos, definiciones y elementos del lenguaje *musivisual* en las obras anime**

En este capítulo definimos los numerosos conceptos, funciones, elementos y recursos del lenguaje *musivisual* a los que dedicamos mayor atención en los análisis y fichas técnicas de las obras audiovisuales. Nos serviremos de diferentes obras anime, mayoritariamente contemporáneas, para ejemplificar y definir los términos y funciones de lenguaje de las bandas sonoras con los que posteriormente desarrollaremos la historia musical de la animación japonesa y del anime. En esta parte comprobaremos también cómo la música es un componente importante del anime contemporáneo que contribuye a aumentar el valor del medio como género narrativo audiovisual. Seguimos por tanto el orden que establecimos en nuestra ficha de análisis con el fin de clarificar los elementos *musivisuales* que observaremos en los posteriores capítulos del recorrido por las épocas de la animación nipona.

## 2.1. Pista musical y pieza musical. Tabla de pistas musicales

Cuando nos refiramos a la música o a las piezas musicales a lo largo de la investigación podremos distinguir entre “pista musical”; “tema musical”<sup>64</sup>; “pieza musical”; “motivo musical”; o “leitmotiv”<sup>65</sup>. Por esta razón, nos centramos en esta primera parte en precisar las definiciones de “pista” y “pieza musical”.

El concepto de **pista musical** lo tomamos de “music cue(s)” (Buhler et al., 2010: 118; Davis, 1999: 81) o “musica track”. Nos referiremos con él a las unidades y partes musicales utilizadas en el metraje de una obra fílmica y cuyo principio, fin, sentido y estructura lo marca el tiempo y desarrollo de la escena, sin necesidad de presentar una unidad musical completa –aunque en la mayoría de las ocasiones sí presentan dicha unidad musical. Por ejemplo, en la película *Saiyuki (Journey to the West)*, Daisaku Shirakawa y Taiji Yabushita, 1960), varias de las pistas musicales son de escasos segundos de duración (entre 30 y 45 segundos) y no presentan una unidad musical completa, sino que su principio, fin y forma lo marca la escena en la que aparece. No obstante, en otros casos como por ejemplo en *Dororo (Dororo to Hyakkimaru)*, Gisaburo Sugii, 1969) o en su remake *Dororo* (Kazuhiro Furuhashi, 2019), las respectivas pistas musicales compuestas por Isao Tomita o Yoshihiro Ike sí presentan una unidad musical completa que no depende de los elementos visuales. En estos casos en los que las pistas también presentan una unidad musical completa –sin cortes bruscos derivados del cambio de escena o plano– podríamos referirlas como “pieza musical” o “tema musical”. Así, entendemos primeramente a la pista musical como las unidades musicales que se utilizan, dependen, tienen sentido, explicación y forma desde el metraje, partes y escenas de la obra audiovisual<sup>66</sup>.

Podemos definir el concepto de **pieza musical** como una música que se desarrolla dentro de un tiempo determinado y que tiene sentido, unidad entre sus elementos y una forma definida por ella misma. La pieza musical “tiene connotaciones de continuidad y

---

<sup>64</sup> Las definiciones y aplicaciones de “tema”, “motivo” y “leitmotiv” se expondrán posteriormente en el apartado de las definiciones y conceptos melódicos.

<sup>65</sup> Estos conceptos los podemos emplear a lo largo del trabajo eliminando la palabra “musical” y refiriéndonos únicamente a ellos como “pista”, “pieza”, “motivo”, “tema” o “leitmotiv”.

<sup>66</sup> Otra definición de “pista musical” o “music cue” que complementa a la nuestra es la ofrecida por Davis: “A typical feature film will have from about 30 minutes of music to over 120 minutes. Each individual piece of music is called a *cue*. Each *cue* can be as short as just a few seconds, or as long as several minutes. A *cue* can be played by an orchestra, or it can be a song coming from a radio on-screen. Every new piece of music, regardless of its origin, is still call a *cue*. The collection of cues making up all the music in the film is called the *score*” (1999: 81).

unidad en forma y autoría” (Platte, citado en Urdaniz, 2016: 8). El concepto de pieza musical se puede entender también como “composición musical”, la cual puede tomar una gran variedad de formas, ideas, duración, instrumentación, etc., (Latham, 2008: 342), pero siempre debe presentar esa unidad y estructura que depende de ella misma. Así, por pieza musical en la banda sonora entendemos toda aquella música que tenga sentido, unidad, forma y estructura por ella misma con independencia de cuál sea su relación con el resto de elementos fílmicos. De esta manera, la **pista musical** se puede entender como **pieza musical** si, al separarla de la imagen, la música satisface la definición que hemos indicado. Este es el caso, por ejemplo, de la música de la obra nombrada anteriormente, *Dororo* (1969) o la música del largometraje *The Littles Warriors (Anju to Zushiomaru)*, Taji Yabushita y Yugo Serikawa, 1961). Muchas de sus pistas poseen unidad, forma y sentido por ellas mismas sin necesidad de los elementos visuales, por lo que también se pueden considerar piezas musicales.

Otros ejemplos de estas pistas musicales que se escuchan en las bandas sonoras pero que presentan una unidad y sentido por ellas mismas que no dependen de los elementos fílmicos son: *Requiem*, de Shoji Yamashiro en la banda sonora de *AKIRA* (Katsuhiro Otomo, 1988); *Previous Notice*, de la banda sonora de *Code Geass: Lelouch of the Rebellion (Code Geass: Hangyaku no Lelouch)*, Goro Taniguchi, 2006), compuesta por Hitomi Kuroishi y Kotaro Nakagawa; o las piezas *Destruction Goes On* y *Target Search* compuestas por Yugo Kanno en *Psycho-Pass 2* (Kiyotaka Suzuki y Naoyoshi Shiotani, 2014).

## **2.2. Códigos sonoros. Planos auditivos musicales. Plano subliminal, segundo plano sonoro y primer plano sonoro**

En los análisis de las escenas, una vez identificados los elementos sonoros como los sonidos de la imagen, las voces de los personajes y la música, indicamos el nivel sonoro y volumen de la música con respecto a los demás componentes auditivos. Podemos encontrarnos principalmente con tres niveles: “plano figurativo” (o “plano subliminal”), “segundo plano sonoro” y “primer plano sonoro” (López Román, 2014: 135-136). En el **plano subliminal** la música se escucha en un volumen bajo, inferior a los otros elementos sonoros, creando de manera sutil un ambiente o atmósfera en la escena. En el episodio 3 de *Ping Pong The Animation* (Masaaki Yuasa, 2014), el plano subliminal lo encontramos cuando los personajes *Kazuma* y *Tsukimoto* mantienen una

conversación y analizan el partido de ping-pong de otro personaje, *Kong*. Las dos piezas que suenan en este momento son muy inferiores en volumen con respecto a los sonidos del partido y los diálogos. Se escuchan de manera tenue, pero siguen teniendo función en la escena, ya que generan una sensación de tensión y rivalidad.

En el **segundo plano sonoro** seguimos escuchando la música por debajo de los otros elementos, pero su presencia y volumen en la escena es mayor y contribuye directamente a la misma subrayando algún componente narrativo u otorgando ritmo a la secuencia. En el mismo episodio de la serie anterior, este segundo plano sonoro aparece en la secuencia que muestra algunos de los momentos del campeonato de ping-pong. La música se escucha con menor volumen que los sonidos del campeonato y la escena, pero otorga ritmo, unidad, estructura y acción al desarrollo del montaje y las imágenes. Finalmente, en el **primer plano sonoro** la música suena al mismo nivel de volumen, o en la mayoría de ocasiones en un mayor volumen que los otros elementos sonoros. La música cobra mayor protagonismo y cumple funciones más relevantes en la escena. En el ejemplo de este episodio 3 de *Ping Pong The Animation*, el primer plano sonoro se aprecia en el comienzo del partido entre *Tsukimoto* y *Kong*. La música está al mismo nivel que los otros elementos sonoros e indica puntos narrativos importantes como el inicio del partido, el sentimiento de rivalidad entre los dos personajes y además llama la atención y prepara al espectador ofreciéndole cierta expectación hacia el partido entre los protagonistas<sup>67</sup>.

En el transcurso de la investigación prestaremos especial atención a estos primeros planos sonoros ya que es donde la música desempeña un papel principal y, por ello, permite analizar con claridad sus funciones y protagonismo. En la animación japonesa y en el anime los primeros planos sonoros suelen ser más frecuentes en momentos argumentales importantes como la llegada del héroe o las secuencias sentimentales. Un ejemplo de la música acompañando en un primer plano sonoro la llegada del héroe es el episodio 329 de *Naruto Shippuden* (vv. directores, 2007-2017). El protagonista *Naruto* cobra fuerzas en el último momento para salvar a otros personajes, *Kakashi* y *Gai*, acompañado de una pieza heroica y épica que toma posesión absoluta de la imagen, muy

---

<sup>67</sup> Este episodio se titula *Arriesgar la vida por el tenis de mesa es repulsivo*. Las franjas temporales de los ejemplos son las siguientes: plano subliminal 06:51-09:05; segundo plano sonoro 12:53-13:06; primer plano sonoro 15:45 en adelante.

por encima en volumen de los otros elementos auditivos y la cual da paso al combate posterior<sup>68</sup>.

Otro ejemplo de la contribución expresiva y sentimental de la música en un primer plano sonoro es el episodio 9 de *Terror in Resonance* (*Zankyou no Terror*, Shinichiro Watanabe, 2014). En una escena íntima en la que los personajes de *Lisa* y *Twelve* comparten sus sentimientos mientras *Twelve* desactiva una bomba atada al cuerpo de *Lisa*, la música cobra en varios momentos protagonismo por encima de los diálogos y los sonidos de los cables desconectándose. En estos momentos suena uno de los temas principales de la serie, *Von*, el cual transmite dramatismo, emoción, tristeza y tensión contenida a una de las escenas culminantes de la narrativa de la serie<sup>69</sup>.

### **2.3. Caracterización de la música. Formas de diégesis. Música diegética, música extradiegética, falsa diégesis, música interdiegética y formas de paso**

En los análisis de las escenas, la diégesis de la música cinematográfica se refiere a la ubicación de la música con respecto al mundo ficcional narrado o representacional de la obra audiovisual. Esta ubicación se da principalmente en dos formas: cuando la música se sitúa en el mismo plano narrativo de la ficción y, por tanto, es audible por los personajes y estos interactúan con ella (como los casos de la música que proviene de una radio, una orquesta, un televisor que vemos en la imagen, o un actor que silba o toca un instrumento), decimos que la música es diegética. Cuando la música no se encuentra en el plano de lo narrado sino en el plano de la representación y únicamente es escuchada por los espectadores decimos que se trata de música extradiegética.

Estas dos formas de situar la música en la obra audiovisual han recibido varios nombres por parte de diferentes autores: música “diegética” y “extradiegética” (López Román, 2014); música “diegética” y música “no-diegética” (Buhler et al., 2010); “música de pantalla” y “música de fondo” (Chion, 1997); o música “diegética” y música “incidental” (Xalabarder, 2013). Además, otros autores como Heldt (2013) han dedicado libros a la redefinición y nuevos pensamientos sobre estas formas en la que la música se

---

<sup>68</sup> La franja temporal del capítulo 329 titulado *Dúo* del que seleccionamos el ejemplo es 09:26-13:33. Aquí, suena mayoritariamente en un primer plano sonoro la pieza *Uchiha Itachi* del compositor Yasuharu Takanashi.

<sup>69</sup> La franja temporal del episodio titulado *Highs & Lows* donde escuchamos este tema compuesto por Yoko Kanno es 13:00-18:21.



presenta en la narrativa de la obra. No obstante, al utilizar el modelo de López Román (2014), adoptamos sus definiciones y formas de presentación de la música. Como él indica, en la práctica de las bandas sonoras la diégesis se ha enriquecido con “juegos” entre las diferentes formas de presencia, dando lugar a otros recursos como la “falsa diégesis”, la música “interdiegética” y diferentes transformaciones y formas de paso entre las músicas diegéticas y extradiegéticas (López Román, 2014: 142).

Así pues, con **música diegética** entendemos toda aquella pieza o pista musical que provenga del plano narrativo y que es “oída como emanante de una fuente presente o sugerida por la acción: un cantante callejero, fonógrafo, radio, orquesta, altavoz, tocadiscos automático” (Chion, 1997: 193). Tenemos muchos ejemplos de esta música diegética a lo largo de la historia del anime y la animación japonesa. Uno de estos casos es el del cortometraje *Chagama Ondo (Los Bonzos Melómanos)*, Kenzo Masaoka, 1934), donde vemos una escena en la que los *tanukis* danzan al son de una canción que proviene de un gramófono. Otro ejemplo es el episodio 37 de *Bungo Stray Dogs* (Takuya Igarashi, 2016), donde al principio del mismo se escucha *El Vals de las flores (El Cascanueces)*, Tchaikovsky, 1892) proveniente de una radio<sup>70</sup>. De hecho, es el propio locutor de la radio quien anuncia la pieza que se está escuchando. Hacia el final del episodio 3 de *Ping Pong The Animation* (Masaaki Yuasa, 2014) *Tsukimoto* empieza a murmurar una melodía mientras juega contra *Kong*. Podríamos considerar este ejemplo como un caso de lo que Chion identifica como “cantante callejero” como una de las fuentes diegéticas de la música.

Los ejemplos más claros de música diegética en el género del anime los encontramos en las series cuyo argumento está relacionado y gira en torno a la acción musical, por lo que constantemente se escucha música diegética proveniente de la acción narrada. Este es el caso de obras en las que los protagonistas son grupos de rock, cantantes, músicos, o pertenecientes a bandas de música u orquestas. Algunos de estos ejemplos son series como: *K-ON!* (Naoko Yamada, 2009); *Hibike! Euphonium* (Naoko Yamada, 2015); *Nodame Cantabile* (Kenichi Kasai, 2007); *Kono Oto Tomare!* (Ryoma Mizuno, 2019); *BECK: Mongolian Chop Squad* (Osamu Kobayashi, 2004) o más recientemente *Those Snow White Notes (Mashiro no Oto)*, Hiroaki Akagi, 2021).

---

<sup>70</sup> El episodio 37, titulado *Eco*, pertenece a la tercera temporada de la serie emitida en 2019. Hacia mediados del episodio (minuto 14:29) encontramos otro ejemplo de música diegética proveniente de la misma radio que en la escena anterior.

Las distintas definiciones de música o sonido extradiegético subrayan que “no pueden ser escuchados por los personajes” (Buhler et al., 2010: 66). Es decir, los sonidos extradiegéticos solo pueden ser escuchados por el espectador que contempla la obra audiovisual, no son sonidos que pertenezcan al plano narrativo de la acción ficcional en el que se encuentran los personajes. Por lo tanto, la **música extradiegética** “es la que no pueden escuchar los personajes que forman parte de la historia, los protagonistas de la película, y acompaña a la imagen fuera del lugar y tiempo de la acción” (López Román, 2014: 140). En definitiva, la música extradiegética es lo que denominamos como “banda sonora” y “música audiovisual”. Este sería el caso de las piezas musicales *Von* y *Uchiha Itachi* de las bandas sonoras de *Terror in Resonance* (2014) y *Naruto Shippuden* (2007) que hemos nombrado anteriormente.

En lo referente al concepto de **falsa diégesis**, su funcionamiento consiste en el uso simultáneo de música diegética y extradiegética (Xalabarder, 2013: 39). Tal y como dice López Román:

En ocasiones, una música aparentemente *diegética* es falsificada (*falsa diégesis*), cuando en pantalla se muestra a un intérprete o instrumento (sonido diegético) que suena acompañado o reforzado de muchos otros que no se visualizan o no es posible que se encuentren en el espacio de la acción dramática (sonidos extradiegéticos) (2014: 142).

Esta forma de diégesis tendrá una gran relevancia para nuestro trabajo ya que es una forma que se utilizó ampliamente en la época clásica de la animación desde la entrada del sonido en 1928 y cuyos ejemplos más representativos en la animación japonesa se encuentran entre los años 30 y 50. Su aparición determina por tanto rasgos *musivisuales* claves para distinguir diferentes periodos en la historia de las bandas sonoras. La mezcla de música diegética y extradiegética es una forma que se utiliza abundantemente en los primeros cortos de *Mikey Mouse* como *When the Cat's Away* (1929). En la animación japonesa, la falsa diégesis la escuchamos en obras como *Suteneko Tora-chan* y *Tora-chan To Hanayome* (Kenzo Masaoka, 1947 y 1948). En la primera, contemplamos cómo los diferentes personajes cantan e interpretan canciones (música diegética) acompañados y reforzados de instrumentos y grupos musicales que no están presentes en el plano de la acción (música extradiegética). En *Tora-chan to Hanayome*, el personaje de *Mike* toca el piano, acompañado de numerosos instrumentos orquestales que no se encuentran en el plano narrativo, por lo que se produce una falsa diégesis ya que parece como si la música que no se encuentra en el plano diegético sonara en dicho plano.

La falsa diégesis ha sido un recurso *musivisual* muy explotado y utilizado en numerosas animaciones de la productora Disney a lo largo de su historia. La encontramos en populares largometrajes como *Blanca Nieves y los Siete Enanitos* (1937), *Peter Pan* (1953), *El libro de la Selva* (1967), *La Sirenita* (1989), *Aladdín* (1992) y *Hércules* (1997). En ellos los personajes interpretan numerosas canciones acompañados por grandes orquestas, grupos de rock u otras agrupaciones instrumentales que no pertenecen del plano narrativo de la acción dramática. Dichas piezas en falsa diégesis se han convertido en algunas de las canciones más populares, escuchadas y versionadas de la música de Disney, por lo que resulta una forma importante en el análisis de las bandas sonoras de la animación y uno de los elementos que influyen a las tempranas animaciones japonesas.

Un ejemplo de falsa diégesis en el anime contemporáneo lo encontramos en *Hunter X Hunter* (Hiroshi Koujina, 2011). En una de las escenas del episodio 99, *Combinación x Y x Evolución*, vemos al personaje de *Pouf* (también llamado *Shaiapouf*) interpretar una melodía con el violín. Posteriormente esa melodía empieza a ser acompañada por otros instrumentos como otros violines, arpa o chelo que no provienen del mismo plano donde *Pouf* está tocando el violín, por lo que se produce un caso de falsa diégesis<sup>71</sup>.

La siguiente forma de diégesis es la música interdiegética. La **música interdiegética** tiene lugar cuando la música diegética acontece en la mente del personaje. “La música presentada puede ser *diegética* solo en la mente o en la escucha de los personajes, es decir, que no es posible su audición más allá de la imaginación de los protagonistas” (Sánchez Martín, citado en López Román, 2014: 142). Así pues, entendemos que la **música interdiegética** proviene del plano de la acción narrativa, pero es imaginada por los personajes y, por tanto, audible solo dentro de su mente, por lo que únicamente es escuchada por estos y por el espectador. Uno de los ejemplos más llamativos de esta forma en el anime lo encontramos en el episodio 22 de *Your Lie in April* (*Shigatsu wa Kimi no Uso*, Kyohei Ishiguro, 2014). El protagonista *Kosei Arima* está tocando en el piano de un auditorio la Ballade No.1 Op.23 de Chopin. Hacia mitad de la pieza se incorpora en la narrativa la figura imaginaria del personaje de *Kaori* e interpreta una melodía al violín en forma de dúo en la que acompaña, se mezcla y suena

---

<sup>71</sup> Las franjas temporales donde se producen este efecto son: 11:37 vemos a *Pouf* tocar el violín; 12:07 escuchamos el resto de instrumentos de manera extradiegética. En este caso se está interpretando la pieza *In the Palace Lamentoso*, compuesta por Yoshihisa Hirano, compositor de la banda sonora de la serie.

en armonía con el piano. La melodía del violín es únicamente “escuchada” por *Kosei* en su mente ya que el personaje de *Kaori* que se ve en la imagen es una ilusión creada por el pianista. *Kaori* se encuentra en ese instante siendo sometida a una delicada operación de corazón, por lo que es imposible que se encuentre en el plano de la interpretación de *Kosei*. Así, el dúo de violín y piano es únicamente escuchado en la mente de *Kosei* y por el espectador, produciéndose la forma interdiegética<sup>72</sup>.



Imagen 2.1.: Fotogramas ejemplo de la música interdiegética en *Shigatsu wa Kimi no Uso* (2014). En el primero aparece la imagen ficticia de *Kaori*. En el segundo están interpretando el dúo violín-piano de forma interdiegética.

Con este ejemplo vemos cómo la música interdiegética es un recurso que puede expresar y transmitir de forma directa el sentimiento de un personaje. La melodía del violín que escuchamos ha sido creada por los sentimientos del protagonista hacia *Kaori* justo en el momento de la interpretación musical, por lo que la interdiégesis permite al espectador acceder a las emociones más profundas de los personajes. También observamos cómo ciertos usos de la música audiovisual permite representar situaciones, personajes y sentimientos que pertenecen más al ámbito de la imaginación de los personajes que al mundo en el que habitan. Podríamos decir que la música interdiegética tiene en esta escena una función estética clara para el espectador presentando a la vez varios planos, el de la realidad, donde vemos al protagonista tocando el piano, y el

---

<sup>72</sup> No obstante, hay que comentar que esta se trata de una escena compleja y de carácter estético ya que se producen diferentes niveles en los planos musicales. El piano es diegético y lo escuchan tanto *Kosei* como los asistentes al concurso en el auditorio, pero el dúo del violín y el piano es interdiegético, solo escuchado por *Kosei* y el espectador. Se produce así una mezcla de planos que proporcionan un carácter estético y abstracto a la obra. Las franjas temporales de este episodio 22 titulado *Brisa de Primavera* donde encontramos estas formas son las siguientes: 01:36 comienza la interpretación de *Kosei* al piano (música diegética); 05:42 los sentimientos de *Kosei* toman forma en el personaje de *Kaori*; 06:12 comienza la interpretación del violín, produciéndose entonces tres planos, violín (interdiegético), violín y piano (interdiegético), y piano (diegético).

psicológico, con el que podemos acceder tanto a las imaginaciones del protagonista como a los sentimientos que tal situación le producen.

Una vez aclaradas estas formas de diégesis, se pueden producir diferentes **formas de paso**, con lo que nos referimos a cómo la música en la obra fílmica “pasa” o se “convierte” de diegética a extradiegética dentro de una misma secuencia o escena. Podemos distinguir principalmente cuatro formas de paso: 1) la música diegética “se convierte” en extradiegética. 2) la música extradiegética “se convierte” en diegética. 3) la música diegética “da paso” a otra música extradiegética. 4) la música extradiegética “da paso” a otra música diegética (López Román, 2014: 142-143).

En el capítulo 37 de *Bungo Stray Dogs* (Takuya Igarashi, 2016) que hemos nombrado anteriormente encontramos un buen ejemplo de una **música diegética que se convierte en extradiegética**. Al principio del episodio escuchamos en una escena una pieza diegética proveniente de una radio. Justo en las escenas siguientes, tras los títulos de episodio, pasamos a otra acción con otros personajes los cuales están muy alejados de la fuente del sonido, donde es imposible que se “escuche” la música de la radio, pero no obstante seguimos escuchando en un primer plano sonoro el *Vals de las Flores* de Tchaikovsky, por lo que se ha producido un caso de música diegética que se convierte en extradiegética. El caso contrario, el de una **música extradiegética que se convierte en diegética** lo vemos en la misma serie unos episodios antes (Ep.34, *Destrucción mutua*). En una de las escenas en las que aparece el personaje de *Kunikida* empezamos a escuchar un solo de violonchelo de forma extradiegética. En uno de los planos siguientes vemos cómo el violonchelo lo interpretaba otro personaje en un espacio físico alejado, por lo que la música extradiegética se ha convertido en diegética.

Con respecto a las otras dos formas de paso ocurre de forma similar a estas dos anteriores, pero en vez de tratarse de la misma pieza musical se dan paso a otras músicas totalmente distintas. Un ejemplo que podríamos incluir aquí lo tenemos en el capítulo 3 de *Pingo Pong The Animation* (Masaaki Yuasa, 2014). Al principio del episodio vemos y escuchamos cómo los sonidos de las pelotas de ping-pong realizan un sonido que se escucha en el plano diegético; dicho sonido con cierto patrón rítmico da paso de repente a una pieza de música que se escucha en el plano extradiegético. Se ha producido un caso en el que un sonido o **música diegética da paso a otra música extradiegética**. En varios de los análisis se podrá ver la frecuencia de algunos de estas formas de paso.

## 2.4. Procedencia de música. Música original, música preexistente y música adaptada

La procedencia de la música hace referencia al origen que tiene la música que estamos escuchando en la escena. Podemos distinguir tres tipos de procedencia: música original, música preexistente o música adaptada. La **música original** es la música compuesta expresamente para la obra. La mayoría de los casos que hemos nombrado y que estudiaremos a lo largo de la investigación pertenecen a este grupo: música original compuesta exclusivamente para las diferentes obras anime. En segundo lugar, entendemos que la **música preexistente** es una música compuesta y existente con anterioridad a la obra fílmica y que se ha utilizado como banda sonora en dicha obra. Esta música preexistente puede tener múltiples y variadas procedencias: desde lo que se suele conocer como música de tradición culta occidental (una de las más utilizadas), música de grupos de rock o pop, o hasta grupos de J-pop en el caso del anime. Algunos casos significativos del uso de la música preexistente en la producción de la animación japonesa y del anime son los referentes a la utilización de piezas del repertorio clásico orquestal y las variadas funcionalidades que esta puede cumplir. Por ejemplo, en *Sakura* (Kenzo Masaoka, 1946) se utiliza la pieza Invitación a la Danza Op.65 de Weber con una funcionalidad principalmente estructural.

En las primeras películas de la franquicia de *Evangelion* como son *Evangelion: Death & Rebirth* (*Shin Seiki Evangelion Gekijoban: Death & Rebirth – Shi to Shinsei*, Hideaki Anno, 1997) y *Evangelion: The End of Evangelion* (Hideaki Anno, 1997) se utilizan diferentes piezas del repertorio clásico con una fuerte carga simbólica<sup>73</sup>. En el episodio 9 de *Psycho-Pass 2* (Kiyotaka Suzuki y Naoyoshi Shiotani, 2014) se usa el aria *Nesun Dorma* de la ópera *Turandot* (Puccini, 1926) para generar cierta contradicción emocional. No obstante, el caso más representativo de la utilización de la música clásica en las series anime es el de la “space-opera” *The Legend of the Galactic Heroes* (*Ginga Eiyu Densetsu*, Noboru Ishiguro, 1988), donde toda su banda sonora se confecciona utilizando piezas orquestales de compositores como Beethoven o Mahler, las cuales tienen una gran carga simbólica, narrativa, estética y emocional en la obra.

---

<sup>73</sup> A este respecto recomendamos la lectura de Jurkiewicz (2019), donde hace un detenido trabajo sobre la importancia y simbología de la música clásica y los cuartetos de cuerda utilizados en estas películas de la saga *Evangelion*.

El último tipo de procedencia de la música es el de la **música adaptada**, la cual es una pieza u obra musical preexistente que se altera de forma intencionada ya sea estructural, tímbrica, instrumental, rítmica, melódica o armónicamente para adaptarse a los requerimientos y características de la escena u obra en la que se utiliza. El ejemplo que hemos puesto anteriormente de la Ballade No.1 Op.23 de Chopin en la serie *Your Lie in April* (Kyohei Ishiguro, 2014) se trata también de música adaptada. La pieza original está escrita únicamente para piano, por lo que la melodía del violín es una adaptación a las características de la escena. La adaptación de esta pieza para incluir el violín permite representar al personaje de *Kaori* y mostrar a la vez el plano real –en el que escuchamos la pieza original del piano– y el plano imaginado por *Kosei* –en el que escuchamos el violín de *Kaori*.

La adaptación de música preexistente ha sido otro recurso muy utilizado en la historia de la animación ya sea mediante adaptaciones de melodías populares o piezas del repertorio clásico –como en los casos de los cortos Disney *Steamboat Willie* (1928) y *The Band Concert* (1935). En la historia del anime y la animación japonesa uno de los ejemplos más llamativos de música adaptada es el arreglo electrónico, sintetizado y distorsionado que hizo Isao Tomita en el corto *Pictures at an Exhibition (Tenrankai no E, Osamu Tezuka, 1966)* de la suite con el mismo nombre de Mussorgsky, *Cuadros de una exposición* (1874). Un ejemplo más reciente lo encontramos en el anime *Hunter X Hunter* (Hiroshi Koujina, 2011). En la banda sonora compuesta por Yoshihisa Hirano escuchamos una pieza titulada *Rhapsody On The Theme of Holst*, que es una adaptación de uno de los movimientos de la suite *The Planets Op.32* (Gustav Holst, 1916). Concretamente se trata de un arreglo y adaptación del movimiento de la suite llamado *Jupiter, the Bringer of Jollity*. La adaptación de esta pieza aparece en los capítulos 96 y 97 de la serie (*Un x Hogar x Anárquico* y *Masacre x Y x Devastación*). En ellos vemos algunos de los ataques y poderes del grupo criminal *Genèi Ryodan*, cuyos nombres tienen relación con el Sol o con Júpiter.

## 2.5. Tipos de música. Música narrativa o dramática, música representativa o descriptiva, música figurativa o plástica y música neutra o decorativa

Una vez identificadas las características anteriores de la música, comenzamos a relacionarla con los elementos visuales y narrativos de las escenas. Si escuchamos una escena con música, esta última inevitablemente alterará la forma en la que percibimos y entendemos la imagen y desempeñará ciertas funciones o resaltarán elementos que son necesarios identificar, ya que dirán el porqué de la música y su utilización. La música siempre supondrá “algo” en la imagen, y aportará significado a la película y argumento (Gorbman, 1987: 15). “La música puede proveer nueva información a través de pistas narrativas, temas o leitmotiv. Puede definir también estados emocionales y situaciones, así como influenciar o dirigir nuestra percepción del tiempo en la experiencia de una película” (Buhler et al., 2010: 20)<sup>74</sup>. Todas las funciones que la música puede desempeñar en la imagen se pueden englobar en cuatro tipos generales según su relación principal con la imagen y las cuales tomamos del modelo de López Román: música “figurativa o plástica”; música “representativa o descriptiva”; música “narrativa o dramática” y música “neutra o decorativa”:

La música *figurativa o plástica* se relaciona directamente con los elementos visuales presentes en la pantalla, en una forma de duplicación musical de los aspectos meramente plásticos. En un término intermedio se encuentra la música *representativa o descriptiva*, que se acerca a la caracterización de las impresiones no sólo visuales, sino también psicológicas o culturales de personajes y lugares. La música *narrativa o dramática* tiene que ver con los sucesos, el argumento del film, es decir, describe “lo que ocurre” en la película. Por último, la música *neutra o decorativa* se ocupa únicamente de acompañar a la imagen sin relacionarse necesariamente con ningún elemento ya presente (2014: 154-155).

Si atendemos a esta definición, la **música figurativa o plástica** se utiliza para “duplicar” o “representar” elementos meramente visuales y plásticos. Estas formas las encontraremos abundantemente en el periodo clásico de la animación japonesa, donde se utilizaban recursos como la figuración de lágrimas o gotas de lluvia mediante las notas del xilófono o pizzicatos de cuerda. Otro de los ejemplos más representativos de la música

---

<sup>74</sup> “Music can provide new information through narrative cues or through themes and leitmotifs. It can also define emotional states and situations as well as influence and direct our perception of time in the experience of a film” (Buhler et al., 2010: 20).



figurativa es cuando se utiliza un instrumento musical para cada personaje, o cuando un instrumento musical figura (también podríamos decir representa) el mismo instrumento dentro de la imagen o trama. Ejemplos de esta forma los encontramos en *Chinkoroheibei Tamatabako* (Noburo Ofuji, 1936), donde determinados instrumentos de percusión figuran los elementos del reino marino. En *Ari-chan* (Mitsuyo Seo, 1941) los instrumentos que escuchamos en la banda sonora figuran los instrumentos que forman parte de la trama del corto. En las obras propagandísticas con temas bélicos los instrumentos de viento metal, en mayor medida las trompetas, figuran de manera directa los elementos militares de la imagen. En *Kuroi Kikori to Shiroy Kikori* (Taji Yabushita, 1956) el arpa y los xilófonos figuran los copos de nieve. Así mismo, también podríamos incluir como un recurso figurativo la técnica del *mickeymousing*, ya que figura y “duplica” los movimientos de los personajes que vemos en pantalla. De esta manera, la utilización abundante de este tipo de música en algunas épocas de la producción de las bandas sonoras en el anime y la animación japonesa nos ayudará a identificar los distintos periodos.

Siguiendo la definición anterior, con la **música representativa o descriptiva** se producen distintas funciones como la descripción de lugares, ubicaciones, escenarios, acontecimientos, paisajes, culturas, así como estados psicológicos, emocionales y sentimentales de los personajes. Algunos ejemplos de música descriptiva de lugares, culturas o ubicaciones los vemos en la película *Cyborg 009* (Yugo Serikawa, 1966), donde escuchamos una música de origen chino que describe al personaje proveniente de esta cultura. En su secuela, *Cyborg 009 and The Monster War (Cyborg 009 Kaishuu Sensou*, Yugo Serikawa, 1967) aparece en una de las escenas una música que identificamos con la cultura francesa y en la que vemos la torre Eiffel. Otro ejemplo de este tipo de uso sería el de la pieza *Dawn* compuesta por Yugo Kanno en la banda sonora de *JoJo's Bizarre Adventure: Golden Wind (JoJo no Kimyo na Boken: Ogon no Kaze*; Naokatsu Tsuda, 2018). La pieza caracteriza las ubicaciones italianas en las que se desarrolla la trama de la serie.

Para resaltar un ejemplo de este uso de la música descriptiva en la caracterización de estados psicológicos de los personajes destacamos la banda sonora de *Re:ZERO – Starting Life in Another World– (Re: Zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu*, Masaharu Watanabe, 2016). Algunas de las piezas compuestas por Kenichiro Suehiro como

*Re:verse*, *Sloth* y *Call of the Witch*, describen el estado de enajenación mental, demencia y “locura” de algunos de los personajes como *Betelgeuse Romanee-Conti*.

“La música *narrativa o dramática* tiene que ver con los sucesos, el argumento del film, es decir, describe ‘lo que ocurre en la película’” (López Román, 2014: 155). Entendemos que este tipo de música se relaciona principalmente con los elementos propiamente narrativos (no tanto con la trama per se, sino con el transcurrir de la acción; con cómo se narra) o clímax argumentales y emocionales en el desarrollo de los personajes. La música será de tipo **narrativa o dramática** cuando contribuya o resalte algunos de los elementos importantes del desarrollo de la trama. Para esto, y antes de continuar, es necesario aclarar que seguimos a Chion (1997), Gorbman (1987) o al propio López Román (2014) al indicar que las funciones de la música en una escena o película no tienen por qué ser singulares, sino que una misma música puede cumplir varias funciones a la vez. En una misma escena la música puede contribuir de varias de las maneras que estamos indicando. Dentro de una escena la música puede funcionar narrativamente (como en el caso del uso del leitmotiv para identificar a un personaje) y descriptivamente (si permite caracterizar un estado psicológico o emocional mediante los elementos armónicos y/o melódicos). Esto también nos permite aclarar que las relaciones entre la música y las escenas son interpretaciones, por lo que están abiertas a discusión y distintos planteamientos siempre y cuando se puedan justificar.

Destacamos entonces algunos de los recursos musicales que identificamos como propios de la **música narrativa o dramática**. Los leitmotiv y temas principales de las obras, por ejemplo, suelen estar ligados a componentes narrativos como la aparición en escena de personajes, los clímax argumentales o los puntos dramáticos relevantes en el desarrollo de la trama. En diferentes acciones que se suceden en series como *Astro Boy* (*Tetsuwan Atom*, Osamu Tezuka, 1963), *Princess Knight* (*Ribbon no Kishi*, Chikao Katsui y Kanji Akahori, 1967), *Gegege no Kitaro* (vv. directores, 1968), o *Dororo* (*Dororo to Hyakkimaru*, Gisaburo Sugii, 1969), la aparición de los protagonistas se acompaña con su tema particular, indicando así su aparición en la acción y estableciendo un carácter narrativo en la música. De aquí podemos entender que la música narrativa no tiene que narrar como tal lo que sucede en la acción, sino relacionarse con algunos de los puntos argumentales más representativos. Así mismo, los temas principales de las obras suelen acompañar las acciones y momentos más importantes desde un punto de vista narrativo, por lo que, aunque la música no narre la acción como tal, sí llama la atención

sobre lo narrativo y expresa otros elementos argumentales de la escena, por lo que podríamos considerarla de tipo dramático. Esto es lo que ocurre en el género del anime cuando las pistas musicales principales se utilizan en diferentes situaciones como combates, llegadas de héroe, victorias, encuentros, etc., tal y como ocurre en algunos animes representativos como *Dragon Ball Z* (Daisuke Nishio y Shigeyasu Yamauchi, 1989), *Rurouni Kenshin (Samurai X)* (Kazuhiro Furuhashi, 1996), o *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (Yasuhiro Irie, 2009).

Este podría ser el caso mencionado anteriormente de *Naruto Shippuden*, cuando la pieza remarca el hecho narrativo de la llegada del héroe, el cual será determinante para la resolución de la acción. Similar a esto es lo que sucede en una de las últimas escenas de *Code Geas: Lelouch of the Rebellion R2 (Code Geass: Hangyaku no Lelouch R2)*, (Goro Taniguchi, 2008), en la que se llega al clímax narrativo de la obra donde el protagonista se sacrifica y se resuelve el final de toda la trama de la serie. En este momento suena la pieza *Madder Sky*, que solo se escucha en este momento, sin haberse escuchado anteriormente en toda la obra. No obstante, al resaltar, otorgarle presencia, emoción, fuerza e importancia a la escena culminante de la narrativa se puede considerar una música de tipo narrativo o dramático.

También podemos encontrar un doble uso de una música que sea narrativa y a la vez expresiva, queriendo así subrayar que la emoción (o escena en la que se desarrolla dicha emoción) es importante para el desarrollo de la trama y obra. Esto es lo que sucede con la pista *Requiem for the Brigadier General* compuesta por Akira Senju en *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (Yasuhiro Irie, 2009). En primera instancia puede parecer una música descriptiva de las emociones de los personajes hacia el entierro del general de brigada asesinado *Maes Hughes*. Sin embargo, presenta una fuerte funcionalidad narrativa ya que refuerza un acontecimiento importante como es el desarrollo emocional del personaje *Roy Mustang*, amigo íntimo de *Hughes* y cuya muerte hará tomar a *Mustang* la iniciativa para desvelar todos los elementos narrativos que están sucediendo.

El último tipo es el de la **música neutra o decorativa**. La música **neutra o decorativa** no presenta ninguna relación específica en la imagen, simplemente la acompaña, no añade significado adicional, tampoco establece empatía alguna con la escena y por lo tanto se busca que sea el propio espectador quien de una interpretación particular al mensaje *musivisual* (López Román, 2014: 154). Este tipo de música lo

podemos encontrar principalmente en diálogos, conversaciones, monólogos de personajes, escenas de paso de un arco argumental a otro, etc., sin presentar en un principio ninguna relación o valor adicional a lo mostrado en las imágenes. Este tipo de música es el menos utilizado y el que evitaremos analizar en la medida de lo posible, ya que en primera instancia su aportación es mínima en cuanto a la relación *musivisual*. Como bien indican los autores, la música siempre supondrá algo en la imagen (Gorbam, 1987: 15), y este tipo de música decorativa deja al espectador la interpretación de las relaciones *musivisuales* (López Román, 2014: 154). Por estos motivos, a lo largo de la investigación veremos cómo será difícil encontrar una música que no signifique en la imagen, ya que siempre resaltarán algún elemento. Algunas pistas aparentemente decorativas tendrán algún efecto como la creación de atmósferas o sensaciones de tensión que se adapten al significado de la imagen.

Esto es lo que ocurre por ejemplo con la pieza *Gaidankousentsu* compuesta por Satoru Kousaki en la banda sonora de *Bakemonogatari* (Tatsuya Oishi y Akiyuki Simbo, 2009). Esta pieza aparentemente decorativa debido a su carácter altamente repetitivo y un mismo patrón rítmico-melódico-armónico enlazado en bucle comparte muchas relaciones de significado con la trama e imágenes de la serie. Esta pieza tiene relación directa con los planos abstractos, elipsis constantes, ritmo irregular en el montaje, conversaciones exageradamente largas, juegos de palabras, aparición de títulos y subtítulos y la complejidad narrativa-visual de la que hace gala *Bakemonogatari* (Loriguillo López, 2018: 352-354). En esta línea, podemos destacar la banda sonora del anime *K* (Hiromitsu Kanazawa y Susumu Kudo, 2012) compuesta por Mikio Endo como un caso de música neutra en la que apenas se resaltan elementos narrativos o argumentales. La música no añade nada nuevo que no se pueda ver en la imagen y tampoco empatiza con las situaciones de los personajes y argumento más allá de crear ciertas atmósferas que expresan tensión o acción.

## **2.6. Tipos de relación música-imagen. Relación de simbiosis, relación de ósmosis, relación de síncrexis y sin relación**

Con el tipo de relación entre la música y la imagen hacemos referencia a la asociación particular que se establece entre la música y la imagen, cómo y de qué manera se complementan entre ellas, la medida en la que influye una sobre la otra y la medida en la que la música está integrada en la escena (es indispensable para la escena) o es una

música no-integrada (que simplemente refuerza a la imagen y la acompaña, pudiéndose prescindir de ella) (López Román, 2014: 155-157). Estas relaciones se pueden dar de cuatro formas diferentes. La primera de ellas es una **relación de simbiosis**, en la que según el autor:

Música e imagen, dependen uno del otro para poder establecer un resultado audiovisual final coherente, (...) la falta de uno de los elementos imposibilita un discurso pleno e inteligible, por lo que la imagen-sonido no aparece completa en términos de significación en ausencia del aporte de significado musical. Por otro lado, cierto tipo de música narrativa (...) de cierto valor expresivo en términos cinematográficos, cuando es aislada, (...) pierde gran parte de su esencia al faltarle las imágenes. El significado final de esta unión es diferente al mostrado por ambos elementos por separado (ibidem.: 156).

La relación de simbiosis es una de las más importantes ya que, aunque una pieza musical se pueda escuchar aislada, solo se podrá entender completamente y captar todo el mensaje a través de su interacción con la escena. De la misma manera, una escena a la que se le separe de dicha música se interpreta de forma vacía, sin llegar a explotar su máximo potencial de comunicación y expresión. A pesar de ser una de las más importantes es también la más difícil de conseguir. Encontrar escenas a las que al separarlas de la música se eliminen valores de significado es complicado, ya que el valor que se suprime de la música siempre se podrá encontrar o interpretar a partir de otros elementos como personajes, escenarios, etc. Del mismo modo, los componentes musicales de una pieza pueden tener elementos de significado que no necesiten de las imágenes para su comprensión. Por esto, al analizar escenas cuya relación imagen-música es de simbiosis se puede comprobar la verdadera importancia de la música en el audiovisual, ya que la escena estaría vacía sin la música y viceversa.

Encontramos varios ejemplos en la historia del cine con los que ilustrar esta relación y que nos sirven también para entenderla en las formas del anime. Uno de los ejemplos más llamativos es la simbiosis entre la última escena de *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010) y la pieza *Time* compuesta por Hans Zimmer. La escena solo puede alcanzar sus máximos valores expresivos, emocionales, argumentales y narrativos gracias a los acordes de Zimmer. De la misma manera, el estilo minimalista y sonoridad en bloque de la composición de Zimmer solo puede alcanzar su máximo valor expresivo y estético apoyado de las imágenes y la detallada puesta en escena de Christopher Nolan.

En el caso del anime, un ejemplo claro de simbiosis *musivisual* se encuentra en la película *Sword of the Stranger* (*Muku Hadan*, Masahiro Ando, 2007). En una de las últimas escenas el protagonista sin nombre rompe su promesa de no volver a desenvainar la espada para salvar a *Kotarou* y carga contra los enemigos. Esta escena alcanza su mayor expresión y comunicación narrativa, emocional, empática y significativa con la pista musical *Ihojin No Yaiba*. Del mismo modo, la música compuesta por Naoki Satou alcanza otros significados representativos de una relación fraternal entre los personajes al integrarse y fusionarse con la escena. Aunque la música y la escena se puedan escuchar y ver por separado, el significado y expresión final solo se puede entender de la unión entre ambas, ya que dicha unión aporta valores no presentes en los elementos de las dos partes separadas<sup>75</sup>. Esto se justifica en que la pieza *Ihojin No Yaiba* es el tema principal de la cinta que ha ido sonando en varias veces del metraje, pero nunca de forma completa. Es en esta escena cuando se escucha de principio a fin, dándole todo el valor narrativo y simbiótico a la escena *musivisual*.

En la serie *Shingeki no Kyojin* (*Attack on Titan*, Tetsuro Araki, 2013) podemos encontrar esta relación simbiótica en varios momentos. Uno de los más representativos es el episodio 1 (*To You, 2000 Years From Now – Fall of Shiganshina part 1*). La escena cruel y sangrienta en la que *Eren* ve cómo su madre es devorada se fusiona con las notas de *Vogel im Käfig* compuesta por Hiroyuki Sawano. Dicha unión aporta valores únicos al conjunto como la impresión y shock del protagonista y las emociones agresivas que nacen en ese momento, las cuales le acompañarán a lo largo de toda la serie y su desarrollo como personaje. Aquí ocurre algo similar que en el ejemplo de *Inception*: la unión de las notas de Sawano con las impactantes imágenes cobran valores estéticos y de significado que no se obtendrían de ambas partes por separado<sup>76</sup>.

El siguiente tipo de relación es la **relación de ósmosis**. En esta relación los significados de la escena se pueden entender por ella misma, pero la música aporta valores “nuevos” y nuevos significados que no están presentes en la imagen y gracias a la música el conjunto se enriquece (López Román, 2014: 156). Por lo tanto, esta relación no es “única” como en la simbiosis ya que escena-música no son inseparables para la comunicación, pero la música aporta elementos que benefician a la escena y le otorga nuevos significados. Así, ejemplos puestos anteriormente como la pieza nombrada del

---

<sup>75</sup> La franja temporal de esta escena de *Sword of the Stranger* es 01:21:39 – 01:24:26.

<sup>76</sup> La franja temporal de esta escena del primer capítulo es 22:17 – 24:00.

episodio 329 de *Naruto Shippuden* mantienen una relación de ósmosis con la escena. La música, además de reforzar los elementos ya presentes en la imagen, aporta nuevos significados como la heroicidad, el triunfalismo y cierta atracción y expectación hacia el combate.

Otro ejemplo de ósmosis entre música e imagen lo encontramos en el último episodio de *Higurashi no Naku Koro Ni* (Chiaki Kon, 2006). En la última escena de la serie, los valores narrativos y emocionales más importantes están presentes en la propia imagen y la conversación entre *Rena* y *Keiichi*. Por otra parte, el tema principal que suena en este momento compuesto por Kenji Kawai refuerza dichos valores a la vez que ofrece otros nuevos como sensaciones de miedo, peligro, tensión, y una extrañeza que anticipa el final abierto y agri dulce de la trama. Algunos de estos elementos que se resaltan en la música no son indispensables para el entendimiento de la escena, pero enriquecen el conjunto *musivisual* mediante una relación de ósmosis.

El siguiente tipo de relación, la **relación de síncreisis**, la podemos definir como una música que no añade nada nuevo a lo presente en la imagen, pero que sí potencia todos los elementos presentes en la escena ya que los contenidos de significación de la propia música son los mismos que los de la imagen, y por consecuente dicha suma potencia el resultado final y comunicación de la escena (López Román, 2014: 157). Así, veremos cómo gran parte de la música trabajada mantiene una relación de síncreisis con la imagen ya que no ofrece nada nuevo (ósmosis) ni valores únicos (simbiosis), sino que reafirma, refuerza y potencia los elementos ya presentes en la escena, lo que favorece una mejor comprensión del significado de la escena y del film.

Podemos resaltar varios ejemplos de este tipo de relación a lo largo de la historia del anime. En largometrajes como *Gulliver's Travels Beyond the Moon* (*Gulliver no Uchu Ryoko*, Yoshio Kuroda, 1965) y *Puss 'n Boots* (*Nagagutsu o Haita Neko*, Kimio Yabuki, 1969), la mayor parte de la banda sonora mantiene una relación de síncreisis, remarcando y potenciando mucho de los elementos ya presentes en la imagen. Otro ejemplo representativo es el episodio 4 de *SHIKI* (Tetsuro Amino, 2010). Los motivos de la pieza *Pendulum* compuesta por Yasuharu Takanashi refuerzan y potencian los elementos terroríficos, oscuros y agobiantes ya presentes en la última escena del episodio<sup>77</sup>. La

---

<sup>77</sup> La franja temporal de la última escena de este episodio 4 titulado *Fourth Death* donde escuchamos la pieza *Pendulum* es 21:00-final.

música no ofrece nada que no esté ya presente en la imagen, pero sí la intensifica para una mayor comunicación e impacto en el espectador.

El último tipo de relación es la música **sin relación** con la imagen, que se da cuando la unión entre la música y la imagen no presenta ninguna de las relaciones vistas. Esto se puede deber bien porque en la música no se perciba ningún elemento que interactúe con la imagen o bien porque la música no se integre en la escena o película. No obstante, al igual que con la música decorativa, estas ocasiones serán minoritarias y las tendremos menos en consideración, ya que el espectador o analista siempre podrá interpretar distintos elementos que le sugiera dicha música sin aparente relación.

## **2.7. Formas de interacción música-imagen. Paralelismo (música empática), adición (música empática), adición neutra (música anempática) y oposición (música anempática)**

La última característica de la banda sonora que tomamos en consideración en el análisis de la escena es la forma de interacción entre la imagen y la música, que hace referencia a la empatía total o parcial que la música puede desempeñar en el transcurso de la escena. Así, atendiendo a si la música se armoniza con la imagen y refuerza todos sus elementos, a si ambas se complementan mutuamente o, por el contrario, si la música contrasta con la imagen, podemos distinguir entre cuatro formas de interacción: “paralelismo (música empática)”; “adición (música empática)”; “adición neutra (música anempática)”; y “oposición (música anempática)” (López Román, 2014: 158).

El **paralelismo (música empática)** hace referencia a una música que se adhiere a la imagen por refuerzo, potencia los elementos ya presentes y en el discurso musical todos los componentes musicales van cambiando y adaptándose a los desarrollos y cambios de la escena como las emociones, aparición de personajes, cambios de plano, movimientos, diálogos, etc. Es decir, el desarrollo musical de la escena puntualiza y remarca de forma paralela todo lo que se ve en la imagen, en el montaje cinematográfico y es una música imitativa y descriptiva que, tal como dice López Román, es muy característica en los dibujos animados (2014: 158-159). Siguiendo estos ejemplos de los dibujos animados, el **paralelismo** es una forma muy presente en la animación japonesa y en el anime. En obras clásicas como *Momotarou: Umi no Shinpei* (Mitsuyo Seo, 1945), *Kappa Kawatarou* (Taji Yabushita, 1954) y *Koneko no Rakugaki* (Taji Yabushita y Yasuji Mori, 1957), la mayoría



de las pistas musicales interactúan de forma paralela a la imagen e imitan todos los elementos, movimientos, emociones y acciones que se ven en la escena.

Un ejemplo de paralelismo en una obra contemporánea lo vemos en *JoJo's Bizarre Adventure (JoJo no Kimyo na Boken, Kenichi Suzuki y Naokatsu Tsuda, 2012)*. En el primer episodio (*Dio the Destroyer*) escuchamos una abundante utilización de la música en toda la duración del episodio. En diferentes escenas la banda sonora realiza este paralelismo y en el discurso musical la música cambia de carácter, armonía y melodías a la misma vez que el desarrollo de las imágenes va realizando los mismos cambios. Además, el discurso musical se sincroniza marcando movimientos de los personajes, cambios de planos, cambio de localizaciones y puntualizando el montaje de las escenas de forma estructural. Este paralelismo que también refuerza la estructura se puede ver en la escena señalada de la película *Sword of the Stranger (Muku Hadan, Masahiro Ando, 2007)*.

En el siguiente tipo de interacción, la **adición (música empática)**, la música incorpora nuevos elementos narrativos o emocionales que no están presentes en la escena y/o potencia los que ya están presentes sin necesidad de que se produzca un paralelismo, actuando por lo tanto de forma independiente a la imagen:

Ciertos elementos musicales permiten añadir una información no presente en la imagen-sonido (...) por lo que se hace imprescindible la intervención musical en los casos en que el director necesita proporcionar datos al espectador, no presentes en la imagen, de un modo sutil y casi subliminal a través de la música. Así se establecen relaciones osmóticas o simbióticas dependiendo de los casos (López Román, 2014: 159).

Este tipo de adición lo podemos comprobar en mayor medida en las escenas en las que los elementos más importantes son los sentimientos de los personajes y donde la música añade otros valores narrativos que no están presentes en la imagen y complementa así las emociones ya presentes. Por ejemplo, escenas que visualmente se podrían considerar tristes, en la música se ofrecen elementos alegres que complementan, enriquecen la escena y empatizan a su vez con la situación de los personajes. En el último episodio de *Toradora (Tatsuyuki Nagai, 2008)*, en la íntima escena en la que *Ryuji* y *Taiga* reafirman su relación con el primer beso se podría interpretar alegría o sentimentalismo melodramático. Sin embargo, las sutiles notas y acordes del piano hacen que la escena sea contenida e íntima. Además, esta música aporta toques tristes, melancólicos y tranquilos que enriquecen la escena haciéndola más reflexiva que alegre.

Otra de las aportaciones de la música es que los motivos del piano sin melodías elaboradas permiten que la escena no sea excesivamente sentimentalista. La música actúa de manera subliminal y permite prestar atención a otros componentes cinematográficos de la imagen como la iluminación. De este modo, la música y la escena se complementan mutuamente para el resultado final.

En el clímax narrativo y emocional de la serie *Anohana: The Flower We Saw That Day* (*Ano Hi Mita Hana Namae o Boku-tachi wa Mada Shiranai*, Tatsuyuki Nagai, 2011), cuando todos los protagonistas se despiden finalmente del personaje de *Menma*, la canción que suena en ese momento, aparte de potenciar todos los valores emocionales presentes en los personajes, añade un valor narrativo nuevo que indica el final de la historia. La canción *Secret Base – Kimi ga Kureta Mono*, que es el *ending* oficial de la serie, se utiliza en esta ocasión con fin narrativo, representando el final donde se ve a *Menma* por última vez<sup>78</sup>.

En la **adición neutra (música anempática)** la música reafirma los elementos presentes en la escena, pero no al nivel de la adición anterior. En la adición neutra la música no se integra en profundidad en las emociones y pensamientos de los personajes, sino que simplemente los muestra y los comenta sin adentrarse en ellos. Además, tampoco aporta nuevos valores al contenido de la escena. En esta interacción, la música no tiene por qué sobresalir, sino actuar como un fondo con el que acompañar la acción y sucesos de los personajes, de un modo subliminal, creando atmósferas y sensaciones que se relacionen y complementen a las escenas. Esto es lo que ocurre en la mayoría de ocasiones con la banda sonora de *GTO: Great Teacher Onizuka* (Noriyuki Abe, 1999). En las numerosas escenas cómicas, dramáticas y de acción la música de Yusuke Honma actúa indicando dichos elementos, pero sin adentrarse en profundidad en los planos narrativos o emocionales –a excepción de los temas principales. La música en esta banda sonora tiene relación con el argumento, pero se adhiere de forma neutra como un espectador que comenta los momentos cómicos y de acción.

Con la **oposición (música anempática)** la música se contrapone y va en contra de la imagen o la escena. “A una imagen dramática se opone una música optimista o festiva (...) El efecto producido es el de una gran intensificación del contenido semántico

---

<sup>78</sup> En el último episodio de la serie titulado *The Blooming Flower of That Summer*, la franja temporal de dicha escena es 17:02-21:16.

del planteamiento argumental mostrado por la imagen y contrastado por la música” (López Román, 2014: 160). Entendemos así por oposición a una música que transmite lo contrario a las imágenes o argumento. Con la oposición se pretende crear un contraste que sorprenda al espectador para que se involucre más en la obra. Esto lo podemos ver en casos como la serie *Prison School* (Tsutomu Mizushima, 2015). En escenas donde se suceden situaciones cómicas de contenido erótico escuchamos una música excesivamente dramática que utiliza conjuntos orquestales completos, coros y grandes sonoridades épicas y dramáticas. Esto crea un contraste y oposición intencionado que roza la exageración con el fin de entretener al espectador. Además, esto provoca que situaciones que se pueden dar en la realidad parezcan totalmente falsas o ficticias, lo que propicia a su vez la reflexión del espectador.

Esta forma de oposición intencionada entre la imagen y la música resulta llamativa en el género del anime, sobre todo en series que buscan esa exageración sobre temas eróticos como *SHIMONETA: A Boring World Where the Concept of Dirty Jokes Doesn't Exist* (*Shimoneta to Iu Gainen ga Sonzai Shinai Taikutsu na Sekai*, Youhei Suzuki, 2015)<sup>79</sup>, o donde se tratan de forma cómica temas cotidianos como las relaciones sentimentales entre adolescentes, caso de *Kaguya-sama: Love is War* (*Kaguya-sama wa Kokurasetai: Tensai-tachi no Renai Zunosen*, Mamoru Hatakeyama, 2019).

## 2.8. Funciones *musivisuales*

Tras estas formas y tipos generales en los que la música se relaciona con el conjunto global y narrativo de la escena, se producen distintas funciones más específicas derivadas de los contenidos musicales y que pueden ser: evocar periodos históricos, sustituir ruidos diegéticos, marcar un cambio de plano o secuencia, remarcar reacciones a la audiencia, informar sobre un suceso en concreto, caracterizar a un personaje, representar un pensamiento filosófico, anticipar situaciones de la trama, etc. Estas funciones específicas identificadas por López Román (2014) se encuentran en el Anexo 2. Siguiendo el mismo procedimiento, para ejemplificar estas funciones más específicas en el anime, hemos realizado el Anexo 3 en el que mediante una tabla ejemplificamos dichas funciones concretas en distintas obras anime a lo largo de su historia.

---

<sup>79</sup> A propósito de esta “exageración” de la música de *SHIMONETA* en situaciones cómico-eróticas destaca la pieza *Moment of Outbursts*, compuesta por Akiyuki Tateyama.

## 2.9. Códigos musicales. Códigos melódicos. Melodía (morfología y tipo de melodía), tema, motivo y leitmotiv

Después de exponer las funciones generales de la música en la escena, prestamos atención a los componentes puramente musicales y su interacción particular con el audiovisual. Al aplicar términos musicales al lenguaje *musivisual* surgen nuevos conceptos derivados de dicha interacción música e imagen. Por lo tanto, es necesario establecer las características principales de estos conceptos musicales en su interacción con el audiovisual y en concreto con el anime. El primero de estos conceptos musicales es el de la “melodía”, del cual derivan a su vez “tema”, “motivo” y “leitmotiv”.

Podemos definir la **melodía** como la sucesión e interacción de las alturas de los sonidos con el ritmo; dicha interacción tiene unidad, sentido y significado propio dentro del entorno musical (Latham, 2008: 934; López Román, 2014: 190). En el anime encontramos innumerables ejemplos de esta sucesión de alturas y ritmos que es la melodía. Un ejemplo de la que podría ser una de las más reconocibles es la compuesta por Joe Hisaishi en la película *Howl's Moving Castle* (*Howl no Ugoku Shiro*, Hayao Miyazaki, 2004).



Figura 2.1.: Ejemplo de Melodía. Melodía principal de *Howl's Moving Castle* (*Howl no Ugoku Shiro*, Hayao Miyazaki, 2004) compuesta por Joe Hisaishi.

La melodía es uno de los elementos que se relaciona con los sucesos y componentes de una escena o argumento de forma directa. Por lo tanto, diferentes tipos de melodías conllevarán distintas connotaciones y relaciones con la imagen, lo que hace necesario distinguir, de forma general y común, los tipos de melodías mayoritarios y sus relaciones más frecuentes con la escena. Esto es lo que hemos denominado “tipo de melodía”, de las que podremos identificar tres tipos: “melodía por grados conjuntos”, “melodía rítmica”, y “melodía con saltos pronunciados” (López Román, 2014: 190). En la **melodía por grados conjuntos** la sucesión de los sonidos es cercana, sin saltos o grandes intervalos (siendo el más amplio el de tercera), moviéndose mediante un **fraseo melódico**. Este tipo de melodía se suele asociar con sensaciones como la suavidad, ternura, tranquilidad, dulzura, alegría, u otras como el amor, la tristeza o la melancolía

(ibidem.). La melodía ofrecida de Joe Hisaishi es un claro ejemplo de melodía fraseológica por grados conjuntos que en la película representa la fantasía de la trama y sigue el desarrollo romántico entre los protagonistas (Koizumi, 2010: 67).

En la **melodía rítmica** encontramos fraseos de repetición regular mediante notas que se mueven a una alta velocidad y con figuraciones normalmente ágiles como corcheas y semicorcheas. Dependiendo de si la melodía rítmica es en tempo rápido o lento, se pueden expresar diferentes situaciones desde la acción, combates, batallas, nerviosismo, peligro, tensión, etc., (López Román, 2014: 190). La **melodía con saltos pronunciados** se caracteriza por presentar intervalos amplios de quinta o superiores y también puede presentar un fraseo irregular. Estas melodías suelen asociarse con emociones extremas como pasión, euforia, dramatismo, ira o momentos épicos y heroicos culminantes.



Figura 2.2.: Ejemplo de melodía rítmica. Pieza *Dragon Force* de la banda sonora de *Fairy Tail* (Shinji Ishihira, 2009) compuesta por Yasuharu Takanashi. En la serie suele utilizarse acompañando la acción, la aventura y los combates más relevantes para la trama.

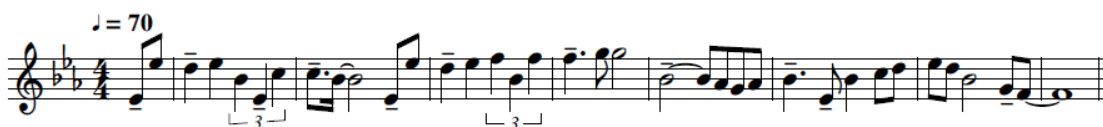


Figura 2.3.: Ejemplo de melodía con saltos pronunciados. Pieza *Krone* de la banda sonora de *Guilty Crown* (Tetsuro Araki, 2011), compuesta por Hiroyuki Sawano. En la serie escuchamos esta melodía en algunos de los cúlmenes narrativos con características épicas y dramáticas.

Estos tipos de melodía no son únicos ni exclusivos, ya que dentro de una misma escena o pieza musical se pueden dar los tres tipos. Esto en cierta medida justifica el análisis melódico para determinar qué elementos se asocian con las diferentes partes del argumento o la escena. Cuando la melodía se relaciona con un elemento visual o narrativo de la obra audiovisual también suele obtener la denominación de “tema”. Un **tema** en el lenguaje musical se puede entender como el pasaje melódico más característico e importante de una obra musical y que se repite (de forma variada o no) a lo largo del desarrollo de la obra musical (Latham, 2008: 1496). Cuando la definición de tema se

traslada al entorno de las bandas sonoras cinematográficas adquiere unas connotaciones similares (Buhler et al., 2010: 196).

Con el **tema** en el lenguaje *musivisual* nos referimos a una melodía que se asocia en una relación de significado con un elemento concreto de la película, imagen, escena o argumento. Dicho tema asociado con un elemento particular de la narrativa se puede repetir a lo largo del metraje en los momentos que se evoque o se quiera indicar la presencia del componente narrativo: por ejemplo, un tema asociado al amor que se utiliza en varias ocasiones de una película en la que se encuentra el concepto de amor, o un tema asociado a un personaje. Dependiendo de los diferentes temas que se encuentren en una obra audiovisual adheridos a elementos narrativos concretos, y siguiendo las indicaciones de López Román (2014: 230) y Xalabarder (2013: 82-123), se pueden distinguir diferentes categorías de temas dependiendo de su importancia y relevancia en el desarrollo narrativo de una película. Se puede diferenciar así entre “temas centrales” –los más recurrentes en una obra– “tema principal” –tema caracterizador de una obra– “temas secundarios”, “temas circunstanciales” –temas para acompañar una secuencia circunstancial– etc. Esta categorización entre temas dependerá de las características musicales y argumentales de cada obra y banda sonora<sup>80</sup>. De esta manera, las melodías señaladas anteriormente se convierten en temas que se asocian con diferentes elementos argumentales y que se van repitiendo a lo largo de la narrativa de los animes<sup>81</sup>.



Figura 2.4.: Ejemplo de tema principal. Pieza *Tragedy and Fate* de la banda sonora de *Fate/Zero* (Ei Aoki, 2011), compuesta por Yuki Kajiura.

“A veces la música queda reducida a su mínima expresión” (López Román, 2014: 230), sonando muy pocas notas pero que presentan sentido por ellas mismas, lógica y coherencia y es el material básico con el que se forman las melodías y los temas (Latham,

---

<sup>80</sup> Por ejemplo, en series anime como *SHIKI* (Tetsuro Amino, 2010) se puede hacer esta categorización de temas entre temas principales, secundarios, centrales, circunstanciales, etc., debido principalmente a las características narrativas y en los momentos en los que se utilizan los diferentes temas y la repetición o no de los mismos a lo largo de los 24 episodios que componen la serie.

<sup>81</sup> En el ejemplo anterior de la película *Howl's Moving Castle* la melodía ofrecida es el tema central de la película que suena en numerosas ocasiones del metraje (ver Koizumi, 2010) y el cual se titula *Merry-Go-Round of Life*.

2008: 984). Estas pocas notas con lógica y con las que se forman las melodías es lo que se conoce como **motivo**. Por ejemplo, una de las melodías anteriores, *Krone*, se forma mediante el desarrollo de dos motivos principales.



Figura 2.5.: Ejemplo de los motivos principales con los que se desarrolla la melodía de *Krone*.

Al igual que sucede con el tema, el término motivo adquiere connotaciones similares al aplicarse a las bandas sonoras. En varias ocasiones el desarrollo completo de una banda sonora y todos sus diferentes temas y melodías surgen de un único motivo. Por ejemplo, muchos de los temas y melodías de la banda sonora de *Fate/Zero* (Ei Aoki, 2011) surgen del motivo principal que consta de las ocho notas de la melodía. En *Gegege no Kitaro* (vv. directores, 1968) el tema principal y otras melodías se forman con un motivo de cuatro notas que se desarrollan en diferente ritmo.



Figura 2.6.: Motivo principal de la banda sonora de *Fate/Zero*.



Figura 2.7.: Motivo de *Kitaro* de la banda sonora de la serie *Gegege no Kitaro* (vv. directores, 1968) compuesta por Taku Izumi.

Cuando un motivo de una banda sonora se asocia a un elemento determinado del argumento de una película y se repite en varias ocasiones del metraje, adquiere la denominación de leitmotiv<sup>82</sup>. El **leitmotiv** se podría definir como un motivo musical con el que se identifica a un elemento recurrente del argumento ya sea personaje, objeto, etc.,

<sup>82</sup> “*Leitmotiv* (...) Término acuñado a mediados de la década de 1860 por el historiador musical A. W. Ambros para describir un motivo o tema recurrente en una pieza musical (generalmente en ópera) que representa a un personaje, objeto, emoción o idea concreta. Se utiliza en especial asociado con las óperas tardías de Wagner, aunque el compositor no lo utilizó, prefiriendo los términos *Hauptmotiv* (motivo principal) (...) (Latham, 2008: 861). La historia y definición del leitmotiv y sus formas en el ámbito cinematográfico y audiovisual han sido ampliamente estudiadas, por lo que hacemos referencia a los diferentes trabajos que tratan en profundidad esta técnica (Buhler et al., 2010; Chion, 1997; Davis, 1999; López Román, 2014; Urdaniz, 2016).

y que se repite en varias ocasiones de la película y la banda sonora en las que se quiere referenciar dicho componente narrativo. El leitmotiv contribuye a la cohesión de toda la banda sonora y la unión con la imagen y argumento, proporcionando a su vez un desarrollo argumental de la obra audiovisual y una estructuración de la misma. Este es uno de los recursos más utilizados y estudiados en la práctica e historia de las bandas sonoras y la música audiovisual<sup>83</sup>. Por lo tanto, será también muy utilizado en la historia de la animación nipona desde obras clásicas como *Tora-chan To Hanayome* (Kenzo Masaoka, 1948) a obras contemporáneas como *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* (Haruo Sotozaki, 2019).



Figura 2.8.: Ejemplos de leitmotiv en la banda sonora de *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* (Haruo Sotozaki, 2019) compuesta por Go Shiina.

Por último, para una mayor aclaración, hay que hacer una diferenciación entre **motivo** y **leitmotiv** ya que ambos pueden aparecer en la banda sonora. La diferencia fundamental es la frecuencia y la importancia del elemento argumental al que representan. Los motivos se pueden asociar con escenas determinadas y escucharse una única vez en toda la banda sonora, mientras que los leitmotiv conducen tanto la obra fílmica como la banda sonora y por consecuente son más frecuentes, se repiten en muchas ocasiones y se les suele dar más presencia al nivel del primer plano sonoro (Latham, 2008: 861; Urdaniz, 2016: 34).

## 2.10. Códigos rítmicos y tipos de sincronía. Ritmo, compás, tempo, sincronía y tipos de sincronía

Los ritmos en los montajes cinematográficos, así como los movimientos de las cámaras o los movimientos internos del plano y personajes, tienen mucha relación con el ritmo musical y se pueden establecer múltiples analogías entre ambos (López Román, 2014: 55). De forma similar, la sincronización rítmica entre la imagen, los sonidos y la

<sup>83</sup> Como apuntan los autores anteriores, esta es la técnica musical-argumental más utilizada en la historia del cine desde las primeras películas sonoras como *Captain Blood* (Michael Curtiz, 1935) hasta el siglo XXI con sagas como *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2001-2003). Así, para conocer también a los compositores representativos de esta técnica como Erich Wolfgang Korngold o John Williams seguimos referenciando a los autores citados.



música es importante ya que permite una mayor unificación, da la impresión de que los sonidos vienen de la pantalla y permite la identificación de componentes concretos de la imagen (Buhler et al., 2010: 98). Por esto es necesario realizar también una distinción del ritmo, sus elementos, su relación con la imagen, así como los tipos de sincronía entre la música y la imagen.

El **ritmo** se puede entender como la agrupación y sucesión de distintas duraciones o notas y que están organizadas de tal manera que permiten una estructuración en el desarrollo de la música (Latham, 2008: 1285; Buhler et al., 2010: 37). Ejemplos de estos ritmos estructurados son el “ritmo de vals” o el ritmo imitativo del “movimiento del caballo”.

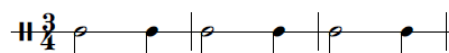
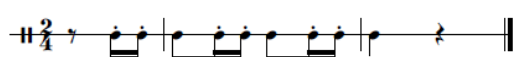


Figura 2.9.: Ejemplo de ritmo. “Movimiento del caballo”. Figura 2.10.: Ejemplo de “Ritmo de Vals”.

Al igual que el resto de elementos musicales, el ritmo es interpretado por el oyente de acuerdo a códigos culturales e históricos. Por esto, determinados patrones rítmicos se asocian a diferentes prácticas musicales –en el caso de la segunda imagen, el ritmo de vals se relaciona con esta danza. Estos códigos de asociación se han trasladado a la práctica de la música cinematográfica, lo que lleva a establecer relaciones entre los ritmos musicales y los sucesos de las escenas. El primer ejemplo es un ritmo que se asocia al movimiento físico del caballo, por lo que es muy común, más en el caso de los dibujos animados clásicos, escuchar el ritmo acompañando escenas con dicho animal o con la acción de cabalgar<sup>84</sup>. De igual modo, en el caso de animaciones propagandísticas japonesas de los años 30 y 40 como *Norakuro Ittouhei* (Mitsuyo Seo, 1935) y *Fuku-chan no Sensuikan* (Ryuichi Yokoyama, 1944) se escuchan en sus bandas sonoras ritmos de marchar militares que se asocian con las temáticas y acciones bélicas de las imágenes.

Otro de los elementos musicales propios del ritmo es el **tempo**, que hace referencia a la “velocidad a la que se ejecuta una pieza musical” (Latham, 2008: 1499). Debido a los mismos códigos culturales es común asociar los **tempos lentos** con sensaciones de tranquilidad, tristeza, melancolía, etc.; y los **tempos rápidos** con situaciones de acción, euforia, diversión o escenas con mucho movimiento. Por esto

<sup>84</sup> La raíz de la asociación de este simbolismo entre patrón rítmico y movimiento del caballo tiene su origen en obras musicales como la Obertura de *Guillermo Tell* de Rossini.

resultan llamativos los casos en los que se producen ciertas contradicciones en las que tempos rápidos acompañan escenas tranquilas o tempos lentos acompañan escenas muy ágiles, lo que en sí continúa proporcionando diferentes significaciones en la imagen.

Otro de los componentes relacionados con el ritmo al que prestamos atención es el **compás**, lo cual hace referencia, de forma básica, a la cantidad de notas y/o pulsos que hay en cada compás en relación con la redonda (ibidem.: 760). Como elemento *musivisual*, según el tipo de compás se pueden expresar diferentes relaciones imagen y música debido también a la propia simbología de los compases en donde, por ejemplo, los compases de 2/4 se asocian con lo terrenal y los compases ternarios se asocian con lo espiritual (López Román, 2014: 195). Tanto en la práctica musical, como en la cinematográfica o el anime, los compases más comunes son los binarios de subdivisión binaria como 4/4 o 2/4. No obstante, en la historia del anime se recurre en varias ocasiones a compases de amalgama como el compás en 7/4, el cual es más “sofisticado” (ibidem.), y en este género puede suponer diferentes interacciones complejas que dan riqueza al ámbito musical del anime. Ejemplos de varias piezas y bandas sonoras en la música del anime a través de los años compuestas en 7/4 son: *The Mammoth Car* en la banda sonora de *Speed Racer (Mach Go Go Go)*, Tatsuo Yoshida, 1967); el tema principal de la banda sonora de *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (Mamoru Oshii, 1984); la pieza *Blood Wind* de la banda sonora de *Ninja Scroll (Jubei Ninpuchou)*, Yoshiaki Kamajiri, 1993); y *Magie et sorcellerie* de la banda sonora de *Magi: The Labyrinth of Magic* (Koji Masunari, 2012).

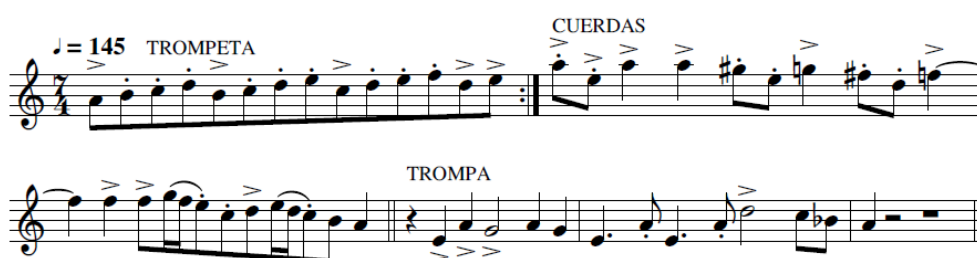


Figura 2.11.: Ejemplo de pasajes en 7/4 en la pieza *Magie et sorcellerie* compuesta por Shiro Sagisu en la banda sonora de *Magi: The Labyrinth of Magic* (Koji Masunari, 2012) y con la que se acompañan diferentes escenas de acción, combate y batallas.

La definición de **sincronía** en el lenguaje *musivisual* refiere a cuando un sonido – musical o no musical–, el ritmo y el desarrollo de la música se unen en el mismo tiempo con los movimientos de dentro del plano o con los cortes y movimientos derivados del

montaje cinematográfico. Como indica López Román, esta sincronía “produce una interrelación de diferentes significados para dar como resultado un significado nuevo” (2014: 75), por lo que distintos tipos de sincronía imagen-música tendrán significados diferentes y se interpretará de forma distinta una música que está altamente sincronizada con la imagen que aquella música que no se sincroniza en ningún punto con la escena. Por los mismos motivos, la implicación del espectador en una escena será también diferente dependiendo del nivel de sincronización de la música y los sucesos de la escena.

Siguiendo esta definición y otras afirmaciones del autor como que “la perfecta sincronización resalta los valores materiales, los aspectos externos de la imagen, mientras que la falta de sincronía e incluso una sincronía blanda se relaciona mejor con los aspectos connotativos, psicológicos internos de la imagen-argumento” (López Román, 2014: 197-198), podemos distinguir seis tipos de sincronía *musivisual* en el anime. El primer tipo que encontramos es **sin sincronía**, cuando la música y su desarrollo no se sincroniza con ningún elemento del montaje cinematográfico ni con los movimientos o sucesos de dentro de plano. En este tipo de sincronía la música suele resaltar componentes internos como la psicología y emociones del argumento. Por ejemplo, en las escenas comentadas de *Toradora* (Tatsuyuki Nagai, 2008) y *Terror in Resonance* (*Zankyou no Terror*, Shinichiro Watanabe, 2014) en las que se resaltan connotaciones emocionales y psicológicas no hay sincronía entre la música, los elementos del montaje y los movimientos de los planos. La falta de sincronía permite desviar la atención a los elementos emocionales de los personajes y no a los físicos<sup>85</sup>.

En el tipo de **sincronía eventual** “solo algún punto está sincronizado” (López Román, 2014: 197), por lo que en el transcurso de la escena y música encontramos momentos de sincronía puntuales. Este tipo de sincronía favorece el resaltar únicamente ciertos elementos sutiles de la imagen que se puedan considerar importantes y ayudar así al espectador a entender el significado de la escena. A modo de ejemplo, en una escena del episodio 42 de *GTO: Great Teacher Onizuka* (Noriyuki Abe, 1999), solo cuatro notas del tema principal interpretadas por el bajo eléctrico se sincronizan con cuatro pasos del protagonista *Onizuka* –de hecho, en el encuadre de la escena, solo vemos los pies y pasos

---

<sup>85</sup> Los únicos puntos de sincronía que se podrían encontrar en este tipo es cuando la música comienza en el cambio de escena, es decir, la música de la escena comienza en el mismo tiempo en el que se cambia a esa escena. Pero en el desarrollo de los sucesos la escena y sus elementos no se vuelven a sincronizar con la música.

del personaje<sup>86</sup>. En el posterior desarrollo de la escena la música ya no se vuelve a sincronizar con ningún elemento de la imagen. El resaltar los pasos de *Onizuka* mediante el bajo eléctrico tiene en la escena significado *musivisual*, ya que potencia la determinación y valentía del profesor en su siguiente acción de amenazar a un funcionario público con el fin de salvar a una alumna.

El tercer tipo, el que llamamos **sincronía blanda**, se da cuando la música está sincronizada con los elementos de la escena –ya sea su montaje o los movimientos de dentro de plano–, pero en el desarrollo musical no hay ataques musicales que remarquen esos puntos de sincronía, produciéndose matices suaves que funcionan de manera sutil para resaltar los componentes emocionales, psicológicos o abstractos de esos momentos de sincronía. Este tipo de sincronía se puede ver en el anime *Showa Genroku Rakugo Shinju* (Mamoru Hatakeyama, 2016) en la última interpretación del personaje *Sukeroku* en el *Rakugo*<sup>87</sup>. A mediados de esta interpretación comienza a sonar una pieza musical que se sincroniza en **sincronía blanda** tanto con el montaje de la escena como con los movimientos y gestos de los personajes mediante una música mística, suave y ligeramente sutil compuesta por Kana Shibue. Esta sincronía permite, por un lado, la abstracción en la escena en la que los espectadores (tanto los diegéticos como los extradiegéticos) se imaginan la historia que se está narrando mientras presencian la interpretación del artista, y por el otro permite resaltar de manera sutil la propia interpretación de *Sukeroku* y sus rasgos emocionales en ese momento de la actuación.

El cuarto tipo es la **sincronía semidura**, el cual se produce cuando se percibe que la música y ciertos elementos visuales están sincronizados, pero esta sincronía no es lo suficientemente clara, concisa o fuerte. Esta es similar al anterior tipo, pero la música puede estar más presente en un primer plano sonoro. Por ejemplo, este tipo se da también cuando hay una desigualdad –que puede ser intencionada– de escasos milisegundos o fotogramas entre un movimiento de plano o de un personaje y su respectiva nota o desarrollo musical, provocando por ejemplo una llamada de atención en el espectador. El quinto tipo y uno de los más utilizados es la **sincronía dura**. La **sincronía dura** se da cuando el evento de la imagen, el sonoro y el musical se dan en perfecta sincronía y,

---

<sup>86</sup> Episodio 42, titulado *Old Wounds Revisited*, podemos ver esta escena y sincronización eventual en la franja temporal 18:00-19:00.

<sup>87</sup> *Rakugo*, arte escénica japonesa en la que mediante monólogos se representan diferentes historias y personajes. Sus orígenes se remontan al siglo XVII.

además, la parte musical está marcada por ataques fuertes que remarcan ese punto de sincronía (López Román, 2014: 76). Este tipo de sincronía permite llamar la atención y resaltar como elemento más importante los movimientos de la imagen o de los personajes que sean puntuados por la música. Por ejemplo, en la animación clásica este tipo de sincronía es muy frecuente: la música marca todos los cambios de plano o los elementos de montaje a la misma vez que se representan los movimientos realizados por los personajes de dentro de plano, lo cual favorece el entretenimiento e inmersión audiovisual del espectador en la obra.

En la animación japonesa este tipo de sincronía se percibe ampliamente en los paralelismos *musivisuales* de las obras clásicas entre los años 30 y 60. Otro caso particular del anime que se favorece de la sincronía dura es el concepto de animación limitada que surge en los años 60. En escenas donde la animación limitada solo juega con imágenes fijas –sin movimiento interno de los personajes, únicamente de la cámara– se sirven de la música para otorgar ritmo y movimiento a las escenas y cambiar las imágenes siguiendo el ritmo musical en una especie de montaje cinematográfico<sup>88</sup>. Es decir, en el anime las imágenes fijas de la animación limitada cambian de forma sincronizada con los compases y ritmo de las pistas musicales. Esto se comprueba en diversos animes a lo largo de la historia, desde *Astro Boy (Tetsuwan Atom)*, Osamu Tezuka, 1963) hasta *Fairy Tail* (Shinji Ishihira, 2009) y su última temporada de 2018. En diferentes secuencias las imágenes limitadas y planos se sincronizan con los compases de la música, cambiando ambos (música e imagen) en el mismo tiempo en un tipo de sincronía dura.

En última instancia, cuando la sincronía dura se exagera y se sincronizan con la música los máximos componentes posibles de la imagen, surge lo que se denomina *mickeymousing*. La característica particular del *mickeymousing* es que la música “mimetiza” los movimientos, gestos de los personajes y movimientos de plano (Buhler et al., 2010: 85; Davis, 1999: 179). Un parpadeo de un personaje, un giro de su cabeza, la acción de subir escaleras o incluso levantar un brazo tienen su reflejo sincrónico en la banda sonora. El *mickeymousing* “hace referencia a la continua sincronía que se produce entre la música e imagen: cada gesto, cada movimiento es acentuado por la música. Es un extremo en la relación música e imagen que se produce principalmente en las películas de animación” (López Román, 2014: 168).

---

<sup>88</sup> El concepto de animación limitada se define y se le presta más atención en el capítulo 5 de la tesis.

Que este término se componga con el nombre del dibujo animado más famoso de la historia del cine, *Mickey Mouse*, es debido a que esta forma de sincronización tiene su origen y máxima explotación en los primeros cortometrajes sonoros de Disney (Chion, 1997: 127; Davis, 1999: 179). No obstante, también se destaca cómo esta música se utiliza ampliamente en el cine de acción real (Buhler et al., 2010: 85-86) lo que demuestra la influencia e importancia de los dibujos animados a la hora de la creación del concepto de banda sonora. Así, el *mickeymousing* es un tipo de sincronía en el que la música representa sincronizada y miméticamente los mayores movimientos posibles tanto de los personajes como del montaje. Esto provoca una inmersión audiovisual completa debido a la sincronía extrema, lo que hace que el espectador encuentre en la animación clásica un género atractivo y entretenido, con un amplio potencial artístico y estético.

Al ser una forma utilizada principalmente en la época clásica de la animación, el *mickeymousing* permite identificar diferentes periodos en la música de la animación nipona, ya que tiene su máxima expansión en las obras de los 30, 40 y 50. No obstante, se ha seguido utilizando en la historia del anime en obras como *Gulliver's Travels Beyond the Moon* (Yoshio Kuroda, 1965), *Jack and the Witch (Shonen Jack to Mahotsukai*, Taji Yabushita, 1967), *Puss 'n Boots* (Kimio Yabuki, 1969), *Kimba the White Lion (Jungle Taitei*, Shigeyuki Hayashi, 1965) y *Princess Knight (Ribbon no Kishi*, Chikao Katsui y Kanji Akahori, 1967). Incluso se llega a utilizar puntualmente en una de las películas animadas japonesas contemporáneas más importantes y reconocidas, *El Viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001). Así, en una de las escenas en las que *Chihiro* baja por unas escabrosas escaleras, sus cuidadosos pasos son mimetizados con pizzicatos de las cuerdas y staccato en las maderas. Los tropezones se marcan con golpes dinámicos y acordes en fuerte. Un motivo de dos notas en la sección de viento madera se sincroniza con el giro de la cabeza y mirada de *Chihiro*. Para finalizar, un último acorde coincide con el golpe que *Chihiro* se da contra el muro y que frena su caída por las escaleras<sup>89</sup>. En esta escena se ejemplifica una de las principales funciones del *mickeymousing*, mimetizar los movimientos de los personajes para divertir al espectador y potenciar la fantasía y situaciones imposibles que tanto se dan en el género de la animación.

---

<sup>89</sup> La franja temporal de esta escena donde vemos y escuchamos la técnica *mickeymousing* es 21:02 – 22:10.

## 2.11. Códigos armónicos. Armonía, sistemas de organización armónica, acorde y análisis armónico

La armonía es el concepto más difícil de definir desde el lenguaje musical debido a los numerosos factores que la integran y las formas de aplicarla dependiendo de la evolución histórica, cultural, estilística, etc. (Latham, 2008: 102; López Román, 2014: 199). De forma similar, dado que la música cinematográfica ha adoptado muchas de las corrientes armónicas musicales, sería igual de complejo definir la armonía desde su aplicación en el ámbito cinematográfico (López Román, 2014: 199)<sup>90</sup>. Por ejemplo, dentro del anime podemos encontrar tanto armonías tradicionales japonesas en la película *The Tale of Genji* (*Murasaki Shikibu Genji Monogatari*, Gisaburo Sugii, 1987) o la serie *Blade of the Immortal* (*Mugen no Junin: Immortal*, Hiroshi Hamasaki, 2019) como música tonal de influencia occidental en series como *Violet Evergarden* (Haruka Fujita, 2018). Por lo tanto, las relaciones armónicas se estudiarán atendiendo a la interacción exclusiva entre la música y la escena que se esté analizando.

Aun con todo, para relacionar de forma común y general las diferentes formas armónicas con los posibles sucesos de la imagen, podemos definir vagamente el concepto de armonía –o lo que López Román denomina “sistema de organización armónica” (2014: 199). La **armonía** se puede entender como la relación ordenada, funcional y estructurada que existe entre todos los sonidos simultáneos de una obra musical, es decir, la relación, por ejemplo, de la melodía con los acordes que están sonando en el acompañamiento de otros instrumentos musicales, etc. Así, estos **sistemas de organización armónica**, los cuales son variados como la tonalidad o la politonalidad, se pueden relacionar con la imagen mediante una simbología de sonoridades “oscuras” o “claras” creadas por la sonoridad particular de la relación armónica (ibidem.: 205). La unidad básica de esta armonía que otorga las relaciones simbólicas es el **acorde**, el cual se puede definir como dos o más notas que suenan juntas y que se nombran dependiendo de la relación interválica entre esas notas simultáneas.

Atendiendo a estas consideraciones y análisis del autor se pueden relacionar, por ejemplo, los acordes de tríada mayor con el optimismo; la tríada menor con la nostalgia;

---

<sup>90</sup> A este respecto recomendamos la lectura tanto de López Román (2014) como de Lehman (2013) para ver las difíciles relaciones y múltiples factores que involucran a la armonía dentro del ámbito cinematográfico.

los disminuidos con el terror; la modalidad armónica con la antigüedad; el atonalismo con la abstracción; o la politonalidad con la ironía o el sarcasmo, etc., (ibidem.: 205-208). Por lo tanto, para establecer e identificar estas relaciones armónicas particulares es necesario el **análisis armónico musical**. Así, una vez identificadas las interacciones armónicas, estas se relacionan con las imágenes y argumento para establecer el significado *musivisual* que nace de esa interacción armonía e imagen, a lo cual nos referimos con **análisis armónico visual**.

De esta manera, las relaciones entre los acordes menores en una de las piezas del cortometraje *Kuroi Kikori to Shiroi Kikori* (Taiji Yabushita, 1956) crean una sonoridad que expresa la melancolía y tristeza en la escena en la que el leñador recoge a los animales. En la pieza *You See Big Girl* de la segunda temporada de *Attack on Titan* (Tetsuro Araki, 2017) son los acordes de quinta y los acordes invertidos los que potencian la epicidad y el dramatismo de una de las escenas cúlmenes de la narrativa. Por ejemplo, es la elección armónica y sonoridad la que en algunas piezas de la banda sonora de *Angel Beats* (Seiji Kishi, 2010), como *Unjust Life*, expresan las verdaderas emociones tristes de la trama. Así, la armonía de todas las piezas comentadas en este apartado contribuye ampliamente a representar los significados *musivisuales* que se han ido indicando.

VIOLÍN VIOLONCHELO OBOE

MIm SOLM MIm SIm MIm MIm LAm MIm SIm MIm SOLM

11 MIm SIm MIm REM MIm SIm

Figura 2.12.: Desarrollo armónico transcrito de una pieza de *Kuroi Kikori to Shiroi Kikori* (Taiji Yabushita, 1956).

$J = 80$

Figura 2.13.: Transcripción de los acordes y armonía en la pieza *You See Big Girl*.



## 2.12. Códigos tímbricos. Timbre, instrumentación y efectos dinámicos

El **timbre** es el sonido particular de un instrumento o voz. El timbre instrumental, debido a sus propias características, expresa connotaciones y estereotipos afectivos diferentes, lo que al aplicarlo a las situaciones de las escenas en el ámbito audiovisual expresa también significación *musivisual*; este tipo de significado es uno de los más utilizados en el ámbito del cine y da lugar a numerosos clichés, como las flautas representando el canto de los pájaros (López Román, 2014: 211). La elección de un timbre u otro tendrá, por lo tanto, diferentes connotaciones en la imagen. Por ejemplo, el timbre de la guitarra eléctrica en bandas sonoras como *The Super Dimension Fortress Macross* (*Cho Jiku Yosai Macross*, Noburo Ishiguro, 1982) o *Fairy Tail* (Shinji Ishihira, 2009) tiene connotaciones de acción, combates, peleas y enfrentamientos. Otros timbres como el de la armónica tienen connotaciones solitarias y reincidentes en series anime clásicas como *Tiger Mask* (Takeshi Tamiya, 1969) o *Ashita no Joe* (*Tomorrow's Joe*, Osamu Dezaki, 1970).

Esta relación entre timbre e instrumento da paso a hablar de la **instrumentación**, a lo cual nos referimos como todos los instrumentos utilizados en una pieza musical. Una instrumentación determinada puede presentar significaciones y relaciones importantes con el argumento, escenas o personajes, muy similar a las relaciones tímbricas. Por ejemplo, en el caso del anime, cuando se utiliza el *sakuhachi* –tipo de flauta tradicional japonesa– para representar a esta cultura. En una de las piezas de la banda sonora de *Dororo* (*Dororo to Hyakimaru*, Gisaburo Sugii, 1969) el dúo entre el violín y el violonchelo representa el amor entre dos personajes. Esta relación entre instrumentos determinados y caracteres de personajes es muy utilizada en el anime a lo largo de su historia. Por ejemplo, en *Princess Knight* (Chikao Katsuji y Kanji Akahori, 1967) la flauta caracteriza al personaje de *Choppy*; en *GTO: Great Teacher Onizuka* (Noriyuki Abe, 1999) el bajo eléctrico representa al protagonista *Onizuka*; y en *Hunter X Hunter* (Hiroshi Koujima, 2011) el personaje de *Hisoka* es representado con una guitarra española.

Los otros conceptos relacionados con el timbre a los que prestamos atención son los relacionados con los **efectos dinámicos**, en los que entran las **dinámicas** –el volumen del sonido (Latham, 2008: 468)–, los **matices** –indicación escrita de la dinámica–, y las **articulaciones** –forma de ejecución del sonido (ibidem.: 117). Esto resulta importante ya que, de forma común, una pieza en matiz y dinámica *piano* se dedica a escenas íntimas o

tranquilas mientras que las piezas *fortes* suenan en escenas con mucha acción o actividad (López Román, 2014: 215). Esto último, en el que una música *forte* en primer plano sonoro acompaña las escenas de acción, ocurre en muchas ocasiones en el anime, como la escena de *My Hero Academia* (*Boku no Hero Academia*, Kenji Nagasaki, 2016) utilizada en la práctica educativa<sup>91</sup> o los cúlmenes de los partidos de voleibol de *Haikyu* (Susumu Mitsunaka, 2014). De forma similar ocurre con los acentos como *pizzicatos*, *staccato*, etc., que pueden presentar significado *musivisual*, como en la escena ya comentada de *El Viaje de Chihiro* (*Spirited Away*, Hayao Miyazaki, 2001). “En definitiva, los *efectos instrumentales*, los *matices* y las *articulaciones* otorgan en gran medida el carácter a las frases musicales asociándose a las situaciones presentadas en pantalla” (ibidem.).

### **2.13. Códigos formales. Forma clásica, forma cinematográfica y forma popular**

Teniendo presentes las definiciones ofrecidas tanto de “forma musical” y de “montaje” o “forma cinematográfica” entendemos que la conjunción o no entre la forma de la música y la forma de la escena contribuirá a la significación entre ambas y al equilibrio, utilización o potenciación de todos los elementos definidos hasta ahora. Así, atendiendo al método de López Román (2014: 223-245) y algunas consideraciones propias podemos estar ante casos de “forma clásica”, “forma independiente”, “forma cinematográfica” o “forma popular”. En la **forma clásica** la forma que presenta la música es autónoma y no tiene relación con la forma del montaje cinematográfico de la escena. En estos casos, la forma clásica de la música puede estar heredada de las corrientes musicales de la tradición culta occidental (como la forma sonata) o puede tener una forma establecida por ella misma, en cuyo caso nos referiremos a la pieza como **forma independiente**, que será una de las más utilizadas. Aunque escena y música no coincidan en forma, la música puede seguir desempeñando numerosas funciones de las vistas en este apartado, por lo que la conjunción formal no es determinante para la expresión musical de algunos elementos como, por ejemplo, la psicología de los personajes<sup>92</sup>.

---

<sup>91</sup> Ver los capítulos 8 y 9 de la tesis doctoral donde se desarrolla la práctica educativa.

<sup>92</sup> Se pueden dar algunos casos en los que la música se presente en una forma clásica y sea la forma cinematográfica la que se adapte a la música. Por ejemplo, esto ocurre en algunos cortos animados en los que se utiliza música preexistente de la tradición clásica, como en el caso de *Sakura* (Kenzo Masaoka, 1946), en el que se utiliza una pieza de Weber y por lo tanto la música sí tiene especial importancia en el desarrollo y estructuración de la escena.

También nos encontraremos con mucha frecuencia que las piezas utilizadas en el anime tienen una **forma cinematográfica**. En la **forma cinematográfica** la forma de la música la determina el tipo de montaje y el compositor adapta los fraseos, los cambios de melodía, los cambios de ritmo, compás, duraciones, cambios armónicos, etc., al desarrollo y forma planteado en la escena (López Román, 2014: 241-242). Esto provoca una máxima conjunción entre la música y la escena con la que se consiguen de forma más directa relaciones *musivisuales* comentadas como los paralelismos, la ósmosis o la simbiosis. Esto es una forma que se emplea profusamente en las bandas sonoras del anime desde los años 60, donde numerosas pistas adaptan los elementos musicales de su forma a las formas del montaje de las escenas en las que se escuchan. Por ejemplo, en los casos comentados del paralelismo en *JoJo's Bizarre Adventure (JoJo no Kimyo na Boken)* Kenichi Suzuki y Naokatsu Tsuda, (2012) y de la simbiosis en *Sword of the Stranger (Muko Hadan)*, Masahiro Ando, (2007) podemos apreciar esta forma en donde la música se adapta y se relaciona con el montaje de la escena. En este tipo de forma los elementos comunes entre música y escena vendrán determinados por la interacción exclusiva entre los dos elementos.

En el último tipo de forma, la **forma popular**, ocurre algo similar a la forma clásica –la independencia de la música y la escena– pero la música presenta una forma relacionada con otras corrientes musicales como la música popular, la música tradicional o folklórica, o música moderna comercial (López Román, 2014: 244). En estos casos la música se tratará de forma independiente al montaje cinematográfico y se relacionará con otros elementos presentes en la imagen o argumento. No obstante, en el caso del anime, encontramos ejemplos en el que los compositores escriben música en estos estilos populares como jazz, heavy metal o música tradicional japonesa, pero se adaptan a la forma de la escena, en cuyo caso se considerará una forma cinematográfica y no una forma popular debido a que la estructura principal la marca la escena.

A raíz de estas últimas líneas, finalizamos con las consideraciones estilísticas musicales que en nuestra ficha de análisis se tratarán en el apartado más oportuno ya sea melodía, instrumentación o armonía. Podemos definir el concepto de **estilo musical** como las características y formas de utilización particulares de una música determinada (melodía, armonía, instrumentación, etc.) y que hacen a esa música diferenciarse de otras corrientes dando lugar a los géneros y corrientes musicales como rock, hip-hop, jazz, música clásica o romántica, minimalista, etc. Son estas mismas consideraciones las que

se tienen en cuenta a la hora de identificar el estilo musical que se escucha en la escena de una serie o película (López Román, 2014: 248).

Esto será un elemento muy importante en nuestro análisis ya que ayudará a diferenciar las épocas en las bandas sonoras del anime en las que se utilizan distintos tipos de géneros o estilos musicales de forma común. En este caso ocurre algo similar a lo que piensa Michel Chion con respecto a la música cinematográfica: “no existe un estilo de música cinematográfica propiamente dicho. Esta música bebe de todas las fuentes (...) el compositor de cine bebe también de todos los estilos” (1997: 252-253). En el anime se perciben influencias de gran variedad de estilos musicales a lo largo de los años. Los estilos jazz, rock y blues son importantes en lo que respecta a compositores como Kentaro Haneda y Nozomi Aoki para series anime de los 70 y 80. Otros estilos como el heavy metal o la música electrónica son representativos de compositores del anime como Susumu Hirasawa, Yugo Kanno o Taku Iwasaki. Además, obras anime populares como *Samurai Champloo* (Shinichiro Watanabe, 2004) presentan una banda sonora compuesta en estilos como el rap o el hip-hop. Al igual que todos los puntos anteriores, el estilo también presentará diferente significado *musivisual* en las obras y escenas que se utilice, por lo que será un componente a resaltar en nuestro análisis.

PARTE II

LA HISTORIA DE LAS BANDAS SONORAS DEL ANIME,  
1917-2000

## CAPÍTULO 3

### **Origen de la animación japonesa, la influencia Disney y primeras bandas sonoras de animación**

Antes de hablar de las experimentaciones musicales en la temprana animación japonesa y desarrollar la evolución de las bandas sonoras, consideramos necesario realizar una breve introducción tanto de la animación en general, como de su llegada a Japón y de cómo empezó a introducirse la música en la animación durante la época muda. Estos serán los propósitos de este tercer capítulo, el primero de la parte histórica. Se prestará especial atención a los inicios de la animación japonesa y a las influencias y técnicas musicales que se desarrollan en las bandas sonoras animadas desde finales de los años 20. Como se verá, es en estos años cuando se asientan las bases musicales que alcanzarán su desarrollo en la década de los 30 tanto en la animación mundial como en la japonesa.

### 3.1. Orígenes de la animación y llegada a Japón

Resulta cuando menos curioso que la animación nazca lejos del país que en la actualidad produce la mayor parte de la animación global. Los orígenes de este arte se remontan a los primeros años del siglo XX, donde encontramos figuras que posteriormente serán consideradas pioneras del medio animado, como J. Stuart Blackton, Émile Cohl, o Winsor McCay (Beck, 2004: 12-15). Estos artistas sentarán las bases de este género audiovisual cuya historia, de apenas un siglo, se puede dividir en hasta seis periodos distintos según algunos autores (Bedazzi, 2016a).

La primera obra de animación proyectada en una pantalla de cine fue *Fantasmagorie*, creada por el francés Émile Cohl (1857-1938) y estrenada en París en 1908<sup>93</sup> (ibidem.: 31). *Fantasmagorie* era un corto de aproximadamente dos minutos de duración en el que, junto al contenido visual animado, aparecía en pantalla el propio Cohl realizando el dibujo de los personajes: “Una mano dibuja un pequeño payaso blanco en un escenario negro. El personaje desaparece tras un hombre que cae desde arriba y a quien vemos después en una sala de cine, perturbado por el enorme sombrero de la dama frente a él...” (ibidem.)<sup>94</sup>. Con esta obra el francés no solo se convertiría en el pionero de la animación, sino que también sentaría las bases de un modelo de producción –mediante el dibujo a mano– que aun hoy sigue vigente. En el caso de su obra, conllevó la realización de 700 dibujos para dos minutos de animación.

Si bien se considera esta obra como el inicio de la animación, hay intentos de explicar tanto el origen como la esencia de este arte en una época más primitiva. Por ejemplo, algunos sitúan los orígenes de este arte en ilustraciones de vasijas o globos de barro (de unos 5000 años de antigüedad) encontradas en Irán, en las ilustraciones halladas en las columnas romanas o en las ilustraciones egipcias. En estos objetos encontramos grabados de diferentes movimientos corporales en un mismo espacio. Esto invita al espectador a reconstruir la sucesión de las imágenes como una representación del movimiento de las figuras. La animadora Marie-Thérèse Poncet argumentaba en su libro de 1952 una cierta afinidad entre los *cartoons* (dibujos animados) y las ilustraciones de

<sup>93</sup> La obra se proyectó en el *Théâtre du Gymnase*, el 17 de agosto de ese año (Bedazzi, 2016a: 31).

<sup>94</sup> “A hand draws a little white clown on black scenery. The character disappears behind a man who drops from above and who we then see sitting in a movie house, disturbed by the enormous hat of the lady before him...” (Bedazzi, 2016a: 31).

la Edad Media. Otro ejemplo de un origen más cercano en el tiempo es el conocido como *Teatro óptico*<sup>95</sup> que tiene su auge en las décadas de 1880 y 1890 (ibidem.: 7-18).

Centrando nuestra atención al ámbito particular del anime y la animación japonesa, también hay antecedentes de este estilo en la propia historia y desarrollo cultural de Japón. Encontramos “referencias de su afición por plasmar imágenes, con rasgos más o menos caricaturescos, alrededor del año 600 d.C.” (Horno López, 2014: 29). Así mismo, y dado que la evolución del anime siempre ha ido de la mano de la evolución del manga<sup>96</sup>, también se establecen los orígenes del anime en los orígenes del este comic japonés. Del siglo XII datan los primeros *emakis*<sup>97</sup> o *emikamono*, rollos ilustrados de forma horizontal en los que en algunas ocasiones separaban las escenas dibujadas con franjas de texto, y que pueden considerarse como los antecedentes más directos del manga (ibidem.). De temática principalmente religiosa, en ocasiones encontramos en estos rollos historias protagonizadas por animales de rasgos antropomórficos (también propios de otros dibujos japoneses de la misma época llamados *Toba-e*). Cabe aquí señalar que estos animales antropomórficos son personajes predominantes en las obras de animación a través de su historia general, como se ve en multitud de obras de Disney o las primeras animaciones japonesas.

Si bien tenemos en cuenta estos orígenes lejanos de la animación, en la presente tesis consideraremos obras como *Fantasmagorie* (1908) o *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) como los antecedentes directos del arte animado en sentido cinematográfico. Son estas obras proyectadas en teatros y cines las que posteriormente darían lugar a los cortometrajes animados de la década de 1910 y a las futuras animaciones del estudio Disney en los años 20. Así mismo, estas primeras obras influirían las primeras animaciones japonesas de finales de 1910, que a su vez evolucionarían al anime.

---

<sup>95</sup> El Teatro Óptico consistía en una maquinaria en la que se proyectaban y se veían imágenes lumínicas animadas realizando diversos movimientos.

<sup>96</sup> En la primera aparición de la palabra manga a finales del siglo XIX se le otorgó el significado de caricatura o dibujo “caprichoso”. El primer artista en usar esta palabra fue Katsushiha Hokusai y era empleada por aficionados occidentales para referirse a las obras de este artista.

<sup>97</sup> Sobre los *emakis* y su relación con el anime habla el artista y creador referente en la historia de este género, Isao Takahata: “Los *emaki*, que se desenrollan poco a poco para descubrir cada escena, crean la sensación del paso del tiempo y de la progresión de la acción, como en el caso del manga al desglosar las historias en viñetas, y por supuesto, como ocurre igualmente con los dibujos animados” (Koyama-Richard, citado en Horno López, 2014: 29).



En los años próximos a la obra de Cohl surge la figura de otro de los padres de la animación, J. Stuart Blackton (1875-1941). La primera animación de este artista fue *Humorous Phases of Funny Faces* en 1906. Al igual que en la ulterior obra de Cohl, en la proyección se podía ver al propio Blackton dibujar las caras que posteriormente interactuarían entre ellas<sup>98</sup>. El reconocimiento de Blackton como uno de los pioneros de la animación se justifica sobre todo por el éxito de su siguiente obra producida mediante animación en *stopmotion*<sup>99</sup>, *Haunted Hotel* (1907). El estreno de esta obra en París en 1907 inspiró a artistas como Émile Cohl a la creación de obras similares (Beck, 2004: 13). De Cohl dice la “leyenda” que fue el único capaz de resolver y descubrir las bases y técnicas de realización de la obra de Blackton (Bendazzi, 2016a: 32).

La importancia de estos artistas para los animadores posteriores es central. Blackton y Cohl asientan las bases de este arte al haber estado trabajando la mayor parte de su vida como caricaturistas y dibujantes en periódicos y revistas, trabajo que comparten con muchos de los posteriores autores de la animación<sup>100</sup>. Con el éxito de estas obras –*Fantasmagorie* (1908), *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) y *Haunted Hotel* (1907)– comienza la historia de un género que tiene su primer hito en 1928 con el estreno sonoro y musical de *Steamboat Willie* (Disney). Hasta entonces nos encontramos aún en lo que se denomina la época silente de la animación. En estos años aparecen nuevos nombres de referencia para la animación como Winsor McCay, John R. Bray, Max Fleischer, Raoul Barré o Walt Disney.

En 1911 se estrena el corto *Littel Nemo* de Winsor McCay (1867-1934), la primera animación en adaptar las tiras cómicas de un periódico, *Littel Nemo in Slumberland* (1905), también del propio McCay. De este modo entra en la historia de la animación uno de los artistas más importantes y estudiado por los autores académicos. Algunos llegan a denominar a McCay como “el Mozart de los dibujos animados” (W. Almont LaPeer, citado en Beck, 2004: 14)<sup>101</sup>. Siendo el primero en hacer animación en América

---

<sup>98</sup> En el momento de la producción de esta obra de animación, Blackton ya contaba con abundante experiencia en el mundo cinematográfico, ya que desde 1896 había estado trabajando como dibujante en una serie de cortos de Thomas Edison (Beck, 2004: 13; Bendazzi, 2016a: 25).

<sup>99</sup> La animación en *stopmotion* consiste en utilizar marionetas para realizar los diferentes movimientos y grabarlas fotograma a fotograma. Posteriormente estos fotogramas se proyectan sucesivamente para crear la sensación de movimiento.

<sup>100</sup> En el caso de Blackton, comenzó a trabajar en 1894 como reportero y dibujante para *New York Evening World*, periódico publicado en Nueva York desde 1887 a 1931 (Beck, 2004: 12-13). Emile Cohl trabajó como caricaturista para varias revistas, entre ellas *Les hommes d'aujourd'hui* (Bendazzi, 2016a: 32).

<sup>101</sup> “The Mozart of Cartoonland” (W. Almont LaPeer, citado en Beck, 2004: 14).

(Bendazzi, 2016a: 36), se convierte en un referente gracias a obras como *Gertie the Dinosaur* (1914). La importancia de estas obras radica en su particular estilo de animación y en el uso de animales como personajes protagonistas. Así mismo, será de enorme influencia para futuros artistas de animación como Walt Disney.

McCay se consagra en la década de 1910 con títulos como *How a Mosquito Operates* (1912), *The Sinking of the Lusitana* (1918), o *Bug Vaudeville* (1921), *The Pet* (1921) y *The Flying House* (1921); estas tres últimas adaptadas de sus tiras cómicas *Dreams of The Rarebit Fiend* (1904). Precisamente una de las aportaciones de McCay para la historia de la animación –y del anime– fue el hecho de hacer las adaptaciones a cortometrajes de sus propias tiras cómicas<sup>102</sup>, que anticipa lo que en los años 60 y 70 haría el anime japonés con el manga –por ejemplo, con Ozamu Tezuka, quien realiza las adaptaciones animadas de sus mangas–, o lo que hará la misma animación estadounidense cuando adapte al formato animado algunos comics –como *Batman: The animated series* (1992).

El desarrollo de la animación en la década de 1910 cuenta con otros artistas y experimentadores importantes. John R. Bray (1879-1978) estrena *The Artist's Dream* en 1913. En esta obra, en vez de dibujar a mano todos los dibujos, utiliza un sistema de impresión<sup>103</sup>. Por su parte, utilizando un sistema similar al de Bray, Earl Hurd (1880-1940) estrena, bajo la productora Universal en 1915, sus series animadas *Earl Hurd Cartoons* y *Bobby Bumps*. Estos dos últimos artistas colaboran en el mismo año y crean el segundo estudio de animación<sup>104</sup> de la historia, *The Bray-Hurd Process Company*, con el que lanzan su primera obra, *Farmer Al Falfa*, de Paul Terry, en 1916 (Beck, 2004: 16). Siguiendo el estilo de los animales de McCay y la estela de los primeros estudios, en los años 20 nacen las primeras superestrellas de los dibujos animados como *Felix the Cat*, *The Inkwell Clown*, *Fitz the Dog*, *Oswald the Lucky Rabbit* o *Mickey Mouse*. Junto a estos referentes y a otros artistas como George Ernest Studdy (1878-1948) o la película *The Adventures of Prince Achmen* (Lotte Reiniger, 1926), se asienta definitivamente un

---

<sup>102</sup> La importancia de McCay queda patente aun en la actualidad. El mayor premio anual para obras de animación otorgado por la *International Animated Film Society* (ASIFA-Hollywood) lleva el nombre *Winsor McCay Award* (Beck, 2004: 14).

<sup>103</sup> Esta técnica, que consistía en imprimir la imagen anterior y hacerle los ajustes necesarios, aceleraba el proceso de producción al evitar dibujar una nueva imagen para cada fotograma.

<sup>104</sup> El primer estudio de animación fue creado unos años antes por el francés Raoul Barré, pero no llegaría a tener el éxito alcanzado como el montado por Bray y Hurd (Beck, 2004: 16).

género cinematográfico tan prolífico como entretenido y que ha cautivado a artistas y creadores en todo el mundo a lo largo de su historia.

Cabe aquí también destacar la relevancia del cine de esta época y su influencia en el género de la animación. Hacia finales de la década de 1910 y principios de 1920 el cine ya era uno de los medios de entretenimiento más populares, lo que le llevó la calificación de “séptimo arte” del crítico Ricciotto Ganudo (Bendazzi, 2016a: 30). En este contexto de los años 20 uno de los géneros cinematográficos era el de la comedia americana, cuya finalidad principal era hacer reír y evadir al público. Son característicos de este género el uso de movimientos acelerados, cierta violencia física sin consecuencias, los elementos casuales, azarosos o producidos por la confusión, los personajes exagerados, la presentación de historias con un claro contenido moral, etc. Estos elementos influirían notablemente en el desarrollo de la animación de los años 20. Obras como *Carreras de autos para niños* (Henry Lehrman, 1914), *Aventuras de Tillie* (Mack Sennett, 1914), *Vida de perro* (Charles Chaplin, 1918) o las comedias de los años 20 de Buster Keaton como *El moderno Sherlock Holmes* (1924), son obras del cine en las que se pueden encontrar estos elementos comunes con la animación de los años 10 y 20.

Los primeros cortometrajes del arte animado comienzan a proyectarse por varias partes del mundo y así, en los primeros años de la década de 1910, la animación llega al país nipón (Horno López, 2014: 61). En el año 1915 se proyectan en Japón veintiuna obras animadas entre las que se encontraban las obras de Blackton, Cohl y las primeras animaciones de Winsor McCay (Clements & McCarthy, 2006: 169). A este respecto es de obligada referencia la investigación que trata de manera exclusiva la llegada de la animación occidental a Japón durante las dos primeras décadas del siglo XX y cómo influyó a los pioneros de la animación japonesa: *Animated film in Japan until 1919. Western animation and the Beginnings of Anime* (Litten, 2017). En este libro se analizan detalladamente las obras animadas occidentales que se proyectaron en Japón durante estas décadas. Entre ellas destaca la animación de Émile Cohl *The Nipper's Transformation* (*Les exploits de feu follet*, 1911), que se proyectó en Japón en 1912 con el título de *Nipparu no henkei* (Litten, 2017: 31). Litten ofrece así mismo una detallada lista de las animaciones que se proyectaron en Japón entre los años 1914 y 1917, entre las que se encuentran *Isn't It Wonderfoul?* (Charles Armstrong, 1914) o *Colonel Heeza Liar and the Pirates* (John. R. Bray, 1916). Además, analiza artículos japoneses de aquella época que versan sobre estas proyecciones animadas. Finalmente muestra cómo las productoras

niponas contrataron a artistas y dibujantes de manga para crear animaciones japonesas una vez que comenzaron a interesarse por la animación a través del conocimiento de estas obras occidentales. En 1916 Oten Shimokawa fue contratado por la productora Tenkatsu para la producción de películas animadas, lo que le llevó a estrenar en 1917 el cortometraje animado japonés *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*. Junto a Shimokawa, otros artistas pioneros en la animación japonesa fueron Seitaro Kitayama con la animación *Saru Kani no Gassen* (1917) y Jun'ichi Kouchi con el corto *Hanawa hekonai meito no maki* (1917), también conocido como *Namakuragatana*. Es con estos tres artistas y obras con los que comienza a desarrollarse la historia de la animación japonesa a las puertas de los años 20.

### **3.2. Las primeras generaciones de animadores japoneses y primeras experimentaciones con la música**

El año 1917 es uno de los años más importantes en la historia de la animación japonesa debido al estreno de sus primeros cortometrajes. No obstante, es necesario remarcar los estudios de algunos autores que apuntan el descubrimiento en el año 2005 del profesor Natsuki Matsumoto de unas tiras fílmicas de animación que datan del año 1907 (Horno López, 2014: 52). Denominada *Katsudo Shashin* (que se puede traducir como *Imagen en Movimiento*) se trata de unos 50 fotogramas que completan 3 segundos de animación y en las que se ve a un joven girándose hacia el espectador y saludando a la vez que se quita el sombrero (Novielli, 2018: 4). Litten (2017), en su libro, analiza también en profundidad esta representación artística y destaca su importancia histórica, aunque no se pueda considerar como la primera obra de animación japonesa.

A pesar de algunos intentos de afirmar que estos fotogramas son la primera animación japonesa, la discusión continúa, ya que varios factores impiden que se pueda aseverar con certeza que estos materiales constituyan el antecedente real de la animación en Japón. Son materiales de los que se desconoce el autor y de los que carecemos de documentación precisa sobre su creación; además, se encontraban en un estado de conservación “lamentable” (Horno López, 2014: 64), y es posible que nunca se proyectaran con la misma finalidad que otras animaciones coetáneas (Clements & McCarthy, 2006: 169). Por lo tanto, tomaremos la fecha 1917 y la proyección de los cortometrajes de los tres pioneros señalados como el inicio de la animación nipona.

Podemos decir, pues, que la animación japonesa comienza en los años 1917 y 1918 con las primeras obras de los tres animadores mencionados: *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* y *Chamebozu, Uotsuri no Maki*, ambas de Oten Shimokawa en 1917; *Namakuragatana* y *Hanawa Hekonai Kappa Matsuri*, de Jun'ichi Kouchi también de 1917; y *Saru to Kani no Gassen* (1917) y *Urashima Taro* (1918), de Seitaro Kitayama. Con el fin de no extender este apartado con la biografía de estos tres autores y con la enumeración de los aspectos técnicos, artísticos y productivos que desarrollaron como padres de la animación japonesa, remitimos al lector a los trabajos de los investigadores ya citados y en los que se tratan convenientemente estas cuestiones. Autores como Bendazzi (2016a), Clements (2013), Clements & McCarthy (2006), Horno López (2014), Hu (2010), Novielli (2018), y particularmente el libro de Litten (2017), hablan en profundidad sobre dichos animadores, obras y estos primeros años.

Junto a estos tres pioneros y como aprendices de estos, encontramos a otros artistas y animadores como Sanae Yamamoto, Yasuji Murata, Noburo Ofuji y Hakuzan Kimura. En conjunto forman lo que podríamos denominar la primera generación de animadores japoneses, marcada por un acontecimiento que es necesario subrayar: el terremoto de Kanto en 1923 y el posterior incendio que asoló gran parte de la ciudad de Tokyo. Estos incidentes provocaron que gran parte de las animaciones de estos artistas desaparecieran. Debido a esto, de muchas de las animaciones de estos años solo queda documentación y no las propias obras (Loriguillo López, 2018: 179). No obstante, tras este terremoto surgió una segunda generación de animadores que seguirían desarrollando la animación japonesa durante las décadas de los 20 y los 30. Además, algunos textos señalan cómo la animación desempeñó un importante papel a la hora de levantar la moral de los supervivientes y de contribuir a la renovación del país, lo que contribuyó, a su vez, al aumento de la popularidad de este arte:

Un impulso a la popularidad de la animación derivó paradójicamente de la tragedia del Gran Terremoto de Kanto de 1923, que destruyó casi por completo el área de Tokio y Yokohama, causando la muerte de más de 100.000 personas. Tras la destrucción, todo el país trabajó duro para reconstruir la arquitectura de las ciudades y levantar la moral de los supervivientes. La animación contribuyó a la recuperación, presentando historias derivadas de la tradición y la mitología, capaces de dar un impulso positivo para resurgir de las cenizas con más fuerzas que antes. Por ejemplo, el joven animador Yamamoto Sanae hizo la optimista *The Mountain Where the Old Women Are Abandoned* (*Ubasute yama*, 1923), basada en una antigua leyenda según la cual los ancianos eran llevados a la cima de una montaña para morir, ya que no podían contribuir a la

comunidad. Sin embargo, en la película de Yamamoto, el protagonista de la historia se niega a abandonar a su propia madre, representando así la posibilidad de superar las dificultades de la vida (Novielli, 2018: 7)<sup>105</sup>.

Cabe aquí mencionar que este terremoto se ha visto recreado en el propio anime. El largometraje *El viento se levanta* (*Kaze Tachinu*, Hayao Miyazaki, 2013), que relata la vida de un ingeniero aeronáutico que vivió en el Japón de esos años, muestra en una de sus primeras escenas la representación en formato animado de dicho terremoto y la dureza de sus consecuencias<sup>106</sup>. Con la obra de Yamamoto tras el terremoto, *Ubasute yama* (1923), se da paso a lo que podríamos considerar la segunda generación de animadores japoneses. Algunos de estos animadores y sus obras más representativas son: *Bagujado no Tozoku* (1926) de Noburo Ofuji y los reconocidos directores Kenzo Masaoka y Mitsuyo Seo. Estos tres nombres aparecerán repetidamente en apartados y capítulos posteriores, ya que realizan su obra y carrera durante los años 30 y 40, por lo que sus animaciones cuentan con bandas sonoras que forman parte del corpus de obras de la investigación. Así mismo, la importancia de estos directores también ha sido tratada por los investigadores antes mencionados. En lo referente a Masaoka remitimos al artículo de Montero Plata (2014), donde analiza exclusivamente a este artista y lo que supuso para el ámbito de la animación japonesa. En lo que respecta a Noburo Ofuji, sus obras más representativas de finales de la década de 1920 tendrán un apartado exclusivo ya que contienen las primeras experimentaciones con la música adecuadamente documentadas.

---

<sup>105</sup> “A prompt to the popularity of animation paroxysmally derived from the tragedy of the Great Kanto Earthquake of 1923, which almost completely destroyed the area of Tokyo and Yokohama, causing the deaths of over 100,000 people. In the aftermath of the destruction, the whole country worked hard to rebuild the architecture of the towns and to boost the morale of the survivors. Animation contributed to the recovery, presenting stories derives from the tradition and mythology, able to give positive impulse to rise from the ashes stronger than before. For example, the young animator Yamamoto Sanae made the optimistic *The Mountain Where the Old Women Are Abandoned* (*Ubasute yama*, 1923), based on an old legend according to which old people used to be taken to the top of a mountain to die, as they could not contribute to the community. However, in Yamamoto’s movie, the protagonist of the story refuses to abandon his own mother, thus representing the possibility of overcoming the hardship of life” (Novielli, 2018: 7).

<sup>106</sup> Este ingeniero en cuestión es Jiro Horikoshi, ingeniero japonés real conocido por ser el fabricante del famoso avión japonés *Zero* que fue protagonista en acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial como el ataque a Pearl Harbor.



Imagen 3.1.: Fotogramas de la recreación animada del terremoto de Kanto en la película *El Viento se Levanta* (Hayao Miyazaki, 2013).

Con todo, nos centramos en los vestigios de la experimentación en la sincronización entre la imagen-sonido y la utilización de la música en las proyecciones de estas tempranas animaciones japonesas. La utilización de la música y el sonido como acompañamiento en directo de las películas y cortometrajes en la época del cine mudo es un conocimiento extendido y estudiado (ver por ejemplo Chion, 1997, Davis, 1999, o Gorbman, 1987). En el caso de Japón, tal y como dice la autora Novielli en su texto sobre la historia de la animación japonesa, una de las aportaciones de Jun'ichi Kouchi en los primeros cortometrajes fue la experimentación con la sincronización del sonido (2018: 5). Esta afirmación se puede justificar con la documentación encontrada en otras fuentes: Litten habla de cómo en la proyección de la obra de Kouchi *Namakuragatana* en junio de 1917 un *Benshin* actuaba junto con la animación (2017: 90). Además, en la descripción del argumento del cortometraje se señala que sobreimpresas en la imagen animada aparecen las notas de una flauta de uno de los personajes (ibidem.: 91). Por lo tanto, cabe la posibilidad de que un músico o fonógrafo<sup>107</sup> se sincronizara en directo junto con esta escena.

Al tratarse de un cortometraje sobre un samurái, guerrero tradicional de Japón, es más que probable que esta flauta fuera un *sakuhachi*, instrumento musical de viento de la tradición japonesa. Esto se puede afirmar a raíz del escrito de Binns, donde trata la música y las corrientes musicales utilizadas en el cine japonés de la época muda:

A lo largo de este periodo [el periodo Taisho (1912-1926)], la música se usó ampliamente en las películas mudas hechas en Japón. Sin embargo, no era el mismo órgano de cine o la banda sonora

<sup>107</sup> En algunas representaciones de obras fílmicas tanto animadas como de acción real, los fonógrafos sustitúan al músico, organista o grupo de música. Esto es más recurrente en la animación japonesa de finales de los años 20.

orquestal que era comúnmente encontrada en el cine occidental. En cambio, estas películas utilizaban las fuerzas instrumentales encontradas en el teatro kabuki. El jefe de entre estos era el shamisen, aunque toda la gama de instrumentos del kabuki se encontraba ciertamente en la música que acompañaba las películas mudas (2017: 430)<sup>108</sup>.

De entre estos instrumentos, que junto con el *shamisen* interpretaban el teatro kabuki, se encontraba el *sakuhachi*, por lo que entra dentro de esa gama de instrumentos utilizada en las películas mudas. Este autor señala además la importancia de los *benshi* que actuaban junto con la música en la proyección de estas películas. El *benshi* es un narrador que acompañaba a la proyección del film y que desempeñaba funciones como poner diferentes voces a los personajes, narrar la historia o realizar algunos efectos de sonido (Bendazzi, 2016a: 84). Continuando con Binns, referenciamos su estudio donde cataloga los estilos musicales propios de las películas mudas japonesas que crearon un “sonido musical-cinematográfico que se convirtió en característicamente japonés” (2017: 428)<sup>109</sup>. No obstante, el autor también reconoce la adopción de instrumentos y estilos musicales occidentales como el jazz. Una muestra de ello serán las experimentaciones musicales de Ofuji a finales de los años 20.

Al respecto de todo esto, los intentos de sincronización imagen y música en esta temprana animación japonesa se pueden apoyar (y en cierta medida justificar) en otros estudios que hablan de cómo en la época “muda” del cine, y desde finales del siglo XIX, ya existía la tecnología y aparatos que permitían la grabación, proyección y sincronización conjunta entre la imagen y el sonido, aunque no se utilizaran frecuentemente debido a la baja calidad de dicha sincronización y de la amplificación del sonido (López Gómez, 2018). No sería extraño que Jun'ichi Kouchi experimentara en *Namakuratana* (1917) con alguno de estos artefactos para la sincronización de la parte musical del cortometraje.

Así, a la vista de estas fuentes podemos sospechar que la música y los *benshin* (cuyas funciones están ligadas con el sonido en las animaciones mudas) acompañaron a la animación japonesa desde su inicio en 1917. Hacia finales de la década de 1920 dichas

---

<sup>108</sup> “Throughout this period, music was used extensively in the silent films made in Japan. However, it was not the same cinema organ or orchestral soundtrack that was commonly encountered in Western cinema. Instead, these films utilized the instrumental forces found in kabuki theater. Chief among these was the shamisen, although the full range of instruments in kabuki were certainly encountered in the music accompanying silent films” (Binns, 2017: 430).

<sup>109</sup> “Created a musical-cinematic sound that became characteristically Japanese” (Binns, 2017: 428).



experimentaciones con la música eran más recurrentes, siendo en la década de 1930 cuando tiene lugar la incorporación definitiva de las bandas sonoras.

### 3.3. La llegada del cine sonoro al mundo de la animación

Al contrario de lo que sucede con el cine de la época silente, sobre el que existe una amplia documentación sobre las formas, estilos y acompañamientos musicales, apenas se ha encontrado información sobre la música que acompañaba las animaciones mudas de la década de 1910. Esto demuestra, como dicen algunos autores, que a los dibujos animados se les prestaba mucha menos atención que a las películas de acción real (Goldmark, 2005: 4). Las *cue sheets* y partituras específicas que eran creadas para películas mudas solo se dedicaban a la animación en casos muy puntuales, como el libro de George Tootell *How to Play the Cinema Organ*, donde se daban algunas indicaciones musicales para acompañar dibujos animados mudos (Goldmark, 2005: 4). También se encuentra el manual de Edith Lang y George West *Musical Accompaniment of Moving Pictures*, donde se menciona cómo acompañar animación (manual recopilado en Goldmark y Yuval, 2002: 17). Por lo tanto, es muy difícil saber con certeza si las obras animadas, como las de Winsor McCay o Bray, estaban acompañadas por música durante sus proyecciones en la década de 1910<sup>110</sup>.

Aun con todo, el arte de la animación obtuvo un protagonismo creciente dentro del ámbito cinematográfico a raíz de la incorporación del sonido y la música en conocidos cortometrajes como *The Skeleton Dance* (Walt Disney, 1929). Las experimentaciones con el sonido dentro de la animación que llevaron a la creación de estas piezas musicales y visuales empiezan a desarrollarse y crecer a mediados de los años 20. Así, en el año 1924 los hermanos Fleischer realizan una animación, *Oh Mabel*, con una temática principalmente musical, ya que en el cortometraje aparecía una pelota que rebota y aterriza sobre las letras de una canción popular. Los movimientos de la pelota se sincronizaban con el ritmo de la música, que se interpretaba en directo con la intención de que la audiencia cantara junto a la animación (Strauss, 2002: 6). Esto dio origen a una serie conocida como *Song Car-Tunes* (Austen, 2002: 62), una serie de cortometrajes animados que interpretaban canciones populares siguiendo el recurso de la pelotita que bota sobre la letra de la canción con la intención de que el público cantase. Este recurso

---

<sup>110</sup> Para una información más detallada del acompañamiento de las animaciones mudas véase Goldmark (2005).

será tomado por el animador japonés Noburo Ofuji en sus animaciones de años posteriores.

Siguiendo esta corriente sonora, los hermanos Fleischer introdujeron el jazz en la animación en otra serie de cortometrajes conocida como *jazz cartoons*, amparados por la Paramount (ibidem.). Es en estos años cuando los hermanos Fleischer conocen a Lee de Forest, que había diseñado un método, *Phonofilm*, que permitía grabar sonido en una película. Fue entonces cuando estos hermanos estrenaron en 1926 el cortometraje animado *My Old Kentucky Home*<sup>111</sup>, defendido por algunos autores como la primera película con una banda sonora sincronizada. Su proyección estuvo seguida de algunos cortos de *Koko the Clown*:

Estos fueron los primeros estrenos en salas de cine de películas sonoras, anteriores incluso a la primera película de acción real de Warner Bros. con una pista de música, *Don Juan* (la cual precedió con más de un año a la más famosa *Jazz Singer* de 1927) (Strauss, 2002: 6)<sup>112</sup>.

No obstante, estas afirmaciones siguen siendo discutidas, ya que hay ciertos indicios de que este cortometraje con el sonido sincronizado se estrenara en 1929 y no en 1926. No creemos oportuno entrar en dichas discusiones, puesto que lo más destacable para nuestra investigación es el hecho de que las experimentaciones con el sonido y la música en la animación se asentaron a mediados y finales de la década de los 20. Como se puede deducir, el género de la animación experimenta un desarrollo mayor a partir de la inclusión del sonido en el cine en el año 1927 con la obra *El Cantante de Jazz* (*Jazz Singer*, Alan Crosland, 1927), Con estos antecedentes, se estrena en 1928 el reconocido corto de animación con sonido y música sincronizada, *Steamboat Willie*, de Walt Disney (Care, 2002: 22).

A partir de este corto, y tras la reunión entre Walt Disney y Carl Stalling, se introduce la música en la animación. Estos avances contribuirán además a forjar el concepto de banda sonora. La música utilizada en la animación a partir de esta época adquiere una nueva dimensión en su acto de unión con la imagen en movimiento. Esto da lugar a la producción de una obra audiovisual –o *musivisual*– en la que la música adquiere nuevas funciones representacionales, narrativas, figurativas, emocionales y estéticas. Esta

---

<sup>111</sup> En este cortometraje se puede apreciar el sonido y la música sincronizada con la animación además del recurso de la pelotita que bota sobre la letra de la canción.

<sup>112</sup> “These were the first theatrical releases of sound films, predating even Warner Bros.’ first live-action motion picture with a music track, *Don Juan* (which preceded 1927’s more famous *Jazz Singer* by more than a year)” (Strauss, 2002: 6).

manera de proceder tendrá una gran influencia en las bandas sonoras de las animaciones japonesas de los años 30. En el siguiente apartado indicamos el estilo musical dominante de estas bandas sonoras, las características particulares, las técnicas musicales y recursos sonoros utilizados, así como los creadores más representativos. De este modo esclarecemos cuáles son los elementos musicales principales observables en un gran número de animaciones japonesas producidas entre los años 30 y los años 50.

### **3.4. Las primeras bandas sonoras de animación de Disney. Carl Stalling y otros compositores**

No es casualidad que el inicio de la era dorada de la animación –desde 1928 a 1941 (Bendazzi, 2016a: 95)– coincida con la inclusión en el cine del sonido y la música y que uno de sus máximos representantes sea la productora Disney. Esto se debe principalmente a la importancia que tuvieron las obras de esta compañía en la inclusión, estandarización y forma de utilizar el sonido y la música en la animación (Chion, 1997). Al ser de las primeras en incluir música, la compañía Disney estableció las bases y estándares para el resto de obras animadas con respecto a la forma de utilización y estilo de la banda sonora (Davis, 1999; Care, 2002).

Con la sincronización del sonido y la música en el medio animado se puede captar de manera más completa la atención del espectador, implicando no solo el sentido de la vista, sino también el del oído. Con la música y el sonido los dibujos animados consiguen de manera más eficiente uno de los objetivos para los que están creados: entretener y divertir. “Una caída, un golpe, un resbalón, un giro o un vuelo por el aire, una pelea, el silbido de un motor, el canto de un pájaro, el maullido de un gato o el ladrido de un perro” consiguen un mayor efecto e impacto en el espectador si se acompañan con el sonido correspondiente (Lang y West, 2002: 18)<sup>113</sup>. Y si a esos movimientos y sonidos se los presenta de manera sincronizada con acordes, motivos de la flauta, escalas de los violines, notas repetidas en el viento metal o golpes y ritmos en la percusión, se amplifica el efecto sensorial y se contribuye a que la experiencia del espectador sea más completa<sup>114</sup>.

---

<sup>113</sup> “It should always be [the music] broadly imitative when accompanying a fall, a hit, a slide, a whirl or flight through the air, a brawl, the whistle of an engine, the chirping of a bird, the mewing of a cat, or the barking of a dog” (Lang y West, 2002: 18).

<sup>114</sup> Veremos además cómo no solo se subrayan los movimientos visuales de la imagen mediante la música, sino que también se empleará para dotar de cierto carácter emocional a la obra (Davis, 1999: 179).



de ritmo alegre vemos a *Mickey Mouse* silbar de manera sincronizada una versión de la melodía popular *Steamboat Bill* (Care, 2002: 22). Sin detener la música, un acorde acompaña la aparición de otro personaje mucho más grande que *Mickey* y cuyos gritos se complementan rítmicamente con la música. De forma paralela, efectos de sonidos acompañan cómicamente golpes, caídas, mordiscos, escupitajos, campanas, etc., hasta que una modulación musical a un tono más oscuro representa la aparición de una vaca. La aceleración de la música y la aparición de sucesivas escalas subrayando la carrera de *Minie Mouse* transmiten prisa y nerviosismo a unas imágenes ya de por sí veloces. La adaptación de otra melodía popular, *Turkey in the Straw*, acompaña un entretenido número musical en el que *Mickey* marca el ritmo de la música mediante los utensilios de cocina; hasta que otra modulación musical a un carácter más preocupante indica de nuevo la aparición del gran tripulante que castiga a *Mickey*. Este acompañamiento musical de la narración subrayando todos los movimientos de los personajes y objetos, marcando la aparición de personajes y reforzando la transmisión de diferentes sensaciones constituirá la base *musivisual* que marca gran parte de las bandas sonoras de la animación en las tres décadas siguientes al estreno de *Steamboat Willie*.



Figura 3.2.: Adaptación de *Turkey in the Straw* en *Steamboat Willie* (1928).

Otra de las repercusiones de esta obra para los siguientes cortos fue la importancia que los propios creadores como Disney dieron a la música (íbidem.). Esto se pone de manifiesto en, por ejemplo, la sustitución o eliminación de los diálogos por la música, la constante mezcla de los planos diegéticos y extradiegéticos en la música o la utilización de la falsa diégesis. En el mismo ejemplo de *Steamboat Willie*, una vez que la vaca se ha subido al barco escuchamos *Turkey in the Straw* proveniente de la escena y de dentro de la propia vaca (diegética); un instante después escuchamos música que no proviene de la escena mientras *Mickey* prepara su set de percusión (extradiegética). El clímax de la

escena muestra a *Mickey* tocando los instrumentos de cocina-percusión al ritmo de una música que él no está escuchando, dando lugar a la falsa diégesis<sup>116</sup>.

Estos recursos musicales se asientan en otras dos obras de Disney del mismo año 1928, *Plane Crazy* y *Gallopín' Gaucho*. En la primera se utilizó la misma idea que en *Steamboat Willie*; esto es, adaptar y emplear melodías y piezas de dominio público como acompañamiento musical de la obra. En este caso suenan *Ruben, Ruben, Yankee Doodle, Dixie*, y *Hail to the Chief* (ibidem.). Además, estas melodías populares se alternan con multitud de sonidos (martilleos, motores de avión, caídas en picado, guantazos en la cara, etc.) y con la mezcla de los planos diegéticos. Tras una introducción en la que los trabajadores golpean, gritan, andan y corren al ritmo de la música, *Mickey* aprende a volar leyendo un libro<sup>117</sup>. Es entonces cuando suena la primera melodía reconocible: *Yankee Doodle*. Seguidamente, una pieza refuerza la tristeza del ratón porque el avión que pilotaba se ha estrellado. Un nuevo tema alegre y juguetón acompaña la aparición de *Minie Mouse*, quien, tras montarse en el avión, vuelve a ser acompañada por glisandos y escalas en el plano musical representando los movimientos “locos” del avión. Encontramos los mismos recursos que en *Steamboat Willie*, destacando especialmente en *Plane Crazy* la repetición temática a modo de leitmotiv de la melodía que acompaña a *Minie*.

En *Gallopín' Gaucho* dichos recursos se usan de manera similar: personajes que “galopan” al ritmo de la música, progresiones ascendentes que remarcan las subidas de los personajes, músicas adaptadas de melodías populares –en este caso tangos argentinos que representan el *Cantino Argentino*–, música diegética y música con toques de terror acompañando al gato obeso que acosa a *Minie*. Sin embargo, si por algo son importantes estas dos obras es porque fueron las primeras animaciones en las que trabajó como director musical y adaptador uno de los compositores más influyentes de la época y claro representante de este tipo de música en la década de 1930, Carl Stalling (Goldmark, 2005). “Carl Stalling fue la persona responsable de cambiar la noción popular de lo que

---

<sup>116</sup> A propósito de la falsa diégesis, Rick Altman destaca especialmente la relación en los musicales –o cine musical– entre el cantante que canta al ritmo de una música y la banda sonora (extradiegética) que él no está escuchando (Chion, 1997: 194). Dicha relación tendrá una importancia crucial en el desarrollo de la animación, en especial en la inclusión de las canciones en las décadas posteriores.

<sup>117</sup> El libro en cuestión se titula *How to Fly*; es una referencia al libro escrito por el piloto de la Primera Guerra Mundial John Monk Saunders y titulado *The Bird of Prey*.

se podría lograr con una partitura de siete minutos para un dibujo animado” (Barrier, 2002: 37)<sup>118</sup>.

Carl W. Stalling (1891-1971) fue un organista y director de orquesta que se dedicaba principalmente a acompañar e improvisar para películas de cine mudo. A mediados de los años 20 conoce a Walt Disney, quien le pide hacer la banda sonora para dos cortos que ya tenía producidos, *Gallopín Gaucho* y *Plane Crazy*. Con el éxito de estas dos animaciones, Stalling pasa a trabajar definitivamente como director musical de la compañía Disney, donde hace un total de 19 obras. A mediados de los 30 deja la compañía Disney para entrar en Warner Bros., productora en la que trabajará entre 1936 y 1958. Para conocer más sobre la biografía, obra e importancia de este compositor para el ámbito de la animación remitimos a los textos que han tratado su obra con profundidad como Goldmark & Yuval (2002) y Goldmark (2005).

Con el trabajo que realizó tanto en Disney como en Warner “asentó los estándares de la industria” (Davis, 1999: 179)<sup>119</sup>, convirtiéndose en uno de los compositores y directores musicales más importantes de la historia en el ámbito de la animación a nivel mundial. Es más recordado, no obstante, por su trabajo y estancia en la Warner Bros. Mientras que en Disney, por influencia del propio Walt, destaca más por la adaptación y utilización de melodías populares y piezas del repertorio clásico, en Warner tuvo más libertad para experimentar con las formas y componer temas originales y propios para obras de animación (ibidem.).

Uno de sus legados al sello Disney fue el de darle la idea a Walt para una de sus series de animación más importantes de los años 30, las *Silly Symphonies*, de las que compuso un total de cinco. Algunas de sus composiciones más importantes fueron realizadas en los cortos de *Mickey Mouse* como *When the Cat’s Away*, *The Carnival Kid*, *The Haunted House* y *Wild Waves*, todos de 1929. En *When the Cat’s Away*, Stalling utiliza constantemente el *mickeymousing* y la representación de acciones concretas mediante motivos musicales –por ejemplo, la representación de la risa del gato mediante las notas de la tuba. Además, realiza la sincronización de un número musical en forma de falsa diégesis interpretando varias melodías populares, entre ellas la canción *Oh you dear*

---

<sup>118</sup> “Carl Stalling was the person most responsible for changing people’s notions of how much could be accomplished in a seven-minute cartoon score” (Barrier, 2002: 37).

<sup>119</sup> “Set the standard for the industry” (Davis, 1999: 179).

*Augustin*<sup>120</sup>, cuya partitura podemos ver en el atril del piano sobre el que bailan *Mickey* y *Minie*. Una de las particularidades de la obra es que Stalling en esta ocasión no utiliza un hilo musical continuo, sino que recurre a la música solo en aquellos momentos en los que la acción narrativa lo requiere.



Figura 3.3.: *Oh you dear Augustin* interpretada al piano por *Mickey* y *Minie* en *When the Cat's Away* (1929).

En *The Hounded House*, donde predominan más los sonidos que la propia música, las notas de Stalling se usan para realizar una divertida coreografía con los habitantes de la casa encantada. Podría decirse que en esta obra se puede observar el dominio alcanzado por la compañía Disney en la sincronización de la imagen, el sonido y la música. Sus aportaciones más importantes para la serie *Silly Symphonies* son: *The Skeleton Dance*, *Springtime* y *El Terrible Toreador*, todas realizadas en 1929. Estas animaciones destacan por los arreglos y adaptaciones de obras del repertorio clásico. En *Springtime* utiliza pasajes de *Peer Gynt* de Eduard Grieg, *Gaite Parisienne* de Offenbach, y *Dance of the Hours* de Ponchielli; en *El Terrible Toreador*<sup>121</sup> utiliza pasajes de la ópera *Carmen* compuesta por George Bizet en 1875. En estas tres obras el compositor lleva al extremo la sincronización entre la música, la imagen y la utilización de la técnica *mickeymousing*. Se puede comprobar cómo en una secuencia de 10 segundos de duración se utiliza un total de 7 veces.

Stalling dejaría antes de su marcha de Disney otra huella importante en lo que al sistema de producción y sincronización imagen y música se refiere. Fue un precursor en la utilización del *click track*, sistema que facilitaba la sincronización de la música con la imagen gracias al uso de una tira de película con agujeros perforados que chasqueaba al pasar por el cabezal del sonido, marcando así el tempo para la sincronización (Strauss, 2002: 7).

<sup>120</sup> Título original *O du lieber Augustin*, canción popular vienesa compuesta por Marx Augustin en 1679.

<sup>121</sup> También se utiliza en esta obra de forma cómica, acompañando las risas de los personajes principales, una melodía que Stalling está acostumbrado usar, *Yankee Doodle*.



Tras su salida de Disney se incorpora en 1936 a la Warner Bros., donde revoluciona el panorama musical que esta compañía tenía en los años previos. Realiza, como encargado de la música, algunas de las obras más representativas de la Warner como varios cortos de la serie de *El Coyote y el Correcaminos* o algunos de los cortos de *Bugs Bunny* como *The Rabbit of Seville* (1950) o *¿What's Opera Doc?* (1957). A pesar de que en esta compañía realiza multitud de bandas sonoras, la esencia del estilo musical que realizó desde 1936 tiene sus orígenes en las obras Disney de finales de los 20. Estas influirían claramente en compositores y animaciones de todo el mundo, entre ellos Japón. Es por esto que consideramos más importante para esta investigación la influencia de Stalling en su periodo como compositor y director musical de Disney.

Al respecto de una de las técnicas musicales de Stalling, es necesario remarcar también la importancia de la música del repertorio clásico para el desarrollo de la animación. Una de las particularidades de los dibujos animados de estos años fueron las múltiples utilizaciones y adaptaciones que hicieron de algunas de las piezas más conocidas de la llamada música clásica.

Desde *Rhapsody in Rivets* hasta *Fantasia 2000*, la música clásica siempre ha sido esencial en el sonido de los dibujos hollywoodienses, dando a los directores y escritores ideas e historias mientras que simultáneamente provee a los compositores de dibujos con un familiar –y, por tanto, éxito seguro– material para el subrayado musical (Goldmark, 2002: 103)<sup>122</sup>.

Esto hace que la música tenga aún más protagonismo y presencia en los dibujos animados, dando variedad, originalidad y carácter artístico al conjunto de las bandas sonoras. Queda patente no solo en las *Silly Symphonies*, sino en cortometrajes animados de otros países como Alemania o Japón. Al respecto de la música clásica utilizada en dibujos de esta época, recomendamos la lectura de un autor que la ha tratado en profundidad, Goldmark (2002 y 2005).

Continuando con las características musicales de Disney, Stalling influyó notablemente en los siguientes compositores del estudio. Tras él, aparecen nombres como Bert Lewis, que trabajó para la música de veinticinco animaciones entre 1930 y 1935 (Care, 2002: 24). De sus trabajos podríamos destacar *The Mad Doctor* (1933) y *Mickey Plays Papa* (1934). Otro de los compositores más reconocidos fue Frank Churchill, del

---

<sup>122</sup> “From *Rhapsody in Rivets* to *Fantasia 2000*, classical music has always been essential to the sound of the Hollywood cartoon, giving directors and writers story ideas while simultaneously providing cartoon composers with familiar –and, therefore, surefire– material for musical underscore” (Goldmark, 2002: 103).

que algunos cortos reconocidos son *The Whoopee Party* (1932) y *Camping Out* (1934). Churchill destacó especialmente por ser el compositor de las famosas melodías y canciones de Disney, como *Who's Afraid of The Big Bad Wolf* en la *Silly Symphonie* de 1933 *The Three Little Pigs*<sup>123</sup> (ibidem.: 25). El éxito tanto del corto como de la canción llevarán a Churchill a ser el compositor principal de muchas de las canciones de los largometrajes Disney, como *Snow White and The Seven Dwarfs* (1936), *Baby Mine* en *Dumbo* (1942), *Merrily on Our Way* en *The Adventures of Ichabod and Mister Toad* (1949), o el motivo del cocodrilo en *Peter Pan* (1953). De esta manera Disney y Churchill introducen un recurso musical muy característico de sus animaciones y que influye en las bandas sonoras de otras obras internacionales: la canción cantada por los personajes a modo de falsa diégesis.

Otro de los compositores destacados por su contribución a la serie de *Mickey Mouse*, a las *Silly Symphonies* y los largometrajes es Leigh Harline. Harline compuso junto con Churchill algunas de las *Silly Symphonies* más recordadas como *Lullaby Land* (1933) o *Funny Little Bunnies* (1934). Algunos autores consideran a Harline el compositor de algunas de las mejores partituras para las *Silly Symphonies* como *The Goddess of Spring* (1933), *The Pied Piper* (1933), *Music Land* (1935) y *The Old Mill* (1937). Esta última es “quizá la partitura más magistral y sofisticada tanto de Harline como de Disney para las *Silly Symphonies*” (ibidem.: 27)<sup>124</sup>. También será recordado por otras bandas sonoras para films reconocidos como *Pinocho* (1940).

Con este panorama musical se estrena en 1941 una de las obras culminantes de la compañía Disney y una de las máximas representantes en lo que respecta a la sincronización imagen y música, *Fantasia*. En este largometraje se suceden las notas de algunos de los más célebres compositores de la tradición clásica. Bach, Mussorgsky, Dukas, Tchaikovsky, Beethoven, Stravinski, Ponchielli y Schubert<sup>125</sup>, se juntan por primera vez bajo la batuta de Leopold Stokowski para crear un mundo audiovisual de dos horas y quince minutos de duración. El artístico uso de la música en esta obra ha llevado

---

<sup>123</sup> Este corto será un referente en cuanto a la utilización de canciones a modo de falsa diégesis.

<sup>124</sup> “Is perhaps both Disney’s and Harline’s most masterful and sophisticated *Silly Symphonies* score” (Care, 2002: 27).

<sup>125</sup> Las piezas de estos compositores que se escuchan en la obra *Fantasia* (1941) son respectivamente: Toccata and Fugue in D Minor, *Night on Bald Mountain*, *The Sorcerer’s Apprentice*, *Nutcracker Suite*, Pastoral Symphony, *The Rite of Spring*, *The Dance of the Hours*, y *Ave Maria* (Granata, 2002).

a algunos autores a plantearse el cambio del título *Fantasia* por “Fantasound” (Granata, 2002: 74).

Para finalizar con los compositores y obras que crearon este estilo de bandas sonoras, hay que destacar otro de los artistas más influyentes fuera de la compañía Disney, Scott Bradley. Bradley es considerado por algunos como uno de los creadores de los estándares de las bandas sonoras para productos de animación (Davis, 1999: 179). Bradley destacaría por su preferencia en componer música original para sus bandas sonoras en lugar de adaptar melodías populares o música clásica. Él fue el compositor de la música de muchos de los cortos de la reconocida serie de animación *Tom and Jerry*. Con estos compositores, las *Silly Symphonies* en el caso de Disney y las *Merrie Melodies* en el caso de Warner alcanzan un reconocido éxito internacional, influyendo así en las animaciones y artistas de otros países.

Las técnicas de las bandas sonoras que se originaron en los tres cortos de *Mickey Mouse* en 1928 tendrán su máxima expansión y protagonismo en las *Silly Symphonies*. El *mickeymousing*, la figuración musical, la representación del movimiento, la mezcla de planos diegéticos, el uso de canciones, el paralelismo imagen-música y la evocación de emociones y pensamientos de los personajes son recursos que se desarrollan en esta famosa serie y que serán fuente de inspiración para las animaciones del resto del mundo. Un ejemplo destacado del uso de todos estos recursos es el cortometraje con música de Leigh Harline, *The Old Mill* (1937).

La historia narra el transcurso de una tormenta en un viejo molino habitado por animales. La obra carece de texto y diálogo, y los únicos elementos narrativos son la sucesión de imágenes y el acompañamiento musical que suena de manera continua durante todo el cortometraje. Tras una tranquila melodía que indica la aparición del molino, la música cambia a unas cuerdas y maderas con tono romántico que representan a los habitantes del viejo molino. Con el uso de la técnica *mickeymousing* se resaltan de forma sincronizada mediante las notas de un xilófono de metal las aperturas de ojos de unos murciélagos a los que a su vez representan los motivos del oboe. Un disminuyendo en la música acompaña el anochecer en los alrededores del viejo molino, mientras nos preparamos para una divertida conversación entre ranas figuradas mediante el fagot haciendo un contrapunto rítmico a modo de pregunta-respuesta. La preocupación y el nerviosismo predominan en el siguiente tema musical que indica narrativamente la

aparición de una tormenta que golpea al molino. Un acorde marca la ruptura de la cuerda que hará que la repetición continua de un mismo motivo figure las vueltas rápidas del molino donde los pájaros intentan no ser aplastados. Platos, motivos rítmicos, arpeggios en la marimba, flautas, y mucho viento metal marcan y representan los destrozos que está causando la tormenta, hasta que la calma musical indica el final de la misma y una posterior repetición del tema escuchado al principio nos transmite tranquilidad y paz al ver que no les ha pasado nada a los animales y la historia puede acabar con cierta felicidad.

Con este ejemplo se ilustra el desarrollo musical, simbólico, narrativo y emocional que sucede en muchas de las obras de este tipo de animaciones. Podría decirse que en las bandas sonoras de este período se presentan las bases *musivisuales* y los antecedentes musicales que influirán notablemente en los cortometrajes de animación japonesa entre los años 30 y 50. Algunas de estas obras en las que se ve de manera directa dicha influencia musical son de las más representativas de los dibujos nipones de estos años: *Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai* (Mitsuyo Seo, 1934), *Norakuro Nitouhei* (Mitsuyo Seo, 1935), *Ari-chan* (Mitsuyo Seo, 1941), *Kumo to Tulip* (Kenzo Masaoka, 1943), *Momotarou: Umi no Shinpei* (Mitsuyo Seo, 1945) y *Suteneko Tora-chan* (Kenzo Masaoka, 1947).

### **3.5. Finales de la década de 1920. Animaciones niponas con bandas sonoras y la influencia occidental**

La llegada del sonido grabado a las películas japonesas es muy cercana en el tiempo al establecimiento del cine sonoro en Norteamérica a finales de los años 20 y principios de los 30 (Clements, 2013: 44). La influencia de los hermanos Fleischer y sus populares *Song Car-Tunes* a mediados de los años 20 llegan al país nipón (ibidem.: 45). En el caso de este país este influjo se ve en Noburo Ofuji, quien se encargó de realizar experimentaciones similares en sus cortometrajes *Kuro Nyago* (1928), *Mura Matsuri* (1930), *Haru no Uta* (1931) y *Kokka Kimigayo* (1931). No obstante, cabe destacar que estos cortometrajes no se proyectaron como películas con bandas sonoras, sino que eran animaciones en las que las canciones sonaban gracias al uso de fonógrafos que emitían la música y que se “sincronizaba” con la imagen, muy similar a las animaciones de los Fleischer (Clements, 2013: 45; Novielli, 2018).

Esto último se debe a que en Japón no se estableció el sonido en el cine hasta bien entrada la década de los 30. Las causas de esta tardanza fueron principalmente la falta de

la tecnología necesaria y la reticencia de los *benshi* a ser sustituidos por un recurso puramente tecnológico (Clements, 2013: 45). Las primeras películas japonesas con sonido y bandas sonoras pertenecientes a la propia película fueron *Furusato (Hometown)*, Kenji Mizoguchi, 1930) y *Madam to Nyobo (The Neighbour's Wife and Mine)*, Gosho Heinosuke, 1931). En el caso de la animación, antes de las obras nombradas de Ofuji, la primera experimentación importante con el sonido grabado fue en 1927, en el corto animado *Kujira (La ballena)*, también de Noburo Ofuji, que se sincronizó con la música de la Obertura de *Guillermo Tell* (Horno López, 2014: 83).

El hecho de que los primeros proyectos sonoros privilegiaran los temas breves produjo una nueva demanda de dibujos animados, particularmente aquellos que se pudieran relacionar directamente con lanzamientos de una grabación específica. *Whale*, de Noburo Ofuji estuvo disponible en una versión destinada para sincronizarse con el lanzamiento de Victor Records de la *Obertura de Guillermo Tell* de Rossini, comenzando una fuerte conexión entre las industrias musicales y animadas japonesas que dura hasta el día de hoy (Clements, 2013: 46)<sup>126</sup>.

En el estreno de esta obra de Ofuji tenemos tres aspectos importantes para la historia de las bandas sonoras de la animación japonesa: el hecho de que fuera la primera obra completa con sincronización entre imagen y música; la relación que se establecería, como indica Clements, entre las industrias musicales y la animación<sup>127</sup>; y el hecho de que se interpretara una pieza del repertorio clásico, lo cual fue esencial en el desarrollo de la animación global de estos años. A pesar de que se estrenara con sonido en directo y no como una banda sonora perteneciente a la película, es un antecedente importante para el desarrollo de la música en los cortos de la década de los 30. Para la sincronización entre la música y la animación Ofuji usó el sistema que más se utilizaba por aquel entonces en Japón, el *Tojo Eastphone Sound* (Bendazzi, 2016a: 181). Desafortunadamente, y dado que Ofuji realiza un remake de la obra en 1952, no se ha podido conseguir ninguna copia de esta versión original de *Kujira* de 1927. Por ello, tampoco se puede comprobar cómo de sincronizadas estaban imagen-música ni si se utilizó la obertura al completo o solo diferentes pasajes. Como afirma *The Anime Encyclopedia*, seguramente la animación de

---

<sup>126</sup> “The fact that early sound projects favoured short subjects produced a new demand for cartoons, particularly those that could be related directly to the release of a specific record. Ofuji Noburo’s *Whale* was made available in a version intended to be synchronised to a Victor Records release of Rossini’s *William Tell Overture*, beginning a strong connection between the Japanese music and animation industries that endures to this day” (Clements, 2013: 46).

<sup>127</sup> Esta relación entre las industrias musicales y animadas sigue presente aun a día de hoy con los *openings* y *endings*. Ver para más información Yamasaki (2010).

Ofuji se hizo para interpretarse junto con pasajes de la obertura (Clements & McCarthy, 2006: 170).

El hecho de que fuera esta pieza de Rossini en concreto no es casual. Como indica Goldmark (2002), la *Obertura de Guillermo Tell* encabeza la lista de las piezas del repertorio clásico más utilizadas como banda sonora para cortos y obras de animación (pp. 102-103). Se puede destacar, por ejemplo, la utilización de la obertura en la *Sylly Symphonie* de 1935, *The Band Concert*<sup>128</sup>. La obertura de esta ópera compuesta en 1829 cumple todos los requisitos por los que la música clásica es un gran incentivo para este tipo de animaciones: los cánones preestablecidos a lo largo de su historia hacen que la música transmita una serie de emociones, sensaciones o estados de ánimo que se ven reforzados por la sucesión de las imágenes; posee una estructura que se presta a la adaptación argumental, por lo que también supone una ayuda y refuerzo al discurso narrativo de las escenas (Armenteros, 2015).

De esta manera, aunque *Kujira* (1927) no se haya podido analizar, sí se conoce el argumento y desarrollo de la misma (Horno López, 2014: 86-87)<sup>129</sup>. Por lo tanto, podemos intuir y especular sobre cómo algunas partes de la obertura se adaptan perfectamente a las características de la animación de Ofuji. El coral de violonchelos de los primeros compases de la partitura transmite una sensación de tranquilidad mientras se ve el barco navegar por aguas tranquilas y los tripulantes disfrutan de una agradable velada.



Figura 3.4.: Inicio de la Obertura de Guillermo Tell y su relación con *Kujira* (1927).

<sup>128</sup> La importancia de esta obra queda reflejada en el capítulo de Daniel Wondrich para el libro *The Cartoon Music Book* (2002), titulado *I Love to Hear a Minstrel Band: Walt Disney's "The Band Concert"*. Aquí analiza y explica profundamente lo que supone este corto y lo que pretende con la obertura de Rossini.

<sup>129</sup> El argumento de *Kujira* versa sobre un velero que navega mientras los tripulantes disfrutan de una fiesta antes de ser sorprendidos por una feroz tormenta. Tras el naufragio, un grupo de supervivientes encuentran a una mujer viva entre los restos del barco. Comienza una escena de acoso a la mujer y de pelea entre los hombres por la mujer. Aparece entonces una ballena que engulle a los hombres y a la mujer. Por el espiráculo de la ballena suben la mujer y un hombre, el cual persigue a la mujer por el lomo del cetáceo. Con intención de ayudar a la dama, la enorme cola de la ballena golpea al hombre y lo lanza al mar, dejando a la mujer libre de todo sufrimiento.

Posteriormente, las escalas cromáticas descendentes y ascendentes a gran velocidad emulan el movimiento y sensaciones que crea la tormenta que destruye el barco. La última parte y melodía más reconocida de la obertura transmite tensión y ofrece numerosos clímax rítmicos-melódicos con los que se pueden sincronizar los movimientos y acciones de los hombres acosando a la mujer, la ballena engullendo a los protagonistas y los coletazos del cetáceo para salvar a la joven.



Figura 3.5.: Pasaje de la Obertura de *Guillermo Tell* en su relación con *Kujira* (1927).

Este ejemplo de utilización de la música clásica contribuirá, junto con las producciones Disney, a la expansión de las bandas sonoras en la década de los 30. Otra obra destacable es *Kuro Nyago* (1928). En esta ocasión Ofuji sustituye la música clásica por una canción popular, lo que sigue los estándares de los años anteriores establecidos por Fleisher y Disney. “*Kuro Nyago* fue sincronizada directamente a una grabación de jazz mediante el sistema de sonido Eastphone” (Clements, 2013: 46)<sup>130</sup>. El hecho de que se trate de una pieza de jazz es importante ya que muestra otro de los estilos musicales seguidos en el cine japonés de los años 20, así como la influencia americana. Como afirma Binns, el jazz se introdujo en Japón en los tempranos años 20 creando una gran fascinación, siendo un estilo que rápidamente se introdujo en la sociedad y en algunas representaciones cinematográficas (2017: 434).

Otro de los aspectos destacables de *Kuro Nyago* es que interpreta una canción original compuesta para la animación y en la que se acredita como compositor a Kokka Sassa y como letrista a Otowa Shigure. Así, podríamos decir que Kokka Sassa<sup>131</sup> es uno

<sup>130</sup> “*Kuro Nyago* (1928, *Black Cat*) was synchronised directly to a jazz record via the Eastphone sound system” (Clements, 2013: 46).

<sup>131</sup> Algunos apuntes biográficos relevantes sobre este compositor para los tempranos cortos japoneses se pueden encontrar en los anexos.

de los primeros compositores japoneses que compone canciones originales para la animación. El corto versa sobre unos niños que conocen a unos gatos que cantan que descienden de los tigres. En la versión analizada, se puede comprobar la sincronización imagen y música y su semejanza con otras animaciones occidentales contemporáneas.



Figura 3.6.: Melodía de la canción en *Kuro Nyago* (1928).

La canción está interpretada por la estrella infantil de la canción de esos años Hideko Hirai, que realiza también los diálogos de los gatos como si de un *benshi* se tratase. En cierto sentido, podríamos decir que en esta temprana animación japonesa se anticipa la colaboración, presente en el anime actual, de las estrellas del pop-rock japonés cuando interpretan las *Insert Song*, *Openings* y *Endings* de las series y películas anime (Yamasaki, 2010). La siguiente obra de esta corriente es *Mura Matsuri* (1930). En esta animación se vuelve a poner en diferentes imágenes una pequeña canción que fue cantada de nuevo por Hideko Hirai. En el corto no solo se ve la letra de la canción, sino que se ve el recurso heredado de los Fleischer de la pelotita que bota sobre la letra<sup>132</sup>. La importancia de esta animación, y otras como *Haru no Uta* (1931) y *Kokka Kimigayo* (1931), viene también de que algunos autores las defienden, junto con las anteriores obras de los Fleischer, como las iniciadoras de los videos musicales y karaokes que son tan populares en el Japón contemporáneo y representativos de la cultura popular (Novielli, 2018: 9).

<sup>132</sup> De esta animación no se tiene documentación sobre el compositor de la música. Sí se sabe que Hideko Hirai la cantó y grabó. No obstante, dada la situación de la época, la fecha en la que se estrena, las similitudes con *Kuro Nyago* y que Kokka Sassa estuvo activo durante esos años, no estaría desencaminado pensar que fue también Kokka Sassa quien compuso la música para *Mura Matsuri*.



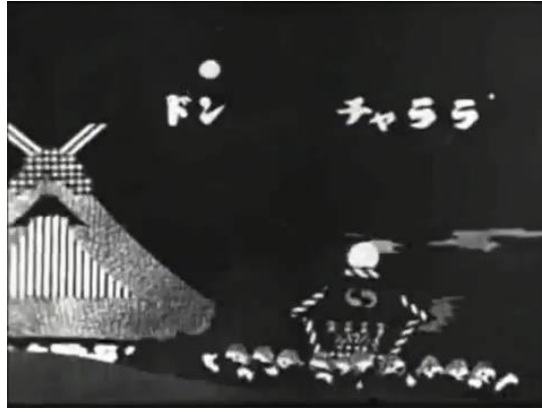


Imagen 3.2.: Fotograma de *Mura Matsuri* (1930) donde se aprecia el recurso de la pelota que bota sobre la letra de la canción.

En *Haru no Uta* (1931) la importancia de la música como elemento narrativo central se ve reflejada en otro de los cambios que realiza Ofuji, ya que no solo aparece la letra de la canción, sino que se incluye la partitura y notación musical de la misma. Para este corto se acredita a otro compositor diferente, Shiro Matsumoto, y como letrista a Suifu Kushimoto. Por lo tanto, se podría considerar a Shiro Matsumoto como otro de los compositores pioneros de la animación japonesa. Para la canción de *Haru no Uta* se cuenta con otra intérprete popular del Japón de los años 20-30, Inoue Kikuko<sup>133</sup>. En *Kokka Kimigayo* (1931) se produce otro hecho novedoso, ya que en esta ocasión no se canta una canción popular, sino que se interpreta el himno nacional japonés. Fuera de las obras de Ofuji, otro de los artistas que experimentó con esta sincronización música y animación fue Kiyoji Nishikura con su cortometraje *Chameko no Ichinichi* (1931). *El día de Chameko* era una animación en la que se interpreta la canción con el mismo nombre compuesta por Kokka Sassa en 1919 y que se regrabó en 1929 para esta animación (Horno López, 2014: 369).

Kokka Sassa compone para *Chameko no Ichinichi* un total de ocho melodías y canciones que sirven principalmente para estructurar las acciones que *Chameko* realiza en las diferentes partes del día –el despertar, lavarse la cara, el desayuno, el camino a la escuela, los deberes e ir al cine<sup>134</sup>. Esta animación establecería a Kokka Sassa como uno

<sup>133</sup> A la cantante de *Haru no Uta*, Inoue Kikuko, no hay que confundirla con la popular *seiyu* y cantante del mismo nombre y apellido nacida en el año 1964 y activa desde el año 1988. Esta última ha sido intérprete en decenas de personajes del anime. Ha dado voz, entre otras, a *Minerva* en *Fairy Tail* (2014), *Lust* en *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009), *Cecile Croomey* en *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* (2006) o un cameo de pocos episodios en *Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans* (2015) como *Carta Issue*.

<sup>134</sup> Para más información sobre esta obra animada y su importancia en la animación japonesa, véase Horno López (2014: 368-370).



429)<sup>135</sup>. Esta apropiación se verá de forma más clara en las animaciones con banda sonora de la década de los 30.

A propósito de esta influencia occidental en la música, es necesario resaltar en este punto la contribución occidental en la propia producción de animación y que llevará a la animación japonesa a adoptar las técnicas americanas –tanto musicales como animadas– en la siguiente década. Al igual que los tres pioneros de la animación nipona en el año 1917 fueron influenciados por las animaciones occidentales de la década de 1910, la segunda generación de animadores japoneses durante los años 20 se vio influida por otros cortometrajes occidentales, de los que adoptarían las tecnologías y técnicas que serían los estándares durante gran parte del siglo XX (Clements, 2013: 35). Uno de los factores que determinaría esta influencia occidental fue el ya nombrado terremoto de Kanto de 1923:

La reconstrucción a raíz del Gran Terremoto de Kanto vio el aumento de lo que podría llamarse la segunda generación de animadores, incluyendo Yamamoto Sanae, Murata Yasuji, Ofuji Noburo y Masaoka Kenzo. Y la gran influencia en esta generación fue el trabajo de Disney y de los hermanos Fleischer (Mitsuteru, citado en Clements, 2013: 36)<sup>136</sup>.

Las obras que marcaron este influjo fueron principalmente los cortos de *Mickey Mouse* y las animaciones de *Betty Boop*. Estas obras que venían de Estados Unidos no se vieron afectadas de forma directa por el terremoto, por lo que influyeron notablemente y sirvieron de formación de los animadores (Clements, 2013: 36). Esta influencia de los cortometrajes Disney y de los Fleischer entre otros también es indicada por varios autores (Condry, 2013: 99; Novielli, 2018: 15-16). A lo largo del siguiente capítulo se nombrarán y mostrarán ejemplos de obras animadas niponas que demuestran estos elementos. En este punto, siguiendo a los autores citados, se puede destacar el corto *Mabo no Dai Kyoso* (1936), donde *Mickey Mouse*, *Minie Mouse* y *Betty Boop* aparecen en las gradas de un estadio vitoreando a deportistas japoneses (Clements, 2013: 42). El influjo americano se extenderá hasta la década de los 50, donde las formas de trabajo y estilos de animación

---

<sup>135</sup> “Japanese cinema (...) appropriates and mobilizes Western musical genres within Japanese cultural contexts” (Binns, 2017: 429).

<sup>136</sup> “The reconstruction in the wake of the Great Kanto Earthquake saw the rise of what might be called a second generation of animators, including Yamamoto Sanae, Murata Yasuji, Ofuji Noburo, and Masaoka Kenzo. And the great influence on this generation was the work of Disney and the Fleischer brothers” (Mitsuteru, citado en Clements, 2013: 36).

de Disney influyen directamente a uno de los estudios de animación japoneses más importantes, Toei Doga (Condry, 2013: 109).

A la vista de esta influencia tanto en la animación como en los estilos y formas musicales en la década de los 20, no es de extrañar que gran parte de la animación japonesa a partir de los años 30 presente bandas sonoras con las técnicas y recursos ideados por estos cortometrajes americanos. Así, en el siguiente capítulo veremos cómo estas técnicas, tomando como antecedentes las animaciones musicales de Ofuji, comienzan a introducirse poco a poco durante la década de los 30, se extienden en la década de los 40 y se asientan definitivamente en la década de los 50. A este respecto se destacará el papel del director Kenzo Masaoka, uno de los más influidos por las obras Disney, cuyas animaciones son ejemplos de estos estilos musicales y bandas sonoras.

## CAPÍTULO 4

### **Las bandas sonoras de la animación japonesa. Los cánones de la música Disney. 1930-1963**

En este capítulo se tratará la primera época de las bandas sonoras de la animación japonesa, que hemos situado desde 1930 a 1963. Se observará a través de diversas obras cómo la expresión musical mayoritaria en la animación era deudora de las técnicas surgidas de los cortometrajes americanos y que propiciaron que la animación como género global destacase dentro del ámbito cinematográfico. Así mismo, se resaltarán también cómo el contexto histórico y la época de las guerras tuvieron impactos tanto positivos como negativos en el desarrollo de la animación y de sus bandas sonoras. Distinguiendo entre las décadas de 1930, 1940 y 1950 –puesto que existen diferencias en cuanto a la evolución animada y musical– hablaremos de compositores como Tetsuo Nishigaki, Tadashi Hattori y Yuji Koseki, los cuales tuvieron un papel importante en la creación de la animación japonesa como género narrativo, artístico y estético y que han pasado prácticamente inadvertidos en el tratamiento histórico de la animación nipona.

## 4.1. Década de los 30. Las primeras notas musicales y la época de Preguerra

El Japón de los años 30 está marcado por diferentes acontecimientos bélicos. Destaca especialmente la Guerra Chino-japonesa que se une y finaliza con la Segunda Guerra Mundial (Clements, 2013: 53). Esta situación bélica, que también se refleja en el contexto internacional, provoca que en el ámbito de la animación japonesa surjan los primeros cortos y obras propagandísticas cercanas a un sentimiento nacionalista (Beck, 2004: 52). Ejemplos de algunas de estas obras son *Sora no Momotaro* y *Umi no Momotaro* (Yasuji Murata, 1931 y 1932), o los cortos del personaje *Norakuro* de Mitsuyo Seo. La expresión del sentimiento patriótico a través del género animado se consolida en las primeras obras de la década de los 40, muchas de las cuales están financiadas por el gobierno y las instituciones militares (Denison, 2016: 74; Horno López, 2014: 71).

Antes de la expansión en los 40 de las obras propagandísticas, los cortometrajes de los 30 con tintes bélicos se alternan con “animaciones artísticas y adaptaciones del folklore” japonés (Beck, 2004: 52)<sup>137</sup>. La influencia de las instituciones también tiene sus consecuencias en el apartado de las bandas sonoras. A pesar de encontrarnos con la animación japonesa en pleno crecimiento, muchos de los compositores de las obras tratadas no están acreditados. Esto también se debe que hasta abril del año 1939 no se proclama en Japón *The Film Law (Eiga-ho)* “que demandaba que todo el reparto y el equipo estuvieran licenciados” en todas las películas japonesas (Clements, 2013: 54)<sup>138</sup>. Por consiguiente, varias de las bandas sonoras que veremos en este apartado no tienen autoría declarada. No obstante, más allá de la música, varios investigadores señalan cómo esta ley, sumada a otros factores como la llegada del celuloide a mitad de los años 20, provocan que en este periodo de guerra se creen algunas de las animaciones japonesas más memorables (Denison, 2016: 74). En este punto, para obtener una información más detallada sobre la importancia de las instituciones niponas en la animación, la censura del gobierno y las características propagandísticas remitimos a la lectura de Clements (2013), Denison (2016: 70-75) y Hu (2010 y 2013).

Centrándonos en la producción de la animación, son los creadores Noburo Ofuji y Kenzo Masaoka los que lideran el desarrollo del género animado nipón durante la

---

<sup>137</sup> “Art films and adaptations of folk tales” (Beck, 2004: 52).

<sup>138</sup> “It demanded that all cast and crew be licensed” (Clements, 2013: 54).

década. Sus obras más representativas son, respectivamente, *Chinkoroheibi Tamatebako* (1936) y *Benkei vs Ushiwaka* (1939). El animador Kenzo Masaoka es el responsable de crear una de las obras del género más importantes de la década en 1933, *Chikara to Onna no Yononaka*; este es reconocido como el primer corto animado japonés con diálogos, sonido y banda sonora grabados en una banda óptica perteneciente a la propia película (Bendazzi, 2016a: 182). Con esta animación de Masaoka, que desafortunadamente se ha perdido (Montero Plata, 2014: 133), las bandas sonoras y la música en la animación japonesa comienza a normalizarse y estandarizarse<sup>139</sup>. No obstante, aunque se coincida en que esta obra es la primera animación japonesa con banda sonora perteneciente a la propia película, hay señales de una animación “hablada” dos años anterior, *Chongire hebi* (1930-1931), que casualmente es del pionero de la animación Jun’ichi Kouchi. Sin embargo, es más probable que esta animación fuera como las experimentaciones de los años 20, en donde la animación se sincroniza con una grabación que se retransmite en directo (Litten, 2017: 67-68). Otro de los artistas referentes en estos años es Mitsuyo Seo. Su trabajo dirigiendo los cortos *Norakuro Ittohei* y *Norakuro Nittohei* (ambos en 1935) le llevarían a dirigir el primer largometraje de la historia de la animación japonesa en 1945, *Momotarou Umi no Shinpei*.

Durante esta década de desarrollo asistimos a distintas técnicas y estilos. Noburo Ofuji sigue realizando animaciones mediante la técnica de recortables en sus obras *Haru no Uta* (1931) y *Katsura Hime* (1937)<sup>140</sup>. Sin embargo, la técnica de animación mayoritaria en estos años es la tradicional, dibujando a mano y realizada mediante acetatos, como por ejemplo el cortometraje de Noburo Ofuji de 1934 *Tengu Taiji* (Horno López, 2014: 83). Otra representación de esta técnica la encontramos en la obra *Chagama Ondo* (Kenzo Masaoka, 1934), la cual también se considera relevante por otros motivos:

<sup>139</sup> En *Chikara to Onna no Yononaka*, que narra la historia de un oficinista que se enamora de su mecanógrafa y tiene que lidiar con los agresivos celos de su mujer, se cuenta para la grabación de los diálogos con las voces de algunos de los actores de moda en el Japón de los años 30 (Bendazzi, 2016a: 182). La banda sonora fue compuesta por Choki Imazawa (Clements y McArthy, 2006: 731), pero al haberse perdido no es posible incluir la partitura de este compositor dentro de los objetos de estudio.

<sup>140</sup> En este cortometraje, *Katsura Hime* (1937), se produce una experimentación de Noburo Ofuji ya que, a parte de la animación por recortables, encontramos animación tradicional. Este corto es considerado por varios autores como el primer corto animado japonés estrenado en color. Como demuestra su *making of*, la producción de la obra fue realizada a color ([https://www.youtube.com/watch?v=R-d\\_Id-CKPE](https://www.youtube.com/watch?v=R-d_Id-CKPE) última visualización 13/08/2020). No obstante, es probable que debido a los medios de la época la obra se retransmitiera en blanco y negro, considerando finalmente la primera animación japonesa estrenada en color a *Boku no Yakyu (My Baseball)* de Megumi Asano en 1948 (Clements & McArthy, 2006: 171; Horno López, 2014: 82).

*Los bonzos melómanos* [*Chagama Ondo*], por su parte, supuso un avance en muchos aspectos: los fondos estaban más definidos, la animación era más fluida y compleja –hemos de tener en cuenta que es la primera película en la que Masaoka utiliza exclusivamente acetatos–, y el conjunto sonoro se torna más complejo con el uso de diálogos, músicas diegéticas y extradiegéticas, efectos de sonido, etc. (Montero Plata, 2014: 135)<sup>141</sup>.

Esta técnica de animación estaba también condicionada por la llegada a Japón de los cortometrajes Disney y otras animaciones americanas. Además, la influencia occidental se puede apreciar dentro de las propias obras, bien en la narrativa o en el diseño de los personajes. En el cortometraje *Ugoki-e Kori no Tatehiki* (Ikuo Oishi, 1933) se percibe un parecido de algunos personajes con el dibujo animado de *Felix the Cat* y las obras de Max Fleischer. Autoras como Novielli señalan cómo el personaje de la *geisha* de *Tengu Taiji* (Noburo Ofuji, 1934) presenta rasgos muy similares con *Betty Boop* (2018: 16). Con respecto a las referencias a *Betty Boop*, se puede ver cómo la “damisela en apuros” del cortometraje *Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki* (Yoshitaro Kataoka, 1935) se asemeja mucho a la icónica americana (Clements, 2013: 36).

Este modelo de influencia se pone también de manifiesto en algunos cortometrajes con temática bélica como *Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai* (Mitsuyo Seo, 1934) y varios de los cortos relacionados con el popular personaje de manga *Norakuro*<sup>142</sup>. También destacan otras obras con temas tradicionales del folklore japonés: se distinguen especialmente los cortometrajes *Chinkoroheibi Tamatebako* (Noburo Ofuji, 1936), donde se realiza una particular versión de la leyenda de *Urashima Taro* (Sharp, 2011: 185) y *Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki* (1935), cuyo autor, Yoshitaro Kataoka, era conocido por sus animaciones con “historias de carácter cómico y caricaturesco generalmente sobre samuráis” (Horno López, 2014: 354).

Es frecuente en estos años la experimentación con nuevas técnicas de realización. En el caso de *Chinkoroheibi Tamatebako*, Noburo Ofuji experimenta con los giros de cámara y las formas cinematográficas (ibidem.: 83). La mayoría de las obras de este

---

<sup>141</sup> Como podemos ver, en esta cita también se habla de la música, concretamente de la mezcla de planos diegéticos y extradiegéticos, una de las características representativas expuestas en los cortos americanos.

<sup>142</sup> *Norakuro* fue un personaje creado en 1931 por el dibujante de manga Suiho Tagawa (1899-1989). Fue publicado en las tiras cómicas de la revista *Shonen Club*, revista especializada en contenido manga desde 1914 a 1962 que también publicaría obras de Osamu Tezuka. *Norakuro* se convirtió en el personaje más popular de los años 30 en Japón, lo que le llevaría a protagonizar varios cortometrajes de animación como *Norakuro Shoi: Nichiyobi no Kajiken* (Suiho Tagawa, 1932), *Norakuro Nitohei: Kyron no Maki* y *Norakuro gocho* (Yasuji Murata, 1933-1934), o los más relevantes en este apartado, *Norakuro Itohei* y *Norakuro Nittohei* (Clements & McArhty, 2006: 457, 574 y 715).



periodo comparten varias similitudes importantes. Por ejemplo, son en formato de cortometraje con una duración de entre 3 y 15 minutos, siendo una excepción *Nansensu Monogatari dai Ippen: Sarugashima* (Kenzo Masaoka, 1931), de unos 28 minutos. Además, muchos de estos cortometrajes nacen con intenciones cinematográficas y son proyectados en salas de cine, siendo financiados privadamente bajo los estudios y compañías creadas por los propios directores y animadores.

Con esta visión general del desarrollo y evolución de la animación japonesa en la década de los 30, nos podemos centrar en el plano musical y las bandas sonoras. La diferencia principal de esta década con las dos siguientes es que, mientras que en los 40 y 50 se estandarizan los recursos y técnicas clásicas de la animación, en la década de los 30 nos encontramos con una tendencia a la experimentación sonora, estilística y funcional. Esto se debe principalmente a dos causas: que las técnicas musicales de las animaciones clásicas no están del todo incluidas y que algunas obras de animación heredan las corrientes musicales del cine japonés de la época. Además, hay que tener en cuenta que no es sino a partir de 1933, con *Chikara to Onna no Yononaka* (Kenzo Masaoka), que las animaciones con banda sonora comienzan a ser más comunes. Por lo tanto, podríamos distinguir el desarrollo de las bandas sonoras de los años 30 en diferentes etapas como: las experimentaciones musicales antes de 1933; la inclusión de las técnicas musicales occidentales en las bandas sonoras japonesas; y las bandas sonoras de obras animadas que heredan los usos musicales del cine japonés de los años 20 y 30.

Antes de la inclusión del sonido en 1933, se continúa con las experimentaciones de sincronización entre la imagen y la música con esta última retransmitida en directo mediante fonógrafos, muy similar a las obras de Ofuji de finales de los 20. A este respecto podemos destacar la obra *Nansensu Monogatari dai Ippen: Sarugashima* (Kenzo Masaoka, 1931). En este caso se coge el relevo de *Kujira* (Noburo Ofuji, 1927) y la obra de Masaoka se sincroniza con una pieza orquestal de la tradición clásica, concretamente el segundo movimiento de *Norwegian Dances Op.35* de Eduard Grieg. En este ejemplo se produce una función contraria al sentido estructural, dramático y trágico de *Kujira*, ya que en *Nansensu Monogatari* se promueve un uso cómico y divertido de la música clásica. En esta obra tenemos otra muestra de cómo la música, y en concreto la música clásica, son importantes para el desarrollo de la animación de esta época. Este uso cómico de la música clásica se puede asemejar a la utilización que se hace, por ejemplo, de la ópera *Carmen* en el cortometraje de Disney *El Terrible Toreador* (1929).



Figura 4.1.: Melodía principal del oboe en el segundo movimiento de *Norwegian Dances Op.35*, que transmite comicidad cuando el bebé pequeño juega con los monos en *Nansensu Monogatari dai Ippen: Sarugashima* (Kenzo Masaoka, 1931).

Tras *Chikara to Onna no Yononaka*, las animaciones sonoras comienzan a asentarse en el mismo año con el estreno de *Numa no Taishou* (Noburo Ofuji, 1933), otra de las primeras obras en tener una banda de sonido óptica integrada físicamente en la película (Clements, 2013: 48). En este caso solo se incluye en la banda de sonido la música y no las voces de los personajes. En el cortometraje se puede ver cómo en las imágenes se intercalan los diálogos al modo del cine mudo, por lo que hubiera sido redundante tener las voces y los diálogos escritos. En la versión analizada ofrecida por “The National Film Center of Japan” se escucha una banda sonora similar a cortometrajes contemporáneos. Se desarrollan piezas rítmicas de melodías alegres con el uso de flautas, flautines, piano, clarinetes, trompetas, violines y marchas militares, utilizando además técnicas similares al *mickeymousing* y escenas en las que se interpreta música diegética. Por lo tanto, *Numa no Taishou* es una de las representaciones animadas japonesas que comienzan a estandarizar las bandas sonoras con influencia americana en los años 30.

En lo que respecta a la búsqueda de un “estilo” musical propio, destacan algunos cortometrajes que presentan una banda sonora con música tradicional japonesa. Se produce así una diferencia auditiva con las demás obras de la década y en las que priman los instrumentos tradicionales japoneses como el *shamisen*, *daiko* y *sakuhachi*. Dos de las representaciones más claras de esto las encontramos en las animaciones *Ugoki-e Kori no Tatehiki* (Ikuo Oishi, 1933) y *Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki* (Yoshitaro Kataoka, 1935)<sup>143</sup>. Uno de los géneros del cine japonés de esta época era el *jidaigeki*, que es una película japonesa de género histórico (Loriguillo López, 2018: 546), y se centra principalmente en samuráis y dramas del periodo Edo (Binns, 2017: 431). La música utilizada en estas películas es la música tradicional del periodo Edo (1603-1868), caracterizada por los instrumentos mencionados (ibidem.: 432). Estas dos animaciones, que tratan sobre samuráis, *yokais* y con escenarios claramente ambientados en el Japón

<sup>143</sup> Esta animación también se conoce con el nombre de *Shoujouji no Tanuki-bayashi Ban Denemon*.

feudal de esa época, se pueden incluir dentro de ese género de películas y, por tanto, heredan la tradición musical del género e interpretan música tradicional japonesa.

La utilización de la música tradicional japonesa no solo supone una diferencia sonora-instrumental sino también narrativa. Por ejemplo, en el caso de *Bandanemon*, la banda sonora desempeña una función indicativa-temporal y local-referencial ya que sitúa al espectador en el Japón feudal en el que se desarrolla el argumento. En el caso del corto de Oishi, los *diakos* figuran uno de los animales mitológicos de Japón como es el *tanuki*. Sin embargo, a pesar de las diferencias sonoras y narrativas, en estos cortos también se utilizan recursos claramente influenciados por las bandas sonoras clásicas americanas, como la canción a modo de falsa diégesis en *Ugoki-e Kori no Tatehiki* (1933) o el *mickeymousing* y la música diegética en *Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki* (1935).

Tras estos ejemplos, encontramos otros dos casos con sonoridad muy particular: *Tengu Taiji* (Noburo Ofuji, 1934) y *Chinkoroheibe Tamatebako* (Noburo Ofuji, 1936). En la música de estos cortometrajes se alternan y mezclan la música tradicional japonesa con otros estilos como el jazz; en este sentido, destaca el ejemplo de *Tengu Taiji*. Esta era otra de las corrientes del cine japonés de la época, donde la “música tradicional japonesa se yuxtaponía y se mezclaba con los estilos occidentales, especialmente el jazz” (ibidem.: 429)<sup>144</sup>. Las cuatro últimas animaciones citadas se podrían destacar en cuanto a la herencia musical y sonora del cine japonés de la época. Sin embargo, al igual que la mezcla sonora, en el caso de *Tnegu Taiji* (1934) y *Chinkoroheibe Tamatebako* (1936) también se usan otras técnicas y recursos musicales influenciadas por los cortometrajes americanos.

1934 es un año relevante, pues en él se asientan las bandas sonoras en la animación japonesa con tres obras de Kenzo Masaoka: *Ta-chan no Kaitei ryoku*, *Mori no yakyu-dan* y *Chagama Ondo*<sup>145</sup>. A partir de entonces casi la totalidad de los cortometrajes animados tendrán una banda sonora perteneciente a la propia película, y se produce la entrada exponencial de las técnicas clásicas de las bandas sonoras de los dibujos animados venidas de Estados Unidos. Estas técnicas son: un hilo musical continuo con la misma duración que el cortometraje o, en su defecto, una alta frecuencia y abundancia musical; estructuración musical del argumento de la obra; mezcla de los planos diegéticos y

---

<sup>144</sup> “The juxtaposition and intermixing of traditional Japanese music and Western musical styles (especially jazz) in sound films” (Binns, 2017: 429).

<sup>145</sup> En *Chagama Ondo* (Kenzo Masaoka, 1934), se acredita como seleccionador musical a Jirou Hitachi.

extradiagéticos; utilización de las canciones cantadas por los personajes a modo de falsa diégesis; la representación y sincronía con los movimientos de los personajes y la imagen; la utilización de la técnica *mickeymousing*; algunas repeticiones temáticas y utilizaciones de leitmotiv; la expresión del plano emocional de los personajes y sensaciones de la imagen; carácter cómico de la música de forma general; la figuración mediante la música de elementos visuales; variedad y alternancia musical entre piezas rítmicas y ágiles; y, finalmente, una sonoridad occidental con abundante uso de instrumentos orquestales y algunas piezas en estilo jazzístico con predominio del viento metal.

Todas estas características se pueden apreciar en la mayoría de los cortometrajes analizados de esta década: *Tengu Taiji* (Noburo Ofuji, 1934), *Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai* (Mitsuyo Seo, 1934), *Chagama Ondo* (Kenzo Masaoka, 1934), *Norakuro Ittohei* y *Norakuro Nittohei* (Mitsuyo Seo, 1935 y 1935), *Chinkoroheibei Tamatebako* (Noburo Ofuji, 1936), *Katsura Hime* (Noburo Ofuji, 1937), *Tekusuke Monogatari* (Mitsuyo Seo, 1938) y *Benkei tai Ushiwaka* (Kenzo Masaoka, 1939).

De esta totalidad de obras, las cuatro que se podrían considerar más representativas e importantes son *Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai*, *Norakuro Ittohei*, *Norakuro Nittohei* (Mitsuyo Seo, 1934, 1935 y 1935) y *Benkei tai Ushiwaka* (Kenzo Masaoka, 1939). La animación *Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai*, cuya banda sonora está compuesta por Tetsuo Nishigaki, es una buena representación de la utilización de todas estas técnicas, representando un ejemplo tipo de las bandas sonoras de los dibujos animados clásicos. La música se presenta en un hilo continuo con la misma duración que el cortometraje, lo que contribuye a estructurar los apartados de la narrativa y las diferentes escenas; el corto comienza con una canción cantada por los personajes en un tono alegre y divertido. Además, se usa en numerosas ocasiones la técnica *mickeymousing* mimetizando sincronizadamente diferentes movimientos de la imagen como respiraciones, movimientos de tiendas de campaña o la oscilación de las bolas de cañón. En este cortometraje se recurre también a la técnica del leitmotiv que favorece la narración y permite identificar los elementos narrativos más importantes.



Figura 4.2.: Melodía cantada por los personajes a modo de falsa diégesis en el principio de *Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai* (Mitsuyo Seo, 1934) y que funciona a su vez como tema principal.

Tanto en este ejemplo como en varias de las otras obras se puede comprobar cómo la música sirve para propósitos similares a los perseguidos en los cortos americanos. La música es un refuerzo sensorial que capta la atención del espectador; supone un apoyo al discurso narrativo; realiza funciones cinemáticas que potencian la comicidad, diversión y entretenimiento de los dibujos animados; puntualiza los elementos narrativos y movimientos de la imagen con melodías rítmicas y alegres; se desarrolla un gran movimiento musical con contrapuntos, cambios bruscos de tempo, etc. Así, esta conjunción crea una obra visual y sonora en la que la música e imagen se apoyan mutuamente creando una experiencia sensorial de carácter artístico.

Esta importancia musical se justifica si tratamos el caso particular de *Tengu Taiji* (Noburo Ofuji, 1934). A tenor de lo afirmado por algunos autores, el corto se difundió en dos versiones, una muda y otra con sonido y banda sonora (Novielli, 2018: 15-16). Si se aprecia primero la versión con sonido y posteriormente la muda, se puede comprobar cómo la versión muda no solo pierde el impacto cómico y sensorial, sino que la sucesión de imágenes y movimientos de personajes carecen del ritmo y la estructuración narrativa y argumental puede resultar incoherente, ya que la música sirve de conexión entre escenas<sup>146</sup>. Esto corrobora que, aunque las técnicas sean heredadas de los contemporáneos americanos, la música es un elemento importante que los animadores japoneses tienen en cuenta a la hora de crear sus cortometrajes y animaciones.

En la música de los cortos *Norakuro Ittohei* y *Norakuro Nittohei*, ambos compuestos por Asahiko Ochiai en 1935, aparte de la representación de varias de estas técnicas, hallamos un ejemplo de la introducción e influencia de las sonoridades

<sup>146</sup> Un ejemplo similar se puede comprobar en *Chagama Ondo* (Kenzo Masaoka, 1934), de la que también se dispone una versión muda. En esta última se puede comprobar cómo la falta de música desfavorece tanto el discurso narrativo como el disfrute completo del cortometraje.

jazzísticas en la animación japonesa. Hay que destacar que la inspiración del jazz venía por dos vías: por las animaciones de los Fleischer y por las tradiciones del cine japonés. Además, estas dos animaciones, junto con *Osaru no Sankichi*, representan los ejemplos de los cortos propagandísticos con temáticas bélicas. En sus bandas sonoras encontramos los elementos musicales principales de los cortometrajes propagandísticos que son: una amplia utilización del viento metal como figuración de los actos militares y una música cómica y entretenida que crea atracción y diversión hacia los actos bélicos.

El cortometraje *Benkei tai Ushiwaka* (Kenzo Masaoka, 1939) es también importante en cuanto a la banda sonora por dos motivos. Primero porque, para esta obra, Kenzo Masaoka crea el primer sistema doméstico de pregrabación de la animación japonesa con el que poder adaptar mejor el movimiento de las imágenes y de los personajes al desarrollo de la música (Montero Plata, 2014: 135). Esto muestra la importancia otorgada a la música por parte de los animadores a la hora de realizar sus cortometrajes. Segundo: es una representación de la cada vez mayor influencia de las técnicas americanas, ya que presenta “una banda de sonido eficaz, rítmica y climática en la que se incluyen dos canciones narrativas al estilo empleado por Walt Disney” (ibidem.: 136). En el caso de este director, Kenzo Masaoka, se encuentra una de las figuras más condicionadas por las técnicas y animaciones de Disney, tal y como comenta la autora en su artículo dedicado a la importancia de Kenzo Masaoka para la animación japonesa de estas décadas. Esta influencia es también musical, y encuentra su culmen en algunas de las obras más destacadas del realizador en los años 40.

Además de estas creaciones, son destacables las figuras de los compositores Tetsuo Nishigaki y Asahiko Ochiai. El caso de Nishigaki es importante ya que representa la versatilidad y variedad que alcanzan los compositores a la hora de componer para la animación. Así, es el autor de la partitura, influida por la música occidental y las técnicas Disney, en *Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai* (1934), pero también es el compositor de la música tradicional japonesa influida por el cine nipón en el corto *Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki* (1935). En los análisis de estas obras se puede comprobar cómo la música es un elemento de gran protagonismo en las animaciones, por lo que creemos

conveniente destacar la figura de Tetsuo Nishigaki como un compositor que contribuyó a evolucionar la animación japonesa<sup>147</sup>.

A modo de síntesis, en la década de los 30 vemos varios elementos musicales a destacar: es la época de entrada de las técnicas occidentales, por lo que se encuentran representaciones de bandas sonoras que heredan la tradición del cine japonés y que otorgan variedad y riqueza a la animación japonesa. La introducción de las técnicas musicales occidentales en la animación se produce gracias al trabajo de compositores como Tetsuo Nishigaki, Asahiko Ochiai, o animadores como Kenzo Masaoka y Noburo Ofuji. Además, queda patente que la música es otro de los elementos importantes en la evolución y desarrollo de los dibujos japoneses durante la década de los 30. Estas técnicas clásicas, así como las sonoridades de las obras propagandísticas se estandarizan en la década de los 40, incluyéndose en un mayor número de obras.

## **4.2. Década de los 40. Obras propagandísticas y la época de la II Guerra Mundial**

Como en el caso de muchos países durante la década de los 40, Japón se ve condicionado por la Segunda Guerra Mundial (1939-1945). El país nipón es de los más activos en el desarrollo de este acontecimiento, protagonizando sucesos históricos como el ataque a Pearl Harbor en 1941; o sufriendo las bombas atómicas de Nagasaki e Hiroshima en 1945. Lo acontecido durante la Segunda Guerra Mundial es un factor determinante para la evolución y desarrollo de la animación japonesa. Los cortometrajes animados se convierten en un excelente medio de propaganda a favor de la guerra, lo que provoca que el gobierno y las instituciones niponas creen leyes y contribuyan ampliamente con fondos y materiales a la creación y distribución de animaciones de carácter propagandístico (Bendazzi, 2016a; Clements, 2013: 54; Denison, 2016: 70-75).

Uno de los requerimientos de estas instituciones era que las obras “no deberían de ser inferiores en técnicas de producción” a otras obras extranjeras (Hirano, citado en Clements, 2013: 55)<sup>148</sup>. Esto deriva en la creación de grandes obras animadas que se cuentan entre las más importantes del género como *Momotarou no Umiwashi*

---

<sup>147</sup> Los elementos biográficos tanto de este compositor como otros de esta década se pueden encontrar en los anexos.

<sup>148</sup> “Clause 7 was particularly spiteful, insisting that no films should be ‘notably inferior in production technique’ (Hirano 1992: 15)” (Clements, 2013: 55).

(*Momotaro's Sea Eagles*, Mitsuyo Seo, 1943) y *Momotarou Umi no Shinpei* (*Momotaro's Divine Sea Warriors*, Mitsuyo Seo, 1945). Un ejemplo del influjo del gobierno japonés se ve claramente en esta primera animación, *Momotarou no Umiwashi*. Este mediometraje de 37 minutos de duración fue encargado por la Oficina de Asuntos Públicos del Ministerio de la Marina (*Navy Ministry Public Affairs Office*) y patrocinado por el Ministerio de la Marina (*Ministry of the Navy*) (Clements, 2013: 62). La película “fue difundida por el Ministerio de Educación japonés, como si de un libro didáctico se tratara” (Horno López, 2014: 95)<sup>149</sup>.

Esta obra tiene una gran acogida, lo que favorece la realización, producción y financiación del primer largometraje de la historia de la animación japonesa con una duración de 74 minutos: *Momotarou Umi no Shinpei* (*Momotaro's Divine Sea Warriors*, Mitsuyo Seo). Estrenada el 12 de abril de 1945, esta película supone un punto de inflexión en la historia de la animación nipona al significar un avance productivo y artístico con respecto a su precuela y a otras obras anteriores:

*Momotaro's Divine Sea Warriors* es sin duda una mejor película –mejor animada, mejor escrita, mucho más entretenida y con un mensaje propagandístico más persuasivo. Además, fue realmente el primer largometraje animado japonés, con setenta y cuatro minutos, diseñado para superar a *Princess Iron Fan* de los hermanos Wan (Clements, 2013: 64)<sup>150</sup>.

Vemos entonces cómo la Segunda Guerra Mundial, la intrusión del gobierno y las obras propagandísticas son determinantes para el ámbito de la animación, provocando que esta, en la década de los 40, alcance un periodo de sofisticación (Horno López, 2014: 95). Las referencias e impacto de la guerra continuarán estando presentes a lo largo de la historia de la animación japonesa y el anime. La destrucción causada por las bombas atómicas, así como la posterior devastación y depresión social se ven reflejadas en obras icónicas como las películas *Hadashi no Gen* (*Barefoot Gen*, Mori Masaki, 1983) y *Hotaru no Haka* (*Grave of the Fireflies*, Isao Takahata, 1988) (Napier, 2005: 217-229), o las

---

<sup>149</sup> Debido a la importancia de la obra y para una mayor comprensión de sus características y procesos de producción, difusión y recibimiento, referenciamos los trabajos y autores que ya han tratado ampliamente estos aspectos: Clements (2013), Clements & McCarthy (2006) y Hu (2010).

<sup>150</sup> “*Momotaro's Divine Sea Warriors* is undoubtedly a better film –better animated, better written, far more entertaining and boasting a more persuasive propaganda message. It was also the first truly feature-length Japanese cartoon, at seventy-four minutes, designs to just outstrip the Wan brothers' *Princess Iron Fan*” (Clements, 2013: 64). Esta película se ha visto ampliamente tratada en la literatura académica. A parte de esta fuente, destacamos otros estudios como el de Hu (2010) –donde también compara la película con la obra de los hermanos Wan y analiza sus características propagandísticas–, o el de Lamarre (2009) –quien analiza algunos de los elementos cinematográficos y narrativos.



series de televisión *Space Battleship Yamato* (*Uchu Senkan Yamato*, Leiji Matsumoto, 1974) y *Mobile Suit Gundam* (*Kido Senshin Gundam*, Yoshiyuki Tomino, 1979) (Ashbaugh, 2011).

En esta década de los 40 no se crean solo obras propagandísticas originales, sino también animaciones documentales que representan acontecimientos bélicos reales. Destacamos como ejemplo el caso de *Mare-Oki Kaisen* (Noburo Ofuji, 1943), donde se representa un hecho bélico histórico en el que las fuerzas navales británicas en el sudoeste de Asia son hundidas por unos bombarderos japoneses (Sano, 2013). Esta película se presenta como *kage-e senki eiga*, “película militar histórica por siluetas” –“silhouette military history film”– (ibidem.: 93).

Al finalizar la guerra se produce un cambio notable en la animación. Japón entra en un periodo de reconstrucción donde se abandonan definitivamente las cintas de propaganda bélica o militar (Clements & McArthy, 2006: 541 y 716). Ejemplos de algunas obras que se crean tras la guerra con el fin de la reconstrucción de la sociedad y levantamiento del ánimo del pueblo japonés son: *Gulliver Funtoki* en 1950 (Clements, 2013: 84), los cortos de la famosa gata *Tora-chan* (Novielli, 2018: 37-38), la artística animación musical *Sakura* en 1946 (Hu, 2013: 119-120), o *Mahou no Pen* en 1946 (ibidem.: 123-124). No obstante, algunas de estas obras son contenedoras de ciertos mensajes propagandísticos relacionados con las fuerzas de ocupación americanas y su influencia en el “renacer” tras la devastación causada por la guerra. Un caso particular de este elemento lo encontramos en *Mahou no Pen* (*The Magic Pen*, Masao Kumakawa, 1946), donde la esperanza de reconstrucción del protagonista representa el sentimiento de todo un país (Novielli, 2018: 38). “*Maho no Pen* (...) es incómodamente cruda. Sin embargo, su descripción del Japón de la postguerra es sutil” (Hu, 2010: 81)<sup>151</sup>.

En esta década de expansión y crecimiento se crea un mayor número de obras que en la década anterior y con mejor calidad artística, narrativa y productiva. Los artistas más representativos siguen siendo algunos autores anteriores como Kenzo Masaoka, Mitsuyo Seo y Noburo Ofuji, a los que se unen nuevos artistas como Masao Kumagawa, Mochinaga Tadahito y Ryuichi Yokoyama. En esta etapa de crecimiento y sofisticación se comienzan a utilizar nuevas técnicas en la creación de las animaciones como la

---

<sup>151</sup> “*Maho no pen* (...) is uncomfortably stark. Yet, its depiction of postwar Japan is subtle” (Hu, 2010: 81).

“cámara multiplano” (Clements, 2013: 62)<sup>152</sup>. Basándose en las cámaras que ya se encontraban en Japón, Mochinaga Tadahito diseña una propia para emplearla en la creación de obras como *Ari-chan* (Mitsuyo Seo, 1941) o *Momotarou no Umiwashi* (ibidem.). El avance no solo se refleja en las técnicas empleadas, sino en los propios estilos de animación. El estilo tradicional en el que se utiliza el acetato y el dibujo hecho a mano se unifica en un mayor número de obras. Muchas de las obras más representativas de esta década como las películas *Momotarou* (1943 y 1945), *Fuku-chan no Sensuikam* (1944), la trilogía de la gata *Tora-chan* de Kenzo Masaoka u otros cortos como *Ahiru Rikusentai* y *Ari-chan* (Mitsuyo Seo, 1940 y 1941) se crean en este estilo. No obstante, en esta década también se crean obras en otro estilo representativo y particular como es el de la animación por siluetas.

Utilizando siluetas de color negro, recortadas y sin rostro se realizan artísticas y simbólicas animaciones cuyo máximo exponente –también con repercusión internacional– es Noburo Ofuji. Este artista sostenía una visión y pensamiento de la animación como una forma de arte y de expresión madura, compleja y con posibilidad de tratar temas adultos y artísticos, no solo con fines infantiles o comerciales como la mayoría de las obras animadas de estos años. Estos pensamientos en la producción de este estilo provocan la creación de obras animadas de gran belleza y valor narrativo, artístico y estético (Bendazzi, 2016a: 181; Horno López, 2014: 84-85). Las obras más representativas en este estilo de animación durante los 40 son: *O-Cho Fujin no Genso* (Arai Wagoro, 1940), *Mare-Oki Kaisen*, *Kumo no Ito* y *Yuki no Yoru no Yume* (Noburo Ofuji, 1943, 1946 y 1947)<sup>153</sup>. Las diferencias temáticas, argumentales y narrativas de estas animaciones con respecto a la animación convencional también se ven reflejadas en las bandas sonoras, las cuales presentan diferencias significativas con la mayoría de obras de estilo clásico.

Encontramos en estos años también otras animaciones experimentales en la que se mezclan diferentes estilos y géneros. Por ejemplo, en el cortometraje *Kumo to Tulip* (*Spider and the Tulip*, Kenzo Masaoka, 1943) se produce una mezcla de animación convencional con paisajes y escenas reales (Clements & McArthur, 2006: 402). Otra

---

<sup>152</sup> “Multiplane Camera” (Clements, 2013: 62). Esta técnica es otra representación de la influencia e importación americana, ya que fue desarrollada por Disney en los años 30 y utilizada por primera vez en su famoso cortometraje de 1937, *The Old Mill* (Clements, 2013; Lamarre, 2009).

<sup>153</sup> Para una mayor profundización en las obras de siluetas de Noburo Ofuji remitimos al estudio realizado por Sano (2013).

representación de esta técnica la hallamos en una de las obras más relevantes de la época de postguerra, *Muku no Ki no Hanashi (The Tale of the Grey Starling's Tree*, Shoji Maruyama, 1947), donde se mezclan diferentes estilos de animación, desde la animación convencional hasta el *stopmotion* y la animación por siluetas.

En lo referente a la temática y elementos argumentales encontramos heterogeneidad durante estos años. Uno de los casos más llamativos se produce con las animaciones propagandísticas. Para crear un sentimiento nacionalista y patriótico las películas *Momotaro no Umiwashi* (1943) y *Momotarou Umi no Shinpei* (1945) se adaptan desde una de las leyendas tradicionales más populares y reconocidas de Japón, *Momotaro* o *El Niño Melocotón*. Este personaje, que en las películas se ensalza como un héroe militar nacional, ya había protagonizado para estos años numerosas obras animadas (Clements & McArthy, 2006). Cuando no se recurre a leyendas populares japonesas, se utilizan personajes de manga muy populares y queridos para protagonizar estas obras propagandísticas, como ya se hizo en los años 30 con los cortometrajes de *Norakuro*. En esta década le toca el turno a un famoso personaje creado por Ryuichi Yokoyama, *Fuku-chan*, el cual se utiliza ampliamente en creaciones propagandísticas de carácter militar (Clements, 2013: 65). Una de las más representativas es *Fuku-chan no Sensuikan (Fuku-chan's Submarine*, Ryuichi Yokoyama, 1944), la cual ha sido ampliamente estudiada desde el ámbito académico.

Las animaciones propagandísticas contrastan con otros cortos que rechazan los temas bélicos y realizan historias con temáticas pacíficas, alegres, cómicas, infantiles, entretenidas y normalmente protagonizadas por animales al estilo Disney. Algunas de estas animaciones son *Ari-chan* (Mitsuyo Seo, 1941) y *Kumo to Tulip* (Kenzo Masaoka, 1943). Los animales como protagonistas de las obras se intensifican tras el final de la guerra: “a medida que Japón se reconstruyó el anime sufrió una plaga de bonitos animales” (Clements & McArthy, 2006: 192)<sup>154</sup>. Estos animales protagonistas y sus diseños están modelados por las obras del estudio Disney, destacando especialmente la trilogía de *Tora-chan* de Kenzo Masaoka con los cortometrajes *Suteneko Tora-chan (Tora the Stray Cat*, 1947), *Tora-chan to Hanayome (Tora and The Bride*, 1948) y *Tora-chan no Kankanmushi (Tora-chan and the Cancan Bug*, 1949-1950).

---

<sup>154</sup> “As Japan rebuild, anime suffered an infestation of cute animals” (Clements & McArthy, 2006: 192).

De manera similar a la década anterior y ya no solo en el caso de los animales, las referencias americanas se notaban también en los propios diseños de los personajes. Por ejemplo, el villano de *Momotarou no Umiwashi* (1943) es una copia de *Brutus*, el villano de *Popeye* (Horno López, 2014: 95); de este modo se ridiculiza al personaje americano para que el mensaje propagandístico sea más persuasivo, lo que también ocurre en *Momotarou Umi no Shinpei* (1945)<sup>155</sup>. En el caso de esta última película, es notoria la influencia de los estándares de las animaciones Disney tanto en el dibujo de los paisajes como en la fluidez de la animación (Hu, 2010: 75). Otros autores como Novielli señalan la inspiración de Kenzo Masaoka para la creación de *Kumo to Tulip* (1943) en dos cortometrajes de Disney, *The Spider and The Fly* (1931) y *The Old Mill* (1937) (2018: 31-32). Otras de las características que comparten la mayoría de las obras de esta década son sus intenciones cinematográficas, ya que normalmente se estrenan y difunden en los cines. Además, respecto a la duración, siguen siendo principalmente cortometrajes de entre 10 y 30 minutos de duración, siendo dos casos a parte el ya mencionado primer largometraje de la animación japonesa *Momotarou Umi no Shinpei* (1945) y el catalogado como mediometraje de 1943 *Momotarou no Umiwashi* (Bendazzi, 2016a: 183).

Junto con las obras propagandísticas que están financiadas por las instituciones políticas se encuentran obras producidas por estudios independientes que se crean exclusivamente para la animación<sup>156</sup>. Destaca la compañía Shin Nihon Doga-sha de Kenzo Masaoka en 1945, que contaba con una plantilla de casi 100 miembros y bajo la que creó su animación *Sakura* (Clements, 2013: 74-75). La aparición de estas compañías es un elemento importante, ya que son las encargadas de desarrollar y crear mayor número de obras más diversas. Además, estas compañías dan mucha importancia a los artistas que crean las obras y su separación de las productoras que pagan dichas obras, ya que por estos años se producen numerosos problemas de acreditación de autores, como en el particular caso de *Fuku-chan no Sensuikan*, de la que no se sabe a ciencia cierta qué autores son los encargados de las distintas partes (Clements, 2013: 66)<sup>157</sup>.

---

<sup>155</sup> En estas obras hay que destacar también que mientras *Momotarou* se presentaba con una figura humana, el resto de personajes eran animales antropomórficos, lo que favorecía el mensaje propagandístico (Clements & McArthy, 2006; Hu, 2010).

<sup>156</sup> También encontramos casos, como por ejemplo las películas de *Momotarou* o *Fuku-chan*, en las que las instituciones del gobierno encargaban a estas compañías privadas la realización de las obras animadas.

<sup>157</sup> Estos problemas de autoría explicarían, además, por qué el compositor de esta banda sonora no aparece acreditado en ninguna fuente.

Una de estas compañías creadas en estos años bajo estos ideales es la fundada en 1947 por Kenzo Masaoka y Sanae Yamamoto, Nihon Doga Eiga –acortada como Nichido Eiga (Novielli, 2018: 37): “la nueva entidad parece ser un intento temprano de establecer una división clara entre los creativos de una producción y la corporación propietaria de la producción” (Clements, 2013: 77)<sup>158</sup>. En esta compañía, Masaoka crea su reconocida trilogía de cortometrajes de la gata *Tora-chan*. Además, esta será una de las compañías más relevantes de la historia del anime y la animación japonesa ya que es una de las productoras con las que se funda en 1956 el estudio Toei Doga, conocido como Toei Animation a partir de 1998. Este mayor desarrollo de los estudios y compañías de la animación también propicia que las bandas sonoras se extiendan y sean más importantes desde el proceso de producción, tal y como veremos a continuación.

Con este contexto general de la animación durante los años 40, otro de los elementos particulares de esta época es la literatura académica relativa a esta etapa. Encontramos un mayor número de autores que analizan con profundidad y detenimiento tanto la década en general como las obras en particular y todos los elementos productivos, artísticos, narrativos, históricos, etc. Mencionar en este punto a los investigadores que han tratado el periodo no es casual, ya que, en sus estudios, aunque no sea de una forma profunda, nombran la importancia de uno de los elementos más característicos de esta década en la evolución de la animación japonesa y que es el objeto central de la presente tesis: la música y las bandas sonoras. Esto vendría a apoyar así la justificación de que la música, más en la década de los 40, es otro de los elementos característicos y representativos en la sofisticación y expansión de estas animaciones japonesas.

Diferentes autores subrayan la música y las bandas sonoras como partes importantes de la animación ya sea por su valor productivo, artístico, sus intenciones propagandísticas, sus características particulares o por los artistas que las componen. Autores como Clements (2013) señalan, en el caso de *Fuku-chan no Sensuikan*, cómo la música, y en concreto la canción, son esenciales para transmitir el mensaje propagandista y desviar la atención de los problemas reales de la guerra:

El fervor de la guerra parece haber sido remplazado por un alivio simple: aunque la trama de la película supuestamente gira en torno al hundimiento de cargueros enemigos y la lucha de una tripulación de dibujos animados para llevar a cabo reparaciones en el mar, el público joven en

---

<sup>158</sup> “The new entity appears to be an early attempt to establish a clear division between the creatives on a production and the corporation the owns the production” (Clements, 2013: 77).

medio de las privaciones de la guerra se entusiasmó de manera más conspicua con las escenas de abundante comida y la alegre ‘Canción de la Cocina del Submarino’ [Animage 1989: 26] (p. 68)<sup>159</sup>.

En el caso del largometraje *Momotarou Umi no Shinpei* (Mitsuyo Seo, 1945) se subraya cómo la grabación de la banda sonora es uno de los elementos destacables en la producción y proceso de creación de la obra:

Conllevó la mayor inversión de tiempo, energía y apoyo monetario. Es un largometraje de 75 minutos para el que se contrató a más de 50 miembros del personal para la época y una gran orquesta de músicos para la música de fondo en su producción (Hu, 2010: 68)<sup>160</sup>.

En el caso de otras obras como *Suteneko Tora-chan* (Kenzo Masaoka, 1947) también se señala la importancia de la música tanto en la producción como en la narración de la obra. Esta animación es representativa de la colaboración entre diferentes compañías, ya que la música y la orquesta son producidas y patrocinadas por una compañía diferente a la que crea la animación en sí (Clements, 2013: 77). Otros autores se centran en el carácter musical de la animación, ya que la banda sonora forma parte de la narración del argumento (Novielli, 2018: 37).

Destaca también cómo en el ámbito de la animación participan compositores relevantes de la tradición musical y cinematográfica japonesa, como Fumio Hayasaka y su llamativa composición para el cortometraje *Muku no Ki no Hanashi* (1947):

Anunciada como un ‘poema-cinematográfico’, la animación fue enormemente incrementada por una partitura orquestal completa, provista por Hayasaka Fumio, mejor conocido como el compositor para las películas de Kurosawa Akira. La producción parece casi hecha a medida para ocupar tantas ociosas manos como sea posible, no meramente en términos de la música, sino también la propia animación (Clements, 2013: 76-77)<sup>161</sup>.

Uno de los animadores y directores que más en consideración toma la música es Kenzo Masaoka. En una de sus obras, *Kumo to Tulip* (*La Araña y el Tulipán*, 1943), se

---

<sup>159</sup> “Wartime fervour seems to have been replaced by a longing for simple relief: although the film’s plot supposedly turns on the sinking of enemy freighters and the struggle of cartoon crew to carry out repairs at sea, young audiences amid wartime deprivation warmed most conspicuously to the scenes of plentiful food and the jaunty ‘Song of the Submarine Kitchen’ [Animage 1989: 26]” (Clements, 2013: 68).

<sup>160</sup> “Carried the biggest investment of time, energy, and monetary support. It is a 75-minute animated feature film which engaged over 50 staff at the time and a large orchestra of background musicians for its production” (Hu, 2010: 68).

<sup>161</sup> “Billed as a ‘cine-poem’, the animation was greatly augmented by a full orchestra score, provided by Hayasaka Fumio, better known as the composer for the films of Kurosawa Akira. The production seems almost tailor-made to occupy as many idle hands as possible, not merely in terms of the music, but also the animation itself” (Clements, 2013: 76-77).

observa cómo la música no solo es importante para la narración, sino por la influencia directa de algunas de las obras Disney más representativas:

Considerada la obra maestra de Masaoka, la cinta es resumen y culminación de su trayectoria. La propuesta tiene claros referentes como *Fantasia* o *El Viejo molino* (*The Old Mill*, Wilfred Jackson, 1937) en el ámbito musical y estético –la secuencia de la tormenta se asemeja notablemente al episodio de las *Silly Symphonies*– (Montero Plata, 2014: 136)<sup>162</sup>.

Con esta visión y contexto general de la animación japonesa y la acentuación del componente musical como elemento importante durante la década de los 40, nos podemos centrar en el desarrollo de las bandas sonoras y sus principales características. Esta década, en comparación con la anterior, presenta dos características importantes. Primero, la influencia de las instituciones, el aumento productivo y de la calidad favorecen la creación de mayores y mejores bandas sonoras, más complejas y elaboradas, y con un mayor número de compositores acreditados y reconocidos. Segundo, estos años representan una mayor expansión y utilización de las técnicas musicales venidas de Estados Unidos. En lo referente a esto último, es necesario remarcar algunos sucesos de los 40 que estandarizan la influencia musical americana.

En los años 30 las producciones americanas son comunes en Japón. Esto no sucede en los 40 debido a la guerra y las directrices de las instituciones. Obras representativas de esta época como *Blancanieves y los Siete Enanitos* (1936) y *Fantasia* (1940) no son estrenadas en Japón para todo el público hasta 1950 y 1955 respectivamente. No obstante, sí son degustadas y apreciadas por grupos reducidos de animadores, autores y directores. Por ejemplo, *Fantasia* se retransmite en un cine privado a un pequeño grupo de estas personalidades en el año 1941 (Clements, 2013: 60). Por lo tanto, las técnicas que vinieron de los años 30 americanos y que culminaron en *Fantasia* son apreciadas por los autores japoneses, lo que influye en la inclusión de los recursos musicales.

*Fantasia* también fue una narrativa dramática, una experiencia estéticamente gratificante. Podría ser vista como un entretenimiento, sin los matices marciales de muchas películas japonesas del mismo periodo (...) Para una audiencia general, la música, las canciones y una historia desarrollada seguramente fueron de mayor impacto estético que las desapasionadas recitaciones de hechos. *Fantasia*, como el puñado de dibujos dramáticos japoneses lanzados en cines en los 40,

---

<sup>162</sup> En este punto referenciamos los comentarios que realizamos en el capítulo anterior sobre la animación *The Old Mill*, de la que se pueden obtener elementos musicales comunes con la animación de Masaoka *Kumo to Tulip*.

alentó una ‘orientación fundamental... de deleite y admiración’ (Megill 2007: 34, citado en Clements, 2013: 61)<sup>163</sup>.

Así, con estas premisas, los modelos musicales de las animaciones occidentales ven su reflejo en las animaciones niponas. Estas siguen desarrollando técnicas de los años anteriores como: hilos musicales continuos con la misma duración que las obras –en su defecto se utiliza mucha música con gran número de piezas o escenas musicales; paralelismos constantes entre el discurso musical y la sucesión de imágenes/escenas; estructuración y distinción de los arcos argumentales mediante el cambio y el desarrollo musical; una alta sincronía imagen/música; representación musical de los movimientos de las imágenes y personajes; una amplia utilización de la técnica *mickeymousing*; música informativa de elementos argumentales-visuales; música figurativa de elementos visuales; numerosa frecuencia de la canción a modo de falsa diégesis; la música diegética<sup>164</sup>; una música principalmente rítmica con carácter alegre; alternancia con la música emocional y fraseológica que empatiza con los sentimientos de los personajes y las escenas culminantes; la música como apoyo narrativo mediante la repetición temática y la utilización del leitmotiv<sup>165</sup>; asociaciones narrativas y pronominales música e imagen; amplias variaciones y contrapuntos rítmico-melódicos; modulaciones rítmico-melódicas y armónicas constantes; y una armonía, sonoridad e instrumentación occidentales con la utilización de la orquesta al completo o las diferentes cuerdas orquestales.

Todas estas técnicas, recursos y características se pueden apreciar de forma general en la mayoría de las obras analizadas de esta época: *Momotarou no Umiwashi*

---

<sup>163</sup> “*Fantasia* was also a dramatic narrative, an aesthetically pleasing experience. It could be viewed as entertainment, without the martial undertones of many Japanese films from the same period (...) To a general audience, music, song and an unfolding story were surely of greater aesthetic impact than dispassionate recitations of facts. *Fantasia*, like the handful of Japanese dramatic narrative cartoons released in cinemas in the 1940s, encouraged a ‘fundamental orientation... of delight and admiration’ (Megill 2007: 34)” (Clements, 2013: 61). Este autor señala cómo obras como *Fantasia* (1940) influyen tanto musical como argumentalmente obras ya nombradas como *Muku no Ki no Hanashi*: “The militarist winter figure was seen as a demonic general, supposedly inspired by Mussorgsky’s *Night on Bald Mountain* (1867) –although since at least two of the animators involved, Ushio Soji and Wakabayashi Toshiro, had been prominent among the Shadow Staff and had seen *Fantasia* at the secret 1941 screening, it would be safe to assume that the figure of winter was rather based on Disney’s version of Mussorgsky’s *Night on Bald Mountain*” (ibidem.: 77).

<sup>164</sup> La música diegética cobra especial importancia en obras donde la propia música forma parte esencial del argumento. Por ejemplo, en *Ari-chan* (Mitsuyo Seo, 1941), donde la música, el violín y la orquesta son partes de la trama, la banda sonora compuesta por Tadashi Hattori se presenta en muchas ocasiones de forma diegética. Recordamos también que la música diegética, la utilización o imitación del estilo musical clásico o la música como elemento central del argumento son recursos típicos de Disney que se utilizan en obras como *The Band Concert* (1935) o *Music Land* (1935).

<sup>165</sup> Esta técnica, aparte de las obras Disney también está influenciada y extraída de otras obras americanas como el cine de Hollywood, máximo exponente de este recurso.



(Mitsuyo Seo, 1943), *Fuku-chan no Sensuikan* (Ryuichi Yokoyama, 1944), *Momotarou Umi no Shinpei* (Mitsuyo Seo, 1945), *Ahiru Rikusentai* (Mitsuyo Seo, 1940), *Ari-chan* (Mitsuyo Seo, 1941), *Kumo to Tulip* (Kenzo Masaoka, 1943), *Suteneko Tora-chan* (Kenzo Masaoka, 1947), *Sakura* (Kenzo Masaoka, 1946), *Tora-chan to Hanayome* (Kenzo Masaoka, 1948), *Kuma ni Kuwarenu Otoko* (Noburo Ofuji, 1948), *Tora-chan no Kankanmushi* (Kenzo Masaoka, 1949-1950), *Mahou no Pen* (Masao Kumakawa, 1946) y *Muku no Ki no Hanashi* (1947).

A partir de esta muestra podemos afirmar que estas técnicas, elementos y recursos musicales ya no son únicamente occidentales, sino que se convierten en característicos y representativos del medio animado global. Además, la unión e interacción música e imagen en estas animaciones siguen resaltando de forma general elementos narrativos y cómicos semejantes a las bandas sonoras de la década de los 30. No obstante, en esta etapa destacan aún más algunos recursos particulares como: los elementos propagandísticos en la música, las canciones a modo de falsa diégesis y la utilización del paralelismo narrativo entre la animación y la música. Además, en las bandas sonoras de los 40 se encuentran ya algunos elementos diferenciadores con las músicas occidentales que otorgan originalidad y particularidad a las animaciones japonesas.

Con respecto a las características propagandísticas en las bandas sonoras destacan las composiciones en *Ahiru Rikusentai*, *Momotarou no Umiwashi*, *Momotarou Umi no Shinpei* (Mitsuyo Seo, 1940, 1943 y 1945) y *Fuku-chan no Sensuikan* (Ryuichi Yokoyama, 1944). En estas obras se utiliza una música principalmente alegre, rítmica, divertida y de carácter marcial para reforzar escenas bélicas y patrióticas como batallas, combates, despegues o el izamiento de la bandera imperial. De esta manera se promueve una mirada alegre del acto bélico que atrae al espectador y que potencia el sentimiento patriótico y el carácter propagandístico. Además, en algunas escenas se ofrecen músicas emocionales y fraseológicas que expresan los sentimientos y emociones de los personajes, provocando así una mayor empatía de la audiencia con el mensaje de la obra. Escuchamos en estos ejemplos otras características musicales típicas propagandísticas como una amplia y principal utilización del viento metal figurando la temática y actos militares. La importancia y funcionalidad de la música en las obras filmicas propagandísticas es un campo ampliamente estudiado ya que, en estos casos, la música “conciene directamente a las emociones o sentimientos, y es por esto que puede ser utilizada como un medio muy

efectivo para manipular los modelos de conducta” buscados en las diferentes obras propagandísticas (López Gómez, 2013: 100).

Otro de los recursos más representativos es la canción en una forma que podríamos considerar falsa diégesis. En estos años se utiliza la canción en algunas obras como la parte más relevante y principal del conjunto de la banda sonora. La canción en la animación es otra de las técnicas y recursos clásicos estandarizados por los dibujos americanos, y exportadas a las obras animadas de otros países. Esto hace que la canción se convierta en una técnica típica y común en la animación en general de esta época clásica. En la mayoría de las obras nombradas anteriormente aparecen estas canciones, pero quizás los ejemplos más representativos son las animaciones *Momotarou Umi no Shinpei* (1945) y *Suteneko Tora-chan* (1947). En estas, las canciones son el elemento central de la banda sonora, ocupando más de la mitad de todas las piezas musicales. Centrándonos en el caso de *Momotarou Umi no Shinpei*<sup>166</sup> (1945) y su banda sonora compuesta por Yuji Koseki, estas canciones resultan importantes por tres motivos principales:

1. Por su valor narrativo. Las canciones con letra contribuyen a comprender la acción, identificar a los personajes, saber dónde se sitúan o cómo se sienten.
2. Por su carácter propagandístico. La mayoría de las canciones poseen un tono alegre, divertido y jovial a la vez que contienen una letra de carácter bélico y patriótico. Se cumple así de forma más directa, por la implicación física de la letra cantada por los personajes, la función de propaganda con una música alegre y letras determinadas que atraen audiencias de todas las edades. Diferentes autores ya han nombrado cómo las músicas propagandísticas, en especial el canto y las canciones, son especialmente significativas en estos tipos de películas (López Gómez, 2013: 100). Además, en la propia película (al menos en la versión analizada con los subtítulos en inglés), estas canciones se acompañan subtituladas a modo de karaoke para que sean cantadas y seguidas por la audiencia<sup>167</sup>. Esto recoge la estela de las animaciones japonesas de finales de los 20 e involucra de

---

<sup>166</sup> En este largometraje, de un total de 37 escenas o momentos en los que se utiliza la música, casi la mitad de las mismas son canciones cantadas por los personajes, entre ellas las que hemos titulado como *The Skylark*, *The Power of Japan*, *Pull The Lines*, *Drag Drag Drag* y *Run Along*.

<sup>167</sup> No sabemos si en su versión y estreno original las canciones se acompañaron con la letra a modo de karaoke, pero recordamos que esto no es la primera vez que ocurre en la animación japonesa, ya que a finales de los años 20 y principios de los 30 en las obras de Noburo Ofuji ya se incluía el texto y subtítulos de las canciones para que fueran seguidas y cantadas por el público.

forma directa al espectador tanto en la narración de la obra en sí como en el sentimiento buscado por los rasgos propagandísticos. Esta participación de la audiencia relacionada con los subtítulos de las canciones queda también constatada por autores como Clements (2013):

La exactitud requerida para cantar junto con los subtítulos parece haber eludido a los primeros animadores (...) Notablemente, para el momento de *Momotaro Umi no Shinpei* (1945, *Momotaro's Divine Sea Warriors*), el tema de la participación de la audiencia había sido claramente resuelto o al menos refinado, con la canción central de la película 'A-I-U-E-O' presentada con un grado de claridad y ritmo que la hace ideal para un público juvenil (p. 47)<sup>168</sup>.

3. La falsa diégesis. La mayoría de las canciones son interpretadas por los propios personajes de la obra, siguiendo una música que proviene del plano extradiegético<sup>169</sup>.



Figura 4.3.: Melodía de la canción ¡Run Along! en el largometraje *Momotarou Umi no Shinpei* (Mitsuyo Seo, 1945).

En este punto es necesario remarcar la universalidad de la música aplicada a la animación como un elemento muy versátil y útil para los diferentes propósitos de las obras. Un mismo recurso como es el de la canción se puede utilizar para propósitos totalmente opuestos dependiendo del carácter de las animaciones y la forma de aplicar la música. Esto se ve claramente si se comparan los casos de *Momotarou Umi no Shinpei* (1945) y *Suteneko Tora-chan* (1947). Mientras que en la primera las canciones tienen la principal intención –entre otras funciones narrativas– de ensalzar los actos patrióticos y

<sup>168</sup> “The exactitude required for singalong subtitles seems to have eluded early animators (...) Notably, by the time of *Momotaro Umi no Shinpei* (1945, *Momotaro's Divine Sea Warriors*), the issue of audience participation had clearly been resolved or at least refined, with the film's centerpiece 'A-I-U-E-O' son presented with a degree of clarity and pace that makes it ideal for a juvenile audience” (Clements, 2013: 47).

<sup>169</sup> Este es un recurso que en el año 1945 ya estaba estandarizado en la animación en general desde el estreno de *Blancanieves y los Siete Enanitos* (1936).

bélicos<sup>170</sup>, en *Suteneko Tora-chan* las canciones se utilizan únicamente para propósitos narrativos. Las canciones sirven como medio de narración de la historia y para la comunicación del carácter, pensamientos y acciones de los gatos protagonistas. Además, las canciones de este pacífico cortometraje son de carácter melódico y fraseológico, lo cual hace que destaque más el plano de las emociones y la expresión de los sentimientos de los personajes<sup>171</sup>. Esto justifica cómo la música es uno de los elementos más destacable de las animaciones de los 40 y que la banda sonora es necesaria en muchas ocasiones para la correcta comunicación y expresión del mensaje.

La siguiente característica representativa de estas bandas sonoras son los discursos musicales paralelos a la imagen. La música narra junto con la animación lo que sucede en las escenas: tanto la acción, los movimientos, los cambios de plano, los pensamientos e intenciones de los personajes, etc. Dos de los ejemplos más representativos de estos discursos paralelos música-imagen son *Tora-chan to Hanayome* (1948) y *Muku no Ki no Hanashi* (1947). Además, en estas obras la música sirve también como nexo y fuente de comunicación con el espectador ya que sustituye los diálogos y palabras, los cuales son escasos en *Tora-chan to Hanayome* o inexistentes en *Muku no Ki no Hanashi*. Son en estas obras donde cobran también mayor relevancia otras técnicas como el *mickeymousing*. En estos cortometrajes animados se crean obras *musivisuales* en las que la música narra, muestra, cuenta, acompaña, expresa, transmite e informa.

Además de estas técnicas, observamos también la utilización de otros recursos típicos de los dibujos animados clásicos como, por ejemplo, la utilización de música clásica preexistente. El cortometraje *Sakura* de Kenzo Masaoka en 1946, se sincroniza con la pieza de Carl Maria Von Weber, *Invitation to Dance Op.65 (1819)*<sup>172</sup>. Siguiendo a Clementes, “el primer trabajo de postguerra de Masaoka, *Sakura (1946, Cherry Blossoms)* presenta a Kyoto en primavera, reflejando su propio deseo de renovación y su

---

<sup>170</sup> En un artículo ya citado, López Gómez (2013), se ofrece un modelo de análisis para la música cinematográfica con funciones propagandísticas. Uno de los elementos que toma en consideración en el caso de las músicas originales son las posibles intenciones políticas del compositor (p. 106). Esto, en el caso concreto de *Momotarou Umi no Shinpei* (Mitsuyo Seo, 1945) y su compositor Yuji Koseki, puede ser curioso tratarlo ya que este creador, como indicamos en su bibliografía de los anexos, destacaba en estos años y era reconocido por sus canciones militares fuera del ámbito cinematográfico.

<sup>171</sup> En *Suteneko Tora-chan* (Kenzo Masaoka, 1947) a parte de las canciones se ven otros números y elementos musicales y animados que se asemejan a las *Silly Symphonies*. La obra de Masaoka es otra de las animaciones ejemplificativas de las inspiraciones y modelos americanos.

<sup>172</sup> La pieza original compuesta por Weber fue escrita para piano a cuatro manos. No obstante, la versión más conocida y popular fue la orquestación que realizó Héctor Berlioz en 1941. Es concretamente esta orquestación de la pieza la que se utiliza en el corto animado.

interés duradero en acoplar sus fantasías animadas a bandas sonoras pregrabadas” (2013: 75)<sup>173</sup>. En otras ocasiones, esta música preexistente se adapta, como sucede con la marcha nupcial de *Lohengrin* de Richard Wagner en *Tora-chan no Hanayome* (1948)<sup>174</sup>. Cabe destacar también cómo algunos cortos siguen la corriente musical de la década anterior en la que se mezcla y alterna la música occidental dentro de un contexto musical japonés. Es el caso de *The Bear Dodger* (*Kuma ni Kuwarenu Otoko*, Noburo Ofuji, 1948), donde las técnicas occidentales se alternan y mezclan con canciones que interpretan intervalos y movimientos armónicos heredados de la música tradicional japonesa.

Comprobamos de este modo cómo en la mayoría de estas obras predomina una utilización de las técnicas y recursos de las bandas sonoras para los dibujos animados estandarizadas por las películas americanas. No obstante, se aprecian ciertas diferencias funcionales en algunas obras que otorgan a la animación japonesa originalidad y cierta particularidad o madurez. Varios autores señalan cómo la mayoría de las bandas sonoras de los cortometrajes americanos de estos años se dedicaban principalmente a la comicidad, remarcando las bromas visuales y los “gags” de las imágenes mientras dejaban el plano emocional de lado o prácticamente inexistente (Goldmark, 2005: 16-17). Esto no sucede así en el contexto japonés de los 40, donde se encuentran varias bandas sonoras en las que la carga emocional y sentimental es muy elevada como en *Ari-chan* (1941), *Kumo to Tulip* (1943), *Suteneko Tora-chan* (1947) y *Muku ni Ki no Hanashi* (1947).

Esta última es un claro ejemplo de estas diferencias “emocionales” en las que, no obstante, se siguen utilizando los recursos clásicos. Fumio Hayasaka compone una partitura que eleva las técnicas musicales de los dibujos animados clásicos a sus mayores usos dramáticos, trágicos y estéticos. Mientras que en otras obras como *Tora-chan to Hanayome* se utilizan estas técnicas para la comicidad y el entretenimiento, Hayasaka las utiliza para la representación de la tragedia, desesperación y angustia de la alegoría de la

---

<sup>173</sup> “Masaoka’s first post-war work, *Sakura* (1946, *Cherry Blossoms*) featured Kyoto in the springtime, reflecting both his own desire for renewal and his enduring interest in setting animated fantasies to pre-recorded soundtrack’s” (Clements, 2013: 75). Debido a la utilización de la música clásica, esta obra se podría analizar con el método propuesto en la tesis doctoral de Armenteros (2015), en el que analiza largometrajes que utilizan como banda sonora música clásica preexistente. Esta utilización de la música clásica y sus funcionalidades ya se ha visto en apartados anteriores, concretamente en obras como *Kujira* (Noburo Ofuji, 1927), la obra de Masaoka *Nansensu Monogatari* (1931), u otras de Disney como *Music Land* (1935) o *Fantasía* (1940).

<sup>174</sup> Recordemos que la utilización de adaptaciones y variaciones de las piezas del repertorio clásico con funcionalidad simbólica, referencial, figurativa, informativa y en ocasiones cómica, es un recurso ampliamente utilizado en las animaciones americanas. Una obra Disney representativa de esta característica es *The Band Concert* (1935).

Segunda Guerra Mundial que se produce en el cortometraje. La música funciona como una propia metáfora de la guerra, aumentando la complejidad y el carácter estético de la banda sonora. En esta composición vuelven a estar presentes tres elementos relevantes que justifican la importancia de la música en este periodo: la música es necesaria como elemento narrativo e hilo conductor; es otra muestra de cómo una misma técnica como el *mickeymousing* se puede usar para propósitos totalmente opuestos como la comicidad y la tragedia; y es una culminación de la evolución, desarrollo y calidad de las bandas sonoras de la animación japonesa en la década de los 40.

Estas diferencias son aún más palpables si se comparan con otras obras con estilos de animación diferentes como son las animaciones por siluetas de carácter artístico, complejo y maduro de Arai Wagoro<sup>175</sup> y Noburo Ofuji. La música de los cortometrajes *O-Cho Fujin no Genso* (1940), *Mare-Oki Kaisen* (1943), *Kumo no Ito* (1946) y *Yuki no Yoru no Yume* (1947) contribuye a acentuar la madurez y carácter artístico de las animaciones presentando ciertas diferencias sonoras, estilísticas y funcionales con las obras anteriores. Similar a lo que sucede con Hayasaka, se produce una utilización de las técnicas clásicas pero adaptadas para otros propósitos. Estas técnicas son: hilo musical continuo o gran frecuencia musical; estructuración musical del argumento; figuración de elementos visuales; música sincronizada rítmicamente con la imagen; el empleo del viento metal en la temática bélica-militar; y la utilización del leitmotiv y funciones pronominales. La música se centra en la expresión de la tristeza, soledad, melancolía, pesimismo, depresión, agobio, tragedia, desesperación y frustración, todas ellas emociones presentes en las propias animaciones y que de este modo se distancian de las obras cómicas y destinadas al entretenimiento vistas anteriormente.

Otras de las diferencias reseñables que se producen la encontramos en la instrumentación. En *O-Cho Fujin no Genso* (1940) se utiliza un coro mixto extradiegético que interpreta la banda sonora, lo que otorga más simbolismo a un cortometraje adaptado

---

<sup>175</sup> Arai Wagoro, dentista de profesión y animador por afición. Acabó realizando una interesante carrera en este ámbito debido a los continuos elogios y ánimos para convertirse en un profesional (Bendazzi, 2016a: 183-184). Dedicado a la animación por siluetas, crea en 1939 *Kogane no Tsuribari* (*The Golden Hook*). En 1940 crea *O-Cho Fujin no Genso* (*Madame Butterfly's Fantasia*), adaptada de la famosa ópera de Giacomo Puccini *Madame Butterfly* (1904). Esta animación “retold the ending of Puccini’s opera, with its emphasis on the heroine’s abandonment by the feckless foreign cad Pinkerton” (Clements, 2013: 55), y se convierte en su obra más aclamada y valorada. Posteriormente, Wagoro realizaría otras animaciones por siluetas como *Jakku to mame no ki* (1941), *Kaguya Hime* (1942), *¡Nippon, Banzai!* (1943), o *The Little Match Girl* (1947). Información recuperada de: <https://sites.google.com/site/nishikatajafp/early-animators-1/arai-kazugoro> (última visualización, 26/07/2022).

de una ópera. En la parte orquestal se produce un cambio sonoro a armonías y sonoridades más apagadas, complejas y oscuras que resaltan las anteriores emociones, como en el caso del tema de los créditos iniciales en *Kumo no Ito* (1946). En *Mare-Okii Kaisen* (1943), una obra que representa un acontecimiento bélico, el viento metal se utiliza con armonías menores y pesadas que transmiten la tragedia y el dramatismo de la guerra de una forma más “realista”, contrario al uso cómico y atractivo que se hacía de la música propagandística en las otras animaciones bélicas. Además, la banda sonora es un medio de comunicación esencial de la obra, ya que expresa y comunica lo que la animación y los personajes, al no tener rostro, no pueden comunicar visualmente, como en el caso de *Yuki no Yoru no Yume* (1947).



Figura 4.4.: Tema de los créditos iniciales de *Kumo no Ito* (1946). La sonoridad apagada y oscura que crea la tonalidad de Lab menor –más típica del Hollywood de los años 30 que de la animación– se distingue también de las sonoridades más brillantes y alegres de otras animaciones.

En esta reducida muestra de cuatro obras encontramos animaciones y bandas sonoras que buscan cierta evolución y distinción, otorgando originalidad, versatilidad y riqueza sonora al conjunto de la música del género animado nipón de esta década. No obstante, estos ejemplos son minoritarios, lo que se ve, por ejemplo, en que tres de estas cuatro obras no acreditan el compositor. En esta época se da por tanto más protagonismo a las formas de animación y músicas convencionales, tal y como se puede deducir de los comentarios musicales citados de los autores, que se centran en la inspiración americana. Aun con todo, destacamos estas obras, así como las animaciones *jigaideki* de la década anterior, por su originalidad y por poseer elementos diferenciadores con otras corrientes de animación.

Vemos por lo tanto cómo la característica principal en esta década es la estandarización y utilización de las técnicas clásicas de la animación americana. Esta

mayor expansión, sumado al aumento de la calidad y producción de la animación en general provoca a su vez que haya mayor número de compositores y que podamos estudiar su relevancia en el desarrollo de las bandas sonoras y de la animación japonesas. Estos compositores son Noburo Ito (*Momotarou no Umiwashi*), Yuji Koseki (*Momotarou Umi no Shinpei*), Ryutaro Hirota (*Kumo to Tulip*), Yoshitaka Sakamoto (*Tora-chan no Kankanmushi*), Fumio Hayasaka y Tadashi Hattori. El caso más destacado es el de este último compositor: la importancia de Hattori viene de que, al contrario que otros compositores que solo componen para una o pocas obras de animación, Hattori compone la música de varios cortometrajes representativos como *Ahiru Rikusentai* (1940), *Ari-chan* (1941), *Suteneko Tora-chan* (1947) y *Tora-chan to hanayome* (1948). Con Hattori tenemos el ejemplo de un compositor referente que desempeña una reconocida carrera en el ámbito de la animación. Además, su propio trabajo propicia la estandarización de las bandas sonoras, ya que es observable una diferencia en la producción, sonoridad y funcionalidad desde la primera animación *Ahiru Rikusentai* (1940) hasta *Tora-chan to Hanayome* (1948). Una de sus características más representativas es la adopción y expansión de las técnicas americanas como el *mickeymousing*, los paralelismos y el refuerzo de los movimientos y gags. Por lo tanto, dada la utilización de estas técnicas en un mayor número de obras, podemos considerarlo el compositor referente de la “música Disney” en la animación japonesa.

En el apartado de esta década hemos visto cómo se produce una notable evolución y desarrollo musical: una estandarización y mayor utilización de las técnicas americanas; mayor calidad de las bandas sonoras; diferentes utilizations de los mismos recursos; evolución de las bandas sonoras a sonoridades y funcionalidades diferentes de las mayoritarias; y el surgimiento de compositores representativos. Así mismo hemos comprobado cómo la música se convierte en un elemento relevante tanto en la narración y comunicación de la obra como en su proceso de creación y producción. Con esto se da paso a la década de los 50 donde se llega a unos años de expansión y crecimiento de las bandas sonoras en la animación japonesa con un mayor número de cortometrajes y largometrajes.



### 4.3. Década de los 50. Postguerra y mayor desarrollo musical

La década de los 50 supone un punto de inflexión en el género animado japonés. Como Clements indica, “en el inmediato periodo de posguerra, la repentina pérdida de patrocinadores militares, la lucha por la subsistencia y la feroz competencia por los trabajos en una industria cinematográfica reducida significaron que la animación estuvo al margen durante una década” (2013: 91)<sup>176</sup>. A ello hay que sumar que, en los años que siguen al final de la guerra, desde 1945 a 1952, las fuerzas americanas ocupan Japón, lo que ve su reflejo directo en la industria de la animación mediante la promulgación de diferentes leyes (Denison, 2016: 75-76). Esto provoca que la animación viva unos años “turbulentos” (ibidem.: 75) y que algunas obras sean censuradas (Horno López, 2014: 97; Novielli, 2018). A este propósito de la época de ocupación en Japón y su impacto en la animación han hablado con amplio detalle autores como Hu (2010: 77-82). No obstante, como dice el autor, a pesar de la ocupación, la realización de películas apenas se detuvo (ibidem.: 78). Los años de dificultad hacen que se empiece a experimentar en todas las formas de arte como el cine, el teatro, la música o la literatura, buscando las definiciones y especificaciones de cada medio artístico (Novielli, 2018: 47).

A esta experimentación artística se suma uno de los beneficios que trae la ocupación para la sociedad y la industria japonesa: la modernización (Denison, 2016: 76; Hu, 2010: 80). Así, tras unos años de dificultad y bajo la influencia de algunos factores determinantes, la animación japonesa de la década de los 50 entra en una nueva época de expansión y desarrollo artístico:

Tres factores fueron clave para el crecimiento de la animación japonesa de la postguerra y tras la ocupación (1945-1952). Primero, la recuperación de la economía japonesa en el periodo de posguerra y el auge de la cultura comercial; segundo, la expansión de la industria de la animación japonesa durante y después del periodo de ocupación; y finalmente, el auge de la televisión. Estos tres factores van de la mano y los tres fueron necesarios para el nacimiento de lo que ahora pensamos como “anime” (Denison, 2016: 75)<sup>177</sup>.

---

<sup>176</sup> “In the immediate post-war period, the sudden loss of military sponsors, the scramble for subsistence and the fierce competition over jobs in a shrunken film industry meant animation was sideline for a decade” (Clements, 2013: 91).

<sup>177</sup> “Three factors were key to the growth of postwar, post-Occupation (1945-1952), Japanese animation. First, the recovery of the Japanese economy in the postwar period and the rise of commercial culture; second, the expansion of Japan’s animation industry during and after the Occupational period; and, finally, the rise of television. These three factors go hand-in-hand, and all three were necessary to the birth of what we now think of as “anime” (Denison, 2016: 75).

Los años 50 son un periodo determinante en la creación del anime de los años 60. Tal y como afirman algunos autores, desde los años 50 se entra en lo que podría considerarse como la “Primera Generación del anime” (Horno López, 2014: 96-98). A parte de la entrada en televisión, esta época está marcada además por los comienzos de la exportación internacional de la animación japonesa (Clements, 2013: 93). En esto último tienen una importancia destacable los estudios y compañías de animación que nacen precisamente en esta década. En este contexto, a artistas y directores anteriores como Noburo Ofuji se suman nuevos nombres como Mori Yasuji, Taiji Yabushita, Mochinaga Tadahito, Yasuo Otsuka o Ryuichi Yokoyama, los cuales siguen aumentando la producción, creación y expansión del género. Noburo Ofuji entra en unos años prolíficos con la creación de numerosas obras antes de su muerte en 1961. Continúa destacando en el estilo de animación por siluetas con el remake de *Kujira* (1952), que obtiene un gran reconocimiento y premios internacionales (Bendazzi, 2016a: 181; Horno López, 2014: 84; Sano, 2013: 87). En otra de sus obras, *Yûreisen* (1956), utiliza otra técnica como es los papeles de colores *chiyogoyami*, lo que le otorga un estilo particular y único que lo diferencia de otros animadores (Horno López, 2014: 84)<sup>178</sup>. Entre estas animaciones, Ofuji sigue realizando obras en el estilo tradicional dibujando a mano, en donde destacan sus fluidos dibujos animados *Dangobei Torimonochou: Hirake-goma no Maki* (1952) y *Hana to Chou* (1954). Esta última animación da pie a hablar de otro de los avances que provoca el mayor desarrollo técnico de esta época: la estandarización de los cortometrajes a color.

Una de las diferencias más notables entre esta y la pasada década es que la amplia mayoría de las animaciones de los años 40 se seguían creando y proyectando en blanco y negro, lo que era debido principalmente a los inadecuados medios de la época (Horno López, 2014: 82). A partir de 1948, con *Boku no Yakyu* de Megumi Asano –la considerada como la primera animación japonesa en estrenarse a color (Clements & McArthur, 2006: 171, 460)– el color en la animación nipona comienza a estandarizarse. Desde el año de *Hana to Chou* (1954)<sup>179</sup>, todos los dibujos animados que se nombrarán en este apartado están a color, lo que demuestra la evolución de la industria. Esta también se refleja en que

---

<sup>178</sup> *Yûreisen* (1956) es una animación que algunos autores como Bendazzi (2016a: 181), Clements (2013: 15), Novielli (2018: 41-42) y Sano (2013) tratan con profundidad debido a su importancia productiva, artística, narrativa, temática y su reconocimiento a nivel internacional.

<sup>179</sup> Cabe destacar no obstante que, de nuevo debido a los problemas técnicos, la animación *Hana to Chou* se estrenó en una versión en blanco y negro y otra versión a color (Horno López, 2014: 83).

se unifican aún más las obras creadas en el estilo tradicional dibujando a mano. La mayoría de las obras que se tratarán están creadas en este estilo de la animación clásica; las pocas representaciones en otros estilos de animación son las obras de Mochinaga Tadahito, un animador importante en el desarrollo técnico de la década de los 40 (Bendazzi, 2016a: 184-185; Clements, 2013: 62-63), que durante la década de los 50 se dedica a hacer artísticas animaciones utilizando las marionetas en *stopmotion*<sup>180</sup>; con esta técnica crea algunas entretenidas obras de temática japonesa como *Go-hiki no Kozaru Taiji* (1956) y *Fushigi na Daiko* (1957).

Es interesante destacar que las temáticas bélicas y propagandísticas desaparecen totalmente tras el final de la guerra. Esto provoca que encontremos una amplia heterogeneidad de temas tratados: desde el folclore japonés, leyendas chinas en los largometrajes de final de la década (Hu, 2010: 83 y 96), historias de fantasía protagonizadas por animales antropomórficos como *Fukusuke* (Ryuichi Yokoyama, 1957) hasta algunos cortos con fines educativos y didácticos como *Hana to Chou* (1954).

Tras *Momotarou Umi no Shinpei* (Mitsuyo Seo, 1945) la mayoría de las obras de final de los 40 y durante los 50 se siguen desarrollando en formato cortometrajes. Por lo tanto, una de las diferencias de esta década es cuando, gracias a los nuevos estudios de animación que surgen, empiezan a producirse más largometrajes. Uno de estos estudios referentes es Otogi Pro, fundado por Ryuichi Yokoyama en 1956 después de que en el año 1951 Yokoyama conociera a Walt Disney en Estados Unidos (Bendazzi, 2016b: 88; Clements, 2013: 87-88). La animación inaugural de este estudio fue el corto *Fukusuke* (Ryuichi Yokoyama, 1957).

La relevancia de Otogi Pro en la historia de la animación japonesa se debe a tres motivos principales. Primero, “fue uno de los estudios independientes clave de la época, un crisol de varios grandes talentos” (Clements, 2013: 88)<sup>181</sup>. Segundo, es uno de los estudios que consigue competir a nivel económico, de autoría y originalidad con Disney y otras compañías japonesas (Bendazzi, 2016b: 88). Tercero, y más relevante, Otogi Pro es de los primeros estudios en realizar una de las primeras series animadas retransmitidas

---

<sup>180</sup> Esta técnica de animación consiste en realizar con una marioneta los diferentes movimientos que se quieren representar de los personajes en la narración de una historia. Dichos movimientos se graban fotograma a fotograma. Al reproducir los fotogramas de forma seguida las marionetas y personajes se mueven desarrollando la historia.

<sup>181</sup> “One of the key independent studios of the period, a crucible of several great talents” (Clements, 2013: 88).

en la televisión japonesa, hecho que influye en la creación del género anime (Bendazzi, 2016b: 88; Clements, 2013: 88). Otra de las obras referentes en la creación de esta compañía es el largometraje de 55 minutos *Hyoutan Suzume* (Ryuichi Yokoyama, 1959).

Sin embargo, es otro estudio el que se lleva el mayor reconocimiento de esta década y el que pasa a ser catalogado como uno de los estudios más importantes –aun en la actualidad– de la historia del anime y la animación japonesa: Toei Doga. Toei Doga “puede ser vista como la cuna del negocio de la animación japonesa moderna” (Clements & McArthy, 2006: 659)<sup>182</sup>. Sus comienzos datan del año 1951 con la unión de varias compañías como Toyoko Eiga y Ôizumi Eiga. En 1955 estos establecen un comité de producción dedicado a películas educativas y contratan al estudio Nichido Eiga para crear uno de sus cortos animados inaugurales, *Ukare Violin*. Su nacimiento oficial es en el año 1956 cuando las primeras compañías adquieren el estudio de animación creado en 1947 por Kenzo Masaoka y Sanae Yamamoto, Nichido Eiga, y pasa a llamarse definitivamente Toei Doga. Este estudio realiza algunos hitos de la historia del anime y la animación japonesa como la creación del primer largometraje a color, *Hakujaden (The White Snake)*, Taiji Yabushita, 1958). Con todo, uno de los principales hechos por el que destaca es uno de los fundamentos bajo los que se crea: convertirse en el “Disney del Este” (Clements, 2013: 99; Condry, 2013: 89).

Toei Doga comienza como un estudio enfocado principalmente a la creación de largometrajes animados (Condry, 2013: 89). Las intenciones en la creación de estas películas es que pudieran competir y rivalizar a todos los niveles artísticos, productivos y de difusión internacional con los famosos largometrajes de Disney (Yamaguchi, citado en Condry, 2013: 89). Es en este punto donde aún en los años 50 seguimos viendo la influencia y condicionamiento de las obras de Disney en la animación japonesa, lo cual también tendrá su reflejo en las bandas sonoras. Estas aspiraciones llegan hasta el extremo de enviar a animadores japoneses de los años 50 a los estudios Disney para adquirir sus formas y métodos de trabajo. En un apartado del libro de Condry titulado “Disney as Model and Rival”, se destaca cómo Toei envía a Taiji Yabushita a Los Ángeles para aprender directamente de Disney el sistema de producción y aplicarlo a los largometrajes animados nipones. Entre los elementos productivos se encuentran los *storyboards*, la división del trabajo, exagerar las expresiones de los dibujos, establecer una marca

---

<sup>182</sup> “Can be seen as the cradle of the modern Japanese animation business” (Clements & McArthy, 2006: 659).

distintiva y el desarrollo de *merchandising* (2013: 94-96). Son con estos elementos bajo los que se crean las tres películas animadas japonesas más importantes del final de la década, *Hakujaden* (1958), *Shonen Sarutobi Sasuke* (1959) y *Saiyuki* (1960).

Aun con todo, desde los comienzos del estudio en 1951 se empiezan a crear diferentes cortometrajes que sirven de antecedentes a las películas como *Kappa Kawatarou* (Taiji Yabushita, 1954), *Koneko no Rakugaki* (Taiji Yabushita y Yasuji Mori, 1957), *Yumemi Douji* (Koji Fukija, 1954<sup>183</sup>), *Kuroi Kikori to Shiroi Kikori* (Taiji Yabushita, 1956) y *Koneko no Studio* (Yasuji Mori, 1959). Debido a la importancia del estudio Toei, estos cortometrajes y la historia de la propia compañía se han tratado con amplia profundidad y detalle en la bibliografía académica del anime, por lo que remitimos a la lectura de Bendazzi (2016b), Clements (2013), Clements & McArhy (2006), Condry (2013), Denison (2016), Hu (2010), Loriguillo López (2018), Novielli (2018) y Sharp (2011) entre otros. La importancia de Toei llega hasta la actualidad, ya que todavía se mantiene en activo y crea series anime como *Kyousougiga* (Rie Matsumoto, 2013) y *Dragon Quets: Dai no Daiboken* (*Dragon Quest: The Adventure of Dai*, Kazuya Karasawa, 2020). En el año 1998 cambia su nombre a Toei Animation y es el creador de algunas series de televisión definitivas del anime como *One Piece* (1999), *Dragon Ball* (1986), *Sailor Moon* (1992), *Ge ge ge no Kitaro* (1968), *Slam Dunk* (1993), *Saint Seiya* (1986) o *Digimon* (1999).

En lo referente a los largometrajes de final de los 50, observamos un culmen de la animación japonesa a varios niveles artísticos, productivos y de difusión internacional. Autores como Hu destacan la cooperación internacional para la creación de *Hakujaden* con compañías de Hong Kong, así como la demostración mediante esta obra de los recursos que la industria de la animación japonesa puede ofrecer (2010: 83-94). Novielli (2018) destaca las influencias de Disney –también a nivel musical– de *Hakujaden* (p. 54). Otros autores como Lamarre se centran en las innovaciones técnicas (2009: 67). En otra película como *Saiyuki* (*Journey to the West*, Daisaku Shirakawa y Taiji Yabushita, 1960) se subraya la colaboración de Osamu Tezuka, quien se convertirá en uno de los directores de anime más importantes de los 60 (Clements, 2013: 112; Schodt, 2007: 62-63). Otro de los puntos por los que destaca Toei Doga es que sirve de influencia y punto de partida a

---

<sup>183</sup> En lo referente a este cortometraje hemos encontrado fuentes que lo datan de 1954 y fuentes que lo datan de 1958. No obstante, la fecha exacta no es indispensable para el estudio musical de la obra, ya que las técnicas que se utilizan ya estaban estandarizadas en la década de su creación.

algunos artistas que son de los más destacados en el desarrollo del anime de los 70, 80 y 90 como Hayao Miyazaki e Isao Takahata (Horno López, 2014: 60).

Así pues, con este contexto, la evolución y progreso de la animación japonesa en la década de los 50, nos centramos en el desarrollo de la música y las bandas sonoras. Hay que comenzar indicando que nos encontramos en una de las décadas de máxima expansión de las bandas sonoras, lo cual viene determinado por varios motivos: todos los compositores de las animaciones están acreditados; son un mayor número de compositores los que participan en la animación; se producen a distintos niveles tanto la mayor utilización de las técnicas musicales americanas como algunas diferencias notables; y la importancia de la música como componente relevante en la animación japonesa se confirma en los tres largometrajes más representativos de final de la década. A todo esto, hay que sumar los avances técnicos favorecidos por la modernización y la relevancia de los estudios, los cuales continúan dando un peso importante al componente musical.

La mayoría de las bandas sonoras de la animación japonesa de los 50 recogen la estela de la década anterior y continúan desarrollando las técnicas y recursos musicales más representativos como: hilo musical continuo; estructuración argumental mediante la música; paralelismo música e imagen; representación del carácter de los diferentes arcos argumentales; expresión de las emociones y sensaciones; figuración musical de elementos visuales; música informadora de elementos argumentales y visuales; música altamente sincronizada con la imagen y los movimientos; amplia utilización del *mickeymousing* en largas secuencias; presentación de personajes con la música; canciones cantadas por los personajes a modo de falsa diégesis; mezcla y alternancia de piezas diegéticas y extradiegéticas; variedad musical rítmico-melódica con amplios desarrollos y contrapuntos; piezas rítmicas con carácter divertido y alegre; repeticiones temáticas de carácter narrativo; uso del leitmotiv; una instrumentación orquestal occidental con variedad en todos los instrumentos utilizados; sonoridades y desarrollos armónicos tomados de la música occidental; y la alternancia entre diferentes estilos musicales<sup>184</sup>.

Todos estos recursos se pueden apreciar en un grupo representativo de los cortometrajes de estos años como: *Dangobei Torimonochou: Hirake-goma no Maki*

---

<sup>184</sup> En este último elemento destaca la banda sonora de *Fukusuke* (1957) en la que se utilizan de forma cómica otros estilos musicales como el tango y la salsa.

(1952); *Kappa Kawatarou* (1954); *Yumemi Douji* (1954); *Hana to Chou* (1954); *Kuroi Kikori to Shiroi Kikori* (1956); *Koneko no Rakugaki* (1957); *Fukusuke* (1957); *Hyoutan Suzume* (1959); y *Koneko no Studio* (1959). Todas estas técnicas heredadas de las animaciones americanas se utilizan en los cortos nipones para los mismos propósitos que la mayoría de obras vistas en el presente capítulo: una representación y apoyo principal del plano narrativo a la vez que se prima una caracterización de la comicidad y se usa una función cinemática de los movimientos y acciones de los personajes. Además, hay que resaltar la importancia narrativa que adquiere la música en estos cortos, puesto que la mayoría de ellos carecen de diálogos y voces en los personajes. En varios de estos ejemplos, como *Kuroi Kikori to Shiroi Kikori* (1956) o *Fukusuke* (1957), no hay diálogos ni voces en los personajes. Los únicos elementos que narran las historias son la sucesión de escenas y el desarrollo de la banda sonora. Por lo tanto, la música es un elemento necesario para la comunicación narrativa de estos cortos, de forma semejante a la mayoría de las *Silly Symphonies* o las *Merry Melodies*.

A pesar de que se desarrollen estas técnicas musicales de forma común y general, podemos resaltar algunas diferencias importantes que destacan a las animaciones japonesas. Similar a las diferencias que hemos subrayado al tratar la década anterior, en varios de estos cortometrajes estas técnicas se aplican a través de melodías fraseológicas y expresivas que se centran en el plano emocional y sentimental más íntimo y profundo de la historia y de los personajes. Destacan a este respecto *Hana to Chou* (Noburo Ofuji, 1954) –donde solo se utilizan las cuerdas y los vientos maderas–; *Yumemi Douji* (Koji Fukiya, 1954) y *Kuroi Kikori to Shiroi Kikori* (Taiji Yabushita, 1956) –donde se emplean además algunos instrumentos tradicionales japoneses que otorgan originalidad a la música<sup>185</sup>.

Otras diferencias destacables son la instrumentación y estilo musical. Por ejemplo, resulta llamativa la utilización del jazz en el corto *Koneko no Studio* (Yasuji Mori, 1959) y la película *Hyoutan Suzume* (1959). En esta última obra, todas las técnicas mencionadas se emplean en un estilo jazz y con instrumentos como saxofones, trompetas, trombones, flautas, clarinetes, piano, contrabajo, amplia percusión con uso de marimbas y, como instrumentos más originales, las guitarras eléctricas, sintetizadores y baterías. Esta

---

<sup>185</sup> De esta última obra hay que destacar un elemento de influencia americana. Se utiliza en el principio y final una pieza de coro femenino con movimientos armónicos y melódicos que recuerdan a algunas películas de Disney como *Peter Pan* (1953).

instrumentación conecta con otras diferencias narrativas como la prepotencia de los antagonistas y cierta atracción, entretenimiento y diversión relacionados con las escenas de combates y peleas. El entretenimiento de combates utilizando una música como el jazz o el rock será un elemento muy importante en los animes de los 70 y 80. Por lo tanto, podemos caracterizar la música de *Hyoutan Suzume* (1959) como representativa en la evolución de las bandas sonoras japonesas al aplicar las técnicas clásicas en un contexto jazzístico. Vemos en este breve repaso el mayor desarrollo musical de esta década, en donde se siguen utilizando las mismas técnicas, pero aplicándolas en determinadas obras de diferentes formas. Esto se percibe además en el recurso de la canción, el cual sigue estando presente en las animaciones, pero de forma menos importante y frecuente que en la pasada década.

En lo referente a las animaciones por siluetas de Noburo Ofuji, hay que subrayar la similitud con las bandas sonoras de las obras por siluetas de la década anterior. Tanto en su remake de *Kujira* (1952) como en *Yûreisen* (1956) se presentan tramas maduras y complejas sobre violaciones, asesinatos, fantasmas, la codicia humana, el acoso, el terror, la maldad humana, etc. Las bandas sonoras de estos cortos potencian y representan todos esos elementos mediante músicas oscuras de sonoridades apagadas, complejas, lúgubres, y que expresan la espiritualidad y fantasía presentes en las partes más simbólicas de la animación<sup>186</sup>. Por ejemplo, en *Yûreisen* (1956) se utiliza como instrumentación un coro mixto que roza el atonalismo e interpreta multitud de disonancias que representan a los piratas de la trama. En estas animaciones la música es un componente esencial. Se crean obras *musivisuales* en donde música y animación se apoyan mutuamente para el discurso y entendimiento narrativo y emocional. Tenemos así otros ejemplos de bandas sonoras que, aunque minoritarias, buscan evolucionar y expandir las técnicas musicales de la animación a terrenos más maduros, complejos y experimentales.

En los años 50 se produce también una llamativa generalización de las técnicas musicales de la animación clásica que se aplican a otros estilos de producción como las animaciones por marionetas en *stopmotion*. Esto se ejemplifica en mayor medida en las animaciones de Mochinaga Tadahito: *Beer Mukashi Mukashi* (1956); *Go-hiki no Kozaru Taiji* (1956); *Fushigi na Daiko* (1957); *Bunbuku Chagama* (1958); y *Ou-Sama ni Natta Kitsune* (1959). En estas se continúan utilizando las técnicas más representativas vistas

---

<sup>186</sup> Hay que destacar que el remake de *Kujira* (1952) no se volvió a sincronizar con la *Obertura* de *Guillermo Tell*, sino que la nueva animación contó con una banda sonora original, compuesta por Setsuo Tsukahara.



anteriormente como: hilo musical continuo o abundancia musical; estructuración argumental mediante la música; música informadora de elementos argumentales y visuales; presentación de personajes; expresión de emociones y sensaciones; figuración de elementos visuales; repetición temática; canciones cantadas por los personajes; *mickeymousing*; música diegética y extradiegética; variedad instrumental; y alternancia de melodías rítmicas con melodías fraseológicas.



Figura 4.5.: Música en la presentación del personaje de la serpiente en *Go-hiki no Kozaru Taiji* (1956). Se produce además la figuración musical, ya que los movimientos cromáticos ascendentes imitan el movimiento corporal de la serpiente.

Se sigue manteniendo además en estas obras el componente entretenido y divertido de la música. Una de las pocas diferencias es la sonoridad, ya que se desarrollan bandas sonoras influenciadas por la tradición musical japonesa que utilizan sus elementos melódicos, rítmicos y armónicos. Esto puede provocar que en algunas ocasiones la música se parezca más a las películas de imagen real que a la animación. No obstante, se generaliza la utilización de recursos *musivisuales* que caracterizan a los dibujos animados, independientemente de la técnica de animación utilizada.

Con todo esto llegamos a los ejemplos de mayor importancia, expansión y desarrollo en cuanto a la utilización de las bandas sonoras y la aplicación de las técnicas clásicas de la animación, esto es, los tres largometrajes de Toei Doga de final de la década: *Hakujaden (The White Snake, Taiji Yabushita, 1958)*, *Shonen Sarutobi Sasuke (Magic Boy, Taiji Yabushita y Akira Daikubara, 1959)* y *Saiyuki (Journey to the West, Taiji Yabushita y Daisaku Shirakawa, 1959)*. Como hemos indicado, las principales intenciones de estas películas son poder rivalizar con las de la compañía Disney, teniéndolas como modelos e influencia. Por lo tanto, no es de extrañar que el plano musical se vea también condicionado por las animaciones y películas americanas. Esto no pasa desapercibido para algunos autores. Por ejemplo, Clements comenta cómo

*Hakujaden* “también fue quizás el primer dibujo animado japonés en imitar con éxito las características de una película de Disney en términos de duración, apariencia, sonido y estilo” (2013: 99)<sup>187</sup>. Novielli, respecto a la misma película señala la abundancia de piezas musicales y el parecido de los animales a los dibujos de Disney (2018: 54).

Con respecto a la influencia Disney, hay que resaltar un paralelismo y hecho importante que se produce tanto en las obras americanas como en las obras japonesas y que es justificador de esta inspiración en el modelo estadounidense. Autoras como Hernández Polo señalan cómo los primeros largometrajes de Disney heredan y toman influencia de múltiples elementos de las *Silly Symphonies*, pero destaca sobre todo y muy especialmente “el planteamiento y la concepción de la música como hilo y eje conductor” (2021: 76). Esto es precisamente lo que ocurre con los tres primeros largometrajes de Toei Doga. Las tres películas heredan la influencia musical directa de la mayoría de cortometrajes desde los años 30, pero fundamentalmente de los cortometrajes de la compañía en los años 50, desde *Kappa Kawatarou* (1954) y *Kuroi Kikori to Shiroy Kikori* (1956) hasta *Koneko no Rakugaki* (1957) entre otros.

Estas tres películas utilizan, recurren y desarrollan exponencialmente las mismas técnicas y funcionalidades vistas de los cortometrajes anteriores. La música se plantea como un eje conductor de la animación a través de: hilos musicales continuos; distinción musical de los arcos argumentales; música informadora de elementos narrativos y visuales; paralelismo musical entre la música y la narración; ambientaciones de los escenarios, localizaciones y épocas históricas de las diferentes tramas; representación musical de los momentos del día y acontecimientos temporales; expresión de todos y cada uno de los estados anímicos y sentimentales de los personajes en el desarrollo de la historia; potenciación y aumento de la música en los momentos más dramáticos y climáticos; expresión de los protagonistas fuertes y heroicos; funciones cinemáticas representando las acciones y movimientos de los personajes; representación de tramas mágicas con elementos de fantasía; utilización de varias canciones en forma de falsa diégesis; una amplia y abundante frecuencia del *mickeymousing*; figuración musical de elementos visuales; utilizations de temas principales y leitmotiv; entretenimiento y diversión musical; utilización de música e instrumentos diegéticos; instrumentación orquestal-occidental muy variada entre las distintas familias de instrumentos; alternancia

---

<sup>187</sup> “It was also perhaps the first Japanese cartoon to successfully imitate the characteristics of a Disney movie in terms of length, look, sound and style” (Clements, 2013: 99).

constante entre melodías fraseológicas y rítmicas; variedad de ritmos; y una gran riqueza sonora y armónica en todo el desarrollo orquestal de la banda sonora.

En esta magnitud de funciones y recursos *musivisuales* en los largometrajes de animación ya no se resalta únicamente la comicidad, sino que se destacan otros elementos y componentes narrativos de las historias tratadas. Este apoyo narrativo constante se consigue mediante una de las técnicas más llamativas en estos largometrajes: los hilos musicales continuos. Esta técnica, en donde la música acompaña toda la duración de la película sin apenas cortes o separaciones o con muy pocas escenas sin música, provoca que escuchemos bandas sonoras de más de una hora de duración, como si se tratara de sinfonías o poemas sinfónicos –78 minutos en el caso de *Hakujaden*, 83 minutos en *Shonen Sarutobi Sasuke* y 88 minutos en *Saiyuki*. Esta abundante utilización de la música en ocasiones podría resultar problemática, pues una excesiva utilización de la banda sonora puede llegar a saturar la imagen, recargar la información y puede agobiar al espectador provocando una incorrecta percepción de la obra (Xalabarder, 2013). Además, en algunas escenas la música reafirma elementos que ya están presentes en las imágenes, pudiendo resultar redundante.

No obstante, en el género de la animación es de las técnicas más importantes, ya que da lugar a que la música pueda cumplir la gran cantidad de funcionalidades que se han ido comentando, y a que el espectador encuentre en la animación un género divertido, entretenido y con gran potencial artístico. La continuidad musical en los largometrajes de animación contribuye ampliamente a representar los mundos y ambientaciones fantásticas, tramas mágicas e irreales, personajes imaginativos y ficticios, y una inmersión emocional completa en el mundo de la obra destinada al disfrute del espectador. Es por esto por lo que encontramos en las bandas sonoras de los largometrajes de Toei Doga el culmen y mayor desarrollo de un estilo musical característico de la animación.

Otra de las técnicas que representa la mayor expansión musical en estos largometrajes es la utilización de los leitmotiv y temas principales que acompañan a los personajes en los desarrollos argumentales. Estas técnicas equiparan además las películas de animación a las películas de acción real del cine hollywoodiense. Así, en el tema principal de *Hakujaden* (1958), una melodía de influencia oriental<sup>188</sup> varía armónicamente a lo largo del desarrollo de la película para adaptarse a las diferentes

---

<sup>188</sup> La melodía “oriental” en *Hakujaden* cumple las funciones local-referencial e indicativa-temporal.

situaciones de las escenas. De manera similar, en *Shonen Sarutobi Sasuke* (1959) un tema principal acompaña al joven protagonista en todas sus apariciones.

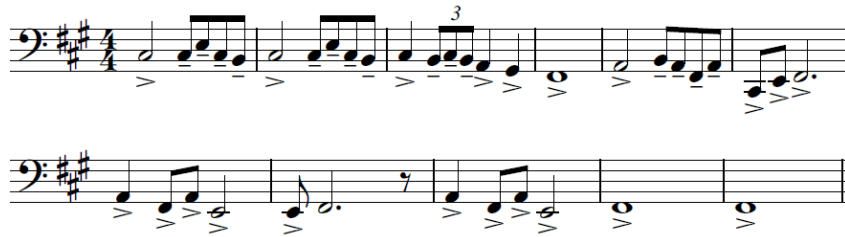


Figura 4.6: Una de las variaciones del tema principal de *Hakuajaden* (Taiji Yabusjita, 1958) en la escena en la que se procede al entierro del protagonista.

En el caso de *Saiyuki* (1960) destacan dos leitmotiv para los dos protagonistas, *Son Goku* y su novia *Rin Rin*. Además, una de las apariciones del leitmotiv de *Son Goku* se presenta mediante una canción en forma de falsa diégesis cantada por el personaje. Con todo, vemos cómo la música es uno de los componentes principales y a los que se dedica más atención en el desarrollo de estos largometrajes, siendo esencial en muchas ocasiones para el completo entendimiento de la obra. Además, estos ejemplos muestran cómo en el ámbito musical existe un enorme desarrollo de las técnicas de los cortometrajes anteriores y de la música de las animaciones Disney. Es en ese punto donde, para resaltar la importancia del componente musical, es necesario destacar la labor de los compositores, que destacan no solo por el mayor desarrollo musical y la estandarización de las técnicas estadounidenses, sino también por adaptar dichas técnicas a sus estilos personales, muchos de ellos influenciados por la música tradicional japonesa.



Imagen 4.1.: Fotograma de la escena en la que *Son Goku* se presenta cantando una canción en *Saiyuki* (1960).

Estos compositores, los cuales son un mayor número que en las pasadas décadas son: Setsuo Tsukahara (*Kujira*); Kozaburo Hirai (*Yûreisen*); Kyoussuke Kami (*Dangobei Torimonochou: Hirake-goma no Maki* y *Hana to Chou*); Ryouichi Hattori (*Fukusuke* y

*Saiyuki*); Koji Taku (*Hyoutan Suzume*); Mitsuo Katou (*Go-hiki no Kozaru Taiji*, *Fushigi na Daiko* y *Bunbuku Chagama*); Hikaru Hayashi (*Ou-sana ni Natta Kitsune*); Tadashi Hattori (*Kappa Kawatarou* y *Beer Mukashi Mukashi*); Senji Itou (*Yumemi Douji* y *Koneko no Rakugaki*); Takanobu Saito (*Kuroi Kikori to Shiroi Kikori*); Eiichi Yamada (*Koneko no Studio*); Chuji Kinoshita, Hajime Kaburagi y Masayoshi Ikeda (los tres componen la banda sonora de *Hakujaden*); y Toru Funamura (*Shonen Sarutobi Sasuke*). La mayoría de ellos son también representativos o bien de la tradición musical nipona o bien de la música cinematográfica japonesa, por lo que continuamos teniendo a personalidades musicales reconocidas componiendo para el género de la animación. No obstante, estos compositores siguen componiendo para una o pocas obras animadas, por lo que subrayamos de nuevo el nombre de Tadashi Hattori, que se confirma como uno de los compositores más representativos para la animación de esta época al componer para un mayor número de obras.

En lo referente a los tres compositores que escriben la banda sonora de *Hakujaden* (1958), encontramos un nuevo paralelismo con la factoría Disney: la utilización de múltiples compositores para los largometrajes de animación. La aparición de varios compositores en una misma obra no es un hecho aislado. En el largometraje de Disney *Blancanieves y los Siete Enanitos* (1937) participan cuatro compositores, Frank Churchill, Leigh Harline, Paul J. Smith y Edward H. Plumb. Los mismos cuatro componen la música de *Pinocho* (1940) y, por ejemplo, la música de *Bambi* (1942) la firman Frank Churchill, Edward H. Plumb y Leigh Harline. La participación de varios compositores se debe principalmente a que estas producciones cuentan con una gran cantidad de música entre canciones, música instrumental, interludios musicales, etc.; por lo que los trabajos colaborativos facilitan la composición de tal cantidad de música. Esto es lo que sucede con *Hakujaden* (1958), con una banda sonora de más de 70 minutos de duración con canciones, largas piezas sinfónicas e interludios musicales. El trabajo colaborativo entre Chuji Kinoshita, Hajime Kaburagi y Masayoshi Ikeda facilita la composición de toda la música del largometraje.

Así, en esta mirada a la década de los 50 vemos cómo la música y las bandas sonoras continúan siendo un componente importante y esencial tanto en el nivel productivo de las obras como en el plano narrativo. Además, vemos cómo es una de las décadas de mayor expansión de estas bandas sonoras para la animación clásica en Japón, debido tanto a la mayor estandarización de las técnicas estadounidenses, a algunas

diferencias que se producen, y al máximo desarrollo de la banda sonora en los tres largometrajes del final de la década. Nos encontramos entonces ante los últimos años en la utilización de estas técnicas y funcionalidades musicales de la época clásica de la animación japonesa. En los primeros años de la década de los 60 vemos algunas de estas técnicas, en mayor medida en los siguientes largometrajes de Toei Doga, pero, no obstante, empiezan a presagiarse algunos de los cambios drásticos que se producirán tanto en la animación como en las bandas sonoras con el estreno en 1963 de *Astro Boy* (Osamu Tezuka).

#### 4.4. Principios de los 60. Los primeros cambios animados y musicales

El contexto socio-político del Japón de los primeros años 60 no se diferencia mucho del de la década inmediatamente anterior. La economía japonesa continúa creciendo y aumentando su rápida expansión (Denison, 2016: 75; Schodt, 2007: 61). Este hecho provoca una situación muy relevante para el presente estudio: el auge de las televisiones y cómo comienzan a entrar en mayor número en las casas de los japoneses (Bendazzi, 2016b: 335). Esto también tiene consecuencias en el ámbito cinematográfico, ya que lo que antes solo se podía retransmitir en las pantallas de cine ahora también se puede consumir a través de las televisiones (Clements, 2013: 85). Este nuevo panorama afecta por consecuente a la animación japonesa, la cual entra en una serie de cambios que dan lugar al género anime a partir del año 1963. Aunque la animación japonesa entra en las televisiones niponas en los primeros años de 1950 en la forma de anuncios publicitarios (ibidem.)<sup>189</sup>, las animaciones narrativas y no publicitarias que más se retransmiten en la televisión japonesa de finales de los 50 son importaciones estadounidenses (Schodt, 2007: 62).

En 1960 se ve un especial televisivo de tres animaciones japonesas con carácter no serial, *Mitsu no Hanashi*<sup>190</sup> (Clements & McArthy, 2006: 302; Hernández Pérez,

---

<sup>189</sup> A este respecto podemos destacar la obra que se ha nombrado en el epígrafe anterior y la cual es uno de estos anuncios televisivos, *Beer Mukashi Mukashi* (Mochinaga Tadahito, 1956).

<sup>190</sup> *Mitsu no Hanashi* (*Three Tales*, 1960) es el primer anime emitido en televisión, en el canal NHK. Se trata de un especial televisivo en el que se narran en forma de animación tres historias famosas escritas por autores infantiles: *Oppel and the Elephant* (Kenji Miyazawa), *Sleepy Town* (Mia Ogawa) y *The Third Plate* (Hirosuke Hamada) (Clements & McArthy, 2006: 302). El carácter no serial significa que estos tres episodios no presentan una trama común ni continua, sino que son historias independientes y autoconclusivas que no están relacionadas entre sí (Loriguillo López, 2018: 127). En el caso de *Mitsu no Hanashi* es como si se trataran de 3 cortometrajes diferentes. Además, forman parte del mismo especial televisivo de media hora de duración, por lo que no ven una serialización semanal, como en el caso de *Otogi Manga Calendar*.

2017: 92). Esta emisión antecede a la creación de uno de los hitos de la compañía Otogi Pro y Ryuichi Yokoyama en 1961, una de las primeras series animadas japonesas más reconocidas por autores y público, *Otogi Manga Calendar (Instant Histori)*. Se trata de una serie con un total de 312 episodios, cada uno con una duración de tres minutos, que se retransmiten en el canal de televisión TBS entre 1961 y 1964. Cada episodio narra un acontecimiento histórico importante a través de diferentes personajes (Hernández Pérez, 2017: 91-92; Horno López, 2014: 60 y 422; Loriguillo López, 2018: 217). En esta serie ya observamos los primeros cambios técnicos y productivos en términos de duración, las temáticas tratadas, costes –los capítulos se retransmiten en blanco y negro–, la música y las bandas sonoras, y las técnicas de animación, ya que algunos capítulos utilizan imágenes y archivos reales que apoyan el discurso narrativo (Clements & McArthy, 2006: 302). “Con la emisión de las lecciones de historia de Yokoyama, se abrió una nueva oportunidad para que los animadores pioneros exploraran las posibilidades del siempre creciente medio de la televisión” (Clements, 2013: 90)<sup>191</sup>. Es entonces cuando en 1963 con la emisión de *Astro Boy* de Ozamu Tezuka y sus principales características comienza lo que se conoce como *anime*.

Este hecho relevante de Otogi Pro da paso a hablar del otro estudio predominante, Toei Doga, el cual retrasa su entrada en la televisión hasta mediados de la década de los 60, y en estos primeros años continua con sus intenciones cinematográficas a través de cortometrajes y películas proyectadas en los cines. “Tras el éxito de *Hakujaden*, Toei procedió a realizar un nuevo largometraje animado cada año, con sus películas generalmente lanzadas cada primavera” (ibidem.: 101)<sup>192</sup>. Estas obras de Toei de principios de los 60, las cuales siguen estando pensadas para rivalizar con las de Disney (Condry, 2013: 94), son el cortometraje *Nezumi no Yomeiri* (Daisaku Shirokawa, 1961) y los largometrajes *Anju to Zushio-maru (The Littlest Warriors)*, Taiji Yabushita y Yugo Serikawa, 1961), *Simbad no Boken (The Adventures of Simbad)*, Taiji Yabushita y Yoshio Kuroda, 1962) y *Wampaku Oji no Orochi Taiji (The Little Prince and the Eight-Headed Dragon)*, Yugo Serikawa, 1963). En estas películas Toei Doga continúa desarrollando otras técnicas de animación, como por ejemplo la técnica de rotoscopia, la cual utiliza en *Simbad no Boken* pero que había empezado a utilizar en *Hakujaden* (Lamarre, 2009:

---

<sup>191</sup> “With the broadcast of Yokoyama’s history lessons, a new opportunity opened up for pioneering animators to explore the possibilities of the ever-growing medium of television” (Clements, 2013: 90).

<sup>192</sup> “After the success of *Hakujaden*, Toei proceeded to make new feature-length animation every year, with its films generally released each spring” (Clements, 2013: 101).

67)<sup>193</sup>. Por lo tanto, estas obras seguirán presentando en la música las técnicas de la década anterior, contrastando así con las otras obras televisivas que proponen otros usos musicales.

Junto a estos estudios y compañías surge en estos primeros años 60 otra de las productoras importantes y que “revolucionó el negocio de la animación en Japón”, Mushi Production (Schodt, 2007: 64)<sup>194</sup>. Creada por Osamu Tezuka en 1961, la compañía nace con la intención de crear tanto obras artísticas como obras de carácter comercial. La animación inaugural de la compañía es el cortometraje de 38 minutos *Aru Machikado no Monogatari (Tales of the Street Corner, Eiichi Yamamoto, 1962)*, una colorida y artística animación antibélica. Dado que esta es una compañía de amplia relevancia para la animación japonesa, ha sido tratada con amplio detalle –así como muchas de sus obras y animaciones– en análisis y estudios como Bendazzi (2016b: 339-341), Clements (2013: 114-130), o el libro de Schodt (2007). Los cambios que desarrolla Mushi Production, en concreto Osamu Tezuka en 1963 con el anime *Astro Boy*, se nombran en el siguiente capítulo, ya que son los elementos que dan origen al medio del anime. Tras varios problemas, esta compañía entra en bancarrota y se disuelve en 1973 (Clements, 2013: 128); pero hasta su año de desaparición crea numerosas e importantes obras para la historia del anime entre series de televisión –como *Jungle Emperor* (1965) o *Dororo* (1969)–, cortometrajes –como *Pictures at an Exhibition* (1966)–, o películas –como *Belladonna of Sadness* (1973)<sup>195</sup>.

A la vista de este desarrollo de la animación japonesa en los primeros años 60, observamos cómo comienza un periodo de cambio en el que se introducen nuevos elementos a la vez que se mantienen los modelos anteriores en diferentes obras. Estas características ven su paralelismo en el ámbito de la música y las bandas sonoras, donde a la vez que encontramos ejemplos que exponen las corrientes musicales de las

---

<sup>193</sup> A propósito de la utilización de la técnica de rotoscopia en *Simbad no Boken* (1962), hay que destacar que se usó para las escenas de acción contando con el joven Chiba Shinichi, también conocido como Sonny Chiba (Clements, 2013: 100). Este actor, nacido en 1939, fue un reconocido y popular actor de películas de acción japonesas, y alcanzó especial notoriedad en Occidente por su papel de *Hattori Hanso* en la saga *Kill Bill* dirigida por Quentin Tarantino (2003-2006). Sony Chiba falleció en agosto de 2021.

<sup>194</sup> “Revolutionize the animation business in Japan” (Schodt, 2007: 64).

<sup>195</sup> Tras su disolución, Mushi Production se vuelve a refundar en el año 1977 contando con un nuevo personal directivo y nuevos métodos de financiación. Esta nueva etapa de la productora llega hasta la actualidad, siguiendo en activo e involucrada en la colaboración y creación de anime.



animaciones anteriores, encontramos obras que empiezan a utilizar nuevos recursos y funcionalidades musicales.

Los recursos musicales heredados de los 50 se dan principalmente en obras en forma de cortometrajes como *Plus 50000 Nen* (Shinichi Suzuki, 1961), *Nezumi no Yomeiri* (Daisaku Shirokawa, 1961) y *Aru Machikado no Monogatari* (Eiichi Yamamoto, 1962), así como en los tres largometrajes de Toei Doga. De esta manera, las técnicas musicales que se utilizan en estos tres primeros cortometrajes son las mayoritarias que se han resaltado los apartados anteriores como hilo musical continuo, estructuración del argumento, paralelismos, repeticiones temáticas, música expresiva de emociones, *mickeymousing*, música figurativa, música diegética, música mayoritariamente alegre y entretenida, etc.<sup>196</sup>. Sin embargo, sí observamos diferencias puntuales. Por ejemplo, en el cortometraje de Otogi Pro *Plus 50000 Nen* (1961), se utiliza una música en la línea de *Hyoutan Suzume* (1959) y *Koneko no Studio* (1959), una banda sonora jazzística con la utilización de piano, contrabajo, batería, xilófonos y guitarra eléctrica.

Llama especialmente la atención el cortometraje inaugural de Mushi Production *Tales of the Street Corner* (1962). Según algunos autores como Schodt, la obra era una especie de trabajo anti-Disney (2007: 64), lo cual confronta con la banda sonora que absorbe las técnicas, los recursos y sonoridad de estos antecedentes americanos. Pese a todo, esto no pretende ser un comentario crítico ya que el aspecto visual de la obra sí se diferencia de las obras occidentales. La banda sonora se destina a apoyar el discurso narrativo de las historias que se narran. Esta obra es otra representación de la importancia musical en la animación, ya que estamos ante un corto sin diálogos en el que la música es necesaria para otorgar coherencia y unificar las historias con cierta independencia narrativa mediante un tema principal que engloba todo el cortometraje<sup>197</sup>. Estas características generalizan las técnicas de la música en la animación clásica a pesar de las

---

<sup>196</sup> En esta línea de influencia de las técnicas clásicas en la animación se sitúa la banda sonora del primer cortometraje del especial televisivo *Three Tales*, el cual se denomina *Dai-san no Sora (The Third Plate, Keiko Osone)*. Escuchamos en este primer cortometraje una banda sonora que emula estas características clásicas. Además, el inicio del especial comienza con una canción cantada por la que será la narradora de las historias, por lo que se sigue ejemplificando la importancia de la canción en todo lo relacionado con la animación. La música de estos tres cortos no la hemos considerado especialmente relevante en lo referente a los cambios funcionales que se pretenden resaltar en este apartado, por lo que los recursos nombrados, así como los comentarios sobre los compositores son meramente descriptivos.

<sup>197</sup> A la vista de la importancia de la música para el cortometraje *Aru Machikado no Monogatari*, no estamos de acuerdo con algunos comentarios críticos que se hacen al respecto de la música de Tatsuo Takai para la obra, la cual algunos autores identifican como “irritante”, sin prestar atención a sus funciones narrativas o estructurales: “Takai Tatsuo’s music forming an irritating, ceaseless loop” (Clements, 2013: 116).

diferencias visuales o estilísticas que puedan presentar las distintas obras. A propósito de las diferencias que comienzan en estos años, encontramos algunas experimentaciones tanto animadas como musicales que dan buena cuenta de los cambios. A este respecto, destacamos el cortometraje *Kaguya-Hime* (Kazuhiko Watanabe, 1961), una obra de 26 minutos en animación por marionetas en *stopmotion* en la que se mezclan en la historia elementos tradicionales con elementos futuristas que adaptan la reconocida leyenda japonesa *El Cuento de la Princesa Kaguya*<sup>198</sup>. En el plano de la música, algunas técnicas clásicas se utilizan con una instrumentación muy diferente que promueve otras sonoridades. En esta banda sonora –que no acredita compositor– la mayoría de las piezas están interpretadas por un sintetizador y música electrónica, elementos que no empezarán a ser recurrentes en el anime hasta los últimos años 60 y las décadas de los 70, 80 y 90.

Así, a raíz de estas nuevas sonoridades, prestamos atención a los primeros cambios funcionales en la música de las animaciones que están destinadas a la televisión y que son las más características de estos años. A este respecto llamamos la atención sobre la obra *Goman-Hiki* (1962), también perteneciente a la productora Otogi Pro. Desafortunadamente no ha sido posible obtener la obra *Otogi Manga Calendar* (1961), que es una de las más representativas de la entrada del anime en la televisión, por lo que su banda sonora y los cambios que se producen no pueden formar parte de los objetos de estudio. Sin embargo, el estudio de algunas fuentes y el análisis de la posterior obra *Goman-Hiki* (1962) nos dan algunos indicios sobre la posible banda sonora utilizada en *Otogi Manga Calendar* (1961). Primero, algunos sitios web especializados en el anime no acreditan ningún compositor para *Otogi Manga Calendar*<sup>199</sup> ni para *Goman-Hiki*. Lo mismo ocurre con la enciclopedia del anime (Clements & McArhty, 2006: 302). Segundo, los episodios de las dos series duran entre 3 y 4 minutos, por lo que en tan poco tiempo no hay espacio para incluir varias piezas o una composición musical elaborada. Por lo

---

<sup>198</sup> La leyenda trata sobre un cortador de bambú que un día se encuentra a una bebé dentro de un tronco. El mismo bosque que dio a luz a *Kaguya* comienza a dar oro al cortador de bambú, con el que convierte a *Kaguya* en princesa. Al convertirse en una princesa le llegan numerosos pretendientes, los cuales son enviados a unas pruebas para ver quién se queda con el amor de *Kaguya*. Tras algunos problemas, se descubre la verdadera historia de *Kaguya*, quien es hija de la luna y se verá obligada a volver a su lugar de origen. Este cuento popular japonés ha sido adaptado en innumerables ocasiones al género del anime y la animación japonesa desde su nacimiento en 1917. Una de las adaptaciones más fieles, reconocidas y populares es el artístico largometraje del Studio Ghibli en 2013 *Kaguya-hime no Monogatari* (*The Tale of the Princess Kaguya*), dirigida por Isao Takahata.

<sup>199</sup> Estos sitios web especializados, aunque con cierto carácter divulgativo son: “Anime News Network” (ANN): <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1495> y “Anime Data Base” (aniDB): <https://anidb.net/anime/5034> (Última visualización de ambas páginas 05/10/2021).

tanto, sospechamos que la música utilizada en *Otogi Manga Calendar* es muy similar a la escuchada en *Goman-Hiki*, una pieza pianística breve y repetitiva de tono alegre que ayuda a mantener la atención en el relato de la historia.

*Goman-Hiki* es una serie de televisión creada por Otogi Pro que consta de 100 episodios emitidos entre 1962 y 1965. Cada episodio dura alrededor de 4 minutos y se narran las diferentes aventuras que les ocurren a varios grupos de animales en el bosque<sup>200</sup>. El compositor de la música no está acreditado, pero en el análisis de la serie se comprueban los primeros cambios funcionales de la música para la animación televisiva, ya que todos los episodios utilizan la misma pieza de piano. Que se utilice una misma pieza musical para narrar historias diferentes que suceden a distintos personajes provoca que se produzcan cambios *musivisuales*, siendo el primero de ellos que la música deja de afectar al discurso narrativo de las acciones y al paralelismo del argumento. Así, la banda sonora en *Goman-Hiki* (1962) se usa como un fondo sonoro que principalmente pretende ayudar al espectador a mantener la atención sobre lo que está sucediendo mientras otorga un carácter general entretenido y amable. Al no apoyar el argumento o las acciones, así como tampoco los planos emocionales, la banda sonora es prescindible para el entendimiento de la obra y deja de ser uno de los elementos importantes. Además, la utilización de una misma pieza hace que se pierdan otras de las técnicas representativas de la música de las animaciones clásicas como el *mickeymousing*, la sincronía con los movimientos, la expresión de emociones o sensaciones, la figuración de elementos visuales, etc.

Por ejemplo, en dos episodios diferentes como son el n.º 7 (*Hen na Inoshishi*) y el n.º 70 (*Fushigi na Michishirube*), la música se adhiere a la imagen de forma neutra, sin adentrarse en las emociones o resaltar las acciones de las distintas aventuras, por lo que solo pretende otorgar un ambiente entretenido que mantenga la atención del espectador durante 4 minutos<sup>201</sup>. No obstante, estos cambios, aunque llamativos y destacados, no son

---

<sup>200</sup> Se vuelve a tratar de una obra de televisión no serial, en la que en cada episodio se narra una aventura diferente y autoconclusiva.

<sup>201</sup> En el episodio *Hen na Inoshishi* se narra cómo un jabalí intenta zafarse de un árbol que ha nacido en su lomo, mientras que el episodio *Fushigi na Michishirube* narra las acciones traviesas de unas ardillas jugando con las señalizaciones para hacer que los demás animales se pierdan. Al utilizar una pieza neutra no se resaltan las acciones de los diferentes personajes, por lo que la música pierde gran parte de su valor narrativo. En esta misma línea se encuentran las bandas sonoras de dos de los cortometrajes que componen *Three Tales* (1960), *Otsuberu to Zo* (Makoto Wada) y *Nemui Machi* (Shūichi Nakahara). En ellos, se desarrollan bandas sonoras jazzísticas que se adhieren superficialmente a las narrativas, presagiando así los primeros cambios que se producen en estas obras de principios de los 60.

determinantes, ya que en los próximos años las series anime en la televisión japonesa siguen modificando muchos elementos como duración de episodios, temáticas, personajes, historias, etc. Los cambios musicales decisivos vendrán en los siguientes años, lo que deja estos elementos musicales de *Goman-Hiki* (1962) como unos antecedentes derivados de la entrada del anime a la televisión. Dichos cambios, como se intentará justificar en el siguiente apartado, están también influenciados por la limitación y disminución de los costes de producción y el dinero dedicado a la animación televisiva (Clements, 2013: 118).

The image shows a piano score for the anime *Goman-Hiki* (1962). It is divided into three sections: A, B, and C. Section A is the 'Motivo principal' (Main Motif) at a tempo of 90, featuring a melody in the right hand and bass notes (MiM, SiM, Mim, SiM) in the left hand. Section B is the 'Melodía segunda parte' (Second Melody) at a tempo of 80, with the text 'Tonalidad de Lam' (Lam Tonality) written above it. Section C is the 'Tercera melodía' (Third Melody) at a tempo of 160, with bass notes (MiM IV, MiM, Fa#M DD, SiM D) written below it. The score is in 3/4 time and Lam major.

Figura 4.7.: Extractos de las tres partes de la pieza de piano de 4 minutos que acompaña todos los episodios de *Goman-Hiki* (1962).

A la vez que se desarrollan estos cambios se siguen proyectando animaciones cinematográfica cuyas características musicales son semejantes a las décadas anteriores, concretamente los largometrajes de Toei Doga de los primeros años 60: *Anju to Zushio-maru* (*The Littlest Warriors*, Taiji Yabushita y Yugo Serikawa, 1961), *Simbad no Boken* (*The Adventures of Simbad*, Taiji Yabushita y Yoshio Kuroda, 1962) y *Wampaku Oji no Orochi Taiji* (*The Little Prince and the Eight-Headed Dragon*, Yugo Serikawa, 1963). Toei continúa realizando grandes y épicas obras en las que la música sigue siendo un elemento muy importante a la altura de la música de las tres películas de la década anterior. Esto es observable en las utilizations de técnicas y funcionalidades como los hilos continuos, los paralelismos, las canciones, el *mickeymousing*, la representación de localizaciones y épocas históricas, una música altamente emocional y sentimental en los momentos climáticos de las obras, etc. Quizá, de estas tres obras, la banda sonora de

*Wampaku Oji no Orochi Taiji* (1963) sí presente algunos cambios y funcionalidades representativas, pero estas, más que responder a unos cambios en la animación, responden al estilo particular del compositor, Akira Ifukube, uno de los compositores más importantes de la tradición musical y cinematográfica japonesa del siglo XX.

OBOE

TROMPAS Y CHELOS

VIOLINES

SOLm DOm SOLm DOm LAdis SOLm LAdis DOm SOLm LAdis SOLm RE7+ SOLm

Figura 4.8.: Gran pieza orquestal y fraseológica de alto componente emocional que se escucha en una de las escenas climáticas de *Anju to Zushio-maru (The Littlest Warriors)*, Taiji Yabushita y Yugo Serikawa, 1961): la despedida definitiva de los dos hermanos protagonistas.

A raíz de estos largometrajes que desarrollan los recursos musicales clásicos y en los que la música es un elemento muy importante, debemos resaltar que a lo largo de la década de los 60 hallamos varios ejemplos tanto en otras películas como en series televisivas en las que estos recursos clásicos siguen estando presentes. Esto demuestra que los 60 son una época de cambio en la que se combinan la introducción de nuevos recursos y el mantenimiento de las sonoridades de las anteriores décadas. Este periodo de cambio también se justifica en que la mayoría de los compositores de las obras que se han nombrado son menos representativos, están menos presentes en el anime de los 60 y a penas se ha encontrado información sobre ellos, excluyendo el caso de Akira Ifukube e Isao Tomita, compositor este último de gran relevancia para la creación del género anime en la década de los 60<sup>202</sup>. Con todo, en estos primeros años 60 se presagian y se ven los primeros cambios tanto en la propia animación japonesa como en sus bandas sonoras, lo que encuentra su punto de inflexión en el año 1963 y la creación de series como *Astro Boy* o *8 Man*, cuyas bandas sonoras son totalmente diferentes a las anteriores.

<sup>202</sup> Los compositores acreditados de las obras de estos primeros años de la década de los 60 que se tratan brevemente en los anexos son: Yoichi Suzuki (*Plus 50000 Nen*, 1961); Shingo Asano (*Nezumi no Yomeiri*, 1961); Tatsuo Takai (*Aru Machikado no Monogatari*, 1962); Chuji Kinoshita y Hajime Kaburagi (*Anju to Zushio-maru*, 1961), los cuales ya se han tratado en la década 50; Masao Yoneyama e Isao Tomita (*Simbad no Boken*, 1962) y Akira Ifukube (*Wampaku Oji no Orochi Taiji*, 1963).

## SÍNTESIS DEL CAPÍTULO 4

A la vista de lo expuesto a lo largo de este capítulo sobre las bandas sonoras de la animación japonesa desde la década de 1930 a los primeros años de 1960, podemos resumir diferentes aspectos relacionados con los planteamientos de la investigación. Primero, y de forma general para la mayoría de obras de todas las décadas, la música y la banda sonora es uno de los elementos importantes de las animaciones tanto a nivel narrativo como productivo, y uno de los recursos que los directores y creadores tienen muy en cuenta a la hora de crear sus obras. Esto se puede comprobar en mayor medida en las obras de la década de los 40, y de hecho los autores académicos del anime nombran el componente musical como uno de los elementos a destacar de la época. Esto último nos indica cómo hay una evolución desde la música de los 30 –cuando se produce la entrada, una búsqueda de estilo y experimentación con la música– hasta los 50, cuando el componente de la banda sonora crece exponencialmente, tal y como se escucha en los tres largometrajes a color de Toei Doga y sus grandes y épicas bandas sonoras orquestales. A raíz de la influencia occidental destacada en la introducción y en el capítulo 3, desde los años 30 hasta los 60 predominan en las bandas sonoras de animación los cánones, técnicas y recursos característicos de las animaciones americanas. No obstante, debido a la tradición cinematográfica japonesa y a la experimentación en la animación, hemos destacado obras en los 30 y los 40 –como las animaciones por siluetas– en las que los recursos musicales son lo suficientemente diferentes para otorgar originalidad y valor artístico al género animado nipón de estos años. Así mismo, como hemos subrayado, en el desarrollo de las bandas sonoras jugaron un papel importante las instituciones gubernamentales, tal y como se demuestra en las obras propagandísticas, ya que la música era un componente esencial para crear la atracción del espectador. De esta manera, con la evolución de la animación y su entrada en la televisión –que se produce en los primeros años de 1960– las bandas sonoras cambian las funcionalidades para adaptarse a los nuevos formatos televisivos. La importancia de estas bandas sonoras recae también sobre los compositores que las escribieron y que contribuyeron a aumentar el valor artístico, narrativo y productivo de la animación japonesa, pudiendo destacar las figuras de Tetsuo Nishigaki o Tadashi Hattori. Además, la importancia del componente musical se demuestra en que muchas animaciones contaron con compositores representativos de la cultura japonesa como Fumio Hayasaka, Hikaru Hayashi, Yuji Koseki o Akira Ifukube.

## CAPÍTULO 5

### **El nacimiento del género anime. Nuevas formas musicales y bandas sonoras. 1963-1990**

En este capítulo trataremos la segunda época de la historia de las bandas sonoras del anime, que hemos situado entre 1963-1990. Inaugura esta la ya mencionada serie de televisión *Astro Boy* de Osamu Tezuka en el año 1963, y en ella se observarán innovaciones de carácter estilístico, técnico y productivo. Así mismo, a través del análisis *musivisual* de distintas obras se observarán los cambios fundamentales de las bandas sonoras de este periodo y sus diferencias con respecto a las de las décadas anteriores. A su vez, indicaremos las diferencias notables de la producción de anime en las décadas de 1960, 1970 y 1980, ya que tanto el desarrollo de la animación como de la música presenta una gran variabilidad en estos años. La producción del anime experimenta un crecimiento exponencial, y durante los 70 y los 80 se convierte en un género reconocido mundialmente con una ingente producción –series, películas, especiales, OVA, etc. En este rico panorama, aparecen compositores como Tatsuo Takai, Isao Tomita, Takeo Watanabe, Kentaro Haneda o Shunsuke Kikuchi, quienes contribuyen a desarrollar las formas musicales que aún podemos encontrar en la producción actual del anime.

## 5.1. Los cambios en la técnica, producción y estilo de la animación a través de *Astro Boy* (1963). El nacimiento del género anime

A comienzos de la década de 1960, Japón se encuentra en unos años de notable crecimiento económico (Schodt, 2007: 61), lo que posibilita el desarrollo de sus formas culturales, entre ellas la animación, que experimenta un cambio total con respecto a las décadas anteriores. Son numerosos los autores que han tratado en detalle dichos cambios, por lo que en este apartado proponemos un pequeño resumen atendiendo sobre todo a aquellos factores directamente relacionados con las bandas sonoras y la música utilizada en el anime.

“La emisión de *Astro Boy* en el día de año nuevo de 1963 se marca generalmente como el inicio de una nueva era en la animación japonesa” (Clements, 2013: 116)<sup>203</sup>. Fue creada por Osamu Tezuka –un *mangaka* ampliamente reconocido por aquel entonces (Bendazzi, 2016b: 336)– en su estudio de animación Mushi Production. Esta obra establece todas las diferencias técnicas y productivas que se observan con respecto a las animaciones japonesas cinematográficas y televisivas de décadas anteriores y marca el inicio del género anime que conocemos hoy día. La importancia de este hecho queda patente en algunos trabajos académicos que aportan una dedicación exclusiva a esta serie. Tal es el caso del libro de Schodt (2007), *The Astro Boy Essays. Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*. Dos de los rasgos más significativos de esta obra son: primero, que se trata del primer anime televisivo con periodicidad semanal donde la duración de los episodios es de entre veinte y treinta minutos (Loriguillo López, 2018: 219), muy diferentes de los cuatro o cinco minutos de los episodios de la inmediatamente anterior *Otogi Manga Calendar* (Ryuichi Yokoyama, 1962). Segundo, *Astro Boy* (1963)<sup>204</sup> presenta una temática de ciencia ficción, que será el género por el que el anime consiga parte de su fama internacional en las siguientes décadas (Loriguillo López, 2018: 224).

Por otra parte, asistimos también a otros cambios a nivel productivo que además se convierten en representativos de este periodo. El más importante es la limitación del presupuesto (Clements, 2013: 118). Realizar una serie animada semanal que pudiera

<sup>203</sup> “The broadcast of *Astro Boy* on New Year’s Day 1963, is generally taken to mark the beginning of a new age in Japanese animation” (Clements, 2013: 116).

<sup>204</sup> El anime *Astro Boy* (Osamu Tezuka, 1963) está adaptado del manga *Mighty Atom*, creado por el propio Tezuka en 1951. Este fue un manga de gran popularidad entre los lectores japoneses de la época.



presentar la misma calidad en la animación que los largometrajes de Toei Doga contemporáneos resultaba muy caro. Esto llevó a un límite presupuestario que, a su vez, dio lugar a ciertos cambios técnicos en la producción y que se convertirán en característicos del anime (ibidem.). También son notables los cambios a nivel de la financiación, distribución y venta de *Astro Boy* (1963): Tezuka contó con la colaboración de empresas publicitarias y la financiación de marcas de productos populares como “Morinaga Chocolate” (ibidem.: 122); además, Mushi Production y Tezuka subcontrataron la producción de muchas partes de la animación a otros estudios (ibidem.: 123). Esto provoca que, desde los 70 y hasta la actualidad, la producción de animes japoneses subcontrate parte de la producción a estudios coreanos o taiwaneses (Loriguillo López, 2018: 246). Por último, la producción de *Astro Boy* contó con inversión de capital extranjero de empresas norteamericanas con el objetivo de que la obra se exportara y emitiera en televisiones estadounidenses (Clements, 2013: 123), lo que hace también de *Astro Boy* el primer anime en ser exportado internacionalmente (Schodt, 2007: 76-97)<sup>205</sup>.

*Astro Boy* fue un éxito popular y televisivo, lo que le llevó a estar en la antena japonesa hasta el año 1966 y contar con un total de 193 episodios (Loriguillo López, 2018: 235). Esto consolida a la serie como una de las más definitorias de la nueva animación japonesa, que a partir de estas décadas comienza a denominarse anime, entendiendo el concepto como un medio de animación con connotaciones no solo artísticas sino también productivas y comerciales (Bendazzi, 2016b: 370). No obstante, y junto a los cambios productivos, son los cambios estilísticos y técnicos lo más representativo para nuestro estudio, ya que las bandas sonoras se ven afectadas por estas modificaciones. Junto a cambios estilísticos como el dibujo anime derivado del manga de Tezuka –por ejemplo, los famosos ojos grandes (Condry, 2013: 102-103)– destacan los cambios técnicos. Debido a los límites del presupuesto, Tezuka abandonó las fluidas animaciones de Toei Doga e implantó en *Astro Boy* la “animación limitada” (Loriguillo López, 2018: 220).

La “animación limitada” es un recurso que minimiza los movimientos de los dibujos disminuyendo el número de fotogramas. Se utilizan 8 fotogramas por segundo en lugar de los 24 fotogramas por segundo característicos de las fluidas y “completas” animaciones de Disney y Toei (Horno López, 2014: 279). Esta técnica, que Tezuka toma

---

<sup>205</sup> Amparamos a la lectura de estas páginas del libro de Schodt (2007) ya que se ocupa con amplio detalle de la exportación de *Astro Boy* al territorio americano.

prestada de las obras animadas de Hanna-Barbera (Clements, 2013: 118), se convierte en característica del anime. La utilización de esta técnica deriva en otros recursos animados que marcan la estética del medio. Resumimos estos recursos a partir de Loriguillo López (2018: 220-221):

- Emplear imágenes estáticas (*Toma[-e]*) que aprovechan fotogramas fijos ocupando varios segundos de animación, utilizando sobre estas imágenes estáticas movimientos de cámara o zoom que otorgan dinamismo a los fotogramas.
- *Hiki-cel*: que consiste en crear la sensación de movimiento moviendo la capa dibujada que ejerce de fondo sobre la capa de, por ejemplo, la imagen estática de un personaje.
- *Kurikaeshi*: creación de *loops* de movimiento para diferentes escenas y que se utilizan y repiten no solo en el mismo episodio, sino en episodios diferentes.
- Fragmentar la acción (*Bubun*), lo que consiste en animar únicamente las extremidades imprescindibles para realizar los movimientos, como, por ejemplo, solo un brazo o la boca en dos posiciones (cerrado y abierto) para los diálogos.
- *Kenyo*: repositorio de celdas e imágenes para su posterior uso en otros momentos de la producción.
- Planos cortos (*Short cut*) en secuencias de acción que requieran mucho movimiento, aprovechándose de las imágenes estáticas y la velocidad en el montaje.

Tras estos aspectos referidos a la técnica, es necesario prestar atención a otros cambios que son importantes para el posterior desarrollo de las bandas sonoras, como son las nuevas temáticas y las nuevas formas de narración. Con respecto a esta última, *Astro Boy* presenta la progresión narrativa convencional de tramas episódicas y autoconclusivas. Tras la presentación de *Astro Boy* en el primer episodio, el héroe se enfrenta a un problema y solución diferente en cada capítulo (Loriguillo López, 2018: 224). Este será el modelo de narración casi exclusivo durante los años 60, presentándose en la totalidad de series más representativas como *EightMan* (*8 Man*, Haruyuki Kawajima, 1963), *Princess Knight* (*Ribbon no Kishi*, Chikao Katsui y Kanji Akahori, 1967), *Gegege no Kitaro* (vv. directores, 1968) o *Ninpu Kamui Gaiden* (Yonehiko Watanabe, 1969). En cuanto a las temáticas, *Astro Boy* comienza a alejarse de las formas infantiles o cómicas de otros productos animados contemporáneos y se centra en otros componentes filosóficos o psicológicos en donde los autores plasman sus puntos de vista

sobre la sociedad en la que viven (Horno López, 2014: 129). Por ejemplo, en el primer episodio de *Astro Boy* las grandes desgracias que sufre el protagonista lo convierten “en una representación alegórica de la angustia psicológica experimentada por Tezuka y toda la generación criada en la inmediata posguerra” (Loriguillo López, 2018: 224). Con *Astro Boy* comienzan las series anime donde “en vez del movimiento y el ‘realismo’ el énfasis se puso en la historia, en el desarrollo de personajes y el impacto emocional” (Schodt, 2007: 71)<sup>206</sup>. Estas temáticas adultas son características del anime desde su creación y se ven tempranamente en los pensamientos sobre la vida y la muerte de *Ninpu Kamui Gaiden* (Yonehiko Watanabe, 1969) y en las constantes luchas de *Ashita no Joe (Tomorrow's Joe)*, Osamu Dezaki, 1970) para sobrevivir a la pobreza y a una sociedad corrompida. Es en estos años donde comienzan a desarrollarse las características temáticas que llevan al anime actual a diferenciarse en cuanto a la profundidad de sus historias (Napier, 2005). En este resumen encontramos pues los principales cambios que, como veremos, determinarán las nuevas formas y funcionalidades de las bandas sonoras que se desarrollan en el anime a partir de 1963 y que se distancian de las corrientes de décadas anteriores.

## **5.2. Los cambios productivos y funcionales en las bandas sonoras de las series anime *Astro Boy* (1963) y *8 Man* (1963)**

Al igual que en la técnica de animación, el principal factor que influyó de forma directa en las bandas sonoras fue la disminución en los costes de producción. Al contar con un presupuesto limitado que primaba la animación sobre el resto de elementos, otros componentes como las bandas sonoras estaban muy limitados en cuanto a recursos y capacidad de producción, lo que inevitablemente se ve reflejado en la calidad de la música. Esto ha sido observado por otros autores en lo referente tanto a la animación americana como al anime. “La música de los dibujos animados experimentó sus años dorados en las décadas de 1940 y 1950 antes de que los estudios televisivos aumentaran la carga de trabajo, redujeran el presupuesto y, con la llegada de los sintetizadores, destriparan el arte” (Strauss, 2002: 5)<sup>207</sup>. En su estudio sobre una de las bandas sonoras de anime más populares como es la de *Cowboy Bebop* (Shinichiro Watanabe, 1998),

---

<sup>206</sup> “Instead of movement and ‘realism,’ the emphasis was placed on story, character development, and emotional impact” (Schodt, 2007: 71).

<sup>207</sup> “Cartoon music experienced its golden years in the 1940s and ‘50s, before television studios increased the workload, lowered the budget, and, with the advent of synthesizers, eviscerated the art” (Strauss, 2002: 5).

Yamasaki comenta cómo “la música de la banda sonora generalmente tiene un estatus bajo en la producción de trabajos de animación y la creación de las imágenes se prioriza en términos de tiempo y esfuerzo” (2010: 210)<sup>208</sup>.

No obstante, estas palabras se refieren principalmente a las nuevas sonoridades y estilos musicales derivados de la entrada del anime en la televisión, lo que ha evolucionado notablemente hasta nuestros días. Así, analizamos estos cambios condicionados por los recursos productivos dedicados a las bandas sonoras y que a su vez se adaptan a las nuevas narrativas y formatos del anime. Estas características las expondremos de dos maneras: por un lado, a través de dos series anime como son *Astro Boy* (Osamu Tezuka, 1963) y *8 Man* (*Eightman*, Haruyuki Kawajima, 1963) y, por otro, comparando los recursos musicales propios de estos años con los recursos musicales vistos en las anteriores décadas. El motivo de ilustrar los cambios musicales a través de dos series anime es por su importancia en la historia del medio. Como hemos señalado, *Astro Boy* es referido a menudo como el “primer anime” ya que, estrenado en enero de 1963, se adelantó por algunos meses a otras series anime del mismo año con las que comparte soluciones similares impuestas por las limitaciones de producción y constituyendo, por tanto, el primer ejemplo de la nueva animación japonesa en el año 63 (Loriguillo López, 2018: 219). Junto a *Astro Boy*, encontramos otros ejemplos como *Tetsujin 28-go* (*Gigantor*, Yonehiko Watanabe y Tadao Wakabayashi, 1963) y nuestro otro objeto de estudio, *8 Man* (Haruyuki Kawajima, 1963), emitidos respectivamente en octubre y noviembre de 1963.

Si *Astro Boy* no hubiera vencido a otras compañías de animación en la distribución siendo transmitido como un programa de año nuevo en 1963, entonces varias de las compañías rivales de Tezuka habrían ocupado felizmente ese hueco del “primer” anime televisivo (Denison, 2016: 80-81)<sup>209</sup>.

Así, a través de estos dos ejemplos podemos destacar los cambios más representativos en las bandas sonoras del anime de 1963:

- 1) La supresión del hilo musical continuo. En la mayoría de cortometrajes y películas hasta los años 50, independientemente de la duración de la obra, escuchábamos

---

<sup>208</sup> “Soundtrack music has generally low status in the production of animation works and the creation of the visual is prioritized in terms of time and effort” (Yamasaki, 2010: 210).

<sup>209</sup> “Had *Astro Boy* not beaten other animation companies to distribution, being broadcast as a New Year’s program in 1963, then several of Tezuka’s rival companies would have happily filled that ‘first’ television anime slot” (Denison, 2016: 80-81).

música en un hilo continuo con la misma duración que el film. Esto desaparece con la entrada del anime en televisión, ya que los escasos presupuestos de producción no permiten componer una gran banda sonora que ocupe los veinte o veinticinco minutos de cada episodio. Por lo tanto, la música en los episodios de *Astro Boy* y *8 Man* se usa de forma puntual, sonando en los momentos que más se requiere y sin llegar a ocupar la mitad de la duración de los episodios. Por ejemplo, la música extradiegética del primer episodio de *Astro Boy* se escucha en 17 escenas separadas que no ocupan la mitad del episodio, por lo que gran cantidad del mismo aparece sin ningún acompañamiento musical. En el episodio 26 de la misma serie escuchamos únicamente 12 pistas musicales. En el primer episodio de *8 Man* la música se escucha en 22 escenas y en el episodio 34, por ejemplo, se escucha la banda sonora en 16 ocasiones, por lo que en numerosos momentos del metraje no aparece música.

- 2) La reducción de los paralelismos musicales. Al no presentar un hilo continuo la música no marca todos y cada uno de los cambios argumentales. La música escuchada en las diferentes escenas se dedica a unos componentes narrativos o psicológicos determinados. Mientras que en años anteriores imagen y música se refuerzan mutuamente en una relación de síncrexis, a partir del año 63 la función narrativa principal se realiza mediante la sucesión de imágenes y diálogos. La música, por su parte, puntualiza los elementos narrativos más importantes. De esta manera se producen relaciones más complejas en las que la música presenta una mayor variedad de funciones, no siendo el refuerzo narrativo la función mayoritaria, como sí lo fue en las obras clásicas. No obstante, el paralelismo imagen-música se sustituye por una función estructural en la que la música – mediante apuntes musicales breves que explicamos posteriormente– marca los cambios temporales o espaciales en el desarrollo de los episodios. Por ejemplo, en algunos momentos de *Astro Boy* o *8 Man*, se escucha una pieza que marca la aparición de un personaje, el cambio de una localización o la aparición de un combate, como el enfrentamiento entre *Astro* y otro robot en el circo del episodio 1.
- 3) Una amplia reducción instrumental. Por los mismos motivos de la escasez de recursos dedicados a la música, la amplia instrumentación orquestal de las bandas sonoras de los 40 y 50 se reduce al máximo. Las pistas musicales se interpretan

con pocos instrumentos y destacan sobre todo los vientos metales y las cuerdas. Por ejemplo, en las escenas de las acciones heroicas de *Astro Boy* en las que se escucha el tema principal, este es interpretado por los vientos metales acompañados por pocas cuerdas. En otros momentos de tensión del episodio 1 de *Astro Boy* se utiliza únicamente un metalófono. En una de las escenas de mitad del primer episodio de *8 Man* la acción del protagonista se puntualiza con un único trombón reforzado por las cuerdas para pasar seguidamente a un metalófono y un sintetizador.

Con esta supresión de los hilos continuos y una amplia reducción instrumental tenemos pues los primeros cambios más representativos y drásticos de las bandas sonoras del anime en su entrada a televisión. Esto se comprueba fácilmente si se comparan estas bandas sonoras con la música del largometraje de *Toei Doga* del mismo año 1963 *Wanpaku Oji no Orochi Taiiji (The Little Prince and the Eight-Headed Dragon, Yugo Serikawa, 1963)* que, al contar con mayores medios de producción, presenta una banda sonora mucho más elaborada. No obstante, al igual que las nuevas técnicas de animación se convierten en características del anime y de su posterior desarrollo, lo mismo ocurre con los nuevos recursos musicales. Para ejemplificar estos y otros cambios funcionales que se producen, lo hacemos explicándolos desde las propias técnicas de animación expuestas en el apartado anterior, las cuales guardan relación con las técnicas y funciones en las bandas sonoras.

Por ejemplo, la banda sonora se relaciona con las imágenes estáticas en las que se utilizan los movimientos de cámara o el movimiento sobre capas de dibujos –*Toba [-e]* y *Hiki-cel*. La música adquiere entonces una función importante al otorgar ritmo y movimiento, minimizando la sensación de estatismo de las imágenes. Así, en el episodio 1 de *Astro Boy*, en la escena en la que se narra la vida de *Astro* convertido en robot, las imágenes estáticas con poco movimiento se acompañan con una pieza en ritmo de vals – que, de hecho, es una variación del tema principal de la serie. Este vals otorga ritmo y movimiento a las imágenes estáticas. En el episodio 26 se produce un enfrentamiento entre *Astro Boy* y su enemigo *Inferno* en el que se utiliza el recurso del *Hiki-cel*. En este enfrentamiento con imágenes estáticas la música potencia la percepción de movimiento generando sensaciones relacionadas con la tensión y el nerviosismo.

Estas imágenes estáticas dan paso a hablar de otra técnica musical que desaparece en estos dos animes televisivos y que era característica de las fluidas animaciones con mucho movimiento: el *mickeymousing*. Esta técnica, al marcar todos los movimientos realizados por los personajes no se utiliza en obras en las que las animaciones son estáticas. Se deja de utilizar por tanto una de las técnicas musicales narrativas más representativas de los dibujos animados clásicos, dando lugar a otras funciones más psicológicas o emocionales. El *mickemousing* comienza a desaparecer progresivamente a partir del año 1963, utilizándose solo puntualmente para representar algunas ocasiones cómicas. Por ejemplo, en el episodio 2 de *Astro Boy* se emplea en un único momento para marcar una acción cómica del *Dr. Ochanomizu*; en *8 Man* se utiliza en movimientos muy puntuales de las acciones del protagonista. No obstante, a pesar de la supresión de *mickeymousing*, la música se sigue sincronizando con otros elementos ya que contribuye a la sensación de movimiento de las imágenes estáticas.

Las nuevas formas de la banda sonora se asemejan también a otros recursos técnicos de la animación como los *Kurikakeshi* y *Kenyo* –la creación de *loops* y un repositorio de imágenes para su reutilización. Al contar con poca producción, en la banda sonora se utiliza un recurso que ya se empleaba en la música de las décadas anteriores pero que a partir de 1963 se aprovecha al máximo: la repetición temática. De este modo, se compone un número de temas principales, temas secundarios, temas de personajes, temas circunstanciales, temas de sensaciones determinadas, etc., que aparecen en diferentes momentos a lo largo de toda la serie. Como consecuencia, se produce una condensación del material temático que permite aprovechar mejor los recursos de producción pero que no deja de adaptarse narrativamente a la serie, ya que la música reutilizada tiene relaciones determinadas con diferentes elementos narrativos, aportando así coherencia y unidad.

Por ejemplo, en los episodios 1 y 2 de *Astro Boy* el tema particular del *Dr. Ochanomizu* se escucha en cinco ocasiones, ocupando así más segundos de música, pero sin perder funcionalidades narrativas. Esto ocurre sobre todo con los temas principales de las series, los cuales se escuchan prácticamente en todos los episodios y en las acciones más importantes de los protagonistas. En la mayoría de las acciones culminantes de los protagonistas, tanto en *Astro Boy* como *8 Man*, escuchamos el tema principal en instrumentaciones muy parejas. Esta repetición temática presenta además una funcionalidad unificadora muy importante, ya que al utilizar los mismos temas musicales

en tramas episódicas autoconclusivas la música unifica el universo de los personajes y de la serie; aunque las historias sean diferentes, el protagonista es el mismo, lo cual se subraya mediante el mismo tema musical principal.

Otra de las técnicas animadas es el *Bubun*, la fragmentación de la acción animando solo la parte imprescindible del movimiento. Esto tiene su correlato en la banda sonora mediante la utilización de lo que hemos denominado como “apunte musical breve”. El apunte musical breve es un motivo musical de muy pocos segundos de duración y que se forma con pocas notas, unos acordes y generalmente con muy pocos instrumentos. Estos apuntes breves que en ocasiones solo duran 2 segundos se utilizan para diversos propósitos de los que los mayoritarios son: cambio de localizaciones, cambios del tiempo de la historia, cambio de espacios físicos, aparición en pantalla de personajes, aparición de objetos, determinadas acciones importantes, etc. Es decir, se utilizan para llamar la atención y para puntualizar sucesos narrativos que dan ritmo al desarrollo del episodio y otorgan a la música una funcionalidad tanto estructuradora –dividir el capítulo en partes argumentales–, como narrativa al llamar la atención sobre diferentes elementos argumentales.

Lo que nosotros llamamos apunte musical breve representando estas transiciones entre escenas o aparición de elementos en la narrativa se puede asemejar a lo que otros autores como Buhler et al., denominan “sound bridge” –puente sonoro– o “hard cut” –corte brusco– (2010: 92). No obstante, estos términos tienen connotaciones específicas que no siempre responden a su presencia en el caso del anime. Así, en el anime estos apuntes breves pueden cumplir múltiples funciones y propósitos dependiendo del contexto en el que se utilicen, por lo que los llamamos apuntes breves de una forma general y en el contexto de cada obra se explican sus utilidades específicas.

Uno de los últimos cambios más importantes en la música es el relacionado con las temáticas y los desarrollos psicológicos de los personajes. Al abandonar los movimientos fluidos de las animaciones se priman otros elementos como las historias y los desarrollos de los personajes. En estos cambios la música se convierte en un recurso muy importante para potenciar los desarrollos históricos y psicológicos. Esto será uno de los recursos musicales que más irá evolucionando con el anime y será más observable en años posteriores en series como *Space Battleship Yamato (Uchu Senkan Yamato, Leiji Matsumoto, 1974)*, *Ashita no Joe (Tomorrow's Joe, Osamu Dezaki, 1970)* o *Dororo*



(*Dororo to Hyakkimaru*, Gisaburo Sugii 1969). No obstante, estos elementos comienzan a apreciarse ya en *Astro Boy*. Por ejemplo, en el episodio 1 vemos dos escenas diferentes que podrían caracterizarse como cómicas ya que dos personajes –*Dr. Tenma* y el jefe del circo– sufren las características caídas y golpes del género animado, pero en la banda sonora escuchamos una música triste, melancólica y ligeramente dramática. En este caso, la música no se opone a la imagen ya que la sonoridad triste representa las emociones y psicología de *Astro Boy*, que en las diferentes escenas está siendo abandonado por el *Dr. Tenma* o negándose a cumplir las crueles órdenes del jefe del circo. La música hace que prestemos atención al desarrollo psicológico y emocional de *Astro Boy*, dejando de un lado los movimientos cómicos y creando, por tanto, una escena más compleja. En obras de años anteriores la música hubiera primado los movimientos físicos utilizando el *mickeymousing* y dejando en un segundo plano las emociones del protagonista.

Por último, hay que destacar el cambio musical más importante derivado de la entrada del anime en televisión, la aparición de los *openings* y los *endings*. En la introducción y metodología hemos indicado que nuestro objeto de estudio es la música extradiegética escuchada en el transcurso del episodio y dejamos a un lado el tratamiento de las canciones introductorias de los episodios (*openings*). No obstante, desde la aparición de *Astro Boy* en 1963 y hasta el final de los años 80 se desarrolla un recurso musical que es casi exclusivo del anime: los temas principales escuchados en el plano extradiegético del episodio son las versiones instrumentales de la canción del *opening*. Así, cuando hemos indicado la aparición de los temas principales en *Astro Boy* y *8 Man*, nos estábamos refiriendo a que estos temas principales son las versiones instrumentales de los *openings* de las respectivas series. Este es un recurso importante ya que, desde el inicio del episodio, con el *opening*, la música es otro de los elementos que unifica y da coherencia al universo y narrativa de la serie. Además, establece relaciones únicas en las que el personaje –por ejemplo, *Astro Boy*– se hace inseparable de su melodía particular, melodía que se escucha en todos los episodios, tanto en el *opening* como en la música extradiegética que acompaña sus acciones heroicas.



Imagen 5.1.: Fotograma de la acción heroica de *Astro Boy* reforzada por el tema principal derivado del *opening*.

Este recurso refleja dos aspectos importantes. El primero es que, durante esta segunda época, tenemos que prestar cierta atención a los *openings*, ya que en la gran mayoría de las series los temas principales serán las versiones instrumentales de estas canciones. El segundo es que este recurso comienza a utilizarse menos a partir de los años 80, lo que hace que sea uno de los elementos musicales diferenciadores de las épocas en las bandas sonoras del anime. En la década de los 90 apenas vemos este recurso, los *openings* y los temas principales extradiegéticos son independientes y pierden su relación. En los 90, las variaciones instrumentales de los *openings* se escuchan en contadas ocasiones de la serie<sup>210</sup>. La relación exclusiva entre las canciones de los *openings*, *endings* y el género del anime es una relación que necesita de un estudio propio debido a que presenta su particular historia, desarrollo y características. Para este respecto remitimos a la lectura de Yamasaki (2010) donde habla en profundidad de la estrecha relación entre las industrias animadas y musicales japonesas en lo que respecta a estos *openings* y *endings*:

Desde los 90, se ha convertido en una tendencia general que las compañías discográficas utilicen los espacios de apertura y cierre [*openings* y *endings*] como oportunidades para promocionar a un cantante, y hoy en día no es inusual que las animaciones se utilicen como el evento de debut de un nuevo cantante (Yamasaki, 2010: 210)<sup>211</sup>.

---

<sup>210</sup> Por ejemplo, en *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki Evangelion*, Hideaki Anno, 1995) escuchamos la variación instrumental del *opening* en un solo momento de la serie. Durante los 26 episodios se utilizan diferentes temas principales, secundarios, etc. Es en el episodio 26, en la resolución de la serie, cuando escuchamos por primera y última vez la variación instrumental del *opening* que durante las series de los años 60 y 70 se escuchaba en casi todos los episodios.

<sup>211</sup> “Since the 1990s, it has become a general trend for record companies to use the opening and closing slots as opportunities to promote a singer, and today it is not unusual for animation to be used as the debut event for a new singer” (Yamasaki, 2010: 210).

Esta relación se puede rastrear hasta su inicio en 1963 con la serie *Astro Boy*. Es destacable, además, que estos *opening* y *ending* de *Astro Boy* se comercializaron gracias en parte al éxito en Estados Unidos (Schodt, 2007: 88). En la actualidad, esta relación se puede comprobar en cómo algunos grupos musicales japoneses de amplio reconocimiento aportan los *openings* y canciones a populares series y películas. Ejemplos destacados son los casos del grupo “Linked Horizon” con *Attack on Ttian* (*Shingeki no Kyojin*, Tetsuro Araki, 2013) o el grupo “RADWIMPS” para las películas de Makoto Shinkai *Your Name* (*Kimi no nawa*, 2016), *Weathering With You* (*Tenki no Ko*, 2019) y *Suzume no Tojimari* (2022). Por lo tanto, a partir de este momento los *openings* son elementos musicales importantes para el anime y los nombraremos en la investigación cuando se utilicen como música extradiegética en el desarrollo de los episodios.



Figura 5.1: Variación instrumental del *opening* de *Astro Boy* (1963) que se utiliza como tema principal en muchos de los episodios.

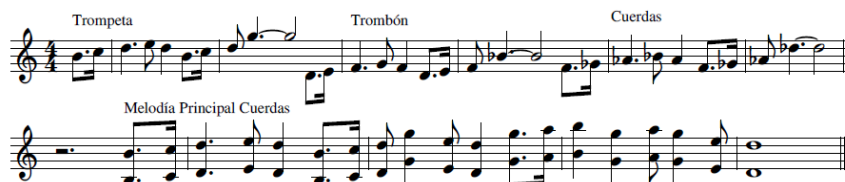


Figura 5.2.: Tema Principal de *8 Man* (1963) en muchos de los episodios de la serie, variado instrumentalmente del *opening*.

Con esto, hemos visto los principales cambios musicales que se producen al comienzo de la época del anime, los que, a modo de resumen, son: utilización puntual de la música suprimiendo los hilos continuos; reducción de la gama instrumental; abandono de técnicas musicales características de la animación del período anterior como el *mickeymousing*; priorización de los usos emocionales, psicológicos y narrativos de la música; repetición de temas musicales a lo largo de la serie; uso de recursos narrativos y estructurales como los apuntes musicales breves que contribuyen a la narración de las

acciones; y, finalmente, nacimiento de los *openings*, cuya variación instrumental se utiliza para el desarrollo de temas principales que reaparecerán en los distintos episodios. Entre los compositores que introducen estas técnicas destacan Tatsuo Takai –*Astro Boy*– y Hiroaki Hagiwara –*8 Man*. Las nuevas formas musicales que estos compositores introducen están presentes en las series de los años 60 y evolucionarán en el anime de los años 70.

Antes de pasar al siguiente apartado es necesario comentar brevemente un hecho importante: la censura del anime a nivel internacional. Esta censura guarda relación no solo con las nuevas formas musicales del anime, sino que atestigua algunos de los problemas que enfrenta el género desde su inicio. Desde que en el año 1963 empezara a exportarse al mercado internacional, sobre todo al estadounidense, el anime tuvo muchos problemas con la censura debido a la violencia que con frecuencia estaba representada en las historias. La parte estadounidense censuraba los animes, recortaba la violencia y eliminaba las muertes de los personajes para hacer las obras más aptas para su público infantil (Denison, 2016: 80-83).

En cierto modo, esto influye en la adaptación y arreglo de las bandas sonoras, ya que la supresión de ciertos contenidos conllevaba necesariamente la supresión de la música que los acompañaba. De esta manera, algunas de las versiones americanas retocaban las bandas sonoras originales japonesas. Así, esto también justifica cómo la influencia americana en la música compuesta para la animación nipona de las anteriores décadas va desapareciendo con el surgimiento del anime de los 60. Para ejemplificarlo comentamos el caso de la otra serie clave del anime de 1963, *Tetsujin 28-go* (*Gigantor*, Yonehiko Watanabe y Tadao Wakabayashi, 1963), que consiguió rivalizar en popularidad con *Astro Boy* en su emisión japonesa (Clements, 2013: 125-126). En *Gigantor* no solo se censuraron muchas de las escenas violentas (Clements & McArthy, 2006: 233), sino que la banda sonora también se cambió en casi su totalidad<sup>212</sup>. En Estados Unidos la serie se retransmitió con un *opening* compuesto por Gene Raskin y Lou Singer, y que es totalmente diferente del *opening* original japonés compuesto por Toriro Miki. De forma similar ocurre con la banda sonora extradiegética, compuesta en la versión japonesa por Hideo Arashino (ibidem.: 232) –en algunas fuentes también se acredita a Nobuyoshi Koshibe–, pero que cambia totalmente en la versión americana, en la que se utiliza como

---

<sup>212</sup> Las adaptaciones llegaron hasta el punto de cambiar el nombre del protagonista, el cual es *Shoutarou* en la versión original japonesa y *Jimmy Sparks* en la americana.

tema principal su propia versión instrumental del *opening* y se elimina el tema principal original japonés, *Shoutarou's March*.

Como vemos, estos “retoques” a varias obras del anime japonés en la década de los 60 llegaron a tal extremo de hacer versiones “americanizadas” del anime, adaptando muchos elementos de las obras originales que aquel país creía oportuno para hacerlas más suyas. Entre los elementos que se arreglaban en estas versiones americanas estaba la banda sonora: “todas estas fueron versiones altamente ‘americanizadas’ del anime, con bandas sonoras completamente nuevas” (Denison, 2016: 83)<sup>213</sup>.

Si prestamos atención a un episodio en particular de *Gigantor*, el 41, *Supidaa no Saigo* (*The Robot Firebird*), se pueden apreciar numerosas diferencias entre las bandas sonoras americana y japonesa. La más representativa es que la versión original japonesa, similar a las bandas sonoras de *Astro Boy* y *8 Man*, recurre a la música solo en escenas puntuales (sobre unas 17 escenas), mientras que la versión americana compone un hilo musical continuo que ocupa los 24 minutos del episodio. Las bandas sonoras americanas recargan la imagen y redundan elementos visuales. Así, en una escena en la que un personaje hindú habla por teléfono con los protagonistas, la versión americana redonda la imagen acompañando la escena con una música imitativa hindú. Por el contrario, la versión original japonesa de la escena no tiene ninguna música y solo hacia el final de la escena aparece una pieza de tensión. Mientras que en la versión americana solo se redonda en la información de que es un personaje hindú, en la japonesa el silencio musical permite dar tensión y prestar atención a la conversación telefónica, que es el elemento narrativo más importante de la escena. Además, la pieza de tensión en la versión japonesa refuerza el componente narrativo de la historia y no el figurativo del personaje.

Así, hemos señalado algunos de los cambios funcionales de las bandas sonoras de la nueva animación japonesa, considerando tanto las diferencias con los usos musicales característicos de las obras de décadas anteriores como sus diferencias con las concepciones occidentales de las bandas sonoras para animación. Esto muestra así mismo la necesidad de analizar las versiones originales, no “retocadas”, japonesas de estos años 60. Por otra parte, las “versiones americanas” de los animes irán desapareciendo conforme el anime se convierta en un género más popular y los propios fans occidentales se

---

<sup>213</sup> “These were all highly “Americanized” versions of anime, with entirely new soundtracks” (Denison, 2016: 83).

interesen más por las versiones originales provenientes de Japón. En este apartado hemos comentado los principales cambios musicales que se producen en el nacimiento del anime en el año 1963, así como los nuevos elementos narrativos característicos de las bandas sonoras. En el siguiente epígrafe veremos cómo estas formas comienzan a predominar en varias de las series anime más representativas producidas entre 1964 y 1969.

### 5.3. Las bandas sonoras en el anime desde 1964 a 1969

Los cambios en las bandas sonoras a partir de 1963 pueden observarse en un grupo de series televisivas y películas representativas del periodo del anime entre 1964 y 1969: *Astro Boy: Hero of Space (Tetsuwam Atom: Uchuu no Yuusha*, Atsushi Takagi, Eiichi Yamamoto y Shigeyuki Hayashi, 1964); *Speed Racer (Mach Go Go Go*, Hiroshi Sasagawa y Tatsuo Yoshida, 1967); *Band of Ninja (Ninja Budeicho*, Nagisa Oshima, 1967); *Gegege no Kitaro (Spooky Kitaro*, vv. directores, 1968); *Tiger Mask* (Takeshi Tamiya, 1969); *Ninpu Kamui Gaiden (Kamui the Ninja: Stories Other Than the Legen*, Yonehiko Watanabe, 1969); y *Dororo (Dororo to Hyakkimaru*, Gisaburo Sugii, 1969) son algunos de los títulos más representativos del nacimiento del anime y que muestran estas nuevas formas musicales. Además, en estas obras, aparte de la consolidación de nuevas corrientes musicales, se produce cierta evolución en la banda sonora y la aparición de recursos que aun hoy día siguen vigentes.

Así, los elementos y recursos comunes que surgen en *Astro Boy* (Osamu Tezuka, 1963), *8 Man (Eightman*, Haruyuki Kawajima, 1963) y que son reseñables en este grupo de obras son: una utilización puntual de la música acompañando las escenas más importantes o representativas (ya sean las acciones o los desarrollos emocionales de los personajes); una abundante repetición temática tanto en los episodios como a lo largo de la serie; el uso recurrente del tema principal en escenas culminantes, que se constituye como una variación instrumental del *opening* de la serie; la utilización de numerosos apuntes breves marcando aspectos tales como la aparición de personajes, cambios de localización o arcos argumentales; y el desarrollo de la mayoría de piezas musicales con pocos instrumentos.

Si atendemos a cómo evolucionan las bandas sonoras, destacan principalmente dos recursos técnicos-funcionales y las sonoridades y estilos musicales. Los dos recursos técnicos y funcionales representativos de la evolución musical son: el reciclaje temático como adhesión narrativa de la música al universo de la obra y la aparición de nueva

música con los nuevos arcos argumentales en los desarrollos de las series. Estos dos recursos se pueden explicar y ejemplificar con dos series: *Speed Racer* (Hiroshi Sasagawa y Tatsuo Yoshida, 1967) y *Gegege no Kitaro* (vv. directores, 1968). En *Gegege no Kitaro* (1968) se recurre en mayor medida que en *Astro Boy* (1963) o *8 Man* (1963) a la repetición de temas musicales con connotaciones narrativas determinadas. En varias escenas donde se abordan temas sobre fantasmas y *Yokais*<sup>214</sup> se expresan sensaciones de tensión, miedo, nerviosismo o peligro mediante la música; a lo largo de toda la serie se escuchan las mismas piezas musicales indicando esas sensaciones concretas, incluso cuando en pantalla aparezcan localizaciones, personajes o criaturas totalmente diferentes. De esta manera se afirma tanto el reciclaje temático como una adhesión narrativa de la música con el universo de la obra, en este caso mediante el uso reiterado de temas secundarios expresivos de sensaciones de miedo o misterio. Este recurso aún se puede seguir apreciando en numerosas series anime contemporáneas. Por ejemplo, en *Mob Psycho 100* (Yuzuru Tachikawa, 2016) se emplean los mismos temas para potenciar sensaciones de miedo o nerviosismo relacionadas con personajes, espíritus o poderes psíquicos, si bien con un carácter más cómico.

El otro recurso, la aparición de nueva música en nuevas sagas argumentales del desarrollo de la serie se relaciona con las formas narrativas del anime que empiezan a surgir en estos años. Una de estas formas narrativas es la división de la serie por sagas o arcos argumentales. Sería el caso, por ejemplo, de series en las que los mismos personajes protagonistas se enfrentan a enemigos o situaciones diferentes, abarcando el desarrollo de estos arcos un número determinado de episodios<sup>215</sup>. Acompañando a esta estructura narrativa por sagas, la música aporta algunos temas nuevos y piezas musicales exclusivas de dichas sagas, personajes o arcos. Una vez finalizan esos arcos los temas musicales escuchados raramente se vuelven a utilizar. Este recurso, que podríamos denominar “temas de arcos argumentales”, evoluciona con el propio desarrollo del anime. Comienza a utilizarse en los 60 en series como *Speed Racer (Mach Go Go Go)*, Hiroshi Sasagawa y Tatsuo Yoshida, 1967) y se desarrolla ampliamente en las décadas de los 90 y 2000 con

---

<sup>214</sup> Los *Yokais*, palabra que se puede traducir como demonio, espectro o espíritu, son criaturas pertenecientes al folklore japonés.

<sup>215</sup> Por ejemplo, series reconocidas en este formato son *Dragon Ball Z* (Daisuke Nishio y Shigeyasu Yamauchi, 1989) o *Fairy Tail* (Shinji Ishihira, 2009), las cuales se dividen por diferentes sagas o arcos argumentales. En cada saga los protagonistas se enfrentan a enemigos totalmente diferentes y a situaciones independientes una de otras. Estas diferentes sagas comprenden muchos episodios.

obras como *Rurouni Kenshin (Samurái X)*, Kazuhiro Furuhashi, 1996) y *Katekyo Hitman Reborn* (Kenishi Imaizumi, 2006).



Figura 5.3.: Tema *The Mammoth Car* que se utiliza como “tema de arcos argumentales” y suena por primera vez en el Ep.7 de *Speed Racer* (1967) acompañando a dicho personaje. La irregularidad métrica potencia en mayor medida las sensaciones de tensión, peligro, nerviosismo o agobio que se pretenden transmitir en este personaje.

Otro de los cambios importantes que se producen a finales de los años 60 está relacionado con la instrumentación y el estilo musical. Debido a la reducción instrumental característica de este periodo, comienzan a utilizarse de manera más frecuente otros instrumentos como la guitarra eléctrica, el bajo eléctrico, la batería, la guitarra acústica o los sintetizadores. Esta instrumentación se puede encontrar en obras como *Tiger Mask* (Takeshi Tamiya, 1969)<sup>216</sup>. El uso de estos instrumentos, en conjunción con los instrumentos de viento metal, hace que empiecen a desarrollarse temas muy rítmicos en estilo rock que serán representativos del anime de los 70. Además, el uso de música de este estilo aportará un mayor dinamismo y fuerza a las acciones que acompaña. Así, por ejemplo, en los combates de lucha libre de la serie *Tiger Mask* (1969) el rock acentúa la intensidad de la escena atrayendo así la atención del espectador. En esta serie estos elementos musicales destacan especialmente al usarse en sincronía con la animación limitada. Las imágenes estáticas de los golpes y los combates se desarrollan y sincronizan con el tempo de las piezas rítmicas, creando así un refuerzo sensorial y un mayor impacto en el espectador. Podríamos decir que este es un buen ejemplo de la importancia de la música en el anime y de su capacidad para generar una experiencia de movimiento o dinamismo en imágenes estáticas y animaciones limitadas.

La música rock cobra protagonismo y destaca especialmente en una obra de los 60 con cierto carácter experimental, *A Thousand & One Nights (Sen'ya Ichiya*

<sup>216</sup> Los sintetizadores y guitarras eléctricas también se usan de forma recurrente en series como *Gegege no Kitaro* (1968) o *Ninpu Kamui Gaiden* (1969).



*Monogatari*, Eiichi Yamamoto, 1969). En esta última obra, junto con *Tiger Mask* (1969), la música rock, aparte de presentar novedad estilística en el medio, se afianza como recurso narrativo y representacional<sup>217</sup>. Durante los 70 y los 80 veremos numerosos ejemplos de bandas sonoras que utilizan como base musical el rock. Además, es de destacar que el rock como estilo musical comienza a expandirse en Japón a mediados de los 60 y durante los 70 (Mitsui, 2014: 10-11; Minamida, 2014). Por lo tanto, resulta llamativo cómo un género musical popular y en cierta medida comercial se establece paralelamente tanto en un país como en un medio de animación característico de ese país.

Relacionado con la reducción instrumental hemos de destacar la creación hacia mediados y finales de 1960 de pequeñas agrupaciones instrumentales que serán también características en numerosos animes de las décadas de los 70 y 80. Así, en varias de estas producciones se escuchan piezas musicales interpretadas por vientos maderas que se puntualizan con la guitarra acústica o clásica, dando más cuerpo y resonancia a las piezas con instrumentación reducida. Un ejemplo de banda sonora que utiliza esta instrumentación es *Gegege no Kitaro* (vv. directores, 1968).

Podemos comprobar cómo desde 1964 a 1969 se afianzan los recursos de las bandas sonoras que crearon las series de 1963 a la vez que se desarrollan otros relacionados con la instrumentación, el estilo o con la repetición temática. Una serie epítome en esta evolución de los 60 es *Dororo* (*Dororo to Hyakkimaru*, Gisaburo Sugii, 1969), cuya banda sonora ya es totalmente diferente de las animaciones japonesas de las anteriores décadas. Esta serie es representativa de todos los recursos mencionados: utilización puntual de la música; tema principal como variación instrumental del *opening*; apuntes musicales breves; repetición temática; temas de arcos argumentales o nuevos personajes; reducción instrumental y agrupaciones musicales reducidas<sup>218</sup>; y un uso muy presente de la música simbólica y emocional.

---

<sup>217</sup> La relación que se establece entre el rock y la narrativa en *A Thousand & One Nights* (1969) anticipa el uso de la música para exagerar el contenido erótico-sexual de carácter cómico. Algunos ejemplos de este uso ya se han comentado con los casos de *Prison School* (*Kangoku Gakuen*, Tsutomu Mizushima, 2015), *SHIMONETA* (Youhei Suzuki, 2015) o, por ejemplo, *High School of the Dead* (*Gakuen Mokushiroku*, Tetsuro Araki, 2010).

<sup>218</sup> En el plano instrumental de esta obra escuchamos una instrumentación tradicional japonesa con el uso de *shamisen*, *daiko* y *sakuhachi*. La reducción instrumental de esta banda sonora compuesta por Isao Tomita llega al punto de usar en muchas ocasiones un solo *sakuhachi*. También llama la atención la utilización de un coro masculino reducido como agrupación instrumental.

Aun con todo, los años 60 son años de cambio. Esto quiere decir que durante la década encontramos obras que o bien siguen utilizando los recursos clásicos de las décadas anteriores o desarrollan una coexistencia de estos recursos clásicos con los nuevos recursos creados a partir de 1963. Algunos ejemplos de esta convivencia de recursos clásicos –como el *mickeymousing*, abundancia musical y amplitud instrumental– y recursos novedosos –como la variación instrumental del *opening* o una amplia repetición temática– son las series de televisión *Kimba the White Lion (Jungle Taitei)*, Shigeyuki Hayashi y Eiichi Yamamoto, 1965) y *Princess Knight (Ribbon no Kishi)*, Chikao Katsui y Kanji Akahori, 1967)<sup>219</sup>.

En esta línea de continuar con las técnicas clásicas en la música destaca la compañía Toei Doga, que a pesar de entrar en el mundo de las series de televisión con *Okami Shonen Ken (Wolf Boy Ken)*, vv. directores, 1963) continúa estrenando en cines numerosos largometrajes animados (Clements, 2013: 133). Películas como: *Gulliver's Travels Beyond the Moon (Gulliver no Uchu Ryoko)*, Yoshio Kuroda, 1965), *Jack and the Witch (Shonen Jack to Mahotsukai)*, Taiji Yabushita, 1967), *Horus-Prince of the Sun (Taiyo no Oji-Hols no Daiboken)*, Isao Takahata, 1968) y *Puss 'n Boots (Nagagutsu o Haita Neko)*, Kimio Yabuki, 1969)<sup>220</sup> son obras referentes en la evolución estilística del anime pero que en el plano musical siguen empleando muchos de los recursos clásicos de los 50 como: una amplia utilización de la música orquestal<sup>221</sup>, secuencias con abundante uso del *mickeymousing*; paralelismos *musivisuales* en relaciones de síncreisis; y utilización frecuente de las canciones cantadas por los personajes a modo de falsa diégesis, el cual es un recurso que prácticamente desaparece en el anime televisivo.

Sin embargo, Toei no tardaría en incluir incluso en las películas los recursos musicales introducidos a partir de 1963. Con respecto a esto destacan los largometrajes *Cyborg 009* (Yugo Serikawa, 1966) y su secuela *Cyborg 009 and the Monster Wars (Cyborg 009 kaishuu sesnsou)*, Yugo Serikawa, 1967), que presentan una utilización, sonoridad y recursos musicales muy similares a series como *8 Man (Eightman)*, Haruyuki

<sup>219</sup> Estas dos series anime ya están creadas enteramente a color, y no en blanco y negro como otras series de los 60 (Clements, 2013: 126). Que muchas series anime de esta época como *Astro Boy* (1963), *8 Man* (1963), *Gegege no Kitaro* (1968) o *Dororo* (1969) se crearan en blanco y negro era también debido a la reducción de los costes de producción, ya que crear animaciones a color seguía resultando caro.

<sup>220</sup> Desde el estreno de este largometraje, *Puss 'n Boots* (1969), el gato protagonista de la película pasará a ser el logo oficial de Toei Doga.

<sup>221</sup> La música de *Jack and the Witch* (1967) presenta una sonoridad más jazzística que se relaciona con el estilo particular del compositor Seichiro Uno.

Kawajima, 1963) y *Speed Racer (Mach Go Go Go)*, Hiroshi Sasagawa y Tatsuo Yoshida, 1967). Nombramos estas obras de *Cyborg 009* en concreto ya que se produce un caso que, aunque de forma inversa, justifica y reafirma la importancia y valor musical que alcanzan los *openings* en el medio del anime. En la primera película se utiliza una canción extradiegética que acompaña al protagonista *009 (Joe Shimamura)* y que en la posterior adaptación de la franquicia a serie televisiva de 26 episodios en 1968 –dirigida de nuevo por Yugo Serikawa– se utiliza como *opening*.

Con estos ejemplos en los que siguen utilizando varios de los recursos clásicos mostramos que, aunque se desarrollen recursos novedosos que son comunes a más obras, empieza a anticiparse una variedad y diversidad musical que irá creciendo en los 70 y 80 y que se acentuará más en los 90. Así, estas bandas sonoras reflejan cómo el desarrollo musical del anime entre los años 1964 y 1969 es importante no solo por los propios cambios observados, sino por su asentamiento casi inmediato, porque se convierten en elementos característicos de la nueva animación japonesa y porque en este asentamiento empiezan a producirse técnicas y recursos musicales que aun hoy día siguen presentes. Además, estas obras prueban la gran variedad temática que empieza a desarrollar el anime observable también en otros ejemplos como *Little Witch Sally (Mahotsukai Sally)*, vv. directores, 1966) sobre las “chicas magas” y *Star of the Giants (Kyojin no Hoshi)*, Tadao Nagahama, 1968), que es el primer anime *spokon* en versar sobre el deporte, en este caso el beisbol (Clements, 2013: 137-139)<sup>222</sup>.

Los años 60 son importantes para el establecimiento de las nuevas bandas sonoras que acompañarán al anime durante toda su evolución y, como veremos en la siguiente década, se expanden a mayor número de series. De esta manera destacamos el trabajo de los compositores que contribuyeron a asentar y evolucionar estas técnicas y sonoridades en la segunda mitad de la década de los 60 como Nobuyoshi Koshibe (*Speed Racer*), Taku Izumi (*Gegege no Kitaro*), Ryoichi Mizutani (*Ninpu Kamui Gaiden*), Isao Tomita (*Gulliver, Kimba, Princess Kinght, Dororo y A Thousand & One Nights*), Seiichiro Uno (*Jack and the Witch y Puss 'n Boots*), Michio Mamiya (*Horus – Prince of the Sun*), Taichiro Kosugi (películas y serie de *Cyborg 009*) y Shunsuke Kikuchi (*Tiger Mask*).

---

<sup>222</sup> Estos dos animes juntos con otras obras como *Obake no Qtarō (Qtarō the Ghost)*, vv. directores, 1965), *Harris no Kaze (Harri's Wind)*, vv. directores, 1966) y *Osomatsu-kun (Little Osomatsu)*, vv. directores, 1966) son importantes para la creación y formación del anime de los 60 que ya presentan elementos narrativos del anime contemporáneo. Sin embargo, en lo referente a las bandas sonoras no han podido formar parte de los objetos de estudio por problemas de accesibilidad.

Algunos de estos seguirán estando presentes y serán importantes en los años 70, 80 e incluso en los 90. Más información sobre estos compositores, su trabajo y su relevancia para el anime de esta época puede consultarse en los anexos.

#### 5.4. Década de los 70. Desarrollo de los nuevos elementos musicales

Son varios los motivos por los que la década de 1970 es importante para la evolución y desarrollo del anime. Es aproximadamente durante la primera mitad de la década cuando se afianza de manera más estable el anime como concepto, industria y género de animación, cuando “los hilos de la animación limitada, el *merchandising* de contexto integrado y un *fandom* muy activo empezó a unirse en torno a las obras que se mostraban en la televisión” (Clements, 2013: 147)<sup>223</sup>. Esta es también la década de creación de series y obras animadas que son reconocidas internacionalmente como *Lupin the 3rd* (*Rupan Sansei*, Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Masaaki Osumi, 1971), *Mazinger Z* (vv. directores, 1972), *Doraemon* (Mitsuo Kaminashi, 1973), *Space Battleship Yamato* (*Uchuu Senkan Yamato*, Leiji Matsumoto, 1974) o *Mobile Suit Gundam* (*Kido Senshi Gundam*, Yoshiyuki Tomino, 1979), las que dan lugar a sus consecuentes y longevas franquicias de las que aun hoy día podemos seguir disfrutando con numerosas series, películas, mangas, etc.<sup>224</sup>. Con el éxito de algunas de estas series se dio lugar al primer “boom del anime” al final de la década y el comienzo de su numerosa exportación a Occidente (Bendazzi, 2016b: 361). Esta exportación fue sobre todo a Estados Unidos, donde comenzó a ofrecerse anime con la concepción de anime en el año 1976 con la serie *Brave Raideen* (*Yuusha Raideen*, Yoshiyuki Tomino y Tadao Nagahama, 1975) (Patten, citado en Denison, 2016: 85).

Este boom y exportación también llegó a nuestro país. En los años 80 se estrenaron en televisiones españolas series anime ampliamente reconocidas que se crearon en Japón en los años 70 como *Mazinger Z* (1972), *Heidi* (1974), *Marco* (1976) o *Candy Candy* (1976) (Montero Plata, 2012: 47-49). El caso de las dos primeras series, *Heidi* y *Marco*, da lugar a comentar que fue también en los 70 cuando empezaron a desarrollar una carrera

<sup>223</sup> “As the strands of limited animation, context-integrated merchandise and active fandom began to coalesce around the works then shown on television” (Clements, 2013: 147).

<sup>224</sup> En el año 2020 se estrenó una de las últimas películas de *Doraemon*, titulada *Stand By Me Doraemon 2* (Ryuichi Yagi y Takashi Yamazaki). En el año 2021 se estrena otra parte de la franquicia *Lupin* con *Lupin the 3rd Part 6* (*Rupan Sansei Part 6*, Eiji Suganuma). Y en el año 2022 se siguen estrenando obras de la franquicia *Gundam* como *Mobile Suit Gundam: The Witch From Mercury* (*Kido Senshi Gundam: Suisei no Majo*, Hiroshi Kobayashi).

más afianzada los autores Hayao Miyazaki e Isao Takahata, encargados de las adaptaciones de estos animes y otros como *Lupin the 3rd* (1971) y *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (*Rupan Sansei: Cagliostro no Shiro*, Hayao Miyazaki, 1979). El trabajo en los 70 de estos dos creadores –cuya importancia ha sido ampliamente tratada en el ámbito académico (ver por ejemplo Hu, 2010: 105-135)– los llevaría en la década de los 80 a crear el reconocido estudio de animación Studio Ghibli, responsable de clásicos animados también estrenados en cines de nuestro país como *La Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997) y *El Viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001).

Esta mayor expansión tuvo como consecuencia un crecimiento de los presupuestos y esfuerzos en producción. Desde el año 1970 en adelante el anime va alcanzando mayor elaboración en la producción, todas las series ya se crean enteramente a color y tanto los propios dibujos como las animaciones presentan más fluidez y una mayor calidad (Clements, 2013: 147-150). No obstante, el factor determinante en este crecimiento de los presupuestos de producción fue la introducción exponencial del *merchandising* en el mundo del anime. El *merchandise* son productos comerciales que abarcan desde juguetes, posters, figuras, fiambreras, pegatinas, accesorios, juegos de mesa, y un largo etc., que tienen como motivo principal, en el caso del anime, los personajes, vehículos u objetos de las series. El *merchandising* se llega a convertir en uno de los pilares básicos en los que se sustenta la producción de muchas obras anime (Clements, 2013: 150-152; Loriguillo López, 2018: 234). Encontramos algunos ejemplos en los que los autores dicen crear las series con la finalidad de vender juguetes, como en el caso de *Gundam* (Loriguillo López, 2018: 230), o el de *Mazinger Z*, cuyos episodios eran “unos anuncios comerciales de juguetes de treinta minutos” (Condry, 2013: 120)<sup>225</sup>.

Otro de los elementos del anime que más se desarrolló en esta década y el cual resulta interesante a la hora del tratamiento de la música son las historias tratadas, las temáticas de los animes y las formas de narrarlas. Es en esta época cuando el anime alcanza una amplia diversidad temática, desde animes de ciencia ficción, historias cotidianas, mundos de magia y fantasía, historias cómicas, dramáticas, narraciones sobre la superación personal y el deporte, historias sobre adolescentes en el instituto, animes

---

<sup>225</sup> “*Mazinger Z*, based on a manga by Go Nagai, became an anime TV series that operated in effect as a thirty-minute commercial for a slightly more upscale than average ‘super-alloy’ (*chogokin*) toy” (Condry, 2013: 120).

con temáticas históricas, etc. De todas estas temáticas, las que más se suelen destacar en la década de los 70 debido a que son las causantes de los primeros booms y de la popularidad del anime son las de ciencia ficción y los animes adaptados de novelas y cuentos de autores europeos (Clements, 2013: 147-150).

En lo referente a las series de ciencia ficción es en los años 70 gracias a series como *Mazinger Z* (1972)<sup>226</sup> y *Mobile Suit Gundam* (1979) cuando se afianza el popular (sub)género del anime conocido como *mecha* y el cual deriva de la influencia de las series configuradoras del anime de 1963 como *Gigantor* (Lamarre, 2009: 211)<sup>227</sup>. Junto a estas dos obras destaca *Space Battleship Yamato* (1974), la cual no es solo una de las primeras causantes del boom del anime (Clements, 2013: 148), sino que es de las primeras creaciones con una narrativa “serial” en la que es necesario ver desde el primer capítulo para entender toda la historia (Loriguillo López, 2018: 277)<sup>228</sup>. Además, es de las series anime de televisión predilectas en el estudio académico del género, ya sea por sus alegorías de la Segunda Guerra Mundial (Ashbaugh, 2011) o por su tratamiento de personajes complejos con diversas capas, su representación de la muerte y las cuestiones sobre la necesidad de la guerra (Napier, 2011). Estas series de ciencia ficción son las más conocidas de la década de los 70 e hicieron al anime destacarse como género de animación y alcanzar fama internacional. Otros ejemplos de series con esta temática características de estos años son *UFO Robo Grendizer* (Tomoharu Katsumata, 1975), *Raiden the Brave* (*Yuusha Reideen*, Yoshiyuki Tomino y Tadao Nagahama, 1975) y *Galaxy Express 999* (*Ginga Tetsudo 999*, Nobutaka Nishizawa, 1978).

En cuanto al segundo tipo predominante –los animes adaptados de relatos europeos– se trata de series anime icónicas muy alejadas de la ciencia ficción y que narran historias más humanas, cercanas y cotidianas. Estos son los casos de obras reconocidas como: *Heidi-A Girl of the Alps* (*Alps no Shojo Heidi*, Isao Takahata, 1974), *Marco-From the Apennines to the Andes* (*Haha o Tazunete Sanzen Ri*, Isao Takahata, 1976), *The*

---

<sup>226</sup> A propósito de la serie *Mazinger Z* (1972) y de su emisión en España, es de destacar que la versión española de la canción del *opening* fue interpretada por uno de los grupos más populares de los años 80 en nuestro país, *Parchís*. Podríamos relacionar esto con las connotaciones comerciales del anime, ya que tanto en Japón como en otros países se utiliza el grupo de mayor éxito y popularidad para hacer las diferentes versiones a otros idiomas de las canciones de los *openings* de animes de éxito.

<sup>227</sup> El concepto de *mecha* en el anime, tomando como ejemplo estas dos series, refiere a un robot bípedo gigante pilotado desde dentro por un humano (Clements, 2013: 150).

<sup>228</sup> Igual que *Space Battleship Yamato* (1974), otras series que tratamos como *Ashita no Joe* (1970) o *Mobile Suit Gundam* (1979) también presentan una narrativa serial, mientras que otras como *Mazinger Z* (1972) o *UFO Robo Grendizer* (1975) presentan una narrativa episódica; también existen otras series como *Galaxy Express 999* (1978) que mezclan ambos tipos de narrativas.

*Perrine Story* (*Perrine Monogatari*, Hiroshi Saito y Shigeo Koshi, 1978), *Anne of Green Gables* (*Akage no Anne*, Isao Takahata, 1979) y *The Rose of Versailles* (*Versailles no Bara*, Osamu Dezaki y Tadao Nagahama, 1979)<sup>229</sup>.

Las cuatro primeras series forman parte de lo que dentro del género del anime se conoce como *World Masterpiece Theatre*, un grupo de series anime televisivas sobre historias infantiles protagonizadas por niños y adaptadas de libros de autores europeos (Hu, 2010: 156). Otras series reconocidas de la década que se incluyen dentro de este grupo son, por ejemplo, *A Dog of Flanders* (*Flanders no Inu*, Yoshio Kuroda, 1975) (Clements, 2013: 150). Estas dos diferenciaciones de temáticas son importantes ya que nos pueden ayudar a catalogar, como distinguimos al final del apartado, dos tipos de bandas sonoras que son mayoritarias en la década: las bandas sonoras de los animes de ciencia ficción y las bandas sonoras de los animes basados en obras literarias europeas.

Así, teniendo presente esta diversidad de historias y temáticas, hablamos sobre el componente musical, la importancia de la música en el anime de la década de los 70, los recursos musicales que siguen desarrollándose de los años anteriores y nuevos recursos que empiezan a establecerse y asentarse en esta década. Siguiendo la estela de obras como *Dororo* (*Dororo to Hyakkimaru*, Gisaburo Sugii, 1969) la música en el anime de los años 70 empieza a cumplir numerosas funciones narrativas. La música permite profundizar en la psicología de personajes complejos, comunicar aspectos narrativos de forma sutil, potenciar las emociones de diversas escenas narrativas, informar sobre elementos que no se perciben visualmente, expresar componentes simbólicos en las temáticas de los animes, etc. Las bandas sonoras en el anime de la década de 1970 empiezan a alcanzar una gran funcionalidad que enriquece su valor tanto narrativo como audiovisual y *musivisual*.

Una obra paradigmática de esta importancia de la música en la narrativa del anime es la serie de principio de la década *Ashita no Joe* (*Tomorrow's Joe*, Osamu Dezaki, 1970). En esta serie no solo se desarrollan dichos aspectos narrativos y simbólicos, sino que es una obra que justifica muchos de los recursos asentados en la segunda mitad de la década de los 60 como: utilización de la música solo en momentos significativos de la

---

<sup>229</sup> A propósito de las series de *Heidi* (1974) y *Marco* (1976) y su reconocido éxito en España durante la década de los 80, es de destacar también que las versiones españolas de los respectivos *openings* forman parte de la cultura popular de nuestro país. En la actualidad, los que fueron niños y jóvenes durante estos años siguen reconociendo, entonando y cantando las diferentes melodías de estos representativos animes.

narrativa; predilección por la expresión del plano emocional y psicológico; utilización del tema principal como variación instrumental del *opening*; abundante repetición temática de temas principales, secundarios, temas de personajes, temas de combates o circunstanciales; utilización de los apuntes musicales breves marcando elementos de la imagen y argumento; aparición de nuevo material temático con el desarrollo de la serie y el surgimiento de nuevos personajes o tramas (temas de arcos argumentales); piezas en estilos rock, blues o jazz que enriquecen las escenas de acción; y una instrumentación muy reducida con pequeñas agrupaciones de vientos metales (predominando la trompeta y el trombón) o la utilización de silbidos, armónicas, guitarras acústicas, piano y sintetizadores<sup>230</sup>.

Todos estos son recursos que, de forma general, están muy presentes y utilizan ampliamente la mayoría de series de la década como: *Mazinger Z* (1972), *Space Battleship Yamato* (1974), *UFO Robo Grendizer* (1975), *Raiden the Brave* (1975), *Galaxy Express 999* (1978), *Mobile Suit Gundam* (1979), *Heidi* (1974), *Marco* (1976), *The Perrine Story* (1978), *Anne of Green Gables* (1979), *The Rose of Versailles* (1979), *Lupin the 3rd* (1971), *Lupin III Part II* (1977) y *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (1979). No obstante, en estas obras, aparte del establecimiento de los recursos de la década anterior, se producen también otros elementos como: aparición de nuevos recursos y técnicas como la *Insert Song*; la evolución de recursos anteriores relacionados con la repetición y reciclaje temático; el asentamiento del rock y el desarrollo de otros estilos como el jazz; la utilización de recursos musicales con fines comerciales; la “nueva” aparición de piezas sinfónicas, relacionadas con el aumento del presupuesto; y el crecimiento exponencial de la diversidad musical derivada de la diferenciación temática. Todos estos son elementos musicales que caracterizan el crecimiento de las bandas sonoras del género en este periodo y a la vez pasan a convertirse en característicos del medio. Pasamos así a identificar y ejemplificar estos componentes musicales del anime de los 70.

En lo referente a la *Insert Song*, se trata de una canción con letra que se escucha de forma extradiegética en la narrativa de la serie y no está cantada por ningún personaje de la diégesis. La particularidad de este recurso es que la *Insert Song* solo se escucha en los momentos de mayor clímax narrativo de la historia o en el desarrollo de los personajes.

---

<sup>230</sup> Con respecto a la reducción instrumental destaca en esta banda sonora una agrupación llamativa como es flauta, piano, guitarra y bajo eléctrico, que interpretan el tema de la protagonista *Yoko Shirabuki*.



Es decir, solo se escucha una vez cada cierto número de episodios. Este recurso se afianza en uno de los ejemplos anteriores, *Ashita no Joe (Tomorrow's Joe)*, Osamu Dezaki, 1970). En esta serie se escucha el *opening* como forma de *Insert Song* cuando en el episodio 10 el protagonista alcanza madurez personal y decide lo que hacer con su futuro. Que en este ejemplo se utilice el *opening* como *Insert Song* no solo muestra la ya comentada importancia de los *openings*, sino que refuerza uno de los usos musicales más recurrentes en el anime, cuando en momentos climáticos se escuchan los *openings* como formas de *Insert Song*<sup>231</sup>.

Este recurso se convierte en uno de los más característicos del anime y evoluciona en esta misma década. Será cada vez más frecuente que la *Insert Song* sea una canción diferente e independiente de la del *opening*. Por ejemplo, en el episodio 35 de *Mobile Suit Gundam (Kido Senshi Gundam)*, Yoshiyuki Tomino, 1979) la *Insert Song* del momento clímax no es el *opening*, pero realiza las mismas funciones narrativas. Otras series de los 70 que utilizan las *Insert Song* en determinadas escenas climáticas son: *Space Battleship Yamato* (1974)<sup>232</sup>, *Hedi* (1974), *The Perrine Story* (1978) o *Galaxy Express 999* (1978). La importancia del recurso es tal que se sigue usando en el anime actual; por ejemplo, en el punto climático del episodio 76 de *My Hero Academia (Boku no Hero Academia)*, Kenji Nagasaki, 2016)<sup>233</sup> escuchamos una *Insert Song*. Lo mismo ocurre con la *Insert Song* del clímax del episodio 19 de *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* (Haruo Sotozaki, 2019)<sup>234</sup>. El elemento particular de estas dos canciones es que se forman con las melodías de los temas principales de ambas series<sup>235</sup>.

Otros elementos musicales característicos de estos años que afectan al plano narrativo de las historias son los que fomentan una evolución de los recursos asentados en la segunda mitad de la década de los 60 relacionados con la repetición y el reciclaje

<sup>231</sup> En ANN, apuntan que la *Insert Song* suele captar más la atención del espectador que la música instrumental, por lo que contribuye al elemento narrativo climático de la escena y de la serie. <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=74> (última visualización 04/10/2022).

<sup>232</sup> La *Insert Song* que se escucha en un momento narrativo importante del episodio 10 de esta serie es de otro tipo, ya que no se interpreta ni el *opening* ni una canción diferente, sino el *ending* de la serie

<sup>233</sup> El episodio 76 de *My Hero Academia* (2016) fue emitido en el año 2020.

<sup>234</sup> Estas canciones, que se pueden escuchar en diversas plataformas de internet, son *Might+U* en el caso de *My Hero Academia* (2016) y *Kamado Tanjiro no Uta* en el caso de *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* (2019).

<sup>235</sup> Aquí hay que apuntar que los temas principales de las dos series no derivan de los *openings*, sino que son canciones totalmente diferentes. Con el desarrollo del anime se fueron separando los *openings* y las bandas sonoras extradiegéticas, convirtiéndose en elementos independientes. Este desarrollo se abordará detenidamente en el siguiente capítulo.

temático. En este caso destacamos tres: los temas principales en la recapitulación e intermedios de episodios; la variación y cambio musical junto con el avance de la serie; y el reciclaje temático relacionado con las franquicias y su desarrollo a través de varios años. Estos tres recursos los podemos encontrar en la mayoría de las series nombradas, pudiendo ser una de las más representativas el icónico anime *Mobile Suit Gundam (Kido Senshi Gundam, Yoshiyuki Tomino, 1979)*. Los dos primeros recursos están relacionados con la narrativa de la serie en forma serial. En el caso del primer recurso, en los principios de cada episodio se realizan unos minutos de recapitulación de lo acontecido en episodio anteriores. Esta recapitulación se acompaña con uno de los temas principales de la serie que favorece la atención sobre el resumen de los acontecimientos<sup>236</sup>.

El segundo recurso, el cambio musical, se relaciona con el desarrollo de la historia de la serie. Conforme avanza la serie y se profundiza en los personajes, la banda sonora va cambiando progresivamente. Así, en los primeros episodios se escucha principalmente música de acción, mientras que en los últimos episodios se aprecian piezas complejas más centradas en reforzar la psicología de personajes. Se pierde así la monotonía musical de otras series como *Mazinger Z* (vv. directores 1972) o *UFO Robo Grendizer* (Tomoharu Katsumata, 1975) que primaban la música de acción durante la mayor parte de la serie. Este desarrollo de la música en *Gundam* (1979) es en sí una señal de la madurez que caracteriza a otros de los animes más representativos del género (Napier, 2011). Podemos ver este recurso en otras creaciones de esta década como *Yamato* (1974)<sup>237</sup> o *Galaxy Express 999* (1978). Otro claro ejemplo en la evolución de este recurso en la década de los 90 es *Rurouni Kenshin (Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan, Kazuhiro Furuhashi, 1996)*.

Con respecto al reciclaje temático de las franquicias, se trata de mismos temas que se usan con años de diferencia y con compositores diferentes. En la serie original de *Gundam* en 1979 se crean piezas musicales de un fuerte vínculo narrativo con elementos de la ficción de la obra. Con el desarrollo de la franquicia, a través de los años se siguen utilizando dichos temas en obras que tienen relación directa con la obra original, como la serie *Mobile Suit Gundam: The Origin: Advent of the Red Comet* (Yoshikazu Yasuhiko y

---

<sup>236</sup> Este es un recurso que aún se puede seguir observando en animes actuales.

<sup>237</sup> En esta obra se puede comprobar cómo la música funciona a un nivel narrativo profundo ya que permite otorgar diferentes capas a un personaje complejo como es el protagonista, *Juzo Okita*. La música de esta obra contribuye a que *Yamato* (1974) se considere una de las series más representativas del género del anime (Loriguillo López, 2018: 276-278; Napier, 2011).

Takashi Imanishi, 2019). En la banda sonora de esta serie compuesta por Takayuki Hattori, se utilizan temas de la serie original de 1979 compuestos por Takeo Watanabe, como las piezas relacionadas con la familia *Zabi*. Este reciclaje temático en franquicias también se ve en la propia década de los 70; en la película *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (*Rupan Sansei: Cagliostro no Shiro*, Hayao Miyazaki, 1979) se utilizan temas musicales de la serie televisiva de *Lupin* (1977). Del mismo modo, este reciclaje también está presente en otras obras actuales de franquicias que surgieron en los 70 o los 80.

Por último, al respecto de la banda sonora de *Mobile Suit Gundam* (1979) podemos comentar una agrupación instrumental de vientos metales, reforzados por las cuerdas y acompañados por el bajo eléctrico, la batería, y en ocasiones la guitarra eléctrica y sintetizadores. Esta instrumentación se puede escuchar en otras series de los 70 como *Mazinger Z* (1972) y en animes de los 80 como *Saint Seiya* (*Caballeros del Zodiaco*, Kozo Morishita y Kazuhito Kikuchi, 1986). Así, a propósito de esta instrumentación que se puede considerar representativa del anime, comentamos la evolución que se produce en esta década en lo referente a estilos musicales como el rock, el jazz o el sinfonismo.

En estos años se sigue afianzando el rock (u otros estilos como el blues) como uno de los estilos característicos en el anime, tanto por su sonoridad como por sus connotaciones narrativas. Así, se escuchan frecuentemente instrumentos como guitarras eléctricas, bajos, baterías y sintetizadores. Un ejemplo claro lo tenemos en las escenas de combate de obras como *30000 Miles Under the Sea* (*Kaitei Sanman Mile*, Takeshi Tamiya, 1970). Otro de los animes ejemplares en el uso del rock, ya que prácticamente aparece durante toda la banda sonora, es el largometraje *Belladonna of Sadness* (*Kanashimi no Belladonna*, Eiichi Yamamoto, 1973). Además, en esta película se utilizan varias piezas de carácter psicodélico y cercanas al heavy metal que potencian la experimentación presente en las imágenes artísticas y abstractas<sup>238</sup>. En las obras de ciencia ficción nombradas, el rock –junto con las trompetas y los trombones–, se utiliza abundantemente para promover sensaciones heroicas, épicas y triunfales en las escenas y

---

<sup>238</sup> *Belladonna of Sadness* (1973) presenta una compleja banda sonora con un estilo muy marcado y particular del compositor Masahiko Satoh. Este realiza una música con mucho material temático y diferente categorización temática que se adhiere de forma narrativa y simbólica a las imágenes. La banda sonora forma parte de los ejemplos en los que la música cobra especial importancia por su valor narrativo, estructural, cinematográfico y artístico. A pesar de que destaquemos los elementos comunes o más representativos conforme al anime de la década, la banda sonora de *Belladonna* puede ser de los ejemplos del anime más ricos en lo referente a la interacción música-imágenes y un ejemplo de la variedad musical que se desarrolla en el anime de la década de los 70.

acciones de los protagonistas. En las músicas de, por ejemplo, *Mazinger Z* (1972), *Space Battleship Yamato* (1974) y *UFO Robo Grendizer*, se desarrollan piezas altamente atractivas con movimientos melódicos sincopados y un marcado componente rítmico.

Además del rock, comenzamos también a escuchar otro estilo que incrementa la variedad estilística de la época: el jazz. En esta década son cada vez más frecuentes bandas sonoras jazzísticas con instrumentaciones propias de este estilo tales como: diferentes tipos de saxofones, guitarras eléctricas, bajos eléctricos, baterías, sintetizadores, xilófonos, marimbas, flautas, trompetas, trombones, piano, órganos eléctricos, la armónica, etc. Este estilo jazz destaca sobre todo en las obras anime de la franquicia de *Lupin*. Las tres obras *Lupin the 3rd (Rupan Sansei)*, Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Masaaki Osumi, 1971), *Lupin III Part II (Rupan Sansei: Part II)*, vv. directores, 1977) y *Lupin III: The Castle of Cagliostro (Rupan Sansei: Cagliostro no Shiro)*, Hayao Miyazaki, 1979) presentan como estilo base de su banda sonora el jazz. Este estilo no solo es importante por la variedad sonora que ofrece, sino también por las funciones que desempeña: narrativas, de caracterización de personajes y de ambientación de la historia y universo. Además, el jazz en esta serie anticipa la música de una obra similar de los años 90 que es representativa tanto del anime como del estudio musical del género a nivel académico, *Cowboy Bebop* (Shinichiro Watanabe, 1998) (Yamasaki, 2010).

El rock y otras músicas urbanas se pueden relacionar con otras connotaciones del anime estrictamente comerciales y de su concepción como industria. Por ejemplo, podemos encontrar cierto carácter “propagandista” en la música rock que se escucha en series con un carácter más comercial. En el caso de *Mazinger Z* (vv. directores, 1972) las rítmicas y épicas melodías en los momentos de acción pueden pretender crear cierta atracción hacia el robot protagonista con el fin de promover las ventas del posterior *merchandise* (Condry, 2013: 120)<sup>239</sup>. No obstante, los elementos más característicos para nuestro estudio son los componentes de la banda sonora que se dedican a la narrativa de la obra, a su estructura y al desarrollo estilístico y sonoro. Así, conviviendo con el rock, en las series de esta década comienzan a tomar más peso y presencia sonoridades y estilos que desaparecieron momentáneamente en los 60: los sinfonismos.

---

<sup>239</sup> Esto se podría relacionar y contraponer a la vez con la propaganda de la animación japonesa clásica, ya que mientras las piezas musicales de los 40 se dedicaban a la promoción del acto bélico, el objetivo de la música rítmica de los años 70 es promover la venta de juguetes que posteriormente sustentarán la producción de las series.

Desde mediados de los 70, destaca el uso cada vez más frecuente de piezas de carácter sinfónico con una mayor densidad instrumental y mayor riqueza armónica y sonora. Esta mayor densidad instrumental está relacionada, como anteriormente indicamos, con el aumento de los presupuestos en la producción del anime. Algunos ejemplos son las series *Space Battleship Yamato* (*Uchu Senkan Yamato*, Leiji Matsumoto, 1974) y *Galaxy Express 999* (*Ginga Tetsudo 999*, Nobutaka Nishizawa, 1978). En *Yamato* (1974) se escuchan algunas piezas orquestales que potencian la heroicidad de las batallas espaciales de forma similar a las películas hollywoodienses de ciencia ficción de los años 70. En *Galaxy Express 999* (1978)<sup>240</sup> las cuerdas orquestales realizan grandes melodías fraseológicas que refuerzan el desarrollo psicológico y emocional de sus protagonistas. Las piezas sinfónicas compuestas por Hiroshi Miyagawa y Nozomi Aoki son importantes ya que se alejan del estilo rock y el uso de sintetizadores protagonistas de otras producciones. Esto es síntoma de la variedad que comienza a alcanzar la música en el anime, ya que estas sonoridades orquestales se alternan con piezas rock.

De esta manera, con las series de ciencia ficción con mucho peso en la acción, los combates y la música rítmica, pasamos a indicar las diferencias sonoras que se producen con los otros animes icónicos de los 70. En los casos de animes como *Heidi-A Girl of the Alps* (*Alps no Shojo Heidi*, Isao Takahata, 1974), *Marco-From the Apennines to the Andes* (*Haha o Tazunete Sanzen Ri*, Isao Takahata, 1976), *The Perrine Story* (*Perrine Monogatari*, Hiroshi Saito y Shigeo Koshi, 1978) y *Anne of Green Gables* (*Akage no Anne*, Isao Takahata, 1979), se desarrollan historias más humanas y cercanas, basadas en dramas infantiles y el camino a la madurez. Este cambio narrativo es importante ya que va en consonancia con cambios notables en las bandas sonoras. En estas obras prácticamente desaparecen los temas épicos y de acción en estilo rock. Encontramos una música más feliz, alegre, íntima y sentimental destinada a representar las emociones experimentadas en el crecimiento personal de los protagonistas.

En términos de forma y recursos musicales, estas series son comunes a todas las anteriores, pero se produce un fuerte cambio narrativo, sonoro e instrumental. Desaparecen las secuencias de combate y se priman otro tipo de acciones relacionadas con las vidas felices, pacíficas y optimistas de sus jóvenes protagonistas. Es por esto que

---

<sup>240</sup> De *Galaxy Express 999* (1978) podemos destacar otros recursos como la *Insert Song* en el episodio 5, pero sobre todo que, al ser más importante el plano emocional de la serie, la variación instrumental del *opening* que escuchamos se utiliza en menos momentos que en otras series de los años 70.

lo más importante en el plano musical es la expresión y comunicación de las emociones, caracteres, psicología y pensamientos de los personajes. La música así subraya los sentimientos de unos protagonistas que viven experiencias humanas y cotidianas.

Debido a esto, en las bandas sonoras de *Heidi* (1974), *Marco* (1976), *Perrine* (1978) y *Anne* (1979), se escuchan una gran cantidad de piezas melódicas, fraseológicas y con mucha carga expresiva. Se deja de lado el estilo rock y agresivo de series coetáneas y se priman las piezas felices, cómicas, y fundamentalmente expresivas de las emociones de los personajes. Apenas se escuchan los instrumentos de viento metal y son mucho más importantes las cuerdas o los instrumentos de vientos madera, como flautas, oboes o clarinetes. Se utilizan, además, otros instrumentos como acordeones, mandolinas, bandurrias, piano, guitarras clásicas y xilófonos. Otros instrumentos característicos de la época como la batería, el bajo o el sintetizador también están presentes para dar riqueza rítmica y sonora a las piezas felices y alegres.

Estas diferencias instrumentales provocan también que se encuentren otras funciones *musivisuales*. Ejemplos de estas funciones son: la representación de los momentos del día; evocación de espacios físicos y paisajes; y la evocación de periodos históricos<sup>241</sup>. Los toques de la trompa reforzada por las flautas acompañando los amaneceres de *Heidi* (1974) constituyen escenas audiovisuales icónicas tanto del anime como de la cultura popular. Con los ejemplos de *Heidi* (1974), *Marco* (1976), *Perrine* (1978) y *Anne* (1979), estamos ante un grupo de series en las que la música cobra especial importancia en la representación de la historia, lo cual no ha pasado desapercibido para algunos autores. Estos mencionan la música como uno de los elementos más importantes en estos animes: “debido a su atractivo audiovisual (diseño artístico, música y desarrollo de la historia), estas series de televisión lograron atraer el apego emocional de los espectadores de un episodio a otro, semana tras semana” (Hu, 2010: 111)<sup>242</sup>.

---

<sup>241</sup> En la serie *The Rose of Versailles* (*Versailles no Bara*, Osamu Dezaki y Tadao Nagahama, 1979) se desarrollan piezas musicales en imitación clásico-romántica que evocan el periodo histórico en el que se centra la trama, la Revolución Francesa.

<sup>242</sup> “[*Heidi*, *Marco* y *Anne*]. Each series consists of 50 episodes or so; because of its audio-visual appeal (art design, music and story development), these television series were able to draw the emotional attachment of viewers from one episode to the next, week after week” (Hu, 2010: 111).



Figura 5.4.: Pieza fraseológica descriptiva de paisaje en *Anne of Green Gables* (1978). La banda sonora de esta serie se caracteriza por tener varias de estas piezas representativas de paisajes y escenarios. Esto refuerza el mensaje narrativo de que para el desarrollo y crecimiento de la protagonista es también muy importante el lugar en el que se encuentra y en el que vive.

Tras lo examinado, podemos clasificar las bandas sonoras de la década de los 70 en dos tipos mayoritarios. En un primer tipo, están las bandas sonoras de las obras de ciencia ficción que primaban sonoridades épicas y música de acción en estilo rock (en ocasiones orquestal). En segunda instancia, estaría la música de animes más personales con bandas sonoras fraseológicas y emocionales que utilizan de forma mayoritaria instrumentos de cuerda o madera. Tras esto, encontramos ejemplos mixtos en los que se escucha música de ambos tipos. En estas últimas se aprecian tanto temas de acción y combate como otras músicas de aventura y piezas con componentes personales/emocionales sobre el desarrollo de personajes. Este sería el caso de series como *Ashita no Joe* (*Tomorrow's Joe*, Osamu Dezaki, 1970) y *The Rose of Versailles* (*Versailles no Bara*, Osamu Dezaki y Tadao Nagahama, 1979).

A través de estos ejemplos queda reflejada la diversidad tanto argumental como musical característica del anime de los 70, variedad que queda de manifiesto en una de las últimas obras de la década, *The Rose of Versailles* (1979). La banda sonora de esta serie comparte una gran cantidad de elementos con todos los animes nombrados de la década: presenta música de acción en las escenas de combate, tiene música con carga expresiva en el desarrollo de los personajes, tiene piezas con influencia del rock, piezas musicales en un estilo clásico-romántico que evoca los palacios franceses de la trama, una amplia variedad instrumental<sup>243</sup>, música altamente sincronizada con la imagen, etc. Aportamos esta banda sonora como ejemplo representativo por dos motivos principales: por poder considerarse un culmen de la variedad, calidad e importancia que alcanza la

<sup>243</sup> La variedad dentro del plano instrumental queda reflejada en que se utilizan algunos instrumentos poco usuales en el anime como el címbalo.

música en el anime de los 70, y por anticipar la pluralidad musical dentro de un mismo anime que se percibirá en varias obras de las siguientes décadas.

Con todo lo expuesto, se ha podido comprobar cómo la década de los 70 es importante no solo para la expansión del anime, sino también para el mayor crecimiento de las bandas sonoras. Estas desarrollan y hacen crecer las técnicas establecidas en los 60, a la vez que potencian otros elementos, y la música alcanza mayor variedad tanto en el plano narrativo como sonoro. En esta década el anime hace de las nuevas técnicas musicales derivadas de los escasos costes de producción otro de los elementos a destacar del género. Antes de pasar a una mayor expansión y variedad en la década de los 80, destacamos el papel de los compositores en estas obras de los 70 como: Masao Yagi (*Ashita no Joe*), Masahiko Satoh (*Belladonna*), Takeo Watanabe (*Heidi, Perrine y Gundam*), Hiroshi Miyagawa (*Yamato*), Koichi Sakata (*Marco*), Akira Miyoshi (*Anne*), Koji Makaino (*The Rose of Versailles*), Nozomi Aoki (*Galaxy Express 999*), Takeo Yamashita y Yuji Ohno (ambos compositores de las obras de *Lupin*).

### **5.5. Década de los 80. Expansión y bandas sonoras culminantes del género anime**

Algunos autores señalan cómo en la década de los 80, concretamente desde el año 1983 hasta 1995, se desarrolla lo que se puede llamar la “Edad dorada del *anime*” (Horno López, 2014: 120). Son varios los motivos por los que el anime alcanza su mayor desarrollo en estos años. Uno de ellos es la creación de un enorme número de obras, comprendiendo muchos más géneros y creando animes para todas las edades y públicos (ibidem.)<sup>244</sup>. En el periodo 1981-1990, según la entrada de la base de datos de “Anime News Network”, se crean alrededor de 1000 obras anime<sup>245</sup>. Lo más relevante de esta década es, por tanto, el hecho mismo de la producción exponencial que tiene lugar, producción que está motivada por el boom y popularidad del anime en los 70. Así, en la década de los 80 se siguen desarrollando obras de las populares franquicias de la década anterior. Tales son los casos de, por ejemplo, *Final Yamato (Uchuu Senkan Yamato–*

---

<sup>244</sup> Según Horno López (2014: 120), entre los años 1981-1990 se crean alrededor de unas 350 obras anime.

<sup>245</sup> Enlace a la entrada de “Anime News Network” donde se pueden apreciar las obras anime creadas entre 1981 y 1990: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/search/genreresults?w=series&w=movies&from=1981&to=1990&lic=&a=AA&a=OC&a=TA&a=MA&o=rating> (última visualización 10/10/2022).



*Kanketsuhen*, Tomoharu Katsumata y Yoshinobu Nishizaki, 1983) y *Mobile Suit Zeta Gundam* (*Kido Senshi Zeta Gundam*, Yoshiyuki Tomino, 1985).

Además, en estos años se crean nuevas series y franquicias que llegan a ser referentes, como *Urusei Yatsura* (Mamoru Oshii y Kazuo Yamazaki, 1981), *The Super Dimension Fortress Macross* (*Cho Jiku Yosai Macross*, Noburo Ishiguro, 1982), *Saint Seiya* (*Caballeros del Zodiaco*, Kozo Morishita y Kazuhito Kikuchi, 1986), *Dragon Ball* (Daisuke Nishio y Minoru Okazaki, 1986) o *Ranma ½* (vv. directores, 1989). La importancia y crecimiento del anime durante la década de los 80 ha hecho que los autores que tratan la historia del medio dediquen un amplio espacio a estos años y a todos los factores que tienen lugar (ver, por ejemplo, Clements, 2013: 157-190). De forma resumida, los elementos más destacados del periodo son: un mayor desarrollo técnico-tecnológico, especialmente en la producción de la animación por ordenador (Clements, 2013: 160-161; Horno López, 2014: 120); que los creadores de anime tienen muy en cuenta tanto la madurez de las audiencias que habían sido niños en los 60 y los 70 como las nuevas audiencias más jóvenes (Clements, 2013: 162); una mayor implicación de estas audiencias en el fenómeno fan mediante la creación de revistas especializadas en series anime para televisión (ibidem.: 163)<sup>246</sup>; entrada en la creación y producción de anime de jóvenes artistas que habían sido consumidores de animación televisiva en los 60 y 70; la creación –gracias a los nuevos formatos VHS– de archivos y grabaciones de series anime televisivas que solo se emitían en televisión una vez (ibidem.: 162); un aumento considerable del capital invertido en la producción que favorece a su vez a un aumento de la creación de largometrajes destinados a grandes salas de cine (ibidem.: 174); y, por último, uno de los hechos más importantes, el advenimiento del video y la creación en el anime de los formatos OVA (Clements, 2013: 157, 167-71; Loriguillo López, 2018: 282-284).

OVA son las siglas de “Original Video Anime”<sup>247</sup>, y son producciones anime realizadas para su distribución directa a través de casetes de video, sin pasar por la televisión y las pantallas de cine (Loriguillo López, 2018: 283). Esto lleva a una mayor

<sup>246</sup> Algunas de estas revistas especializadas en anime de finales de los 70 y los 80 son: *Animage* (1978), *Animec* (1978-1987), *The Anime* (1979-1986), *My Anime* (1981-1986), *B-Club* (1985-1998) y *Newtype* (1985) (Clements, 2013: 163).

<sup>247</sup> También se puede encontrar estos formatos con las siglas cambiadas, OAV, “Original Anime Video”. Algunos autores discuten sobre las posibles diferencias en las acepciones y connotaciones de los dos términos (ver Denison, 2016: 59-63).

libertad creativa y mayor diversidad en la oferta de anime para el público doméstico. Esta “libertad” desemboca en la creación de otros (sub)géneros del anime como el *hentai* (subgénero pornográfico del anime) o representaciones de anime ultraviolentas como la OVA *Urotsukidoji: Legend of the Overfiend* (Hideki Takayama, 1987) (Denison, 2016: 62-66). La irrupción de las OVA también propicia la experimentación con las formas de narración, que se vuelven más complejas (Loriguillo López, 2018: 284). La entrada de estos formatos y los cambios anteriores revolucionan completamente el mercado del anime, por lo que algunos autores afirman que son todos estos cambios de la década de los 80 los que verdaderamente crean el anime tal y como lo conocemos hoy día (Tsugata, citado en Clements, 2013: 157). Entre los años 1985 y 1995 tiene lugar el segundo boom del anime (Clements, 2013: 157), lo que lleva, a su vez, a una mayor exportación. Esta expansión hace que en los 80 comiencen a ser mucho más frecuentes las coproducciones y colaboraciones entre diferentes países con la industria de la animación japonesa a la hora de crear animes y de gestionar su distribución en el mercado internacional (Bendazzi, 2016b: 372).

Además, es en esta década cuando, junto a la sofisticación de las series televisivas, cobra mucho más peso, presencia e importancia el cine de animación. En estos años se crea un mayor número de películas que en los anteriores, como las destacadas obras del Studio Ghibli que pronto se reconocen internacionalmente: *Nausicaä of the Valley of the Wind* (*Kaze no Tani no Nausicaä*, Hayao Miyazaki, 1984), *Castle in the Sky* (*Tenku no Shiro Laputa*, Hayao Miyazaki, 1986), *My Neighbor Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988), o la reconocida *Grave of the Fireflies* (*Hotaru no Haka*, Isao Takahata, 1988). No obstante, la película referente de la época, considerara un hito en la historia del anime, y que marca un antes y un después en el género, es la postapocalíptica *AKIRA* (Katsuhiro Otomo, 1988) (Bendazzi, 2016b: 373-374). Este crecimiento de los largometrajes expande y amplía la variedad del género, ya que encontramos tres tipos principales de películas anime que se asientan en esta década y se mantienen hasta la actualidad. El primero de estos tres tipos son las películas que derivan de las series de televisión, sirviendo como secuelas o historias paralelas de estas y protagonizadas por los mismos personajes. Este es el caso de las películas de la saga *Yamato*, de *Gundam* o de la franquicia *Captain Harlock*. El segundo tipo son largometrajes originales pero que en estilo, forma, trama y temática se asemejan mucho a las series de televisión. Un ejemplo podría ser el film *Crusher Joe* (Yoshikazu Yasuhiko, 1983). El tercer tipo son

largometrajes originales que estilística, narrativa y temáticamente pretenden alejarse de la animación televisiva y asemejarse más al cine de acción real. Los ejemplos más claros son los comentados al principio del párrafo.

La relevancia de esta década ha hecho que sus obras sean ejemplos muy tratados en el ámbito académico. La mayoría de estos textos tratan varias obras de los 80, ya sean series de televisión, películas u OVA. Por ejemplo, Napier (2005) trata algunas obras de la época como *Urusei Yatsura* (1981), *Barefoot Gen* (1983), *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (1984), *Guyver: Out of Control* (1986), *Wicked City* (1987), *AKIRA* (1988) o *Ranma ½* (1989) entre otras<sup>248</sup>. Otros autores como Loriguillo López (2018) se centran en las formas de narración de algunas OVA de los 80 como *Twilight Q2: Meikyu Bukken File 538* (1987) y *Gunbuster* (1988).

Todos estos factores relacionados con el crecimiento exponencial del anime se ven reflejados en el plano de las historias y temáticas. El anime de los 80 se vuelve mucho más variado que el de la década anterior y se presentan no solo más tipos de historias, sino creaciones que mezclan varios géneros como: la ciencia ficción y la comedia; la fantasía y el anime colegial; la comedia y el género policíaco; temáticas religiosas; postapocalípticas; animes sobre el mundo de los sueños; sobre artes marciales y el mundo ninja; y un largo etc. De entre todos los elementos estilísticos y narrativos de estos años, destacamos uno que es representativo de toda la historia de la animación japonesa, pero que en esta década se explota al máximo: la metamorfosis y transformación del cuerpo humano. La metamorfosis y cambio corporal es un elemento central del anime como medio, ya que expresa su concepción y representación de la figura humana: “De ciborgs a superhéroes en el lado positivo, y de mutantes a monstruos en el negativo, una gran cantidad de textos en el anime se centran en el proceso de cambio corporal” (Napier, 2005: 37)<sup>249</sup>. La metamorfosis y transformación está muy presente en el anime de los 70, 80 y 90, ya sea en los pilotos que se montan en sus robots, los guerreros que se ponen sus armaduras, las chicas mágicas que se transforman con sus uniformes, los ciborgs que

---

<sup>248</sup> En varias ocasiones de la investigación ya hemos indicado cómo las obras de Hayao Miyazaki son las representaciones del anime más estudiadas en el ámbito académico. En este punto amparamos a la lectura de otra fuente, Montero Plata (2013), *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*.

<sup>249</sup> “From cyborgs to superheroes on the positive side, and from mutants to monsters on the negative, a great many anime texts focus on the process of bodily change” (Napier, 2005: 37).

retocan sus cuerpos, los propios humanos que cambian su cuerpo mediante el ejercicio, u otros seres que mediante el cambio corporal evolucionan a niveles superiores<sup>250</sup>.

Debido a este contexto, este es también el periodo de producción del anime del que más obras hemos podido obtener y analizar para los propósitos de la investigación: un total de 36 obras entre series, películas y OVA. Al igual que los propios animes, las músicas de estos años crecen en variedad y diversidad, tal y como se anticipaba en la década anterior. Además, en estas bandas sonoras comienzan a producirse mayores cambios que continuarán desarrollándose en los siguientes años. De manera similar a la década de los 60, en donde los cambios musicales se podían equiparar a los cambios técnicos y productivos, los elementos de evolución de las bandas sonoras de los 80 se relacionan directamente con los cambios generales de la animación que se han ido indicando. La música cambia junto con el desarrollo técnico-tecnológico de la animación, junto con la madurez de las audiencias, con el aumento de la producción en el anime, con los nuevos formatos de películas y OVA, y junto a otros factores como la colaboración internacional. Comentamos estos paralelismos y elementos musicales de forma general antes de pasar a otros recursos y funcionalidades musicales específicas de la década y sus obras.

En lo referente al desarrollo técnico y tecnológico, en el plano musical esto se ve reflejado en un gran aumento de la música sintetizada y electrónica. Los sintetizadores se utilizan ampliamente en series como *Space Adventure Cobra* (Osamu Dezaki y Yoshio Takeuchi, 1982) y películas como *Harmagedon* (*Genma Taisen*, Rintaro, 1983). Al final de la década encontramos algunas obras en las que gran parte de la banda sonora está compuesta con música electrónica y sintética, caso de *City Hunter* (Kenji Kodama, 1987). Además, en esta serie no es que se utilice el sintetizador, sino que se utiliza imitando el sonido de otros instrumentos como la trompeta o el saxofón.

La madurez de las audiencias y la experimentación en los formatos OVA permite la creación de bandas sonoras con características más complejas o con relaciones psicológicas, narrativas y sonoras más difíciles de entender, que se distancian mucho de la música rítmica y rock utilizada en las escenas de acción de los 70. Por ejemplo, los coros disonantes, compases de amalgama y efectos orquestales complejizan el mensaje

---

<sup>250</sup> Destacamos este elemento de transformación y metamorfosis en concreto ya que, como veremos, en lo referente a las bandas sonoras, se percibe un especial peso, importancia y presencia de la música en estos momentos de transformación corporal.

religioso de *Angel's Egg* (*Tenshi no Tamago*, Mamoru Oshii, 1985). Otro ejemplo es la “banda sonora puzle” que permite unir el rompecabezas que es la película *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (Mamoru Oshii, 1984)<sup>251</sup>. Por último, la música tradicional japonesa utilizada en toda la banda sonora de *The Tale of Genji* (*Murasaki Shikibu Genji Monogatari*, Gisaburo Sugii, 1987) se distancia sonoramente de aquel anime coetáneo que prima instrumentos occidentales como los vientos metales.

Se observa además un aumento considerable del capital y dinero en la producción de los animes, ya sea en series como *The Super Dimension Fortress Macross* (*Cho Jiku Yosai Macross*, Noburo Ishiguro, 1982) (ANN)<sup>252</sup> o películas como *Crusher Joe* (Yoshizaku Yasuhiko, 1983), *Harmagedon* (*Genma Taisen*, Rintaro, 1983) u *Odin-Starlight Mutiny* (*Odin-Koshi Hansen Starlight*, Toshio Masuda, 1985) (Clements, 2013: 174). En el plano musical este aumento de recursos de producción se ve reflejado, por un lado, en que son más frecuentes las grandes bandas sonoras orquestales con mayor densidad instrumental; por otro lado, que a lo largo de los episodios de las series se utiliza mayor cantidad de música. Encontramos un peso importante de la orquesta en series de televisión como *Queen Millennia* (*Shin Taketori Monogatari Sennen Joo*, Nobutaka Nishizawa, 1981) y en películas como *Arcadia of My Youth* (*Waga Seishun no Arcadia*, Tomoharu Katsumata, 1982) o *Crusher Joe* (Yoshizaku Yasuhiko, 1983). La utilización de la orquesta más representativa de esta década comienza a darse desde el año 1984 con *Nausicaä of the Valley of the Wind* (*Kaze no Tani no Nausicaä*, Hayao Miyazaki) y las posteriores bandas sonoras de Joe Hisaishi para las películas de Hayao Miyazaki. En cuanto a la mayor cantidad de música, se aprecia de forma general en la mayoría de series televisivas de la década.

Este aumento de la producción de largometrajes conlleva el desarrollo de diferentes formas de narración con respecto a las series, lo que conlleva también el mayor desarrollo de las formas y recursos musicales empleados, en los que se pueden encontrar varias diferencias con respecto a las obras televisivas. Esto en sí otorga más versatilidad al ámbito musical y favorece una mayor expansión y crecimiento de las bandas sonoras en estos años. Por último, también hemos indicado que en esta década empieza a ser más

---

<sup>251</sup> Este concepto de “banda sonora puzle”, junto a la particularidad de la película y la banda sonora, se trata en el capítulo 7 de la investigación.

<sup>252</sup> Para la creación de esta serie de 36 episodios se contó con un presupuesto de 5.500.000 yenes por episodio; ANN: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=355> (Última visualización 12/10/2022).

frecuente la colaboración con artistas occidentales en la creación de anime, y este tipo de colaboración también se da en el plano musical. Por ejemplo, en el largometraje *Harmagedon* (*Genma Taisen*, Rintaro, 1983), se acredita en la banda sonora junto al compositor Nozomi Aoki al reconocido músico británico Keith Emerson (Patten, 2004: 95)<sup>253</sup>. El fenómeno continúa en la actualidad, y así en algunos animes con producción mayoritariamente japonesa, la música la escriben compositores occidentales. Los casos más conocidos pueden ser la banda sonora compuesta por Evan Call en *Violet Evergarden* (Haruka Fujita y Taichi Ishidate, 2018) y la música de Kevin Penkin en los animes *The Rising of the Shield Hero* (*Tate no Yusha no Nariagari*, Takao Abo, 2019) y *Made in Abyss* (Masayuki Kojima, 2017)<sup>254</sup>.

A la vista de estos últimos párrafos hemos visto pues cómo los cambios que se producen en el anime de los 80 afectan al plano musical. Esto quiere decir que, al igual que el anime, las bandas sonoras también llegan a una época culminante y esencial en lo que respecta a su evolución sonora y funcional. Esta evolución se puede comprobar a raíz de las numerosas obras analizadas, en donde se aprecia cómo las bandas sonoras muestran aún una mayor variedad que en años anteriores; presentan más diferencias entre ellas a nivel de la composición musical; alcanzan una mayor complejidad a nivel sonoro, compositivo y productivo; y encontramos ejemplos de películas con bandas sonoras idiosincráticas y muy particulares que recogen la estela de obras anteriores como *A Thousand & One Nights* y *Belladonna of Sadness* (Eiichi Yamamoto, 1969 y 1973).

Al encontrar mayor variedad de formatos narrativos entre series episódicas, seriales, largometrajes, formatos OVA que presentan narrativas de todo tipo –tanto de las series como de películas<sup>255</sup>–, y múltiples géneros y temáticas, la diversidad musical y las relaciones *musivisuales* aumentan notablemente. Esto, sumado a la mayor cantidad de obras dejan una década muy rica y con muchos elementos a destacar en el plano musical. Esto podría llevar a pensar que los años 80 marcan una época musical diferente a la de las dos décadas anteriores. No obstante, aunque se encuentren diferencias a nivel de producción y composición, los recursos y formas *musivisuales* de aplicar la música que

<sup>253</sup> La colaboración occidental-nipona en este largometraje también queda patente en el *ending* oficial de la película, el cual fue interpretado por la cantante americana Rosemary Butler (Patten, 2004: 95).

<sup>254</sup> Evan Call es un compositor natural de Estados Unidos y Kevin Penkin es un compositor británico.

<sup>255</sup> Aunque las OVA sean animes retransmitidos en formato de vídeo, no quiere decir que las formas de narración sean solo en forma de largometrajes. Encontramos diferentes OVA que se forman mediante distintos episodios de entre 30 y 45 minutos de duración, creando pequeñas series de 4 o 5 episodios que se distribuyen a través de 2 o 3 VHS, o DVD en la década de los 90.

se afianzaron en los 70, se mantienen estables en la mayoría de series anime televisivas de los 80. Más que una época diferente, podemos considerar que es una época de clímax del desarrollo musical que viene de las dos anteriores décadas. Por esto, en los párrafos siguientes prestamos primero atención a las series, a los recursos que se siguen empleando de los años anteriores y a destacar algunas bandas sonoras que otorgan variedad a esos recursos o presentan diferencias que desarrollan el plano musical. Tras las series comentaremos los elementos musicales de los formatos de largometraje, donde se producen tanto elementos comunes como diferentes con las series.

Los recursos musicales que se siguen desarrollando ampliamente en las series de la década de los 80 son: utilización puntual de la música en los momentos del episodio con mayor importancia narrativa o en los que se pretende potenciar el plano emocional, sentimental, el plano de las sensaciones o algunas acciones de aventura o combate; junto a estas escenas de acción se escucha mayoritariamente música rítmica en estilo rock que refuerza el atractivo de las escenas de combate y potencia su carácter heroico; uso de los apuntes musicales breves para elementos narrativos puntuales; amplia repetición temática; uso frecuente del tema principal como variación instrumental del *opening*; aparición de nuevos temas conforme avanza la serie para acompañar la aparición de nuevos personajes o arcos argumentales (temas de arcos argumentales); mayor relevancia de la música que acompaña el desarrollo, caracterización y profundización en los personajes; el recurso de la *Insert Song* en momentos narrativos centrales o en el desarrollo de personajes; una instrumentación en la que son frecuentes las guitarras eléctricas, batería, bajos eléctricos y sintetizadores; estos instrumentos, además, se alternan con los vientos metales que continúan siendo los más utilizados en general.

Todos estos recursos los podemos apreciar en varias series televisivas representativas de esta década como: *Ashita no Joe 2* (1980), *Queen Millennia* (1981), *Urusei Yatsura* (1981), *Space Adventure Cobra* (1982), *The Super Dimension Fortress Macross* (1982), *Igano Kabamaru* (1983), *Fist of the North Star* (1984), *Mobile Suit Zeta Gundam* (1985), *Dragon Ball* (1986), *Saint Seiya* (1986), *City Hunter* (1987), *Kimagure Orange Road* (1987) y *Dragon Ball Z* (1989). Aun con estos recursos comunes, en algunas de las series se encuentran diferentes elementos musicales que promueven cierta evolución de las bandas sonoras. Por ejemplo, ya se ha comentado la instrumentación enteramente orquestal en obras como *Queen Millennia (Shin Taketori Monogatari Sennen*

*Joo*, Nobutaka Nishizawa, 1981), y que ya anticipaban series de los 70 como *Space Battleship Yamato* (1974).

En otras obras se destaca cierta vuelta al clasicismo musical de los dibujos animados; por ejemplo, en *Space Adventure Cobra* (Osamu Dezaki y Yoshio Takeuchi, 1982). En este anime se escucha una música muy variada donde se conjugan el jazz, el rock, y el uso de otros instrumentos como las cuerdas y los sintetizadores. Se crea una banda sonora paralela a la acción que deja el plano emocional en un segundo nivel. Además, esta banda sonora es un ejemplo del impacto que tiene el aumento de los gastos de producción, componiéndose una gran cantidad de música, lo que contrasta con las anteriores décadas. En este sentido también destaca la banda sonora de *The Super Dimension Fortress Macross* (*Cho Jiku Yosai Macross*, Noburo Ishiguro, 1982), en la que la música se utiliza abundantemente en todos los episodios y la música rock está presente prácticamente a lo largo de toda la serie.

Al principio de los 80 se empieza a utilizar igualmente la música de carácter cómico e irónico como refuerzo *musivisual* que participa de las experiencias cómicas, satíricas y en ocasiones absurdas que tiene el género del anime. Esto se ejemplifica en series cómicas como *Urusei Yatsura* (Mamoru Oshii y Kazuo Yamazaki, 1981) e *Igano Kabamaru* (Tameo Kohanawa, 1983). En lo referente a la música de carácter cómico, en algunas series como *Dragon Ball* (Daisuke Nishio y Minoru Okazaki, 1986) predomina también una música alegre y entretenida que subraya las aventuras de, en este caso, el conocido *Son Goku* y su viaje en busca de las bolas de dragón.

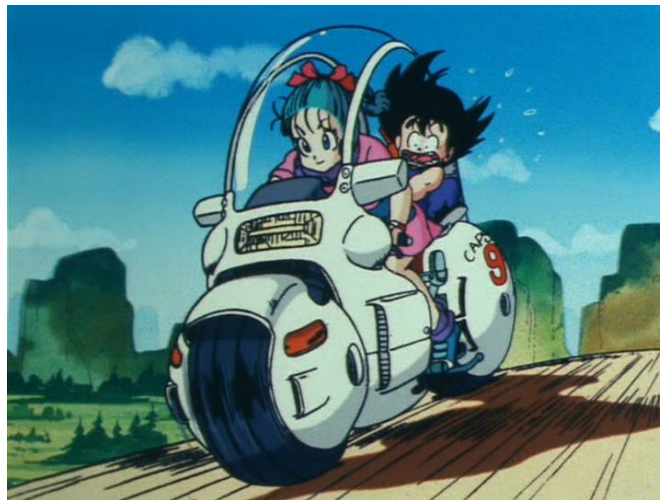


Imagen 5.2.: Fotograma de las aventuras de *Dragon Ball* (1986), en las que suenan temas alegres expresivos de estos elementos.



En cuanto a otros recursos característicos del anime que se asientan y cobran importancia en esta década, destaca la utilización de temas principales acompañando las escenas de transformación o metamorfosis. Un ejemplo icónico de este recurso lo encontramos es la serie *Saint Seiya* (Kozo Morishita y Kazuhito Kikuchi, 1986), donde escuchamos los temas principales acompañando las escenas en donde los protagonistas se colocan sus armaduras. Este recurso se podría considerar como una variación de la música utilizada en las escenas culminantes o de acción. En este caso se utilizan temas principales –o incluso *Insert Songs*– para acompañar escenas icónicas en las que los protagonistas se montan en sus robots o transforman los mismos, como en las series anteriores *Mazinger Z* (1972), *Mobile Suit Gundam* (1979) o *Macross* (1982). En otros animes estas formas se ven cuando las chicas mágicas se transforman y se “visten” con su uniforme mágico –por ejemplo, en *Sailor Moon* (1992) o *Cardcaptor Sakura* (1998)– o cuando los *digimon* evolucionan en *Digimon Adventure* (1999). Al utilizar los temas principales en estas “metamorfosis” se resalta y llama la atención sobre dichas escenas, destacando estas transformaciones o cambios de cuerpos como elementos muy destacados.



Figura 5.5.: Pieza rítmica, variada instrumentalmente del *opening*, que refuerza varias escenas de transformación y metamorfosis en *Saint Seiya* (1986). Además, este tema principal también acompaña numerosas escenas de acción y combate.

En cuanto a la evolución de los estilos musicales, obras como *City Hunter* (Kenji Kodama, 1987) se caracterizan por presentar un rock electrónico similar a las *Action Movies* americanas de los 70 y 80, y por utilizar *Insert Songs* preexistentes (tanto de forma diegética como extradiegética) con funciones representacionales y de ambientación. En otras bandas sonoras, sin embargo, se muestra un uso diferente del rock, el jazz o los solos de la guitarra eléctrica: en lugar de ser estilos asociados a la representación de la acción, sirven para expresar emociones y sentimientos románticos en las relaciones entre

adolescentes; así se observa en animes reconocidos como *Kimagure Orange Road* (Osamu Kobayashi, 1987)<sup>256</sup>. Por último, encontramos bandas sonoras en las que solo se utiliza música clásica preexistente en la banda sonora extradiegética como medio de experimentación en los formatos OVA. Esto se ejemplifica en OVA seriales como *The Legend of the Galactic Heroes (Ginga Eiyu Densetsu)*, Noburo Ishiguro, 1988).

Observamos de este modo cómo, aun presentando de base los mismos recursos y formas de utilizar la música, las bandas sonoras en el anime de los 80 presentan una mayor riqueza y diversidad. Esta aumenta especialmente al tener en cuenta los formatos de largometraje y las diferencias musicales que se producen. En estos formatos podemos identificar tres tipos de bandas sonoras que se relacionan directamente con los tres tipos de largometrajes indicados: primero, bandas sonoras que mezclan y utilizan a la vez tanto formas musicales de las series de televisión como formas más propias de la música cinematográfica; segundo, películas que adoptan las formas y sonoridad musical de las series de televisión; y tercero, bandas sonoras idiosincráticas y complejas en las que no se encuentran elementos comunes y que dependen exclusivamente de la propia película, lo que se podría considerar como bandas sonoras más cercanas al cine de acción real.

El primer caso, la mezcla de formas musicales de las series y otras propias del cine se da sobre todo en películas que derivan de series televisivas como *Arcadia of My Youth (Waga Seishun no Arcadia)*, Tomoharu Katsumata, 1982) y *Final Yamato (Uchuu Senkan Yamato-Kanketsuhen)*, Tomoharu Katsumata y Yoshinobu Nishizaki, 1983). En estas obras se alternan y mezclan las piezas en estilo rock de las series originales acompañando la acción con grandes piezas orquestales que también acompañan dichas acciones u otros momentos emocionales-narrativos en el desarrollo de los protagonistas. De forma similar ocurre en películas como *Urusei Yatsura: Only You* (Mamoru Oshii, 1983), en la que se alternan piezas cómicas al estilo de la serie original con algunas piezas orquestales que profundizan en las emociones de los personajes.

El otro tipo musical de los largometrajes es el que presenta formas y sonoridades musicales muy similares a las de las series televisivas, aunque estas películas no deriven de series anime anteriores. Encontramos una repetición temática muy similar a las de las

---

<sup>256</sup> En esta serie, *Kimagure Orange Road* (Osamu Kobayashi, 1987), la música compuesta por Shiro Sagisu cobra especial importancia tanto en el plano diegético como en la falsa diégesis y el plano representacional. La protagonista *Madoka Ayukawa* es saxofonista, por lo que en muchos momentos de la diégesis interpreta melodías que expresan su carácter y que después también se escuchan en el plano extradiegético.

series, así como semejanza en la sonoridad. Un ejemplo es la película *The Door into the Summer* (*Natsu e no Tobira*, Mori Masaki, 1981). En su instrumentación escuchamos instrumentos como piano, cuerdas, saxofones, o voces femeninas, que son reforzados por patrones rítmicos de la batería y del bajo eléctrico, proporcionando las sonoridades particulares del anime de estos años. Otro ejemplo similar a este –ya que comparten compositor, Kentaro Haneda–, es la película *Barefoot Gen* (*Hadashi no Gen*, Mori Masaki, 1983). No obstante, en varias de estas películas se producen otras diferencias con los recursos propios de las series de televisión, como por ejemplo los apuntes musicales breves, que apenas se usan en las películas. Esto en sí contribuye a reforzar la leve separación que establecemos entre la música de las series y las películas en la década de los 80, a pesar de que en algunos ejemplos se encuentren varios elementos comunes.

En el tercer tipo encontramos los elementos musicales que presentan mayores diferencias, y que además se encuentran en los largometrajes culminantes de la década, los cuales son importantes ya sean por sus diferencias con los formatos televisivos o por asemejarse al cine de autor. Tales son los casos de *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (Mamoru Oshii, 1984), *Angel's Egg* (*Tenshi no Tamago*, Mamoru Oshii, 1985), *AKIRA* (Katsuhiro Otomo, 1988) y otras obras que ya se han nombrado como *The Tale of Genji* (*Murasaki Shikibu Genji Monogatari*, Gisaburo Sugii, 1987). En sus respectivas bandas sonoras se encuentran músicas muy distintas a las de las series, y cuyos componentes responden a la narrativa y características de las propias películas. Esto otorga un valor añadido al anime como género audiovisual y narrativo con elementos autorales idiosincráticos y particulares de cada obra y autor, por lo que es difícil encontrar elementos comunes más allá de la propia complejidad o diferencia de la banda sonora. En lo referente a *Beautiful Dreamer* (1984), la banda sonora se aleja mucho de la música de la serie anime original. Posee una partitura compleja a nivel narrativo, siendo uno de los mejores ejemplos de la interacción de la música con las formas narrativas del anime. Por estos motivos le hemos dedicado un análisis exclusivo en el capítulo 7 de la tesis.

Con respecto a *Angel's Egg* (1985), encontramos una de las obras referentes en la madurez y complejidad del anime como género narrativo-audiovisual, motivo por el que ha sido estudiada en el ámbito académico por autores como Ruh (2004: 45-60). La música compuesta por Yoshihiro Kanno se aleja de los estándares de la década y, mediante elementos de la música atonal, subraya el plano representacional, complejo y simbólico de la película de Oshii. En *AKIRA* (1988) encontramos, como anteriormente indicamos,

la banda sonora más estudiada por parte de los investigadores (entre otros, Haguchi, 2014; Miles, 2002). En este caso destaca especialmente la particular sonoridad de la música *gamela* de Shoji Yamashiro, estilo que nunca antes se había utilizado en el anime. Este estilo, junto a las características narrativas de la película (Napier, 2005: 41), marcan un punto de inflexión en la historia del medio. Así, en los años 90 encontraremos bandas sonoras que emplean estilos poco usuales, como los cantos tradicionales búlgaros de *Ghost in the Shell* (*Kokaku kidotai*, Mamoru Oshii, 1995). Además, la música de *AKIRA* no solo destaca por su estilo particular, sino también por su papel simbólico y narrativo en el desarrollo de personajes. Por esto, algunos autores señalan cómo es también gracias a la música que la película se convirtió en un referente del anime: “no sería una exageración decir que *Akira* continúa siendo muy apreciada en todo el mundo en gran parte debido a la sofisticada interacción entre la imagen y la música” (Haguchi, 2014: 174)<sup>257</sup>.

Por último, para finalizar este análisis de la música en la producción anime de la década de los 80, destacamos las conocidas bandas sonoras de las películas del Studio Ghibli: *Nausicaä of the Valley of the Wind* (*Kaze no Tani no Nausicaä*, Hayao Miyazaki, 1984), *Castle in the Sky* (*Tenku no Shiro Laputa*, Hayao Miyazaki, 1986), *My Neighbor Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988), *Grave of the Fireflies* (*Hotaru no Haka*, Isao Takahata, 1988) y *Kiki's Delivery Service* (*Majo no Takkyubin*, Hayao Miyazaki, 1989). Ya hemos señalado en varias ocasiones que las composiciones de Joe Hisaishi para estas películas han sido muy estudiadas desde el punto de vista académico por sus características musicales y narrativas, por lo que las podemos incluir en el tercer tipo de bandas sonoras para largometrajes. Al estar estudiadas desde esos puntos de vista, en esta parte prestamos atención a los aspectos evolutivos en relación con el plano general de las bandas sonoras de los 80. Primero, al ser largometrajes y debido al aumento de los presupuestos, estas bandas sonoras cuentan con orquestas más amplias, igual que las otras películas de los párrafos anteriores. Estas músicas están totalmente distanciadas de las agrupaciones rock de los animes televisivos, aunque Joe Hisaishi usa el sintetizador en varios momentos tanto de *Nausicaä* (1984), así como de *Castle in the Sky* (1986) y *Kiki* (1989). El sintetizador dejará de usarse en las películas de Ghibli de la década de los 90, por lo que es uno de los recursos que marcan elementos de cambio.

---

<sup>257</sup> “It would not be an exaggeration to say that *Akira* continues to be highly regarded throughout the world largely in part to the sophisticated interaction between its visuals and music” (Haguchi, 2014: 174).

Segundo, en estas bandas sonoras encontramos elementos que se pueden relacionar con algunas obras de la década de los 70. Series como *Heidi* (1974), *Marco* (1976) o *Future Boy Conan* (1978) son obras importantes para el crecimiento de los directores Miyazaki y Takahata, por lo que se pueden hallar elementos visuales-narrativos semejantes entre estas series y las películas de los 80 (Hu, 2010: 111). Algo parecido ocurre con el plano musical, ya que también se hereda la importancia y mayor peso de la música fraseológica y emocional dedicada al desarrollo de los protagonistas. Esto se puede comprobar en las elaboradas melodías de *Nausicaä* (1984), *Castle in the Sky* (1986)<sup>258</sup>, *Totoro* (1988), *La Tumba de las luciérnagas* (1988) y *Kiki* (1989), que acompañan tanto los viajes emocionales como las tragedias y evolución de los protagonistas<sup>259</sup>.

Así, a la vista de todas estas bandas sonoras –y otras tantas que se pueden encontrar en los anexos–, vemos cómo la década de los 80 es una época representativa y de notable evolución tanto en el propio anime como en el plano musical. Encontramos tanto elementos comunes que desarrollan las formas de años anteriores como nuevas sonoridades y recursos musicales que dan personalidad a la música del anime. Se pueden apreciar numerosas series y películas en las que la música es importante tanto para el refuerzo de la acción como para la narración del argumento y la expresión de los complejos personajes e historias. Antes de pasar a las idiosincráticas bandas sonoras del anime de los 90, nombramos a los compositores que culminaron las bandas sonoras en el anime de los 80 como: Ichiro Araki (*Ashita no Joe 2*), Ryudo Uzaki y Tomoyuki Asakawa (*Queen Millennia*), Kentaro Haneda (*Macross*, *Cobra*, *Final Yamato*, *Barefoot Gen*), Katsu Hoshi (obras de *Urusei Yatsura*), Toshiyuki Kimori (*Igano* y *Arcadia*), Yoshihiro Kanno (*Angel's Egg*), Shigeaki Saegusa (obras de franquicia *Gundam*), Seiji Yokoyama (*Saint Seiya*), Shoji Yamashiro (*AKIRA*), Joe Hisaishi (películas de Ghibli), Michio Mamiya (*Hotaru no Haka*) y Shiro Sagisu (*Kimagure*) entre otros.

---

<sup>258</sup> En la banda sonora de esta película podemos encontrar algunas formas musicales semejantes a series de la década anterior, como la música acompañando los amaneceres, con motivos y giros musicales que recuerdan mucho a las escenas de los amaneceres de *Heidi* (1974).

<sup>259</sup> Además, en cuanto a los componentes puramente musicales hallamos patrones armónicos que se pueden escuchar tanto en *Castle in the Sky* (1986) como en *Grave of the Fireflies* (1988) y *Kiki* (1989). Ello muestra, junto con las formas instrumentales de las series de televisión, elementos musicales que son particulares del anime y se presentan en varias obras del género.

## SÍNTESIS DEL CAPÍTULO 5

Con todo lo argumentado a lo largo de este capítulo hemos visto que, desde el año 1963, las bandas sonoras –y el propio anime– entran en un periodo de grandes cambios que provoca que se encuentren muchas y muy notables diferencias entre las obras de la animación japonesa clásica y los animes de los 60, 70 y 80. Debido a unos muy limitados presupuestos, en los años de la década de los 60 las bandas sonoras presentan una menor variedad en los instrumentos y sonoridad, utilizan música en momentos puntuales de los episodios de las series y empiezan a utilizar otros recursos psicológicos y narrativos. No obstante, estos elementos y recursos se vuelven característicos y muy importantes en el anime, ya que proporcionan un carácter más simbólico en el que la música profundiza en otros elementos de la narrativa que no son solo los meramente visuales. Así, con el boom del anime en los 70 y 80, las bandas sonoras también se desarrollan y contribuyen de manera más rotunda con nuevos recursos musicales a la vez que aumentan en variedad y complejidad. Con los múltiples cambios que se producen en la década de los 80, las bandas sonoras llegan a un apogeo sonoro y funcional. Por un lado, en las series televisivas se expanden los recursos ya característicos del anime a la vez que la música aumenta en diversidad entre estilos y sonoridades. Por otro lado, las experimentaciones en el formato largometraje permiten que las bandas sonoras sean igual de importantes y representativas del culmen que alcanza el género en la década de los 80. Cuando en la introducción comentábamos la variedad e importancia que se le da a la música en el anime actual, es en buena medida debido a estos antecedentes que se establecen en el anime de los 70 y los 80. Además, como hemos visto, en los 60 y 70 se crean y asientan recursos musicales característicos del género que aun hoy día, bien avanzado el siglo XXI, seguimos encontrando en populares series anime. Por lo tanto, las bandas sonoras de las distintas obras, con sus particularidades, se convierten en otro de los elementos representativos del anime como medio y representación de la cultura popular. Así, finalizamos resaltando la importancia de los compositores más significativos que desarrollaron estos elementos que hemos ido comentando como Tatsuo Takai, Isao Tomita, Nobuyoshi Koshibe, Shunsuke Kikuchi, Takeo Watanabe, Michiaki Watanabe, Nozomi Aoki, Kentaro Haneda, Joe Hisaishi, Katsu Hoshi y Shoji Yamashiro entre muchos otros.

## CAPÍTULO 6

### **La década de los 90. La madurez musical en el anime.**

#### **Primeros años del siglo XXI**

En este capítulo tratamos la que consideramos tercera época en la historia de las bandas sonoras del anime, prestando exclusiva atención a la década de los 90 y todo lo que supone para el género. Podríamos decir que es en estos años con las nuevas series, la madurez narrativa y temática, las nuevas técnicas y procesos de animación, la mayor difusión internacional y el surgimiento de un mercado del anime, entre otros factores, cuando se define el anime como un género global de la cultura popular. Con esto en mente, realizamos un pequeño repaso sobre los cambios y desarrollos en el anime de los 90 para contextualizar los elementos de las bandas sonoras que hacen que podamos distinguir a esta década por sus características particulares. Con los análisis *musivisuales* de varias de las series, películas y OVA más representativas veremos cómo asistimos una de las décadas más complejas a nivel musical por la gran variedad y diversidad de estilos, sonoridades, recursos, funcionalidades y significados narrativos que adquieren las bandas sonoras en el anime. Por último, reseñaremos a los compositores –que sumados a los de las décadas anteriores– que contribuyen a desarrollar el anime como un medio narrativo audiovisual. Tales son los nombres de Kenji Kawai, Susumu Hirasawa, Kaoru Wada, Taku Iwasaki, Yoko Kanno y Hajime Mizoguchi.

## 6.1. Cambios y madurez en el anime de los 90

Aunque la década de los 80 sea la época dorada del género del anime, los años 90 no dejan de ser igualmente importantes. *AKIRA* (Katsuhiro Otomo, 1988) se convierte en un fenómeno en todos los países en los que se estrena, marcando un antes y un después en la historia del medio. Su éxito y popularidad internacional es uno de los causantes del nuevo “boom del anime” de los años 90 en los países de habla inglesa y Occidente en general (Clements & McArthy, 2006: 13; Napier, 2005: 41)<sup>260</sup>. Este largometraje es uno de los títulos que provoca que a lo largo de los años 90 crezca aun en mayor medida la demanda internacional de anime, explotando al máximo la difusión del género mediante el mercado otaku y, en buena medida, gracias a los fans (Clements, 2013: 179). El aumento de los fans del anime alrededor del mundo se ve reflejado, por ejemplo, en el caso de Estados Unidos –uno de los países donde este crecimiento del anime está más estudiado– en una gran difusión del género en todos los formatos de series, OVA, películas, VHS, DVD, etc., (ibidem.: 180-182). En otros países como Inglaterra es en esta década cuando el anime empieza a cobrar mucha más fuerza y presencia (Denison, 2016: 94-99). En el caso de España, existen artículos que estudian cómo las series anime dominan la parrilla televisiva infantil en la década de los 90 en lo referente al contenido animado (Ferrera, 2020).

Sin embargo, este crecimiento de la popularidad y difusión del género son también consecuencias de los propios cambios y evolución del anime que se lleva a cabo en su país de origen durante esta década. Estos cambios se dan a varios niveles: productivos, técnicos, artísticos, narrativos, de difusión, de financiación, etc. Uno de los más llamativos es lo que ya hemos comentado en el anterior capítulo, la inversión de capital extranjero. Esto surgió en la década de los 60, aumentó durante las siguientes décadas y crece exponencialmente en la década de los 90. La mayor inversión de capital extranjero en la creación de los animes japoneses se lleva a cabo ya sea por asegurar la posterior difusión en otros países o por el interés artístico en el género (Clements, 2013: 178-188). Aún con esta inversión extranjera, deja de producirse uno de los casos que sí se daba por ejemplo en los 60: la adaptación, censura y los retoques por la parte americana de los animes que provenían de Japón; “cuatro décadas después de que los propietarios

---

<sup>260</sup> En España, *AKIRA* se estrena el 3 de abril del año 1992 (Anime News Network: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=375> última visualización 04/11/2022).



americanos dictaran a la producción japonesa lo que hacer, son los propietarios japoneses los que ahora dictan condiciones a las distribuidoras americanas” (ibidem.: 180)<sup>261</sup>. Esto es debido también a que los fans del anime priman las versiones originales de los autores japoneses y no sienten interés por los animes censurados o retocados.

Otro de los puntos en la evolución del anime de esta década y que llega hasta la actualidad se relaciona con “la constitución de grandes *media mix cross-media* (...) la habitual adaptación de un *anime* no funciona sin una serie de libros, un juego de cartas coleccionables, un videojuego, o un surtido de figuras coleccionables” (Loriguillo López, 2021: 42). Es decir, se produce aun un mayor aumento del *merchandising*. No obstante, en esta cita se da uno de los elementos y formatos que contribuyen ampliamente al aumento del anime en los 90: los videojuegos. Las industrias japonesas de los videojuegos y el anime comienzan una estrecha relación a mediados de los 80. Esto hace que ambas compartan gastos y presupuestos de producción, expandiendo en los 90 los *mediamix* en donde el anime televisivo tiene su propio videojuego o un videojuego tiene su película o serie anime (Clements, 2013: 192-194). Uno de los primeros ejemplos es la película *Super Mario Brothers: Peach-hime Kyuushutsu Daisakusen* (*Super Mario Brothers: Great Mission to Rescue Princess Peach*, Masami Hata, 1986), basada en el popular videojuego *Mario Bros* que comenzó sus andaduras en 1983. En los años 90 aumentan los ejemplos con los videojuegos de *Dragon Ball*, o el videojuego *Yuu Yuu Hakusho Makyoutohissen* (1995) basado en la serie anime *Yu Yu Hakusho: Ghost Files* (Noriyuki Abe, 1992). En la actualidad tenemos multitud de ejemplos con videojuegos relacionados con populares obras animes como *Fairy Tail* (2009), *Fullmetal Alchemist* (2010), *My Hero Academia* (2016) o *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* (2019) entre otras.

En cuanto a la técnica de la animación, uno de los cambios más representativos es la introducción de los ordenadores y la animación 3D creada por ordenador –lo que también viene influenciado por la relación con la industria y la tecnología de los videojuegos. La animación por ordenador comienza a introducirse en los 80, pero en los 90 crece exponencialmente, utilizándose en numerosos momentos de la producción de las series y películas anime (ibidem.: 191-201). Algunos ejemplos del uso del ordenador son la OVA *Ao no Rokugo* (*Blue Submarine No.6*, Mahiro Maeda, 1998) o varios momentos de la serie televisiva *Serial Experiments Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998). La introducción

---

<sup>261</sup> “Four decades after the American owners dictated to the Japanese production what to do, the Japanese owners now dictated conditions to the American localisers” (Clements, 2013: 80).

de estas nuevas tecnologías en la producción de los animes trae también algunos cambios estéticos en cuanto a los diseños de los personajes, escenarios o la propia animación. Se entra entonces en un periodo de cambios artísticos que evolucionan hasta el anime contemporáneo<sup>262</sup>. Así, al respecto de la última serie, *Serial Experiments Lain* (1998) y sus únicos trece episodios, se da paso a hablar de los cambios narrativos más representativos para nuestro estudio, ya que son los que más se verán reflejados en las bandas sonoras.

Uno de los principales factores de los cambios en la narrativa es la madurez del propio anime, el cual está cada vez menos destinado al público joven-infantil y busca otro público más abierto que no tiene que ser necesariamente fan del anime o de series de décadas pasadas: “el anime también maduró, con más títulos dirigidos a una audiencia adulta sofisticada y alcanzó una población trabajadora que no había sido un público objetivo durante el pasado” (Poitras, 2008: 55)<sup>263</sup>. Estos nuevos públicos adultos también se alcanzan porque el anime empieza a retransmitirse y difundirse mediante otras formas. Una de ellas es la propia televisión, pero en franjas horarias nocturnas fuera del público joven (Clements, 2013: 202-205; Loriguillo López, 2021: 43). No obstante, la forma de difusión más decisiva de la década es Internet. Internet posibilita no solo una mayor difusión (Denison, 2016: 102-110), sino también una mayor experimentación y que jóvenes artistas comiencen a trabajar independientemente y encuentren en la web una puerta para difundir sus creaciones. Este último caso es el del reconocido director Makoto Shinkai, que inicia su carrera con cortos independientes creados en su casa y que difunde por internet, como *Other Worlds (Tooi Sekai, 1997)* y *She and Her Cat (Kanojo to Kanojo no Neko, 1999)*. El éxito y atención que obtiene con estos cortometrajes le proporciona la contratación por parte de productores de diferentes compañías y salta a dirigir largometrajes (Novielli, 2018: 137). En algunos momentos de la investigación ya hemos hablado de la importancia de este director para el anime del siglo XXI por crear una de las películas más importantes del anime contemporáneo, *Your Name (Kimi no Nawa, 2016)*, uno de los largometrajes anime más taquilleros de la historia con mayor éxito

---

<sup>262</sup> En lo referente a estos cambios estéticos, podemos hacer el ejercicio de comparar el diseño de un personaje de un anime de la década del 2010 con un personaje de la década de los 70 o los 80. Se pueden percibir tanto elementos comunes como componentes diferenciadores. Estas diferencias estéticas comienzan a acentuarse en los 90, ya no solo por los cambios en la técnica y la entrada del ordenador, sino por otros factores evolutivos como los nuevos diseños y dibujos de los mangas en los que se basaban los animes.

<sup>263</sup> “Anime also matured, with more titles aimed at a sophisticated adult audience and reached a working populace that had not been a significant target audience in the past” (Poitras, 2008: 55).

popular incluso que otras obras representativas como *El Viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001) (Loriguillo López, 2021: 42).

En cuanto al anime de televisión –uno los objetos centrales del capítulo– la explotación de los nuevos canales televisivos por cable o por satélite (Clements, 2013: 203) en franjas nocturnas, llega a provocar que los animes emitidos en estos horarios superen en audiencia a animes infantiles de franjas diurnas. Esto influye en uno de los cambios más importantes en lo referente a las narrativas: la disminución del número de episodios. Al estar destinadas a un público más sofisticado (Poitras, 2008: 55) –y también por algunos motivos de producción– las series no necesitan estar desarrolladas en gran número de episodios. Las series con más de 100 episodios, como en décadas anteriores, dejan de ser tan frecuentes y se priman series más cortas con pocos capítulos en los que desarrollar las historias; historias las cuales se vuelven más oscuras, postapocalípticas, pesimistas, dramáticas, complejas, emocionales, con un alto contenido filosófico y un mayor peso en el desarrollo de los personajes.

Algunos ejemplos de estos animes son *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki Evangelion*, Hideaki Anno, 1995); *The Vision of Escaflowne* (*Tenku no Escaflowne*, Kazuki Akane, 1996), *Cowboy Bebop* (Shinichiro Watanabe, 1998) –todas ellas con 26 episodios–, *Berserk* (*Kenpu Denki Berserk*, Naohito Takahashi, 1997) –con 25 episodios– o *Serial Experiments Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998) –con 13 episodios. Las temáticas postapocalípticas de estas series con elementos de fantasía oscura, ciencia ficción, religión, tratando temas sobre la pérdida de la identidad por culpa de internet y prestando un especial peso al desarrollo e interacción de personajes, son de los ejemplos más destacados del estilo y narrativa del anime de los 90, que a su vez son de los más tratados en el estudio académico del medio (Napier, 2005 y 2011; Loriguillo López, 2018).

Además, los 90 son los años de creación de otras obras y franquicias anime que se consideran de culto entre los fans como: *Sailor Moon* (*Bishojo Senshi Sailor Moon*, Junichi Sato, 1992), *The Slayers* (Takashi Watanabe, 1995), *Rurouni Kenshin* (*Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan*, Kazuhiro Furuhashi, 1996), *Cardcaptor Sakura* (Morio Asaka, 1998), *Trigun* (Satoshi Nishimura, 1998) y *GTO: Great Teacher Onizuka* (Noriyuki Abe, 1999). Varias de estas series se destacan por tener cierto componente reformador de los propios (sub)géneros del anime. Por ejemplo, *Sailor Moon* (1992) otorga otras visiones y fórmulas en lo referente al (sub)género de *Magical Girl*. Del

mismo modo, *Rurouni Kenshin* (1996) ofrece otros elementos al (sub)género *shonen* en donde los combates son un medio de la defensa del débil y de protección de ideales en épocas de grandes crisis y cambios sociales<sup>264</sup>.

Así mismo, en esta década de crecimiento se siguen produciendo tanto largometrajes como OVA que se expanden y estrenan internacionalmente. En cuanto a las OVA, se crean obras oscuras sobre mundos fantásticos como *Bastard (Bastard Ankoku no Hakai Kami*, Katsuhito Akiyama, 1992)<sup>265</sup> o animes con una gran riqueza técnica en las escenas de acción (Poitras, 2008: 63), como el caso de la OVA sobre el día a día de una pareja de mujeres policías, *You're Under Arrest (Taiho Shichauzo*, Kazuhiro Furuhashi, 1994). En cuanto a las películas, se recoge la estela de la complejidad y madurez del anime de los 80 y se crean films como la violenta *Ninja Scroll (Jubei Ninpucho*, Yohiaki Kawajiri, 1993) o una de las películas icono de la ciencia ficción contemporánea, *Ghost in the Shell (Kokaku Kidotai*, Mamoru Oshii, 1995). De igual manera, algunas de las películas del Studio Ghibli que en los 80 presentaban cierto componente infantil-familiar, alcanzan madurez con elementos más complejos y adultos alejados de las aventuras o cómicas situaciones de la década anterior, como es el caso de la *Princesa Mononoke (Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997).

Por lo tanto, los 90 son unos años muy importantes en el anime no solo por los cambios técnicos-productivos, sino también por los narrativos y estéticos. Son estos cambios señalados en los últimos párrafos los que más afectan a las bandas sonoras, las cuales van adaptando nuevos elementos y formas musicales a los animes de la década, lo que pasamos a analizar en los siguientes apartados. No obstante, antes de finalizar y para profundizar en el anime de los 90 tanto a nivel productivo como estético y narrativo, amparamos a la lectura de Patten (2004). En este libro el autor hace una recopilación de su propio trabajo como investigador y crítico de anime desde los años 70, pero dando más importancia al anime de finales de los 80 y el de la década de los 90. Llama especialmente la atención su recopilación de los 13 elementos que desarrollaron el anime entre 1985 y

---

<sup>264</sup> La trama de *Rurouni Kenshin* (1996), aunque con muchos elementos de ficción, se desarrolla en el periodo Meiji (1868-1912). Esta es una de las épocas más importantes para la historia moderna de Japón por ser los años en los que se abre a Occidente, iniciando su occidentalización y siendo, por tanto, unos años de importantes reformas políticas, sociales e institucionales que llevan a Japón a ser una de las potencias mundiales. De hecho, en la serie anime aparecen comandantes militares y personajes políticos reales de aquella época.

<sup>265</sup> En el año 2022 la plataforma Netflix produce un remake anime de esta obra titulado *BASTARD -Heavy Metal, Dark Fantasy-* (Takaharu Ozaki), donde readapta en 24 episodios la OVA original que contaba con 6.

1999 como internet, las convenciones de fans, las populares series de televisión, un aumento de la distribución del anime en las salas de cine, los videojuegos, etc., (Patten, 2004: 122-126).

## 6.2. La música como componente de la industria del anime

Antes de pasar a los resultados de nuestros propios análisis sobre las bandas sonoras del anime de la década de los 90, realizamos este apartado en el que exponemos y comentamos brevemente cómo la música se ha convertido en otro componente “comercial” de la industria del anime. Esto lo realizamos a través de distintos autores que han hablado de forma puntual sobre la relevancia de la música en la industria del anime, y cómo ha ido creciendo exponencialmente desde que se creara el medio a principios de los años 60. Con la realización de este apartado buscamos cuatro propósitos: (1) dar validez al presente desarrollo histórico en el que catalogamos un crecimiento musical donde, en cada década, la música es más importante que en la anterior; (2) ver cómo la importancia musical es tal que no pasa desapercibida para autores cuya principal preocupación no es este componente musical; (3) validar cómo esta evolución musical encuentra un punto de inflexión en la década de los 90 y sirve para catalogar a este periodo por el mismo; y (4) justificar cómo la existencia de la música como componente comercial es una consecuencia de la importancia y presencia que se le da a la misma en la narrativa del anime.

En los primeros apartados del anterior capítulo comentábamos cómo “las bandas sonoras tienen generalmente un estatus bajo en la producción de trabajos de animación y la creación de lo visual se prioriza en términos de tiempo y esfuerzo” (Yamasaki, 2010: 210)<sup>266</sup>. Esto es observable en animes tempranos como *Gegege no Kitaro* (vv. directores, 1968), en donde se usan muy pocos instrumentos, la música se utiliza en muy pocas ocasiones del metraje de los episodios, generalmente son de pocos segundos de duración y, además, se recurre a una amplia repetición temática. Sin embargo, también hemos señalado cómo en otras series como *Dororo (Dororo to Hyakkimaru, Gisaburo Sugii, 1969)* y *Ashita no Joe (Tomorrow's Joe, Osamu Dezaki, 1970)*, aun con este “estatus bajo” en la música, la banda sonora es esencial tanto para la ambientación de la serie como para la comunicación narrativa y psicológica de los personajes y la historia. Así, en

---

<sup>266</sup> “Soundtrack music has generally low status in the production of animation works and the creation of the visuals is prioritized in terms of time and effort” (Yamasaki, 2010: 210).

los años 70 –tal y como se ha visto en su correspondiente apartado– la música se vuelve un elemento verdaderamente representativo y tenido en cuenta por los creadores a la hora de realizar las series. Esta importancia de la música desemboca en la comercialización de las bandas sonoras de los animes, lo que a su vez provoca que sea común incluir en las series música original de gran calidad:

La música se convirtió en una parte significativa de la industria al final de los 70. Las grabaciones anteriores de la música anime tendían a ser o dos canciones de 45 segundos de un único programa, o colecciones LP de canciones de una variedad de programas infantiles. Al final de los 70, las compañías comenzaron a lanzar arreglos sinfónicos de bandas sonoras. El éxito de las bandas sonoras de un solo programa, más que el de los álbumes recopilatorios infantiles, condujo al aumento del énfasis en buena música que pudiera también ser vendida como grabaciones. Eventualmente se volvió común incluir en las series una cantidad significativa de música original de gran calidad; de hecho, algunos programas de televisión incluían tantas canciones y melodías que la mayoría solo se escuchaban una vez en la serie (Poitras, 2008: 52)<sup>267</sup>.

El aumento de la popularidad de las grabaciones de bandas sonoras no solo se debe a la calidad de la música o el énfasis puesto por los productores. Uno de los elementos representativos es que se trata de bandas sonoras y música audiovisual que se utiliza en las series anime con ciertos propósitos narrativos y se establecen relaciones únicas en las que, al escuchar la música sin el soporte visual, se rememoran o imaginan las secuencias de las series. El crecimiento de la comercialización de las bandas sonoras puede ser, de este modo, una consecuencia directa de la propia importancia y significación de la música en el transcurso narrativo de los animes. Así, al ver el potencial de la música, aumentan en calidad tanto las bandas sonoras como los posteriores arreglos que se hacen para lanzar los CD o LP. A este último respecto de los arreglos sinfónicos que también indica el anterior autor, destaca la banda sonora de *Space Battleship Yamato (Uchu Senkan Yamato, Leiji Matsumoto, 1974)*.

La serie original de *Space Battleship Yamato* de 26 episodios, retransmitidos entre 1974 y 1975, da origen unos años después a una película que readapta la trama de esta serie original, *Space Battleship Yamato (Uchu Senkan Yamato, Toshio Masuda, 1977)*.

---

<sup>267</sup> “Music became a significant part of the industry in the late 1970s. Earlier recordings of anime music tended to be either 45s with two songs from a single show or LP collections of songs from a variety of children’s shows. In the late 1970s, companies began to release symphonic arrangements of soundtracks. The success of single-program soundtracks rather than children’s medley albums led to an increased emphasis on good music that could also be sold as recordings. Eventually it became common for a significant amount of high-quality original music to be included in a series; in fact, some television shows included so many songs and tunes that most were only heard once in the series” (Poitras, 2008: 52).

La producción y estreno de esta película son muy cercanos en el tiempo al estreno de *Star Wars* (George Lucas, 1977), por lo que el éxito y modos de producción de todo lo relacionado con el largometraje americano es tomado en cuenta por la parte japonesa, ya que la popularidad que tiene *Yamato* en Japón es similar a la popularidad de *Star Wars* en Estados Unidos (Patten, 2004: 90). Así, cuando se estrena en CD el arreglo de John Williams de la banda sonora de *Star Wars*:

Los japoneses rápidamente siguieron su ejemplo. En diciembre de 1977, Nippon Columbia lanzó *Symphonic Suit Yamato*, la cual estaba “compuesta, arreglada y dirigida por Hiroshi Miyagawa, interpretada por la Orquesta Sinfónica Yamato”. La sinfonía estaba dividida en doce movimientos, conteniendo todos los temas musicales populares de la serie y la película en un maduro y digno arreglo (ibidem.)<sup>268</sup>.

Como continúa exponiendo el autor a lo largo de ese apartado –que originalmente fue escrito en 1986– este CD es un éxito de ventas y provoca que animes de años posteriores de la década de los 80 lancen CD’s de sus bandas sonoras y arreglos sinfónicos. Este interés por la música desemboca en la mayor calidad y sofisticación de las bandas sonoras que se ha analizado en la década de los 80. Por lo tanto, la música se convierte en otro de los componentes del *merchandising* que expanden el anime, contribuyen a su crecimiento, financiación, y difunden el género en otros formatos y productos. Sin embargo, a pesar de la relevancia de este “*merchandise musical*”, y en el caso concreto de *Yamato*, antes de que se estrene el CD sinfónico en 1977, la música ya era un elemento importante en la narrativa, simbología, comunicación, ambientación y en la representación de la psicología de los personajes en el anime de 1974. Podemos considerar entonces que los posteriores éxitos de los diferentes CD de anime son consecuencia directa de la presencia que tiene la música en la propia narrativa de los animes.

Otros investigadores como Yamasaki (2010) analizan profundamente cómo, a raíz de esta comercialización de las bandas sonoras, la industria musical relacionada con el anime crece exponencialmente en los 80 y 90, siendo un apoyo importante para la producción de los mismos. Todos estos elementos demuestran el valor que se le da a la música en estas décadas en cuando a su potencial comercial. Sin embargo, esto suele

---

<sup>268</sup> “The Japanese quickly followed suit. In December 1977, Nippon Columbia released *Symphonic Suit Yamato*, which was ‘composed, arranged, and conducted by Hiroshi Miyagawa, performed by Symphonic Orchestra Yamato.’ The symphony was divided into twelve movements, embracing all of the most popular themes of the TV/movie music in a mature, dignified arrangement” (Patten, 2004: 90).

obviar el principal motivo por el que se compone la música: componer una banda sonora que se adhiera narrativamente a la trama y argumento de un anime, que tiene que presentar una relación con la imagen y tiene que cumplir una serie de propósitos y funcionalidades narrativas, psicológicas, técnicas, etc. Así, con esta investigación en la que mostramos la importancia y crecimiento musical en las narrativas de los animes, apoyamos dicha relevancia de la música como componente de la industria del medio y de su expansión multiplataforma.

Este crecimiento comercial supone una ventaja para nuestro estudio. Al crecer la industria de los CD de la música del anime, podemos acceder a esos formatos para tratar los elementos puramente musicales de las bandas sonoras originales de las distintas obras. Es aquí cuando demostramos el crecimiento musical progresivo que tienen las bandas sonoras del anime desde los años 60 hasta los 90. Tal y como indica Patten (2004), antes de los 80 se solían comercializar y estrenar CD de bandas sonoras de solo aquellos programas de TV o películas que fueran más populares (pp. 91-92). Así, por ejemplo, en lo referente a la década de los 60 y de las obras tratadas, son muy pocas de las que se puede obtener un CD que recopile la banda sonora original. Destaca el caso de la serie anime de televisión *Cyborg 009* (Yugo Serikawa, 1968). En la década de los 70 esto solo ocurre con una minoría de series y películas, solo aquellas más populares o representativas como *Ashita no Joe (Tomorrow's Joe)*, Osamu Dezaki, 1970), *Heidi—A Girl of the Alps (Alps no Shojo Heidi)*, Isao Takahata, 1974) o *Perrine Monogatari (The Perrine Story)*, Hiroshi Saito y Shigeo Koshi, 1978) entre otras.

Esto cambia totalmente en la década de los 80, ya que de la gran mayoría de las series y películas que se han estudiado se pueden encontrar CD recopilatorios de sus bandas sonoras originales. Tales son los casos de las películas del Studio Ghibli o de series populares como *Dragon Ball* (Minoru Okazaki y Daisuke Nishio, 1986), *Saint Seiya* (Kozo Morishita y Kazuhito Kikuchi, 1986) o *Kimagure Orange Road* (Osamu Kobayashi, 1987). En la década de los 90, esto prácticamente ocurre con la totalidad de las obras, y así se pueden encontrar las bandas sonoras de series como *Nadia—The Secret of Blue Water (Fushigi no Umi no Nadia)*, Hideaki Anno, 1990), *Dear Brother (Oniisama E...)*, Osamu Dezaki, 1991), *Neon Genesis Evangelion (Shinseiki Evangelion)*, Hideaki Anno, 1995), *Rurouni Kenshin (Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan)*, Kazuhiro Furuhashi, 1996); de películas como *Ninja Scroll (Jubei Ninpucho)*, Yoshiaki Kawajiri, 1993); y de algunas OVA como *Bastard (Bastard Ankoku no Hakai Kami)*, Katsuhito



Akiyama, 1992). En estas últimas obras de los 90, a raíz de los objetivos comerciales, se crean bandas sonoras de gran calidad que además presentan un amplio valor narrativo y simbólico en la narrativa de la serie o película.

Teniendo en cuenta esta expansión y crecimiento musical en los 90, pasamos a estudiar los componentes estilísticos y funcionales de la música, y su evolución con respecto a la época anterior. Además, es preciso observar que, en estos estudios sobre la importancia de la música en el anime desde una perspectiva comercial, surgen también los nombres de compositores que se consideran referentes y muchos de los cuales ya hemos nombrado como: Nozomi Aoki, Kentaro Haneda, Eitetsu Hayashi, Yasuo Higuchi, Masaaki Hirao, Katsu Hoshi, Taku Izumi, Shinsuke Kazato, Shunsuke Kikuchi, Izumi Kobayashi, Tetsuya Komuro, Hiroshi Miyagawa, Joe Hisaishi, Yuji Ohno, Hiroaki Serizawa, Koichi Sugiyama, Isao Tomita, Chumei Watanabe, Masayuki Yamamoto y Seiji Yokoyama, entre varios otros (Patten, 2004: 95-98).

En la actualidad, tal y como afirman Patten (2004: 89), Yamasaki (2010: 220) y Condry (2013), la música y su industria siguen siendo una parte muy importante del anime. Podríamos acabar así enlazando este apartado con la introducción, donde anticipábamos y exponíamos cómo uno de los componentes que evoluciona junto con el anime es la música y la importancia que se le da tanto a la propia música como a los compositores:

El creciente peso específico y sofisticación de la producción sonora en el *anime*, una impresión contrastable (...) por la implicación de compositores musicales de gran popularidad como Yoko Kanno, Kenji Kawai, Susumu Hirasawa o Joe Hisaishi en las bandas sonoras originales de títulos contemporáneos (Loriguillo López, 2021: 31).

Llama especialmente la atención que los compositores nombrados en esta cita como Yoko Kanno, Kenji Kawai o Susumu Hirasawa, sean especialmente representativos para el anime de los 90, lo que subraya cómo esta década, que pasamos a analizar, destaca por ella misma en cuanto al componente musical.

### 6.3. Diferentes estilos y corrientes musicales en el anime de los 90

En estos epígrafes sobre las bandas sonoras del anime en la década de los 90 cambiamos ligeramente la estructura con respecto a los anteriores capítulos. Prestamos primero atención a los elementos estilísticos musicales; después a los recursos formales y técnicos de la música; y finalizamos con los componentes funcionales, narrativos y simbólicos de las bandas sonoras. El motivo principal por el que estructuramos de esta manera es para identificar los numerosos elementos de cambio que se dan con respecto a las anteriores décadas. Además, otro motivo importante es que en estos años encontramos una enorme cantidad de animes y de gran variedad que dificultan la recopilación de elementos musicales comunes, circunstancia ya señalada por otros investigadores:

La contemporánea es la época del *anime* sobre la que menos historiografía existe, algo que atribuyo a dos factores. El primero tiene que ver con la ingente cantidad de títulos y la dificultad de procesarlos. La mayor disponibilidad de títulos implica una mayor oferta a la hora de elegir en cual de todos ellos dedicar tiempo para desentrañar un *anime* y divulgar lo aprendido (Loriguillo López, 2021: 45).

Esta gran cantidad de títulos comienza a estar patente en la década de los 80, pero en dicha década las series, así como sus elementos musicales, dentro de la diversidad temática y narrativa, presentan más puntos en común en lo referente a forma, estructuración, funcionalidad, sonoridad, estilo, etc. No obstante, en los 90, tal y como hemos expuesto en su contexto, los animes son más variados y diferentes entre ellos. Por lo tanto, también a nivel musical encontramos una gran diversidad de estilos, sonoridades e instrumentaciones que, sumado a la propia variedad del anime, desarrollan una de las décadas más ricas en cuanto a pluralidad y heterogeneidad musical. Así, desde una perspectiva general y siguiendo la corriente evolutiva, desarrollamos en este primer epígrafe la diversidad estilística-musical y sus diferencias con respecto a las décadas anteriores.

La diversidad sonora general de las bandas sonoras en el anime de la década de los 90 la podríamos englobar, en un primer análisis, en unos 5 o 6 tipos diferentes. Para estos tipos atendemos principalmente a la instrumentación utilizada –ya sean instrumentos reales orquestales o instrumentos electrónicos y sintetizados–, y las corrientes estilísticas –ya sean de músicas rock, jazz, sonoridades postrománticas, influencias de la música japonesa o músicas modernas, etc. Estos 6 tipos son (1) música sintetizada; (2) música sintetizada que imita instrumentos orquestales; (3) música

puramente orquestal: (4) bandas sonoras que mezclan los tres tipos anteriores; (5) bandas sonoras que se desarrollan en un estilo específico como el jazz o el rock; (6) y bandas sonoras ambientales que, debido a sus características sonoras, es difícil incluir en otros de los tipos. Así mismo, esta categorización no pretende ser determinante en todas las bandas sonoras, sino un punto de vista general con el que englobar la pluralidad musical de la década. En las bandas sonoras que se nombrarán se pueden encontrar piezas puntuales que se puedan incluir en otro tipo, lo que en sí sigue demostrando la heterogeneidad musical de estos años. De igual manera, se pueden encontrar bandas sonoras que desde su sonoridad general y particularidades se puedan englobar en dos tipos debido a que utilicen de forma abundante y equilibrada instrumentos sintetizados, instrumentos orquestales, o usen diferentes estilos o mezclas de los mismos.

La primera categoría que podemos identificar –la cual acusa influencia de las bandas sonoras de mediados y finales de los 80– es una música fundamentalmente electrónica y sintetizada con gran presencia de instrumentos como sintetizadores, órganos eléctricos, guitarras eléctricas, bajos eléctricos, guitarras acústicas y baterías. Es decir, se hace un amplio uso de los instrumentos electrónicos con sonoridades sintetizadas que además presentan un estilo fuertemente influenciado por el rock y la música rítmica y atractiva de acción. En este tipo de bandas sonoras apenas se utilizan instrumentos con sonoridades que se puedan considerar “reales” y no electrónicas (como, instrumentos de viento madera, cuerdas, o instrumentos de viento metal). Una de sus particularidades es el uso del piano, que sí se utiliza frecuentemente en este tipo de bandas sonoras.

Las bandas sonoras que se pueden incluir en este primer tipo son las de los animes: *Yu Yu Hakusho: Ghost Files* (Noriyuki Abe, 1992), *Slam Dunk* (Nobutaka Nishizawa, 1993), *You're Under Arrest* (Taiho Shicauzo, Kazuhiro Furuhashi, 1994), *Cannon Fodder* (Taiho no Machi, Katsuhiro Otomo, 1995) y *Berserk* (Kenpu Denki Berserk, Naohito Takahashi, 1997). Una excepción podría ser la de la OVA *You're Under Arrest* (1994), en la cual, junto con los instrumentos rock y sintetizados, se usan numerosos instrumentos de viento metal como trombones, trompetas e instrumentos de viento madera como el saxofón. Esta obra se podría incluir en el quinto tipo de banda sonora que expondremos seguidamente, pero escogemos incluirla en esta categoría ya que en el metraje tienen más peso las sonoridades electrónicas. Un caso similar a este podría ser también el de otras bandas sonoras como *GTO–Great Teacher Onizuka* (Noriyuki Abe, 1999).

En este primer tipo, las bandas sonoras que pueden ser más representativas son las del cortometraje *Cannon Fodder* (1995) y la de la serie *Berserk* (1997). Estas músicas, compuestas respectivamente por Hiroyuki Nagashima y Susumu Hirasawa, se interpretan únicamente con sintetizadores y música electrónica. No se escuchan otros instrumentos como la guitarra eléctrica e incluso los sonidos de batería y percusión son sintetizados y creados electrónicamente. Por ejemplo, en el caso de *Berserk* (1997), hasta las voces masculinas que se escuchan en algunas piezas están distorsionadas y sintetizadas, creando una obra representativa en cuanto a este estilo y sonoridad musical.

El segundo tipo de bandas sonoras –que podrían ser una subcategoría del primero– es música mayoritariamente sintetizada, pero con la cual se pretenden imitar las orquestas y los sonidos de instrumentos reales. Son sonoridades electrónicas diferentes a las de, por ejemplo, la música de *Cannon Fodder* (1995). Esta última banda sonora es consciente de su sonoridad sintetizada y realiza timbres y sonidos propios de la música electrónica que no se podrían conseguir con instrumentos reales. Así, en este segundo tipo, la música sintetizada pretende imitar agrupaciones orquestales y timbres de instrumentos como las maderas, las cuerdas o los metales. Este sería el caso de animes como *Here is Greenwood* (*Koko wa Greenwood*, Tomomiki Mochizuki, 1991), *Singles* (Tsukasa Abe, 1993) y *Fushigi Yugi* (Hajime Kamegaki, 1995). En el ejemplo del primer anime, con música de Shigeru Nagata, se imitan agrupaciones clásicas de cuerdas y maderas mediante diferentes timbres y colores creados con sintetizadores. Esto también ocurre con algunas piezas de la banda sonora de *Rurouni Kenshin* (*Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan*, Kazuhiro Furuhashi, 1996), donde sonidos sintetizados imitan instrumentos como la trompa.

Esta utilización de la música en concreto llama la atención porque la podríamos considerar una representación musical de la propia estética del anime. El dibujo del anime es de carácter realista (Horno López, 2014: 125-127) y pretende imitar el cuerpo y figura humana. No obstante, no deja de ser un elemento de ficción con el que alejarse de la realidad y, en el caso de estas series, en muchas ocasiones se desvirtualiza o caricaturiza la cara y figura humana para expresar diferentes emociones o sensaciones. Así, podríamos considerar que esto ve su reflejo con una banda sonora en la que con sonoridades electrónicas “irreales” se imita la “realidad” de instrumentos como maderas, cuerdas, metales o voces humanas. Esto reforzaría el concepto de anime, y la música contribuiría al propio género como representación artística-ficcional. La música sería, por tanto, no

un elemento adherido al anime, sino un componente del propio anime. Esto podría enlazar así con la corriente esencialista en la que la banda sonora es parte del anime y sus formas de narración desde el mismo proceso de creación<sup>269</sup>.

Con esto, la tercera categoría de bandas sonoras es la que contrasta con las dos primeras, y en la que se utilizan fundamentalmente instrumentos orquestales reales, los cuales se graban sin apenas retocarse en estudio y posteriormente se acoplan a la obra anime. Estas son las bandas sonoras que utilizan mayoritariamente música sinfónica y “real”. Esta música, que comenzaba a ser más frecuente en los 80, aumenta exponencialmente en los 90 y se encuentra en un mayor número de obras. No obstante, varias de estas bandas sonoras utilizan, aunque de forma muy puntual y escasa, otros instrumentos sintetizados y electrónicos. La aparición de estos sirve para realizar algún apunte u otorgarle cierto color a la música, pero no son el elemento principal y más importante como sí ocurría en los tipos anteriores. En este tipo se priman sonoridades orquestales a las que no se sumen otros instrumentos como guitarras y bajos eléctricos, lo que sí es frecuente en otras bandas sonoras y animes de los 80 y 90.

Ejemplos de obras que en los 90 utilizan música orquestal y sinfónica son: *Only Yesterday (Omohide Poro Poro*, Isao Takahata, 1991), *Porco Rosso (Kurenai no Buta*, Hayao Miyazaki, 1992), *Bastard (Bastard!! Ankoku no Hakai Kami*, Katsuhito Akiyama, 1992), *Ninja Scroll (Jubei Ninpucho*, Yoshiaki Kawajiri, 1993), *Ocean Waves (Umi ga Kikoeru*, Tomomi Mochizuki, 1993), *Whisper of the Heart (Mimi o Sumaseba*, Yoshifumi Kondo, 1995), *Magnetic Rose (Kanojo no Omoide*, Koji Morimoto, 1995), *The Vision of Escaflowne (Tenku no Escaflowne*, Kazuki Akane, 1996), *Princess Mononoke (Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997), *Jin-Roh – The Wolf Brigade* (Hiroyuki Okiura, 1998) y *Rurouni Kenshin: Trust & Betrayal (Rurouni Kenshin: Tsuioku Hen*, Kazuhiro Furuhashi, 1999), entre otras.

Dentro de las sonoridades orquestales y sinfónicas de estas obras se pueden destacar elementos importantes. Por ejemplo, en *Magnetic Rose (Kanojo no Omoide*, Koji Morimoto, 1995) se usan diferentes pasajes de la ópera *Madame Butterfly* de Giacomo

---

<sup>269</sup> Lo indicado en este párrafo también se puede relacionar con los presupuestos de producción, ya que sigue siendo más barato utilizar sintetizadores y música electrónica que instrumentos reales. No obstante, esto no impide realizar la simbología ofrecida entre una música irreal que imita lo real, tal y como sucede con el dibujo anime.

Puccini como música preexistente<sup>270</sup>. En la película *Ninja Scroll* (*Jubei Ninpucho*, Yoshiaki Kawajiri, 1993), junto con la sonoridad orquestal de instrumentos occidentales se utilizan instrumentos tradicionales japoneses como *shamisen*, *daiko* y *sakuhachi*. Destacan también las películas del Studio Ghibli y la emocional música compuesta por Joe Hisaishi en *Porco Rosso* (*Kurenai no Buta*, Hayao Miyazaki, 1992) y *Princess Mononoke* (*Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997). Además, estas dos obras de Hisaishi en las que utiliza una gran orquesta presentan cierta evolución sonora con respecto a sus antecesoras, ya que deja de utilizar instrumentos como el sintetizador, que sí sonaba en *Nausicaä of the Valley of the Wind* (*Kaze no Tani no Nausicaä*, Hayao Miyazaki, 1984) o *Kiki's Delivery Service* (*Majo no Takkyubin*, Hayao Miyazaki, 1989).

Sin embargo, la mayoría de estas creaciones son largometrajes, los cuales suelen presentar en su banda sonora una gran orquesta sinfónica debido a que los presupuestos de producción son más elevados<sup>271</sup>. Así, es más destacable cuando estas grandes orquestas sinfónicas se utilizan en series de televisión y OVA como *Bastard* (*Bastard!! Ankoku no Hakai Kami*, Katsuhito Akiyama, 1992), *The Vision of Escaflowne* (*Tenku no Escaflowne*, Kazuki Akane, 1996) y *Rurouni Kenshin: Trust & Betrayal* (*Rurouni Kenshin: Tsuioku Hen*, Kazuhiro Furuhashi, 1999). Estas obras son importantes en cuanto a la cada vez mayor introducción de la orquesta sinfónica en formatos de serie de televisión y OVA. En *Bastard* (1992) Kohei Tanaka compone grandes piezas sinfónicas, algunas semejantes a formas de concierto para piano como *Sacrifice*. La música compuesta por Taku Iwasaki en *Rurouni Kenshin: Trust & Betrayal* (1999) presenta sonoridades orquestales influenciadas por las bandas sonoras hollywoodienses de los 90, como puede observarse en la pieza *The Wars of the Last Wolves*.

De estas tres obras, la más destacable podría ser la serie *The Vision of Escaflowne* (*Tenku no Escaflowne*, Kazuki Akane, 1996). En este anime televisivo de 26 episodios, con música de Hajime Mizoguchi y Yoko Kanno, se utiliza una gran cantidad de piezas orquestales y sinfónicas junto con grandes coros mixtos. Son varias las piezas que se podrían poner de ejemplo para comprobar el uso de la gran orquesta, pero las que

---

<sup>270</sup> Este mediometraje, *Magnetic Rose* (*Kanojo no Omoide*, Koji Morimoto, 1995), está fuertemente relacionado con la trama de la ópera de la que utiliza los pasajes, *Madame Butterfly*; a modo de paralelismo, recordamos el cortometraje nombrado en el capítulo 4 *Ochou fujin no Genso* (Arai Wagoro, 1940), el cual recontaba el final de la reconocida ópera.

<sup>271</sup> En el caso de *Princess Mononoke* (1997) se contó con un presupuesto de 2.400.000.000 yenes (ANN: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=197> última visualización 14/11/2022).

consideramos más representativas son: *Dance of Course*, *Flying Dragon*, *Gloria*, *Wings*, *The Story of Escaflowne* o *Murder* entre otras. Además, la importancia de esta banda sonora se enlaza con el segundo epígrafe de este capítulo, ya que la amplia cantidad de música utilizada en esta serie se recopiló y comercializó a través de cuatro CD's entre 1996 y 1997<sup>272</sup>.



Imagen 6.1.: Fotograma de *The Vision of Escaflowne* (1996), en una escena reforzada por la orquestal y coral pieza *Dance of Course*.

La utilización de una gran orquesta para esta serie se debe también al elevado presupuesto de la obra, 30.000.000 yenes por episodio (ANN<sup>273</sup>), lo que es poco común en series de televisión. Este presupuesto provoca además que la banda sonora sea ejemplificativa de la colaboración internacional en la producción de anime. La música de *The Vision of Escaflowne* (1996) fue grabada e interpretada por la Orquesta Filarmónica Nacional de Varsovia<sup>274</sup>. Este hecho no es exclusivo de esta serie, sino que suele ser frecuente en grandes series anime con elevado presupuesto. Otro ejemplo es la banda sonora de *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (Yasuhiro Irie, 2009), que también fue grabada por la misma orquesta y coro (ANN<sup>275</sup>). Así, con la serie *The Vision of Escaflowne* (1996) tenemos un hito en la historia del anime en cuanto al plano de las

---

<sup>272</sup> Estos cuatro CD de la banda sonora de *The Vision of Escaflowne* (1996) se pueden encontrar en la plataforma Spotify. De estos CD's es de donde hemos sacado los títulos de las piezas musicales citadas.

<sup>273</sup> Enlace: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=240> (última visualización 14/11/2022).

<sup>274</sup> Esta orquesta filarmónica ha grabado e interpretado la banda sonora de otros animes populares como: *Ah My Goddess: The Movie* (*Gekijoban Aa Megamisama*, Hiroaki Goda, 2000), *Fafner* (*Sokyu no Fafner: Dead Agressor*, Nobuyoshi Habara, 2004), *Hellsing Ultimate* (vv. directores, 2006) y *Wolf's Rain* (Tensai Okamura, 2003) entre otros (ANN: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/company.php?id=1241> última visualización 14/11/2022).

<sup>275</sup> Enlace: <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2022-06-02/fullmetal-alchemist-brotherhood-composer-akira-senju/185657> (última visualización 14/11/2022).

bandas sonoras por los factores comentados de una gran orquesta sinfónica, su comercialización a través de CD y su interpretación por una orquesta no perteneciente a Japón. Además, la música sinfónica de este anime es relevante para nuestro estudio en concreto por las características narrativas, simbólicas, psicológicas y ambientales que presenta en la trama de la obra.

Tras la música sinfónica y orquestal el cuarto tipo de bandas sonoras que se identifican en la década de los 90 son las que mezclan y alternan a lo largo de toda la obra los tres tipos anteriores. Este tipo de música sigue el desarrollo de la mayoría de animes de los 70 y 80. Hablamos de bandas sonoras que mezclan en una misma pieza instrumentos orquestales con instrumentos electrónicos y sintetizados; de escenas en las que suenan piezas enteramente orquestales y sinfónicas, y en la siguiente escena se utiliza una instrumentación rock con baterías, guitarras eléctricas y bajos eléctricos. Se escuchan piezas con el único uso de sintetizadores, y posteriormente piezas en las que se mezclan las cuerdas con la guitarra eléctrica. Se escuchan piezas con muchos instrumentos o piezas con un solo piano u otros instrumentos solistas. Se trata de bandas sonoras eclécticas que a lo largo de la obra pueden utilizar estilos jazz, rock, sinfónicos, etc. No suele predominar un tipo de música sobre otra, y en cada episodio se escuchan piezas de varios estilos y con instrumentaciones muy diferentes. Esto no solo es ejemplificativo de la heterogeneidad musical de la que hablamos, sino que proporciona al anime una sonoridad rica y particular.

Este tipo de banda sonora es el mayoritario en esta década y está presente sobre todo en las series de televisión. Dado que el anime televisivo es uno de los formatos más importantes del medio, este estilo musical, que supone una culminación de las formas y estilos de las décadas previas, puede ser el más representativo dentro del anime. Este tipo de banda sonora se ve en una gran cantidad de animes de los 90 como: *Nadia – The Secret of Blue Water* (*Fushigi no Umi no Nadia*, Hideaki Anno, 1990), *Dear Brother* (*Oniisama E...*, Osamu Dezaki, 1991), *Mobile Fighter G Gundam* (*Kido Butoden G-Gundam*, Yasuhiro Imagawa, 1994), *Stink Bomb* (*Saishu Heiki*, Tensai Okamura, 1995), *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki Evangelion*, Hideaki Anno, 1995), *Ghost in the Shell* (*Kokaku Kidotai*, Mamoru Oshii, 1995), *Rurouni Kenshin* (*Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan*, Kazuhiro Furuhashi, 1996), *Cowboy Bebop* (Shinichiro Watanabe, 1998), *Trigun* (Satoshi Nishimura, 1998), *His and Her Circumstances* (*Kareshi Kanojo no Jijou*, Hideaki Anno y Hiroki Sato, 1998), *Cardcaptor Sakura* (Morio Asaka, 1998),



*Spriggan* (Hirotugu Kawasaki, 1998) y *GTO: Great Teacher Onizuka* (Noriyuki Abe, 1999).

La variedad que se escucha dentro de cada una de estas bandas sonoras permite comprobar tanto la pluralidad musical de la década como la relevancia de la música en la narrativa de los animes. Aun con todo, en estos ejemplos se encuentran bandas sonoras que pueden llevar a confusión, ya que sí se destacan por un estilo musical en específico o son más conocidas por dicho estilo. Un caso representativo de esto último es el popular anime *Cowboy Bebop* (Shinichiro Watanabe, 1998) y su reconocida banda sonora jazz compuesta por Yoko Kanno. El jazz compuesto para este anime ha sido estudiado académicamente por autores como Yamasaki (2010) y Jocoy (2020). En esta banda sonora se utilizan de forma abundante sintetizadores, órganos eléctricos, guitarras eléctricas, bajos eléctricos e instrumentos jazz como saxofones, trombones, trompetas, marimbas, xilófonos, flautas y un largo etc. Esto podría hacer que la música de *Cowboy Bebop* (1998) se incluya también en el primer tipo de bandas sonoras. No obstante, en este primer tipo se usan fundamentalmente instrumentos sintéticos, y la banda sonora de Yoko Kanno emplea de forma relevante instrumentos reales. De hecho, las piezas más representativas de esta banda sonora se grabaron en una interpretación en vivo del grupo jazz de Yoko Kanno llamado “SEATBELTS” (Yamasaki, 2010: 215)<sup>276</sup>. Además, en el transcurso de la trama de la serie se usan en determinados momentos de la narrativa otros instrumentos como la cajita de música.

La música jazz de *Cowboy Bebop* (Shinichiro Watanabe, 1998) puede llevar a identificar un quinto tipo de bandas sonoras en el que, a pesar de haber heterogeneidad musical en el metraje de la obra, predomina un estilo musical particular. Otros ejemplos de este grupo son las bandas sonoras en un marcado estilo rock de animes como *You're Under Arrest* (Taiho Shichauzo, Kazuhiro Furuhashi, 1994), *Trigun* (Satoshi Nishimura, 1998), *Outlaw Star* (*Seiho Bukyo Outlaw Star*, Mitsuru Hongo, 1998) y *GTO: Great Teacher Onizuka* (Noriyuki Abe, 1999). En estas obras, los temas principales o algunos de los más utilizados están compuestos para agrupaciones rock con guitarras eléctricas,

---

<sup>276</sup> Al respecto de la grabación en vivo de esta banda sonora se puede destacar la pieza *Bad Dog no Biscuits*. En esta, se escuchan gritos reales y ovaciones de público en los momentos álgidos de la interpretación musical. Esta misma pieza con sus gritos y ovaciones se escucha en el episodio 2 de *Cowboy Bebop* (1998) titulado *Session #2: Stray Dog Strut*, en una de las escenas finales en las que una jauría de perros corre por la ciudad dificultando la búsqueda y persecución del protagonista *Spike*. Esta pieza en concreto otorga a la escena atractivo y animación que se potencia al presentar un estilo jazz con elementos blues y ska.

guitarras acústicas, bajos, baterías, percusión, saxofones, trompetas, etc. Ejemplos representativos son la pieza *Blue Funk* de la banda sonora de *Trigun* (1998) y la pieza *Hack* de la banda sonora de *Outlaw Star* (1998).

Tras estos cinco tipos principales de bandas sonoras en el anime de los 90, podemos finalizar con un sexto tipo en el que encontramos bandas sonoras más complejas. Estas, debido a sus características y particularidades, son difíciles de catalogar en alguno de los diferentes grupos que hemos señalado. Esto puede ser bien porque la banda sonora en general no presenta un estilo determinado o bien porque se prima una música más ambiental, atmosférica, o son más importantes otros efectos sonoros y sonidos que la propia música. En esta categoría pueden entrar películas como *Ghost in the Shell* (*Kokaku Kidotai*, Mamoru Oshii, 1995) y su banda sonora con cantos tradicionales búlgaros, música sintetizada y efectos de sonido. No obstante, para este tipo nos referimos a dos obras en concreto como son la película *Perfect Blue* (Satoshi Kon, 1997) y la serie *Serial Experiments Lain* (Ruytaro Nakamura, 1998). Estas dos obras presentan una diferencia muy notable con las anteriores en lo referente al plano de las bandas sonoras: la musicalidad de la música.

Prácticamente todas las bandas sonoras de los 90 nombradas hasta este punto presentan un gran número de piezas con elementos musicales como melodía, armonía y ritmo bastantes claros y bien diferenciados. En contraposición, en las músicas de *Perfect Blue* (1997) y *Serial Experiments Lain* (1998), compuestas respectivamente por Masahiro Ikumi y Reiichi Nakaido, estos elementos son más difíciles de identificar. Por ejemplo, en *Perfect Blue* (1997) la mayoría de piezas de la banda sonora están compuestas siguiendo un estilo ambiental y atmosférico en el que apenas se escuchan melodías y el ritmo no está marcado. Utiliza instrumentos como sintetizadores y piano en donde se priman las sonoridades armónicas y efectos ambientales, apareciendo también muchas disonancias y efectos de sonido. En el ejemplo de *Lain* (1998) estos mismos elementos están aún más acentuados: apenas se escuchan melodías elaboradas en esta banda sonora, y para la narrativa de la obra llegan a ser más importantes los efectos de sonido que la música.

Así mismo, los patrones armónicos y sonoridades no están igual de claros como las otras bandas sonoras basadas en el rock o la música orquestal. En estos ejemplos la música tiene una principal función narrativa y ambiental en la obra, dedicándose a la

expresión de los componentes de la ficción. De este modo, la música por separado no será igual de representativa que la unión de música, narración e imagen. Por estos motivos, y otros relativos a la complejidad narrativa, es por lo que hemos dedicado al caso de *Serial Experiments Lain* (1998) un apartado exclusivo en el siguiente capítulo de la tesis. Este sexto tipo de bandas sonoras es el menos frecuente en las obras de los 90. En piezas puntuales de animes como *Yu Yu Hakusho: Ghost Files* (Noriyuki Abe, 1992), *Trigun* (Satoshi Nishimura, 1998), *Jin-Roh – The Wolf Brigade* (Hiroyuki Okiura, 1998) o *GTO: Great Teacher Onizuka* (Noriyuki Abe, 1999) podemos encontrar estos elementos ambientales, pero en *Perfect Blue* (1997) y *Lain* (1998) esto ocurre en la mayoría de la banda sonora y es uno de los componentes principales. Aun con todo, este tipo sigue siendo ejemplificativo de la gran variedad y diversidad musical que alcanzan las bandas sonoras del anime en la década de los 90.

Por lo tanto, a raíz de estos seis tipos de bandas sonoras en lo referente a la instrumentación y estilo, vemos cómo la década de los 90 es un periodo determinante y destacable dentro de la historia del género. Así mismo, sumado a este desarrollo estilístico se producen nuevos cambios funcionales en la relación música-imagen que siguen haciendo destacar a la música de esta década. Estos cambios, que expondremos en los siguientes apartados, son los relacionados con la pérdida gradual de recursos anteriores, o la aparición de nuevas funciones simbólicas y complejas más allá de la representación de la acción en los años 70 y 80. Destacamos así el papel de los principales compositores que contribuyeron a ampliar la variedad estilística y sonora que hemos indicado en los anteriores párrafos como: Yusuke Honma (*Yu Yu Hakusho*), Susumu Hirasawa (*Berserk*), Shigeru Nagata (*Here Is Greenwood* y *Ocean Waves*), Kuo Otani (*You're Under Arrest*), Yoko Kanno (*The Vision of Escaflowne* y *Cowboy Bebop*), Kenji Kawai (*Ghost in the Shell*), Shiro Sagisu (*Nadia*, *Evangelion* y *His and Her Circumstances*), Joe Hisaishi (películas de Ghibli), Hajime Mizoguchi (*The Vision of Escaflowne*), Kohei Tanaka (*Bastard*), Taku Iwasaki (*Rurouni Kenshin; Trust & Betrayal*) y Reiichi Nakaido (*Serial Experiments Lain*).

## 6.4. Cambios en las formas y recursos de las bandas sonoras en el anime de los 90

Otra de las características que identifican a las bandas sonoras de la década de los 90 son los cambios formales y estructurales, así como las diferencias notables en recursos y técnicas que habían sido clave en las décadas anteriores. Comentamos en este apartado los cambios más representativos que son: la pérdida de la relación entre los *openings* y los temas principales; una mayor variedad en la cantidad de música utilizada; la pérdida de los apuntes breves; y una mayor explotación y evidencia de los temas de arcos argumentales. El primero de dichos cambios y que es uno de los más característicos es la pérdida gradual de la relación entre los *openings* y los temas principales en la banda sonora extradiegética de la serie anime.

Recordamos cómo, a partir de los años 60 y en los 70, se desarrolla un recurso musical representativo en el que la melodía del *opening* se utiliza como tema principal en la narrativa de la serie y se escucha abundantemente durante todos los episodios. Este recurso empieza a desaparecer en la década de los 90, aunque los indicios en el cambio de este recurso comienzan ya a darse en los años 80. Por ejemplo, en la serie *Ashita no Joe 2 (Tomorrow's Joe 2)*, Osamu Dezaki, 1980), el tema principal de la banda sonora ya no es la variación instrumental del *opening*<sup>277</sup>. Otro de los ejemplos más claros es el anime *Urusei Yatsura* (Mamoru Oshii y Kazuo Yamazaki, 1981), en el que tampoco se aprecia este recurso. No obstante, en este último caso se debe a que se utilizan un total de 6 *openings* distintos que cubren los 196 episodios de la serie y que cambian cada cierto número de episodios.

Esta modificación, en la que se comienzan a utilizar varios *openings* en series largas, tiene relación con el vínculo entre la industria de la música y la del anime. Al haber gran número de episodios, se pueden utilizar diferentes canciones susceptibles de convertirse en populares y comerciales por el hecho de utilizarse en series anime de gran audiencia. Esto también hace que se pierda la monotonía y se gane en variedad musical; un claro ejemplo de esta monotonía es *Astro Boy (Tetsuwan Atom)*, Osamu Tezuka, 1963), en donde el *opening* se escucha en 193 ocasiones<sup>278</sup>. Por lo tanto, esta introducción de

---

<sup>277</sup> En este anime sí se utiliza una variación instrumental del *opening*, pero se escucha en muy pocas ocasiones y ya no funciona como tema principal.

<sup>278</sup> A las 193 veces que se escucha el *opening* de *Astro Boy* (1963) hay que sumarle que la versión instrumental como tema principal se escucha en varias ocasiones en todos los episodios.

mayor número de *openings* también afecta a que el tema principal que se escuchará en la serie ya no sea la versión instrumental de un *opening* que cambia a lo largo de los episodios<sup>279</sup>. Esto comienza a estar más presente en los 90, pues en los 80 seguimos viendo animes en el que los temas principales son las versiones instrumentales de los *openings*, como es el caso de *Fist of the North Star* (*Hokuto no Ken*, Toyoo Ashida, 1984) o *Saint Seiya* (Kozo Morishita y Kazuhito Kikuchi, 1986).

Uno de los principales ejemplos en esta desaparición gradual es el anime *Nadia—The Secret of Blue Water* (*Fushigi no Umi no Nadia*, Hideaki Anno, 1990). En esta serie, que tiene un solo *opening*, se escucha como uno de los temas más importantes de la banda sonora la variación instrumental de dicho *opening*. Sin embargo, este recurso se emplea de modo distinto, ya que la versión instrumental del *opening* se utiliza en una escena de cada episodio y hay varios episodios en los que no se utiliza. En el caso de los 70 este recurso se escuchaba en casi todos los episodios y en varias ocasiones de los mismos. En años posteriores, en animes como *Slam Dunk* (Nobutaka Nishizawa, 1993) solo escuchamos la variación instrumental del *opening* en los resúmenes de episodio y en algunos momentos culminantes de la historia. En otras obras como *Yu Yu Hakusho: Ghost Files* (Noriyuki Abe, 1992) ya no se escucha una variación instrumental del *opening* que se pueda considerar como un tema principal, importante o representativo en la narrativa de la serie.

Por lo tanto, la unión entre el *opening* y el tema principal de la banda sonora desaparece en la década de los 90 y no aparece en series relevantes como *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki Evangelion*, Hideaki Anno, 1995), *Rurouni Kenshin* (*Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan*, Kazuhiro Furuhashi, 1996)<sup>280</sup>, *The Vision of Escaflowne* (*Tenku no Escaflowne*, Kazuki Akane, 1996) y *Berserk* (*Kenpu Denki Berserk*, Naohito Takahashi, 1997). En algún momento del anterior capítulo ya hemos comentado cómo en el caso de *Evangelion* (1995) la variación instrumental de su *opening*

---

<sup>279</sup> La utilización de varios *openings* en series con gran número de episodios es algo que se convierte en representativo del anime y se expande en la década de los 2000. Por ejemplo, el anime *Naruto* (Hayato Date, 2002) utiliza 9 *openings*, la serie *Katekyo Hitman Reborn* (Kenichi Imaizumi, 2006) tiene 8 *openings* y otras obras como *Fairy Tail* (Shinji Ishihira, 2009) tienen 26 *openings*. Otro de los casos más sonados es el de *Naruto Shippuden* (vv. directores, 2007) y sus 20 *openings*. Incluso en series cortas con 25-26 episodios, utilizan al menos dos *openings* diferentes.

<sup>280</sup> En esta serie, que cuenta con 3 *openings*, no se utiliza ninguna variación instrumental de dichas canciones. Aun con todo, a propósito de la utilización de varios *openings* en los animes hay que indicar que la utilización de un nuevo *opening* suele indicar un cambio de arco argumental y de hilo narrativo. Por ejemplo, en el caso de *Naruto Shippuden* (vv. directores, 2007), sus 20 *openings* indican que la narrativa de la serie está centrada en un nuevo arco narrativo u otros elementos de la historia.

solo se escucha en una ocasión de los 26 episodios. Concretamente se utiliza en un momento con importancia narrativa en el desarrollo y crecimiento del protagonista *Shinji*. Así, uno de los cambios formales más representativos en la música del anime de los 90 es la independencia entre la variación instrumental de los *openings* y las bandas sonoras extradiegéticas; esto hace que se pierda cierta función unificadora en la que la música une el universo de la serie desde el *opening*, pero al mismo tiempo se aumenta la variedad musical que pluraliza el mundo sonoro de la obra anime.

A partir de estos años este recurso cambia y evoluciona en el siglo XXI siguiendo la funcionalidad del caso comentado de *Evangelion* (1995). Las series presentan su propio tema principal y la variación instrumental del *opening* ya solo se utiliza en los momentos culminantes de la narrativa y en el desarrollo de los personajes. Esto se puede comprobar en multitud de animes en los que en algunos de los momentos climáticos en el desarrollo de los personajes se utiliza en la música extradiegética la variación instrumental del *opening*. Así ocurre en varias escenas de animes con gran número de episodios como *Hunter X Hunter* (Hiroshi Koujima, 2011), o en una única escena de animes cortos como *Gakkou Gurashi* (*School-Live*, Masaomi Ando, 2015)<sup>281</sup>.

Otro de los recursos musicales que cambian en estos años con respecto a los anteriores es la amplia disminución de los apuntes musicales breves. Los apuntes breves que en los 60, 70 y 80 marcaban multitud de elementos como cambios de localización, cambios de plano, aparición de personajes, aparición de objetos, diferentes sucesos, gestos u acciones de los personajes, etc., dejan de estar presentes en los animes de los 90. En algunas series como *Yu Yu Hakusho: Ghost Files* (Noriyuki Abe, 1992) y *Slam Dunk* (Nobutaka Nishizawa, 1993) sí son más frecuentes en los primeros episodios, pero se aprecia cómo en el desarrollo de la serie se utilizan cada vez menos. Este recurso va en disminución y ya no se percibe en animes como *Evangelion* (1995) y *Berserk* (1997). Esto provoca que la utilización de la música ya no sea tan evidente remarcando elementos que se ven en pantalla, y hace que las bandas sonoras de las series televisivas se vuelvan más sutiles y representen elementos que no se ven dentro del plano.

---

<sup>281</sup> Un ejemplo reciente de este recurso lo encontramos en el episodio 12 de *Mobile Suit Gundam: The Witch From Mercury* (*Kido Senshi Gundam: Suisei no Majo*, Hiroshi Kobayashi, 2022). En un punto climático en el desarrollo de la protagonista *Suletta* y la relación con su madre, escuchamos en la banda sonora por primera vez una variación a piano solo de la canción del *opening*, titulada *Shukufuku* (Yoasobi, 2022).

A propósito de los apuntes breves, otros de los recursos que en los 90 se vuelven muy variados es la mayor o menor cantidad de música utilizada. Ya vimos cómo en los 60 y 70 las piezas musicales completas –sin contar los apuntes breves– se utilizaban de forma puntual en los episodios, alrededor de unas 10-12 escenas. Esto cambia a mediados de los 70 cuando empieza a cobrar más importancia la música y comienzan a incluirse un mayor número de piezas en los animes. Esto ya ha sido señalado por autores como Poitras cuando indica que “algunos programas de televisión incluían tantas canciones y melodías que la mayoría solo se escuchaban una vez en la serie” (2008: 52)<sup>282</sup>. Ya se han nombrado ejemplos como *Space Adventure Cobra* (Osamu Dezaki y Yoshio Takeuchi, 1982) y *The Super Dimension Fortress Macross* (*Cho Jiku Yosai Macross*, Noburo Ishiguro, 1982) en los que se utilizaba una amplia cantidad de piezas musicales en los episodios.

Esto cambia en los 90, y la cantidad de música utilizada depende principalmente de la narrativa de los animes. Por ejemplo, en series como *Yu Yu Hakusho: Ghost Files* (1992) y *Slam Dunk* (1993), en las que las narrativas son activas y suceden en los episodios muchas acciones, aventuras, sucesos, personajes, muchos eventos cómicos, etc., se escuchan bastantes piezas musicales que se adaptan a las diferentes situaciones presentadas en las escenas. En los episodios de estas series se suele utilizar la música en unas 18-20 escenas que ocupan más de la mitad de la duración<sup>283</sup>. En otros animes como *Dear Brother* (*Oniisama E...*, Osamu Dezaki, 1991) se aprecia una cantidad de música muy similar. En contraposición, en series como *Nadia–The Secret of Blue Water* (1990), en la que también ocurren multitud de acciones, a partir del episodio 3 la música solo se escucha en unas 8-10 escenas por episodio. Esto se relaciona tanto con las características narrativas de la obra como con el estilo personal del compositor Shiro Sagisu: en lo referente a la obra, se pretende otorgar cierta tensión y realismo mediante la utilización de poca música; en cuanto al estilo del compositor, a partir de los 90, Sagisu comienza a utilizar música en menos momentos de los episodios.

Así, cuando encontramos series anime complejas en las que se tratan elementos como psicología de personajes, traumas pasados, relaciones entre personajes, dilemas

---

<sup>282</sup> “Some television shows included so many songs and tunes that most were only heard once in the series” (Poitras: 2008: 52).

<sup>283</sup> No obstante, estas son series con muchos episodios y que se ven afectadas también por otros de los cambios musicales que comentaremos, el de nuevos elementos musicales junto con los también nuevos elementos narrativos y los cambios de la música conforme el avance de la historia, y que también afectan a la cantidad de piezas utilizadas en los episodios.

morales, problemas personales, etc., encontramos bandas sonoras con poca presencia. Tres series que son representativas de esta escasa utilización de la música son *Evangelion* (1995), *Berserk* (1997) y *Serial Experiments Lain* (1998). En el caso de *Berserk* (1997), los dos primeros episodios solo utilizan tres piezas musicales, y en los episodios 8, 9, 11 y 19 solo se escucha una pieza musical en cada uno de ellos. En *Serial Experiments Lain* (1998) hay episodios en los que la música solo es escuchada en 3 o 4 escenas. Otros ejemplos más contrastantes como *Evangelion* (1995) presentan episodios, como el episodio 4, en el que no se escucha ninguna pieza musical.

Esta escasa utilización y silencio musical guarda relación con las diferentes funciones narrativas y psicológicas en los animes. Por ejemplo, el silencio pretende aislar a los personajes, puesto que “privar a un personaje de música (...) puede ayudar a debilitarlo” (Xalabarder, 2013: 150). Esto es precisamente lo que se consigue con el silencio en estas tres series: expresar personajes complejos, débiles y traumatizados por sus pasados, presentes y futuros. En el caso de *Berserk* (1997), además, la escasa utilización de la música pretende no desviar la atención de los filosóficos diálogos y otorgar cierto realismo a las personalidades de los protagonistas. Por lo tanto, es destacable cómo en la madurez del anime de los 90 la música comienza a utilizarse en menos ocasiones, ya que la ausencia de música desempeña otras funciones *musivisuales*.

Así, encontramos en esta década otros recursos semejantes a los de la época anterior pero que en estos años promueven cierta evolución, ya que son más claros, evidentes y contrastantes. En este caso nos referimos a dos recursos en concreto: los temas de arcos argumentales y los cambios sonoro-narrativos en la banda sonora de un mismo anime conforme avanza la historia. En lo referente al primer recurso, veíamos series como *Speed Racer (Mach Go Go Go)*, Hiroshi Sasagawa y Tatsuo Yoshida, 1967) en las que se escuchaban nuevos temas con la aparición de nuevos personajes o elementos narrativos y que, una vez desaparecían esos personajes, raramente se volvían a escuchar. El segundo recurso hace referencia a una música que cambia completamente en carácter, sonoridad y narratividad en una misma banda sonora desde los primeros episodios a los últimos. Esto se podía comprobar en series como *Mobile Suit Gundam (Kido Senshi Gundam)*, Yoshiyuki Tomino, 1979).

Estos dos recursos crecen exponencialmente en la década de los 90 y no solo se ven en más obras, sino que, como indicamos, son más claros, contrastantes y duran más



episodios. Así, escuchamos bandas sonoras que en los primeros episodios presentan un carácter cómico, alegre, con música rock en los momentos de acción y una música variada que se adapta a las diferentes situaciones. Con el avance de las historias, éstas cambian totalmente y comenzamos a escuchar de forma mayoritaria música de tensión, peligrosa y dramática, que utiliza principalmente el modo menor. Esto se escucha durante varios episodios para después, con los nuevos cambios en los arcos o la narrativa, escuchar otros elementos musicales. Se trata por tanto de bandas sonoras cambiantes que se adaptan a los diferentes arcos narrativos o situaciones de los animes. Esto es importante ya que hace que en muchas ocasiones la música sea necesaria para comprender qué es lo que está pasando realmente en los arcos narrativos y episodios. También ocurre en animes cortos de 25-26 episodios, aunque es más evidente en series largas de alrededor de 100 episodios o más.

Dos obras ejemplificativas en las que estos recursos se aprecian claramente son *Yu Yu Hakusho: Ghost Files* (Noriyuki Abe, 1992) y *Dragon Ball Z* (Daisuke Nishio y Shigeyasu Yamauchi, 1989)<sup>284</sup>. En los arcos más avanzados de esta última serie no se escuchan las piezas cómicas y representativas de la aventura que se utilizaban ampliamente en *Dragon Ball* (Daisuke Nishio y Minoru Okazaki, 1986). De hecho, se puede comprobar como durante gran número de episodios solo se escuchan piezas musicales en modos menores. Aun así, uno de los ejemplos más drásticos y llamativos es el anime *Rurouni Kenshin (Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan*, Kazuhiro Furuhashi, 1996). A partir del capítulo 28 –donde empieza el conocido como *Arco de Kioto*– no solo cambia la ambientación de la banda sonora a una música más oscura y reflexiva, sino que se cambian todos los temas musicales, aparecen nuevos temas principales y de personajes, se llega a cambiar ampliamente la instrumentación y durante muchos episodios apenas se escuchan piezas musicales de los 27 primeros episodios de la serie. Con estos ejemplos vemos cómo el desarrollo de la banda sonora en una misma serie anime se vuelve más variado y pronunciado en la década de los 90. Esto contribuye tanto a la mayor pluralidad musical como a destacar a esta década por ella misma en cuanto al progreso de las bandas sonoras y la música. Así, en los 90 se producen cambios en los recursos más representativos de las décadas anteriores como: la relación entre los

---

<sup>284</sup> Este anime, con 291 episodios, se emitió hasta el año 1996, por lo que algunas de sus sagas, que hemos analizado, como el *Arco de Freezer* –episodios 65-107– se emitieron entre 1990 y 1991. Por lo tanto, aquí también se pueden comprobar muchos de los recursos que estamos analizando en este epígrafe.

*openings* y los temas principales; la pérdida de recursos como los apuntes breves; la variedad en la cantidad de temas musicales; y un mayor desarrollo y cambio de la propia banda sonora en el transcurso de la serie. Aun con todo, encontramos algunos recursos que se mantienen inmutables debido a la importancia que presentan para el anime: un ejemplo son las *Insert Song*.

La utilización de *Insert Songs* está muy presente en la década de los 90 y se puede encontrar en diferentes animes. De entre todos los ejemplos que podríamos mostrar, destacamos uno que presenta cierta evolución, ya que no desarrolla una canción pop-rock, sino una canción sinfónica con coro y cantante solista. Como hemos visto, el estilo musical más habitual para este tipo de *Insert Song* es un estilo J-pop o J-rock que está presente en los *openings* de los animes<sup>285</sup>; llama entonces la atención desde el punto de vista de los cambios y variedad musical cuando se utilizan *Insert Songs* sinfónicas y orquestales.

En este caso nos referimos a la canción *Dengon* que suena como *Insert Song* en el episodio 48 de *Fushigi Yugi* (Hajime Kamegaki, 1995) titulado *Even Wagering on the Life*. En uno de los momentos culminantes del episodio suena esta canción orquestal en una sonoridad épica y dramática que refuerza la sorpresa y emoción de lo que sucede en este momento de la serie. Además, uno de los elementos de esta canción que demuestra la importancia de este recurso para la narrativa es que está grabada e interpretada por Takehito Koyasu, el *seiyu*<sup>286</sup> del personaje *Hotohori*, el cual protagoniza dicha escena climática. En lo referente al estilo orquestal, esta canción contrasta con otras *Insert Songs* que se escuchan en este mismo anime y que sí están compuestas en un estilo pop (como la canción *Akai litsutae* que suena en el episodio 43). Por lo tanto, aunque el recurso de la *Insert Song* siga estando presente en el anime de los 90, son evidentes ciertos cambios relacionados con el estilo musical en el que comienzan a utilizarse piezas orquestales y sinfónicas<sup>287</sup>.

---

<sup>285</sup> Un ejemplo actual de *Insert Song* en un estilo rock muy cercano al heavy metal es la canción *REMEMBER* del grupo “Coldrain” utilizada en el episodio 24 de *Jujutsu Kaisen* (Sung Hoo Park, 2020). Además, en esta *Insert Song* se produce un caso de sincronía con las imágenes, creando una especie de montaje *musivisual* a modo de videoclip en el que el combate de los protagonistas, sus golpes y ataques se sincronizan con el desarrollo de la canción.

<sup>286</sup> *Seiyu* es una palabra japonesa que designa a los actores de voz y actores de doblaje que ponen las voces a los personajes del anime o los videojuegos.

<sup>287</sup> La *Insert Song* ofrecida de ejemplo en el capítulo anterior, *Kamado Tanjiro no Uta*, perteneciente al anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* (Haruo Sotozaki, 2019), presenta también un estilo sinfónico y orquestal.

En estos párrafos hemos destacado los cambios en los recursos y formas de las bandas sonoras del anime que, sumados a las diferencias estilísticas anteriores, contribuyen a identificar esta década por su desarrollo de la música. A continuación, comentaremos otros de los componentes de las bandas sonoras de los años 90 y el cual es de los más representativos para nuestro estudio: las funciones *musivisuales*, su variedad y sus características complejas que se adhieren y representan las propias temáticas, narrativas, simbologías y personajes del anime.

### **6.5. Diversidad, madurez y complejidad de las funciones *musivisuales* en las temáticas y narrativas del anime**

La mayoría de textos académicos que tratan el anime desde puntos de vistas narrativos, estéticos, filosóficos, las temáticas de sus historias, desde la psicología de personajes, de los temas sociales o políticos que tratan, etc., suelen estudiar diferentes animes de la década de los 90 debido a que son los años en los que el género alcanza mayor madurez narrativa y temática (Loriguillo López, 2018: 282-310). Por ejemplo, autoras de relevancia como Napier (2005, 2007) tratan animes como *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki Evangelion*, Hideaki Anno, 1995), *Ghost in the Shell* (*Kokaku kidotai*, Mamoru Oshii, 1995), *Rurouni Kenshin* (*Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan*, Kazuhiro Furuhashi, 1996), *Princess Mononoke* (*Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997), *Revolutionary Girl Utena* (*Shojo Kakumei Utena*, Kunihiko Ikuhara, 1997) y *Serial Experimentes Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998). Otros investigadores como Ruh (2004) analizan profundamente la filosofía interna de películas como *Ghost in the Shell* (1995). Estudios nacionales como el de Loriguillo López (2018) tratan algunos de estos animes como *Evangelion* (1995), *Lain* (1998) u otros diferentes como *Perfect Blue* (Satoshi Kon, 1997), centrándose en la complejidad narrativa y en la psicología de los personajes.

En este apartado pretendemos ilustrar brevemente cómo las bandas sonoras de algunos de estos animes representativos, a través de diferentes funciones *musivisuales* características de estos años, funcionan a favor y refuerzan los elementos narrativos que los diferentes autores que hemos señalado destacan de los animes de los 90 como obras complejas que representan la madurez del género. Las características particulares de las funciones *musivisuales* es que presentan un carácter complejo a nivel musical que se diferencian notablemente de las piezas musicales de décadas y épocas anteriores. Esto

muestra la madurez musical del anime que es también representativa de la década. La música se convierte en uno de los componentes estilísticos a destacar del anime como género de animación particular dentro de la narración audiovisual. Las tres funciones *musivisuales* a las que dedicamos atención son: la función prosopopéyica-caracterizadora; la función prosopopéyica-descriptiva; y la función conceptual.

La “función prosopopéyica-caracterizadora” en la banda sonora tiene como fin informar o revelar la psicología o naturaleza de un personaje. “Determinados tipos de música son capaces de representar el carácter, motivaciones y posibles tendencias o intenciones de los personajes (...) puede hacer referencia a características de tipo psicológico ayudando a ‘caracterizar’ y ubicar psicológica y socialmente a los personajes” (López Román, 2014: 170). Esta función se puede ver con los temas de los personajes protagonistas de prácticamente todos los animes que se han nombrado a lo largo de los dos últimos capítulos, desde *Dororo* (*Dororo to Hyakkimaru*, Gisaburo Sugii, 1969), *Ashita no Joe* (*Tomorrow's Joe*, Osamu Dezaki, 1970), *Space Battleship Yamato* (*Uchu Senkan Yamato*, Leiji Matsumoto, 1974) hasta *Kimagure Orange Road* (Osamu Kobayashi, 1987). La diferencia fundamental que se produce en la década de los 90 con respecto a las anteriores es que esta caracterización se expresa mediante una música de carácter complejo y ambiguo. Por ejemplo, mediante piezas musicales con relaciones armónicas complejas o movimientos melódicos poco usuales que guardan relación con la música ambiental o atonal.

Una de las bandas sonoras ejemplificativas de estas características es la música de *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki Evangelion*, Hideaki Anno, 1995), y, concretamente es observable en una pieza en particular, *Rei I*. Esta comienza con un piano que no presenta un centro tonal estable, con acordes añadidos, disonantes, y relaciones armónicas de tritono que son totalmente extrañas en el lenguaje musical clásico<sup>288</sup>. La dificultad sonora y armónica que crea esta pieza reflexiva expresa adecuadamente la psicología, perturbación, y estado mental traumatizado del personaje *Rei Ayanami*, personaje con el cual la pieza del piano realiza una función prosopopéyica-caracterizadora. De esta manera, la complejidad de la pieza mediante esta función potencia uno de los

---

<sup>288</sup> Estos elementos musicales son muy característicos del estilo particular del compositor Shiro Sagisu y se pueden encontrar en otros ejemplos de su obra como *The Beginning of the Story* y *Nadia*, de la banda sonora de *Nadia-The Secret of Blue Water* (1990); y en las piezas *Yukino Miyazawa V (Nocturne)* y *Treasure Every Meating (Ichi go Ichi e)*, de la banda sonora de *His and Her Circumstances* (1998).

componentes principales de la narrativa de *Evangelion* (1995) y por el cual ha sido estudiado desde el ámbito académico<sup>289</sup>: la psicología y complejidad de sus personajes:

La otra hebra de la narrativa es mucho más compleja y provocativa, ya que se preocupa cada vez más por los problemáticos estados mentales y emocionales de los personajes principales, los cuales portan todos profundas heridas psicológicas (...) lo que hace a *Evangelion* verdaderamente innovador son los duelos mentales de los personajes (...) estas luchas internas también se presentan con una sorprendente sofisticación psicoanalítica a medida que los personajes tratan de enfrentarse a sus propios traumas internos, sus problemáticas relaciones entre ellos (Napier, 2007: 110)<sup>290</sup>.



Figura 6.1.: Tema de *Rei I* de la banda sonora de *Evangelion* (1995) con ambigüedad armónica. Una herramienta que permite analizar armónicamente esta pieza es el análisis *Neo-Riemanniano* que propone Lehman (2013).

<sup>289</sup> En este punto de la investigación, tras las numerosas veces que hemos nombrado el anime *Evangelion* (1995), aclaramos que es uno de los títulos más importantes del género ya que “redefinió” el anime en los años 90. Esto también es comprobable en el numeroso tratamiento académico que ha recibido esta serie, tal y como se ha visto en el transcurso de la investigación. En este momento amparamos al libro editado por Santiago y Soler (2021), *Anime Studies: Meida-specific Approaches to Neon Geneis Evangelion*.

<sup>290</sup> “The other strand of the narrative is far more complex and provocative, as it becomes increasingly concerned with the problematic mental and emotional states of the main characters, all of whom carry deep psychic wounds (...) what makes *Evangelion* truly groundbreaking are the character’s psychic struggles (...) these struggles are also presented with surprising psychoanalytic sophistication as the characters try to come to grips with their own inner turmoil, their problematic relations with each other (Napier, 2007: 110).

La “función prosopopéyica-descriptiva” tiene como cometido comunicar los pensamientos o emociones que está experimentando un personaje. López Román (2014) comenta al respecto de esta función cómo:

Una de las funciones insustituibles de la música se basa en su capacidad para expresar las emociones y pensamientos, dada su gran subjetividad (...) Describe y representa los estados de ánimo, los pensamientos y las emociones de los personajes como *prosopopeya sonora* de éstos (pp. 170-171).

Al igual que la anterior, esta función *musivisual* prácticamente se puede observar en la inmensa mayoría de animes, y la diferencia fundamental en la década de los 90 es la complejidad musical con la que se presenta. Cuando la banda sonora realiza la función prosopopéyica-descriptiva expresando las emociones de los personajes, suele interpretar piezas con una melodía amplia, distinguible y elaborada que expresa entendiblemente la emoción o sentimiento. Por lo tanto, destaca cuando estas emociones se interpretan con melodías pocos usuales que dificultan intencionadamente el entendimiento de la emoción. Podemos ejemplificar lo apuntado con una pieza de piano de la banda sonora de *Perfect Blue* (Satoshi Kon, 1997). Esta pieza no realiza una melodía como tal, sino que se desarrolla mediante relaciones interválicas determinadas que tienen la intención de crear una sonoridad amenazadora y, en cierta medida, escalofriante.



Figura 6.2.: Pieza de piano de *Perfect Blue* (1997) que representa el estado emocional de *Mima*. No se desarrolla mediante una melodía elaborada, sino que se prima la sonoridad y la distancia entre los intervalos.

Esta pieza se utiliza en la película en una escena en la que la protagonista, *Mima Kirigoe*, se siente amenazada, agobiada, insegura con ella misma y muy asustada. La inquietante e “insegura” melodía del piano realiza una función prosopopéyica-descriptiva de las emociones de *Mima*. Empleamos la expresión “insegura” en la melodía ya que no presenta un centro tonal fijo y prima más la sonoridad y las relaciones interválicas. De este modo, la banda sonora de *Perfect Blue* (1997) también contribuye ampliamente a otro de los componentes por lo que la película ha sido tratada en el ámbito académico: la

representación de la psicología (Loriguillo López, 2018: 380)<sup>291</sup>. Uno de los focos temáticos principales de la película es el acoso tanto interno como externo que sufre la protagonista (ibidem.: 387). A este respecto, en el análisis de dicha escena en concreto, las características de la banda sonora no pasan desapercibidas para autores cuya principal preocupación son otros componentes, en este caso la complejidad narrativa. Esto demuestra la importancia de la banda sonora y la música como componente enriquecedor y expresivo del film:

La narración en esta escena está de nuevo *restringida* a la psiquis de Mima, en la que se adentra en mayor *profundidad*. La inquietante melodía de piano extradiegética y la música de tensión después de la explosión refuerza esta percepción, inicialmente sugerida mediante una serie de rápidas panorámicas del equipo de rodaje focalizadas internamente en Mima para ilustrar su falta de confianza en el momento de su debut (ibidem.: 398).

Otra banda sonora en la que las dos últimas funciones se presentan de manera constante y durante la mayoría de episodios es *Berserk (Kenpu Denki Berserk)*, Naohito Takahashi, 1997). No obstante, en esta banda sonora dichas funciones se realizan de forma creativa mediante una música sintetizada y electrónica. La música sintetizada en esta obra ofrece cierta sorpresa narrativa y estilística, ya que se trata de una trama de ambientación medieval en el género de fantasía oscura. En la práctica de las bandas sonoras es común en obras englobadas en este género utilizar música sinfónica con una gran orquesta, como en el reconocido caso de *El Señor de Los Anillos (The Lord of the Rings)*, Peter Jackson, 2001-2003). En lo que respecta al universo del anime, ya se ha nombrado el notable ejemplo de la banda sonora de *The Vision of Escaflowne (Tenku no Escaflowne)*, Kazuki Akane, 1996).

La música sintetizada –que por otra parte es el estilo personal del compositor Susumu Hirasawa– presenta en *Berserk* (1997) cierta función ilusoria a la vez que permite prestar atención a otros elementos de la narrativa. En este caso, la música sintetizada permite resaltar la psicología de los personajes, sus comportamientos, sus ideales, filosofías, traumas, perturbaciones, miedos, inseguridades, etc. Uno de los principales componentes narrativos de *Berserk* (1997) son las relaciones entre los personajes, llegando a dejar en un segundo plano la trama relacionada con la fantasía medieval. En esta serie, por lo tanto, la música consigue convertir la ambientación en un hecho

---

<sup>291</sup> En esta cita el autor señala los diferentes puntos de vista desde los que *Perfect Blue* (1997) ha sido estudiada, como el feminismo, los estudios de fans, o desde el cine de terror (Loriguillo López, 2018: 380).

circunstancial, siendo más relevante lo que se cuenta y no dónde o en qué época se cuenta (Xalabarder, 2013: 67).

La última función y una de las que consideramos más representativas en esta madurez musical de los 90 es la “función conceptual”. La función conceptual tiene como fin representar un pensamiento filosófico. Esta función es una de las más complejas de conseguir e identificar ya que es difícil que la música, por sí sola, represente ideas filosóficas determinadas. No obstante, al estar tratando bandas sonoras, la música también dialoga con los componentes narrativos, temáticos o autorales, por lo que en determinados momentos puede representar determinados pensamientos filosóficos de la imagen.

En ocasiones, el director de la película vuelca parte de su posicionamiento ideológico en el carácter que proporciona la propia música en contacto con determinadas imágenes o situaciones argumentales. La esencia inmaterial de la música posibilita una gran sutileza que permite transmitir con gran precisión reflexiones y pensamientos (López Román, 2014: 176).

Esta función se ve claramente en bandas sonoras como la de *Ghost in The Shell* (Kokaku Kidotai, Mamoru Oshii, 1995). Esta es una película que goza de un amplio estudio académico ya sea por su representación de la figura humana (Napier, 2005) o por su filosofía interna (Ruh, 2004: 119-140). Al respecto de esto último, la película trata temas filosóficos como: la existencia; la pérdida de la identidad de los seres humanos al mezclarse con ciborgs artificiales y miembros mecánicos; la peligrosidad de las inteligencias artificiales; y las posibilidades de un futuro postapocalíptico en el que la interacción humana parece haberse perdido. Todos estos elementos se traducen en la banda sonora mediante una música ecléctica en la que se mezclan elementos musicales del folklora búlgaro con escalas tradicionales japonesas e instrumentos sintetizados. Todo ello se escucha en el tema principal de la película, *Making of a Cyborg*, en el que los coros femeninos en las sonoridades nasales típicas del folklora búlgaro realizan armonías de estas músicas a la vez que utilizan elementos tradicionales japoneses, e incluso instrumentos como el sintetizador (Figura 6.3.).

Esta pieza representa por refuerzo semántico los propios elementos del largometraje. La unión musical de lo viejo –el humano y las músicas tradicionales– con lo nuevo –los sintetizadores y los ciborgs– deviene una representación de la pregunta principal del largometraje: ¿Qué es el ser humano? Además, la mezcla de música del folklora búlgaro con elementos tradicionales japoneses representa la unión de culturas también presente en las imágenes del anime, lo que a su vez representa la pérdida de la



identidad y la diversidad cultural de un futuro distópico en el que la máquina sobrepasa a lo humano. Por lo tanto, la música de *Ghost in the Shell* (1995) es un buen ejemplo de las funciones conceptuales en la banda sonora. Esta función también se puede encontrar en series de televisión. Al respecto, uno de los ejemplos más claros es *Rurouni Kenshin* (*Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan*, Kazuhiro Furuhashi, 1996).

Segunda aparición de la melodía/tema principal

A - GA MA E BA KU WA SHI TE YO I NI KE

Acompañamiento de percusión y música electrónica ambiental

RI

YO BA I MI KA MI A Ma Ku Da Ri TE YO

HA A KE NU E DO NI NA KU

Acaba con percusión y sonidos ambientales

Figura 6.3.: Movimientos melódicos de la pieza *Making of a Cyborg*, caracterizada por la mezcla de música tradicional búlgara, música tradicional japonesa y sintetizadores.

A lo largo de *Rurouni Kenshin* (1996), en mayor medida en el *Arco de Kioto*, se desarrollan acciones y conversaciones en las que los personajes plasman sus pensamientos, filosofías, formas de vida, ideales sobre la protección de los débiles o la aceptación de los tiempos de cambio que transforman el devenir de todo un país. Estos momentos son apoyados por música reflexiva que está dedicada a la potenciación y subrayado de esos ideales. De este modo, la banda sonora también refuerza otro de los componentes que despiertan interés académico, en este caso los ideales, las formas de vida en épocas de cambio o los símbolos de la responsabilidad:

La espada está relacionada con el poder masculino, pero en *Rurouni Keshin*, está también relacionada con la responsabilidad. A pesar de que la serie puede ser vista como una glorificación de la violencia, debe enfatizarse que la violencia está delimitada por muchas reglas. Kenshin a menudo habla sobre la necesidad de usar la espada para proteger en lugar de atacar y siempre tiene que ser forzado a pelear (Napier, 2005: 131-132)<sup>292</sup>.

Así, hemos comprobado cómo la música en animes de esta década es un medio de potenciación y expresión de los componentes de la obra. Por consiguiente, se desarrollan elementos que hacen madurar a las bandas sonoras del anime de los 90 y así poder diferenciarse de las músicas de años anteriores. Varios de estos elementos y funciones también se pueden seguir comprobando en otras obras representativas de la década como *Magnetic Rose* (Koji Morimoto, 1995), *Stink Bomb* (Tensai Okamura, 1995), *Trigun* (Satoshi Nishimura, 1998), *Cowboy Bebop* (Shinichiro Watanabe, 1998), *Jin-Roh* (Hiroyuki Okiura, 1998) o *GTO* (Noriyuki Abe, 1999) entre otras. En algunos de estos ejemplos también se pueden destacar otros elementos como el uso simbólico y narrativo de la música clásica preexistente, el cual está presente tanto en *Magnetic Rose* (1995) como en *Rurouni Kenshin* (1996).

Esta madurez musical y funcional en el anime, sumada a los cambios en los recursos y variedad estilística-sonora resaltadas en los dos epígrafes anteriores, hacen destacar a la década de los 90 por ella misma en lo referente al desarrollo y evolución musical. Por lo tanto, en este punto se finaliza el recorrido histórico de las bandas sonoras del anime que empezamos desde finales de los años 20. Desde estos años, las bandas sonoras evolucionan notablemente hasta la década de los 90, donde acabamos de ver cómo la música encuentra una madurez sonora, estilística y funcional. Antes de cerrar el capítulo, comentamos brevemente los primeros años del siglo XXI, donde podemos encontrar corrientes musicales y formas de las bandas sonoras muy similares a estas últimas. Se da paso así a otros estudios futuros en los que se puedan identificar otros periodos de cambio en las bandas sonoras del anime.

---

<sup>292</sup> “The sword is related to masculine power, but in *Rurouni Kenshin*, it is also related to responsibility. Although the series may be seen as glorifying violence, it should be emphasized that the violence is bounded by many rules. Kenshin often talks about the need to use the sword to protect rather than attack and always has to be forced into fighting” (Napier, 2005: 131-132).

## 6.6. Primeros años del siglo XXI, otras bandas sonoras

El inicio del siglo XXI en el género del anime no se diferencia mucho de todo lo acontecido y desarrollado en la década de los 90. En cuanto a términos de estética, temática y narrativa, la mayoría de películas, series y OVA anime de los cinco o seis primeros años del siglo no presentan una evolución muy notable con respecto a los animes nombrados anteriormente. Como algunos autores señalan, estos primeros años continúan extendiendo muchos de los elementos que caracterizaban al anime de los 90; por ejemplo, en lo referente a las formas de retransmisión, se destaca cómo, sobre el año 2005, el anime emitido en franjas horarias nocturnas podía llegar a ser más significativo que aquel emitido en *primetime* (Clements, 2013: 203). No obstante, sí se pueden observar cambios derivados de los avances tecnológicos; otras formas de difusión y distribución como las OVA se ven beneficiadas por el crecimiento exponencial en Japón de los DVD a partir del año 1996, ya que esta tecnología facilita, en mayor medida que los VHS, el almacenaje, la distribución y la producción de las OVA (ibidem.: 205).

El desarrollo exponencial de la tecnología en este principio de siglo se introduce cada vez más en el medio del anime. A mediados de la década de los 2000 se produce un aumento masivo de ventas de móviles y ordenadores portátiles personales, lo que tiene consecuencias en el modo de consumo del anime y, por tanto, también en su producción (ibidem.: 214). Estas nuevas formas encuentran su culmen en la actualidad, donde una de las principales vías en el consumo del entretenimiento audiovisual es a través de los teléfonos móviles. El aumento del consumo a través de todos estos dispositivos provoca que entre los años 1997-2006 se llegue a unos años culminantes en el mercado del anime en términos de ventas, difusión –tanto nacional como internacional–, creación y popularidad (ibidem.: 179). En este crecimiento tiene también un papel muy importante el movimiento *soft power*: para hacer frente a las crisis económicas, las instituciones nacionales prestan especial atención al potencial del capital cultural de gran popularidad y éxito para atraer dinero e inversión tanto nacional como internacional (Hernández Pérez, 2017: 102-103).

Así, el principio del siglo XXI es un periodo en el que se siguen creando series de éxito y reconocimiento alrededor del globo como *Pokemon* (Kunihiko Yuyama y Masamitsu Hidaka, 1997), *Digimon Adventure* (Hiroyuki Kakudou, 1999), *Inuyasha* (Masashi Ikeda y Yasunao Aoki, 2000), *Naruto* (Hayato Date, 2002), *Fullmetal Alchemist*

(*Hagane no Renkinjutsushi*, Seiji Mizushima, 2003), *Monster* (Masayuki Kojima, 2004) o *Death Note* (Tetsuro Araki, 2006), entre otras. En ellas, la variedad tanto temática como narrativa que se encontraba en el anime de los 80 y los 90 sigue aumentando. Todo esto contribuye, por tanto, a crear un medio amplio con mucha oferta y muy variada con la que poder atraer diferentes tipos de público. En relación con esto último, se continúan produciendo también películas que demuestran el potencial narrativo y cinematográfico del anime como la oscarizada *El Viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001), *Millennium Actress* (*Sennen Joyu*, Satoshi Kon, 2001), *Tokyo Godfathers* (Satoshi Kon, 2003), *Howl's Moving Castle* (*Howl no Ugoku Shiro*, Hayao Miyazaki, 2004), *Ghost in the Shell 2: Innocence* (Mamoru Oshii, 2004) o *Paprika* (Satoshi Kon, 2006).

Con todo, este crecimiento encuentra un pico en el año 2006. Este es señalado por autores como Clements (2013: 213) como un año clave en el crecimiento del mercado del anime tras todos los cambios productivos, de distribución y financiación que empezaron a producirse en la década de los 80. Uno de los motivos y consecuencias de este pico es que en el año 2006 se crean o comienza la producción de un mayor número de animes originales que no están adaptados de ningún manga o videojuego, novela, libro o franquicia preexistente, lo que había sido clave en el género desde la década de los 60. Algunos de los ejemplos de estos animes originales que se convierten también en referentes populares sin tener antecedentes en el manga son *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* (*Code Geass–Hangyaku no Lelouch*, Goro Taniguchi, 2006) o *Tengen Toppa Gurren Lagann* (Hiroyuki Imaishi, 2007).

Por lo tanto, tomamos como eje central en este apartado el año 2006. En la introducción hemos visto cómo en los últimos 10-15 años el género del anime ha crecido exponencialmente y realizado algunos cambios importantes. Estos cambios pueden empezar a atestiguar al alrededor del año 2006 (Clements, 2013: 213-220). Así, dado que la época actual del anime está en plena ebullición con nuevos títulos y formas de producción que están reformulando el género, tomamos como punto final de esta investigación la década de los 2000, en la que realizamos una aproximación en lo referente a la música y las bandas sonoras.

La naturaleza de la 'industria del anime' se ha transformado radicalmente varias veces desde su origen. Cambios en la tecnología, no solo en la producción, sino también en otros aspectos de la cadena de propiedad-acceso, han dirigido las habilidades y objetivos de los creadores y también

las expectativas de las audiencias. Si preguntamos ‘de que hablamos cuando hablamos sobre anime’, la respuesta en 1958 es muy diferente de la de 1963, o 1983, o 1997 o 2013. El discurso moderno de una ‘industria del anime’ abarca varias estructuras superpuestas. Nuevas tecnologías, talentos y gustos tienen menos probabilidades de destruir viejas estructuras que de crear otras nuevas junto con los paradigmas anteriores. Esto lleva a una situación actual en la que los largometrajes familiares aún pueden parecerse a las películas de 1950, junto con programas de TV creados a partir de modelos de los 70 y 80, y programas para ‘adultos’ en múltiples formatos destinados a una audiencia que sería apenas reconocible para los pioneros de los primeros días del anime (...) Es vital para cualquier investigador que espera darle sentido al ‘anime’ darse cuenta que anime no es una entidad monolítica, sino un palimpsesto de muchos legados de tecnología y gusto (Clements, 2013: 213)<sup>293</sup>.

En lo relacionado con las bandas sonoras, en esta aproximación a los primeros años del siglo XXI, podemos afirmar que, en cuanto a la funcionalidad, recursos, técnicas, formas estructurales y estilos, la música de este periodo no varía mucho de todo lo comentado y analizado a propósito de la década de los 90. Al igual que en la propia animación, en las bandas sonoras se afianzan y crecen los mismos elementos de la década anterior. Por ejemplo, en lo referente a los estilos y la instrumentación, la mayoría de bandas sonoras se pueden englobar en uno de los 6 tipos identificados en el epígrafe 6.3. Bandas sonoras como las de *Hajime no Ippo* (Satoshi Nishimura, 2000), *Naruto* (Hayato Date, 2002), *Tsubasa: RESERVoIR CHRoNiCLE* (Koichi Mashimo, 2005), *Welcome to the NHK* (*NHK ni Youkoso*, Yusuke Yamamoto, 2006), *Hellsing Ultimate* (vv. directores, 2006), *Higurashi no Naku Koroni* (Chiaki Kon, 2006), *Katekyo Hitman Reborn* (Kenichi Imaizumi, 2006), *Den-noh Coil* (Mitsuo Iso, 2007) o *Mobile Suit Gundam 00* (*Kido Senshi Gundam Double O*, Seiji Mizushima, 2007) se pueden incluir en el cuarto tipo, bandas sonoras altamente variadas, el cual sigue siendo uno de los mayoritarios. Esta variedad también se comprueba en que estas mismas bandas sonoras presentan muchas piezas que se pueden incluir en otros tipos, como, por ejemplo, *Welcome to the NHK*

---

<sup>293</sup> “The nature of the ‘anime industry’ has transformed radically several times since its inception. Changes in technology, not only in production, but also in other aspects of the ownership-access chain, have steered the abilities and aims of creators, and also the expectations of audiences. If we ask ‘what we talk about when we talk about anime’, the answer in 1958 is very different from that in 1963, or 1983, or 1997 or 2013. The modern discourse of an ‘anime industry’ encompasses several overlapping structures. New technologies, talents and tastes are less likely to destroy old structures than they are to create new ones alongside the former paradigms, leading to a situation today in which family feature films can still resemble features of the 1950s, alongside TV shows created along models developed in the 1970s and 1980s, and ‘adult’ shows across multiple formats, intended for an audience that would be barely recognizable to the pioneers of anime’s early days (...) It is vital for a researcher who hopes to make sense of ‘anime’ to realise that anime is not a monolithic entity, but a palimpsest of many legacies of technology or taste” (Clements, 2013: 213).

(2006) en el tipo 5, *Hellsing Ultimate* (2006) en el tipo 3 y *Katekyo Hitman Reborn* (2006) en el tipo 1.

En cuanto a este primer tipo, música electrónica y sintetizada, destacan otras creaciones musicales como las de la reconocida película *Paprika* (Satoshi Kon, 2006). La mayoría de la banda sonora de *Fruits Basket* (Akitaro Daichi, 2001) presenta una música con sonoridad electrónica pero que pretende imitar instrumentos reales como las cuerdas, similar al segundo tipo. Otros animes populares se incluyen en el quinto tipo ya que ofrecen músicas en un estilo mayoritario y determinado, como la banda sonora hip-hop y rap del anime *Samurai Champloo* (Shinichiro Watanabe, 2004) o la banda sonora con alta influencia y predominancia del rock de *Black Lagoon* (Sunao Katabuchi, 2006).

En lo referente al tipo 3, bandas sonoras orquestales y sinfónicas, su presencia aumenta ya que no solo se utilizan en las películas con presupuestos elevados, sino que comienzan a incluirse en un mayor número de series y OVA. La sonoridad orquestal es reconocible en los reconocidos largometrajes de Ghibli como *El Viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001), *The Cat Returns* (*Neko no Ongaeshi*, Hiroyuki Morita, 2002), *Howl's Moving Castle* (*Howl no Ugoku Shiro*, Hayao Miyazaki, 2004) y *Ponyo on the Cliff by the Sea* (*Gake no Ue no Ponyo*, Hayao Miyazaki, 2008), o en otras películas como *Sword of the Stranger* (*Muko Hadan*, Masahiro Ando, 2007). No obstante, este estilo vuelve a destacar cuando se utiliza de forma mayoritaria en series de televisión como *Inuyasha* (Masashi Ikeda y Yasunao Aoki, 2000), *Fullmetal Alchemist* (*Hagane no Renkinjutsushi*, Seiji Mizushima, 2003), *Samurai 7* (Toshifumi Takizawa, 2004), *Basilisk: Kouga Ninpou Chou* (Fuminori Kizaki, 2005), *Death Note* (Tetsuro Araki, 2006), *Code Geass* (Goro Taniguchi, 2006), *Ouran High School Host Club* (Takuya Igarashi, 2006), *D. Gray Man* (Osamu Nabeshima, 2006) o *Claymore* (Hiroyuki Tanaka, 2007). A partir de estos años, la música sinfónica interpretada mediante una orquesta será común en numerosos animes televisivos, ya sea en determinadas piezas musicales o en la banda sonora completa. Algunos ejemplos hasta la actualidad son *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (Yasuhiro Irie, 2009), *Hunter X Hunter* (Hiroshi Koujina, 2011), *RE: ZERO -Starting Life in Another World-* (*RE: zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu*, Masaharu Watanabe, 2016) o *Dororo* (Kazuhiro Furuhashi, 2019).

Sin embargo, sí podemos destacar un cambio o evolución significativa que afecta tanto a estas bandas sonoras orquestales como a las que usan los sintetizadores o la música

electrónica. Con el avance de las tecnologías del sonido y los sintetizadores, estos instrumentos son capaces de crear sonoridades muy cercanas a las reales de la orquesta y con una gran calidad sonora. Así, estos años están marcados además por la creación de bandas sonoras que, aunque sean electrónicas y sintetizadas, presentan una calidad del sonido muy cercana al timbre de instrumentos reales. Esto se puede comprobar en muchas piezas de las bandas sonoras de *Fruits Basket* (Akitaro Daichi, 2001) y *Naruto* (Hayato Date, 2002). Otras bandas sonoras representativas de estas sonoridades electrónicas pero muy semejantes al sonido real de la orquesta sinfónica son *Basilisk* (Fuminori Kizaki, 2005), *Code Geass* (Goro Taniguchi, 2006), *Higurashi no Naku Keroni* (Chiaki Kon, 2006), *Mobile Suit Gundam 00 (Kido Senshi Gundam Double O)*, Seiji Mizushima, 2007); o la música de Yasuharu Takanashi en *Naruto Shippuden* (vv. directores, 2007), *Fairy Tail* (Shinji Ishihira, 2009) y *SHIKI* (Tetsuro Amino, 2010).

Al respecto de esta evolución sonora, también podemos señalar el predominio y gusto por determinados instrumentos como el piano. El piano había estado presente en el anime prácticamente desde su inicio en 1963, y en las décadas de los 70, 80 y 90 escuchamos muchas bandas sonoras que utilizan un solo piano para varias piezas y pistas musicales. Esto comienza a explotarse en mayor medida en este principio de siglo y prácticamente en todas las bandas sonoras, independientemente de las temáticas, escuchamos piezas para piano solo o piezas en las que el piano es el instrumento principal. Así ocurre en series como *Inuyasha* (Masashi Ikeda y Yasunao Aoki, 2000), *Fruits Basket* (Akitaro Daichi, 2001), *Naruto* (Hayato Date, 2002), *Clannad* (Tatsuya Ishihara, 2007), *Claymore* (Hiroyuki Tanaka, 2007), *Toradora* (Tatsuyuki Nagai, 2008), *Fairy Tail* (Shinji Ishihira, 2009) o *Kimi ni Todoke (From Me to You)*, Hiro Kaburagi, 2009).

Analizando estos elementos sonoros, estilísticos e instrumentales, observamos cómo los recursos y formas de utilizar las bandas sonoras en estos años recogen las mismas tendencias que en la década de los 90. Los apuntes musicales breves ya han desaparecido prácticamente y solo se reservan para algún subrayado de carácter cómico. Muchas de estas obras continúan utilizando gran cantidad de piezas musicales en los episodios, aunque dicha cantidad varía de unos animes a otros y depende de las propias narrativas y características de las series. Otros recursos como el de la *Insert Song* en los momentos climáticos siguen estando muy presentes, caso de la canción *Kaze no Machi he* en el anime *Tsubasa: RESERVoIR CHRoNiCLE* (Koichi Mashimo, 2005), una serie que se caracteriza por tener varias de estas *Insert Songs*.

Así mismo, el recurso de las variaciones instrumentales de los *openings* se asienta según la forma de utilizarlo en los años 90, solo en algunos momentos de mayor relevancia narrativa en el desarrollo del argumento o el crecimiento moral y emocional de los personajes. Series que cuentan con varios *openings* no utilizan variaciones instrumentales de estas canciones, y este recurso solo se utiliza en series que tienen un solo *opening*. Animes como *Fruits Basket* (Akitaro Daichi, 2001), *Welcome to the NHK* (*NHK ni Youkoso*, Yusuke Yamamoto, 2006), *Ouran High School Host Club* (Takuya Igarashi, 2006), y *Kimi ni Todoke* (*From Me to You*, Hiro Kaburagi, 2009) utilizan en algunos de sus momentos culminantes las variaciones instrumentales de sus respectivos *openings*. De igual manera, enlazando con el apartado 6.5., podemos encontrar piezas musicales de características más complejas que realizan diferentes funciones *musivisuales* importantes para los animes. Podemos destacar el coral de vientos madera de la pieza *Komorebi* en la banda sonora de *Den-noh Coil* (Mitsuo Iso, 2007) o la riqueza armónica del compositor Joe Hisaishi en los films de Ghibli.

Otro de los componentes en relación con estas bandas sonoras que continua tanto las tradiciones de los años 80 como de los años 90 es la difusión y comercialización de la música independientemente de la imagen. De una amplia mayoría de animes nombrados en este principio del siglo XXI podemos encontrar sus bandas sonoras editadas en formatos CD u en otros tipos de formatos digitales. Esto continúa demostrando el peso y la importancia que se le da a la música tanto como recurso comercial como en su aspecto narrativo y funcional en la interacción con las obras anime.

En este principio del siglo XXI destacamos el papel de los compositores que, aunque evolucionen la sonoridad de la música debido a los avances tecnológicos, presentan unas funcionalidades y recursos muy similares a los identificados en los 90. Varios de estos creadores ya estaban presentes en la década anterior y continuarán desarrollando una amplia carrera hasta los años de finalización de esta investigación. Tales son los nombres de: Kaoru Wada (*Inuyasha*, *Samurái 7*, *D. Gray Man*), Seiji Muto (*Fruits Basket*), Toshio Masuda (*Naruto*), Yuuji Nohmi (*The Cat Returns*), Michiru Oshima (*Fullmetal Alchemist*), Yuji Kajiura (*Tsubasa*), Yoshihisa Hirano (*Death Note*, *Ouran*), Hitomi Kuroishi y Kotaro Nakagawa (*Code Geas*), Kenji Kawai (*Higurashi*, *Gundam*), Taku Iwasaki (*Gurren Lagann*), Naoki Sato (*Sword of the Stranger*), Hayato Matsuo (*Hellsing*), Yasuharu Takanashi (*Naruto Shippuden*, *Fairy Tail*) y Akira Senju (*Fullmetal Alchemist: Brotherhood*).



Por tanto, en esta aproximación a las bandas sonoras del anime de principios de siglo asentamos las bases con las que, a partir de todos estos elementos comunes, se puedan identificar otros elementos de cambio que contribuyan a catalogar la época actual de las bandas sonoras del anime, o relacionar las bandas sonoras actuales con las músicas de la década de los 2000 y la década de los 90. No obstante, hasta el año 2006 podemos identificar muchos elementos comunes con las bandas sonoras de la década de los 90. Finalizamos en este punto, finales de la década de los 2000, el desarrollo de la investigación con la que, desde la década de los 30 hasta principios del siglo XXI, hemos identificamos distintos periodos, formas, recursos, funcionalidades y sonoridades que se han ido utilizando en las bandas sonoras a lo largo de la historia del anime y la animación japonesa.

## **SÍNTESIS DEL CAPÍTULO 6**

Tres décadas después de su definición como género, el anime alcanza una madurez como medio audiovisual representativo de la cultura popular con una gran repercusión, reconocimiento y presencia internacional. En los 90, observamos la consolidación del mismo, no solo en términos de producción, estilo, financiación, difusión, etc., sino también en aspectos estrictamente narrativos, de las temáticas tratadas, personajes, (sub)géneros, etc., que hacen que el anime se convierta en esta década en uno de los géneros animados más populares y con una gran cantidad de fans alrededor del mundo. Precisamente son estos fans los que catalogan a muchas películas, series y OVA de los 90 como obras de culto dentro del medio del anime. Además, en estos años se pueden identificar numerosas diferencias con el anime de los 70 y los 80. Entre estas diferencias se encuentran las bandas sonoras y sus nuevos elementos, estilos y características. La inmensa variedad temática del anime, sumada a la gran cantidad de obras, hace que se puedan distinguir 6 tipos diferentes de bandas sonoras atendiendo a la instrumentación utilizada o el estilo sonoro: bandas sonoras enteramente electrónicas; bandas sonoras electrónicas con las que se pretende la imitación de instrumentos reales; bandas sonoras orquestales y sinfónicas; bandas sonoras en estilos musicales determinados como el rock o el jazz; bandas sonoras altamente variadas que mezclan los cuatro tipos anteriores; y bandas sonoras atmosféricas con características más complejas que son difíciles de incluir en alguno de los otros tipos. Así mismo, la madurez que alcanza el anime tras 30 años de existencia provoca que en las bandas sonoras se pierdan

o cambien recursos que habían sido clave en su creación como: la relación entre los *openings* y los temas principales extradiegéticos; los apuntes musicales breves; y una gran diferencia entre la cantidad de música utilizada en los diferentes animes según sus características argumentales. Junto a todo esto, la importancia que adquiere la propia música, observable en el aumento de su comercialización y en la relevancia de los compositores, posibilita que en los 90 se llegue a unos años de desarrollo y complejidad musical que permiten diferenciar muchas de estas músicas con respecto a sus antecesoras. Todos estos elementos se pueden seguir identificando en el anime de los primeros años del siglo XXI, por lo que esta época es ya muy diferente del anime –también en términos estéticos– de los años 60, 70 y 80. En las bandas sonoras y animes actuales encontramos varios elementos comunes con el anime de los 90 y principios de siglo, lo que muestra una vez más que los 90 son años decisivos en los cambios de las bandas sonoras que evolucionan hasta el día de hoy. Uno de estos elementos comunes son los compositores, los cuales ya trabajan en los 90 y continúan su labor en el anime actual. Algunos de los compositores más representativos son: Kenji Kawai, Kaoru Wada, Yoko Kanno, Hajime Mizoguchi, Joe Hisaishi, Noriyuki Asakura, Susumu Hirasawa, Shiro Sagisu y Taku Iwasaki entre otros. Así, con este capítulo se finaliza el recorrido histórico del anime en el que se diferencian varias etapas muy distintas entre ellas; subrayamos, por tanto, que la música en el anime de los 90 y principios de siglo es muy diferente de la música de la animación japonesa entre los años 30 y 50. De igual manera presenta cambios y una evolución muy notable con la música del anime de los 60, 70 y 80. Las bandas sonoras del anime de los 90 abren las puertas a la evolución musical y desarrollo sonoro del anime en la década del 2010, donde se da mucha importancia a la música, que ya era uno de los componentes claves en los años de creación del género –años 60 y 70– y en sus años de madurez, la década de los 90.

## CAPÍTULO 7

### Complejidad de las bandas sonoras en el anime de los años 80 y 90. Estudios de caso

En el epígrafe 6.5. analizábamos brevemente cómo las bandas sonoras en la madurez del anime representan y expresan varios de los elementos narrativos característicos de esta etapa. Para profundizar en estos conceptos, llevamos a cabo dos estudios de caso, concretamente las bandas sonoras de la película *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (Mamoru Oshii, 1984) y la de la serie *Serial Experiments Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998). La realización de este capítulo responde a varios motivos y propósitos. En primer lugar, una buena parte del estudio académico actual del anime se centra en el tratamiento exclusivo de obras particulares que se pueden considerar hitos de su historia o representativas de la evolución, madurez, crecimiento, o características estilístico-narrativas del género. Por ejemplo, Loriguillo López (2018: 286-294) estudia el caso de *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (1984) como una obra clave por ser uno de los primeros animes comerciales con una narración compleja. El ejemplo de *Serial Experiments Lain* (1998), aparte de ser también una obra representativa de las particularidades narrativas del medio (ibidem.: 362-365), es característico en cuanto a los temas complejos que trata el género del anime, ya que muestra cómo el avance tecnológico ocasiona que la raza humana pierda su identidad o cómo la propia tecnología es capaz de crear o desvirtuar la identidad humana (Napier, 2007: 115-120). Por lo tanto, tomando como punto de partida los estudios de los autores que tratan estas obras, enfocamos este capítulo en el análisis de sus bandas sonoras con dos claros propósitos. Por un lado, pretendemos comprobar cómo las decisiones musicales y desarrollo de las respectivas bandas sonoras expresan, apoyan y potencian, desde el plano musical, los elementos narrativos o estilísticos “complejos” presentes en las obras. Por otro lado, pretendemos mostrar cómo las bandas sonoras, al igual que los propios animes, son representativas e hitos de la evolución, madurez, crecimiento, o características estilístico-musicales del medio. Estos dos objetivos nos sirven a su vez para comprobar cómo la música es otro de los componentes relevantes del género anime con una gran importancia a la hora de la narración, expresión, comunicación y ambientación de la obra, lo que hace necesario su análisis. En el caso de estas obras, comprobaremos además cómo las bandas

sonoras representan la complejidad de las narraciones. Al mismo tiempo, con estos dos análisis reforzamos el recorrido histórico desarrollado en los capítulos anteriores, al ver cómo las bandas sonoras evolucionan de unas décadas a otras, presentando otros recursos, sonoridades y funcionalidades para representar los distintos componentes de las obras anime. Este capítulo también posibilita contemplar otras formas de tratar las bandas sonoras de obras que se pueden considerar muy importantes para la historia del anime, como por ejemplo *Space Battleship Yamato (Uchu Senkan Yamato)*, Leiji Matsumoto, 1974). Así, pasamos al análisis de las características musicales de *Beautiful Dreamer* (1984) y *Serial Experiments Lain* (1998)<sup>294</sup> que, junto con las propias obras, son icono tanto de la edad dorada del anime como de su periodo de madurez narrativa y estilística.

### **7.1. El concepto de “banda sonora puzle” en *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (1984)**

Existe una gran variedad de términos para designar la categoría de largometrajes que desarrollan una narración compleja no adherida al modelo de narración tradicional. Uno de estos conceptos es el de “películas puzle”, que Loriguillo López identifica como:

Películas que disponen su *syuzhet* [término narratológico empleado para designar la manera de organizar la historia] a la manera de la caja recién abierta de un rompecabezas: elementos (des)ordenados de forma no lineal, *mise en abîme* no jerarquizadas entre sí y casualidad diluida en grandes lagunas de conocimiento sobre la diégesis (2018: 89).

Este autor incluye el largometraje anime *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (Mamoru Oshii, 1984) dentro de esta categoría de películas puzle, ya que presenta, de forma intencionada, una trama compleja sobre el mundo de los sueños, escenas desordenadas, y una mezcla sin indicar entre el pasado, el presente, la realidad, los sueños de la historia y los elementos causantes del nudo de la trama. Estos componentes de la obra se relacionan con las observaciones de otros autores sobre las características de la filmografía del director Mamoru Oshii: “los espectadores a menudo deben descifrar los verdaderos significados de muchas de las películas de Oshii (...) usando el diálogo y los

---

<sup>294</sup> En este punto aclaramos que en sendos análisis nos referiremos a partes argumentales y escenas concretas, por lo que amparamos a la visualización de las obras o al conocimiento de su argumento para una correcta comprensión tanto de los análisis, como de la banda sonora y de la unión de la música con las narrativas de las obras. Así mismo, recomendamos la lectura de los estudios de los autores que tomaremos como punto de partida.

elementos visuales como puntos de guía” (Ruh, 2004: 39)<sup>295</sup>. Bajo nuestro punto de vista, el de la banda sonora, y en el caso concreto de *Beautiful Dreamer*, nos sumamos a las palabras de Ruh y mantenemos que otro de los “puntos de guía” que permite desentrañar el significado de la película es la música y su organización. Este autor, además, nombra algunos de los valores y utilidades de la música en dicho largometraje.

También destaca el tono melancólico que impregna la película entera. Esto es evidente desde la primera nota de la partitura, estableciendo el estado de ánimo para el largometraje y sirviendo como un contraste a la diversión que algunos personajes están teniendo en la primera escena. Algo obviamente anda mal; los espectadores se quedan con la sensación de que algo grande se ha perdido (2004: 41)<sup>296</sup>.

Aun estando de acuerdo con estas palabras, centrarse únicamente en el “estado de ánimo” o el plano emocional de la música es desestimar una de las aportaciones más significativas de la banda sonora. La música es un elemento estructural de *Beautiful Dreamer* que permite relacionar las escenas desordenadas y aunar los puntos decisivos del argumento, lo que posibilita descifrar la trama del film. El propio Ruh, al relacionar la música con el “contraste con la diversión” y que “algo grande se ha perdido”, se está refiriendo a elementos narrativos que se irán desvelando en el transcurso de la película. Un análisis en profundidad indica cómo la banda sonora se relaciona directamente con la narrativa del metraje y es uno de los recursos que permite establecer puntos de unión entre distintas escenas y, por consiguiente, contribuye a “montar” la película instaurando significados comunes entre los distintos momentos argumentales.

Para poder corroborar estas afirmaciones, en este estudio nos basamos principalmente en los análisis de la película llevados a cabo por Loriguillo López (2018) y Ruh (2004). Sendos análisis identifican escenas, temáticas y puntos decisivos de la narrativa del film. No es casualidad que dichas escenas y temáticas tengan elementos musicales comunes entre ellas que las unen y relacionan durante el metraje. Se establece así una banda sonora estructural y narrativa que permite “unir las piezas del puzle”.

---

<sup>295</sup> “Viewers often must puzzle out the true meanings of many of Oshii’s films (...), using the dialogue and visual elements as guideposts” (Ruh, 2004: 39).

<sup>296</sup> “Also of note is the melancholic tone that pervades the entire film. This is evident from the very first note of the score, setting the mood for the film and serving as a contrast to the fun some of the characters are having in the first scene. Something is obviously amiss; viewers are left with the sense that something great has been lost” (Ruh, 2004: 41).

Para el tratamiento del plano musical nos servimos de los puntos de vista de Buhler et al., (2010) y Xalabarder (2013). En el primero se ofrecen herramientas, a través de varios análisis y ejemplos, que permiten identificar bandas sonoras que contribuyen a estructurar la película en diferentes partes y fragmentos<sup>297</sup>. En el caso de la obra de Oshii, esto nos ayuda a establecer la forma de la banda sonora y los temas que la componen, lo que a su vez otorga organización y significado al conjunto del film (López Román, 2014: 223-226). De esta manera podemos categorizar la música de *Beautiful Dreamer* como una banda sonora con “estructura temática”, esto es, diferentes piezas musicales colocadas a lo largo de la película y que comparten relación tanto entre ellas como con lo que sucede en las imágenes y trama.

Una banda sonora estructurada temáticamente se conforma de temas emplazados en distintas partes, aplicados con propósitos concretos y que cohabitan con repeticiones, variaciones o con otros temas diferentes, pero en la que esos distintos temas tienen desigual importancia y funciones diferentes que cumplimentar. Si una banda sonora nace para satisfacer las necesidades generales de la película, el tema musical atiende a las necesidades concretas: un personaje, una idea, un sentimiento o, en definitiva, cualquier elemento que pueda ser individualizado y resaltado musicalmente (Xalabarder, 2013: 82).

Teniendo en cuenta estas consideraciones, nos centramos en los tres temas centrales y más representativos de la música de *Beautiful Dreamer*. Estos son los que relacionan y permiten “unir” las distintas partes, escenas y elementos narrativos importantes del argumento del film. La música otorga otro nivel de narración a la película que sumada a la compleja narración visual enriquece tanto la estructura como la comunicación, expresión, entendimiento y disfrute del film, creando una obra ejemplificativa en cuanto a las particulares relaciones entre la música, la narración y la imagen en el medio cinematográfico. Estos tres temas centrales de *Beautiful Dreamer* son los que hemos denominado “Tema del nudo o del problema”; “Tema de *Lum*”; y “Tema de la ciudad tortuga”.

- **Tema del nudo o del problema:** La música del mundo extraño o el mundo de los sueños.

En la desolada ciudad “postapocalíptica” de la primera escena del largometraje se establece el nudo de la película, ya que las imágenes extrañas que se ven no están dentro

---

<sup>297</sup> Algunos de los ejemplos más llamativos que se tratan en estos análisis son: *Rashômon* (1950), *Psycho* (1960), *The Birdcage* (1996) y *The Hours* (2002) (Buhler et al., 2010: 131-164).

de la “normalidad”, lo que indica que algo grave ha sucedido. Como Ruh indica: “los espectadores están en el reino de los sueños de Lum desde la primera escena, y no es hasta el final que la ‘realidad’ es representada” (2004: 39)<sup>298</sup>. Sin embargo, en la primera visualización de la película no se sabe realmente que se trata de un mundo de sueños, simplemente se transmite la sensación de que algo anda mal o no está transcurriendo con normalidad.

En esta primera escena escuchamos la primera pieza de la banda sonora: una melodía modal de los violonchelos en compás de 7/4, apoyados por notas largas agudas de los violines que contribuyen a una atmósfera misteriosa. Los elementos de esta pieza como el compás irregular y la melodía modal son relativamente comunes, como hemos observado en nuestro recorrido histórico, en las bandas sonoras. En esta escena en concreto, la melodía puntúa el elemento narrativo de que lo que está sucediendo “no es común”. Seguidamente se pasa a la segunda escena en la que la ciudad no está destruida.



Figura 7.1.: Melodía del “nudo” o del “problema” en *Beautiful Dreamer* (1984).

Esta melodía del nudo es la primera pieza más importante en la relación y unión de escenas conectadas narrativamente. Tras unas imágenes en las que los personajes realizan sus acciones cotidianas en el instituto *Tomobiki*, se llega a una conversación entre dos personajes principales, *Sakura* y *Onsen*. Estos reflexionan sobre algunas cosas extrañas que han visto desde la segunda escena, comenzando a desvelar uno de los problemas que perciben: la paralización del tiempo:

Onsen revela a Sakura su sospecha de que algo extraño está pasando ya que, aunque se ha ausentado sólo unos días para preparar el festival escolar, el estado del apartamento evidencia que han transcurrido siglos (...) Onsen y Sakura sugieren que la ciudad y la escuela han podido desligarse del flujo de tiempo convencional antes de embarcarse en la búsqueda de una explicación a la extraña sensación de *dèja vú* (Loriguillo López, 2018: 288-289).

En esta búsqueda de los personajes –antes de un cambio de escena en el que vemos planos cenitales de la ciudad– comienza a sonar el mismo tema con la misma duración,

<sup>298</sup> “Viewers are in the realm of Lum’s dream from the very first scene, and it is not until the very end that ‘reality’ is depicted” (Ruh, 2004: 39).

compases, instrumentación y tono. Por lo tanto, la música establece una relación directa entre la presente escena y la primera. Esto comunica narrativamente que lo que vimos en la primera escena está causado por ese estancamiento del tiempo que comentan los personajes. La banda sonora comienza a montar las partes de la película.

A partir de este momento, las apariciones de este tema comienzan a complejizarse a raíz de las diferentes variaciones. Aunque se trate de variaciones y no del tema principal, su presencia sigue relacionando escenas y puntos argumentales semejantes:

Cuando un tema suena más de una vez (...) puede deberse a criterios estéticos, pero también narrativos. (...) Una música es repetida cuando suena igual en distintas partes del filme y variada si se le aplican arreglos y diferencias. Tanto una como la otra mantienen en todo momento su mismo significado y son, por tanto, temas narrativamente estáticos (Xalabarder, 2013: 118).

La primera de estas variaciones viene momentos después de la escena del diálogo entre *Sakura* y *Onsen*. Se trata de una variación melódica en la que un pequeño motivo de cuatro blancas se repite constantemente (Figura 7.2.). A priori puede parecer un tema distinto ya que la melodía no se asemeja a la anterior. Sin embargo, la instrumentación, tesitura, tono y acompañamiento es el mismo: violonchelos realizando la melodía acompañados por notas largas y agudas de los violines. El timbre y la sonoridad que recibe el espectador es la misma, y se relaciona directamente con el tema anterior presentando significados narrativos comunes.

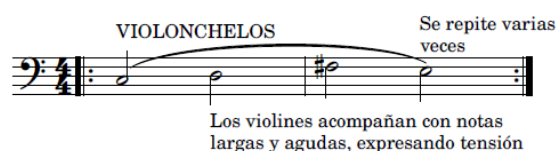


Figura 7.2.: Variación del tema del nudo, tema de las desapariciones y sucesos extraños.

El significado común de este tema es: algo grave y extraño está comenzando a suceder en la ciudad, dichos sucesos tienen relación con la conversación entre *Sakura* y *Onsen* y con lo que el espectador ha visto al principio del film<sup>299</sup>. Esta variación –con su correspondiente significado narrativo– suena tres veces en tres escenas consecutivas: 1) un personaje en el autobús tiene una sensación extraña con respecto a la ciudad y el

<sup>299</sup> La variación musical añade también un significado nuevo: el problema aún no está totalmente desarrollado, todos los personajes no son conscientes y están comenzando a descubrir qué sucede. Se justifica así la utilización de esta variación, ya que el tema principal indica que se ha descubierto un problema y esta primera variación que dicho problema está comenzando a tomar más presencia para todos los personajes.



autobús regresa en bucle al punto de partida, el instituto *Tomobiki*. 2) *Sakura* busca a su tío *Cherry*, pero no lo encuentra, ha desaparecido. 3) *Sakura* está en un taxi teniendo una conversación extraña con un conductor misterioso sobre la existencia del tiempo, *Sakura* ataca al conductor –que después descubrimos que es *Mujaki*, el causante del problema– pero este se cambia rápidamente por otra persona<sup>300</sup>.

Posteriormente, en la película se desarrollan algunas secuencias de todos los personajes en la casa del protagonista *Ataru*, “el único punto del pueblo accesible” (Loriguillo López, 2018: 289). Tras esto llegamos a otra escena en la que escuchamos de nuevo el tema del nudo. En la imagen los protagonistas pasean hacia la escuela en una ciudad vacía, sin nadie en la calle y llena de suciedad tras la pasada lluvia. El tema se escucha en su totalidad, comunicando que la trama de la película ya se encuentra inmersa en el problema: un extraño mundo en el que no se sabe lo que está ocurriendo (Figura 7.3.). No obstante, el tema completo está compuesto en otra variación. Las figuraciones de la melodía son las mismas y en compás de 7/4, pero se producen con otro tono e instrumentación: una modalidad distinta y el sintetizador como instrumento principal.

Figura 7.3.: Repetición de la melodía del nudo a una variación modal más brillante.

Mientras que el tema significa lo mismo, el nudo o el problema, la variación añade nuevos significados. El cambio modal e instrumental crea un ambiente más tranquilo y, en cierta medida, alegre. Esto representa el carácter y pensamientos de los protagonistas en la escena: son conscientes de que no están en su mundo habitual, pero lo aceptan y muchos de ellos pretenden vivir tranquilamente ante esta nueva situación.

La siguiente aparición del tema es quizá la más determinante ya que se relaciona en más puntos, no solo el musical, con la escena del principio. Tras una elipsis de tiempo

<sup>300</sup> En la segunda parte de la película escuchamos otra variación semejante en el momento en el que se descubren las desapariciones de otros personajes, entre ellos *Shinobu*. Esta variación, en la que también escuchamos giros melódicos de los violonchelos con notas largas de los violines, mantiene el mismo significado de desaparición y problemas en la ciudad.

indeterminado a una escena en la que el personaje de *Megane* se convierte en narrador (ibidem.: 290), este se encuentra comprando suministros en una tienda. En la vuelta a casa de *Ataru*, *Megane*, en monólogo, explica la situación del pueblo, ahora ya desolado y apocalíptico. En esta escena suena el tema del nudo en la misma variación tonal que en la Figura 7.3., pero interpretado solo con el piano. Al ver las imágenes postapocalípticas, el instituto medio hundido en un lago y escuchar el tema del nudo, se establece definitivamente el problema de la trama y el espectador puede relacionar y “colocar” la escena del comienzo del film en un punto cercano al monólogo de *Megane*. La música de esta escena es uno de los puntos de guía que permite reestructurar la película.

En esta interacción del tema escuchamos por primera vez un mayor desarrollo del mismo, con mayor tiempo en pantalla. Esto da lugar a que el tema del nudo interprete una Parte B, que hasta ahora no habíamos escuchado, con otros movimientos melódicos. Esta Parte B del tema del nudo presenta cierta importancia narrativa, ya que ofrece una variación de pocos segundos en un diálogo relevante: uno de los personajes, *Mendou*, tiene una sensación extraña mientras habla con la protagonista *Lum*, ya que la simpática alienígena ha dicho que “ese mundo” en el que están le parece muy divertido; la variación musical acompañando la sorpresa de *Mendou* puntúa la anticipación de un elemento narrativo importante: la posibilidad de que *Lum* tenga algo que ver con lo que está sucediendo.

Tras esto, se llega a las dos últimas apariciones del tema del nudo en dos escenas que son culminantes en la trama del argumento. Una es cuando *Sakura* y *Mendou*, con la ayuda de *Ataru*, desenmascaran a *Mujaki*, una especie de deidad que resulta ser el artífice de todos los problemas y el que ha provocado que todos los personajes se encuentren en el mundo de los sueños de *Lum*. En ese momento suena en compás de 7/4 la Parte B del tema del nudo (Figura 7.4.). Además, la melodía de dicha parte la interpretan de nuevo los violonchelos. El tema del nudo se desarrolla cuando se descubre quién es el causante del problema y presenta características musicales comunes con las apariciones anteriores de las variaciones, lo que permite relacionar unas escenas con otras.

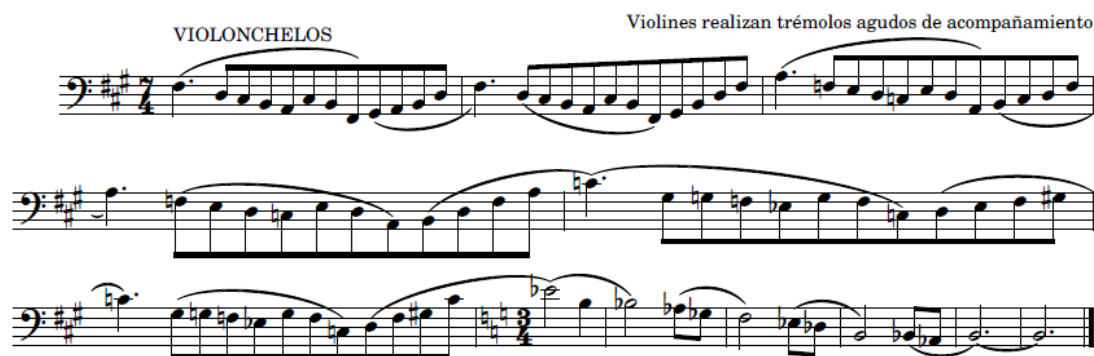


Figura 7.4.: Parte B del tema principal. La Parte A del tema representa el problema mientras que la Parte B representa al causante del mismo, *Mujaki*. Por este motivo, la Parte B solo la empezamos a escuchar cuando ya estamos inmersos en el problema y se empieza a descubrir al causante. El ascenso de la armonía cada dos compases, expresa tensión y refuerza la presentación de *Mujaki* en la escena.

En la última aparición del tema se produce la unión de los elementos narrativamente más importantes. La escena en cuestión es cuando *Ataru*, engañando a *Mujaki*, consigue activar la destrucción del mundo de los sueños. La mascota de *Ten* despierta y devora la ciudad ficticia, que estaba encima de una tortuga gigante que vagaba volando por el espacio. En ese momento, con una orquesta triunfal se desarrollan el tema del nudo y una variación de la Parte B. Esta variación cambia ligeramente su significado, ya que, aunque sigue representando el problema, la ambientación heroico-triunfal (conseguida a través de la plantilla orquestal) expresa la solución de dicho problema.



Figura 7.5.: Tema principal y variación de la Parte B en la destrucción del mundo de los sueños. A partir del compás en 3/4 se une el tema de la “Ciudad Tortuga” o “Melodía de *Urashima*”, que es el tercer tema que analizamos.

Con las apariciones de este tema –que podríamos considerar como tema principal– comprobamos cómo la banda sonora de *Beautiful Dreamer* funciona como un hilo narrativo que permite aunar, anticipar y relacionar el argumento del film y las escenas más destacadas, convirtiéndose así en uno de los elementos esenciales para entender la película y su estructura argumental. En este tema musical, las emociones del film están en un segundo plano y se prima el elemento narrativo. Además, la partitura compuesta por Katsu Hoshi va más allá de este tema y contiene otras melodías y piezas que presentan la misma importancia narrativa.

- **Tema de Lum:** melodía de los sueños de la protagonista.

Al final de la película, *Lum* se descubre como el personaje principal, ya que los acontecimientos vividos ocurrían en su sueño gracias a los poderes de *Mujaki*. Por este motivo la alienígena *Lum* tiene un tema musical particular, el cual anticipa y revela de forma sutil a lo largo del metraje que *Lum* está relacionada con todo lo que está sucediendo.

En una de las secuencias del comienzo, en la que todos los alumnos están preparando el festival escolar, se desarrolla una conversación en la cocina entre *Lum*, *Shinobu* y *Sakura*. En la misma, *Lum* dice que su “sueño” es vivir para “siempre” y feliz con *Ataru*, sus padres y todos sus amigos (Loriguillo López, 2021: 55). Toda la conversación en la cocina se realiza sin música, pero en el momento de esas frases de *Lum* comienza a sonar su tema musical, interpretado por una suave lira (Figura 7.6.). La melodía de la lira no solo expresa los sentimientos de *Lum*, sino que llama la atención del espectador –tras unos minutos sin música– y resalta las palabras de la protagonista. La música ejecuta una función informativa y se utiliza con intención narrativa, puntuando las palabras de *Lum* sobre “su sueño”. La música comienza así a anticipar sutilmente que todo lo que acontecerá después en el metraje es dicho sueño de *Lum*.



Figura 7.6.: Melodía del tema de *Lum*.

La confirmación mediante la música de que *Lum* está relacionada con el problema es patente a la media hora de película, mucho antes de que el final lo desvele visual y verbalmente: *Shinobu* tiene una especie de visiones en unos callejones, y una de esas apariciones es una niña pequeña vestida de blanco y con una pamelita que cubre su rostro (esa niña ha aparecido en ocasiones puntuales hasta este momento). Cuando *Shinobu* ve cruzar a la niña, suenan exactamente las mismas notas de la lira interpretando el tema de *Lum* de la Figura 7.6. La música relaciona directamente esa situación y la niña con *Lum*. No será hasta el final de la película, cuando la niña se quite la pamelita, que veremos que es una versión infantil de *Lum* que iba apareciendo como señal del mundo de los sueños; no obstante, como comprobamos a través del análisis la música ha “descubierto” al espectador a mitad del film que esa niña es *Lum*.

Además, en esta misma escena y tema se produce un vínculo entre *Lum* y el mundo “irreal”. Tras la aparición de las notas de la lira, mientras *Shinobu* sigue con sus visiones –y sincronizándose con un giro de su cabeza– la música comienza a interpretar con un piano la Parte B del tema del nudo, la cual representaba a *Mujaki* (Figura 7.7.). Se produce una unión musical de dos temas diferentes que desvela y anticipa el elemento narrativo más importante de la película: *Lum* está involucrada en todo lo que está sucediendo, los personajes están viviendo en el mundo de sus sueños.

The figure displays three staves of musical notation. The first staff, in 2/4 time, is labeled 'TEMA DE LUM' and shows a melody starting with a sharp sign. The second staff, in 7/4 time, is labeled 'TEMA DE MUJAKI, PARTE B DEL TEMA PRINCIPAL' and shows a more complex, rhythmic melody. The third staff, also in 7/4 time, is labeled 'Desarrollo y final de la Parte B' and shows the continuation and conclusion of the Mujaki theme. The notation includes various note values, rests, and a double bar line at the end of the third staff.

Figura 7.7.: Tema de *Lum* (en la aparición de la niña vestida de blanco)<sup>301</sup> en unión musical-narrativa con la Parte B del tema principal.

En este momento la música relaciona esta escena con las otras secuencias del tema del nudo, permitiendo así al espectador “montar” y unir las diferentes partes de la película.

<sup>301</sup> La confirmación gracias a la música de que la niña de blanco es *Lum* vuelve a aparecer hacia el final de la película antes de que se revele visualmente. En una de las pesadillas de *Ataru*, cuando se convierte en *Frankenstein*, la niña de blanco le da un ramo de flores. Cuando aparece la niña se vuelven a utilizar las notas de la melodía de *Lum*, justificando y desvelando al espectador, antes de que lo haga la película, que esa niña de blanco es *Lum*.

Este tema de *Lum* lo volvemos a escuchar en una de las escenas finales, cuando se descubre cuál es el problema y qué (o quién) lo ha causado. Después de que *Sakura* y compañía descubran a *Mujaki*, este se resiente y les cuenta todo. Mediante un flashback, *Mujaki* relata cómo conoció a *Lum* en un acuario y quedó prendado de ella. Tras una charla, *Mujaki* decide concederle su sueño a la protagonista, el cual era vivir para siempre y feliz con *Ataru* y sus amigos. En este flashback de *Mujaki* y *Lum* suena en su totalidad y más desarrollado el tema de *Lum*, el cual también podemos considerar el tema de “el sueño de *Lum*” (Figura 7.8.). Este tema nos permite unir esta escena con la escena de la conversación en la cocina, dando a entender que el sueño de *Lum* comenzó justo en ese momento o en un momento cercano a esa conversación.

En este desarrollo del tema de “el sueño de *Lum*” escuchamos otra melodía importante que se ha repetido en varias ocasiones a lo largo de la película, el tema de la “ciudad tortuga” o “el tema de *Urashima*” –el último tema narrativo que analizamos. Se produce así la unión del tema de *Lum* con otro tema musical (Figura 7.8.), lo que presenta significado narrativo: *Lum*, en concreto sus sueños y el mundo de sus sueños son el centro del problema.



Figura 7.8.: Tema de *Lum* en la conversación con *Mujaki*, cuando se descubre todo el problema. Unión argumental del tema de *Lum* con el tema de la “Ciudad Tortuga”.

Las apariciones del tema de *Lum* (que nunca varían de tono) constituyen otro nivel narrativo de la banda sonora. Contribuye a identificar y unir escenas importantes, anticipando también de forma sutil puntos argumentales: *Lum* es importante desde un principio ya que es el único personaje que tiene un tema musical exclusivo para ella; la música revela que la niña de blanco es la propia *Lum*, y la música relaciona a *Lum* con el problema que están sufriendo el resto de personajes.

- **Tema de la Ciudad Tortuga:** Tema de *Urashima*.

Tanto Ruh (2004) como Loriguillo López (2018) resaltan la leyenda de *Urashima Taro* del folklore japonés como un elemento importante de la película a causa de la abundante insistencia que el propio film hace de la leyenda. Este relato comienza utilizándose como referencia, hipótesis o punto de partida en la conversación de *Sakura* y *Onsen* para explicar las posibles causas de todos los problemas (Loriguillo López, 2018: 288). Una de las figuras de la leyenda que más peso tiene en el film es la tortuga. No resulta extraño pues que, debido a esta presencia, la “tortuga” o referencias a “*Urashima*” tengan su propio tema musical.

La primera aparición de esta tortuga como elemento narrativo y visual se produce cuando los protagonistas, para descubrir qué es lo que está pasando con la ciudad, deciden verla desde el cielo montados en el avión de *Mendou*. Cuando ascienden, descubren que la ciudad vaga por el espacio encima de una tortuga de piedra gigante, en la cual hay unos pilares que resultan ser los personajes desaparecidos a lo largo del film, *Onsen* y *Cherry* (el tío de *Sakura*), sobre los que se posa la ciudad<sup>302</sup>. Este viaje por encima de la “ciudad tortuga” se acompaña con una pieza orquestal de carácter épico que representa dicho elemento (Figura 7.9.).



Figura 7.9.: Tema de la “Ciudad Tortuga”.

Este tema central puede presentar menos importancia narrativa que los anteriores, ya que la ciudad tortuga es en sí otra de las consecuencias del problema, no una causa como tal. No obstante, debido a su impacto visual y su relevancia en la explicación y unión del problema se le otorga un tema musical específico. Por estos motivos, esta melodía ya no se repite exclusivamente, sino que suena unida a los dos temas anteriores, el “tema del nudo” y el “tema de *Lum*”. En el flashback en el que *Mujaki* habla con *Lum* se escucha el tema de la ciudad tortuga “unido” al tema de *Lum* (Figura 7.8.). Esta unión

<sup>302</sup> Posteriormente a estos pilares se unen otros personajes que desaparecen, como *Shinobu*.

comunica al espectador otro significado narrativo: la ciudad tortuga fue una creación de *Mujaki*, la cual posibilitaba conceder el sueño de *Lum*.

La última escucha del tema de la ciudad tortuga es en su unión con el tema del nudo. En la escena en la que *Ataru* consigue destruir la ciudad tortuga para volver a la realidad, al tema del nudo se une la melodía de la ciudad tortuga (Figura 7.5.). Esta unión refuerza los significados narrativos que se ofrecen en la imagen: el problema está empezando a resolverse, llegando a su fin mientras desaparece la ciudad en la que se desarrollaban los sueños de *Lum*, la ciudad encima de la tortuga.

Tomando las observaciones narrativas y visuales de Ruh (2004) y Loriguillo López (2018), y sumándolas a nuestro análisis de los tres temas centrales de la música de *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (Mamoru Oshii, 1984), podemos mostrar cómo la función principal de la banda sonora es narrar y estructurar la película. La banda sonora establece su propio hilo argumental con sus elementos particulares, los cuales se relacionan inseparablemente con las imágenes, creando una historia audiovisual conjunta en la que la música aporta al metraje otros niveles de narración y anticipación que enriquecen el mensaje y experiencia final del film. Al ser la banda sonora un elemento que se relaciona con la narración y estructura visual, y dado que la película está englobada en la categoría de película puzle, a raíz de nuestro estudio vemos cómo la identificación de los diferentes temas musicales con elementos narrativos concretos permite unir y relacionar –junto con lo que se muestra y se dice en la película– unas escenas y momentos argumentales con otros. Podemos identificar así la música de *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (1984) como una banda sonora puzle cuyas piezas establecen puntos de guía que permiten unir, ordenar y entender la estructura y argumento de la película. Como consecuencia, podemos comprobar también cómo la música es un elemento muy importante a destacar de una obra que diferentes autores pueden llegar a identificar como referente para la historia del anime.



## 7.2. Los efectos sonoros como elementos narrativos de *Serial Experiments Lain* (1998)

La distinción entre sonido y música ha estado siempre presente tanto en el lenguaje común como en la tradición histórica. Podemos considerar el sonido como una sensación que se da en el órgano del oído y que es provocada por la vibración de los cuerpos y a su vez es transmitida por un medio elástico. Sin embargo, la definición de música es algo mucho más compleja, pues responde a una apreciación cultural. A pesar de contar con innumerables definiciones, todas presentan alguna suerte de problemática siendo sin duda la más completa –y al mismo tiempo la más sencilla– la propuesta por el etnomusicólogo John Blacking (2006): la música como sonido humanamente organizado. Aún más compleja si cabe es la consideración de ruido, considerado generalmente como un sonido desarticulado y desagradable. No obstante, la consideración de ruido o música atiende a razones estéticas, sociales, culturales e incluso de gusto personal. De este modo, la evolución de la praxis musical ha llevado a experimentaciones artísticas con la mezcla e interacción entre estos tres elementos:

La distinción tradicional entre la música como un sonido “agradable” y el ruido como uno “indeseable”, seguirá disipándose conforme los compositores continúen trabajando con sonidos producidos por una amplia variedad de fuentes sonoras. Una definición de música más correcta podría ser “sonido organizado” (...) En esta organización pueden combinarse multitud de recursos, desde sonidos disonantes y consonantes, elementos aleatorios, compases y formas estrictas hasta cintas magnetofónicas, medios digitales e infinidad de fuentes productoras de sonido, como máquinas de vapor o el tráfico vehicular (Latham, 2008: 29).

Realizar esta aclaración en este punto de la investigación no es casual, sino que responde a las características particulares de la obra objeto de este epígrafe, *Serial Experiments Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998) (a la cual nos referiremos a partir de ahora como *SEL*). Tanto en esta tesis como en otros estudios que tratan el concepto de banda sonora se toma la música como el elemento sonoro principal de la obra audiovisual o cinematográfica. Sin embargo, este tipo de obras contienen una multitud de elementos sonoros que no tienen que ver con la música y que presentan tanta –o más– importancia narrativa, simbólica y emocional como el discurso musical. Hasta este punto de la investigación, el análisis musical del anime era suficiente para realizar una profundización narrativa y emocional en las distintas obras. Esto no sucede en *SEL*, donde desarrollar únicamente el análisis musical sería “rascar la superficie” de una obra en

donde el ruido, multitud de sonidos, efectos sonoros, efectos electrónicos, la música y el silencio interactúan en un equilibrio continuo en donde la comunicación narrativa, simbólica y emocional recae cada vez en un elemento sonoro diferente.

El tratamiento del sonido separado de la música y su interacción con el audiovisual es otro campo de estudio muy prolífico con su propio tiempo y espacio. Son varias las investigaciones que se han hecho al respecto, siendo una de las más influyentes la de Chion (2017), la cual tomamos como base a la hora de tratar los sonidos y “ruidos” que componen la banda sonora de *SEL*. Desde que las películas pueden proyectarse con su propia banda de sonido, el cine se ha servido abundantemente de los sonidos cotidianos o de los creados de forma artificial para narrar y comunicar sus historias. De hecho, la manipulación de estos sonidos influye en la forma en la que el espectador recibe la información de la imagen, el lugar, su emoción, la ambientación, el transcurso del tiempo, la sucesión de las propias acciones, etc. (Chion, 2017). Así, los sonidos no musicales en la obra audiovisual pueden cumplir las mismas funciones que la música y llegar a ser muy importantes para la narración. Estos tipos de sonido pueden ser fundamentalmente tres: los relacionados con las voces de los personajes, los sonidos diegéticos y los sonidos extradiegéticos (López Román, 2014: 135).

En el caso de *SEL* encontramos una banda sonora compleja y completa, en la que podemos identificar multitud de elementos sonoros y comprobar cómo de forma separada y conjunta influyen en la comunicación, narración y ambientación del anime y sus personajes. El característico uso del sonido en *SEL* potencia uno de los elementos principales por los que la obra es estudiada en el ámbito académico: su complejidad narrativa. Loriguillo López (2021), tras un análisis detallado de *SEL* concluye cómo esta obra “es una narración en la vanguardia del *anime* complejo: ensimismada, incoherente y que no parece admitir una clausura comunicativa” (116)<sup>303</sup>. Tanto este autor como Brown (2006) y Napier (2007) son los que tomamos como referencia a la hora de ver cómo el sonido es otro de los elementos característicos de *SEL* que contribuye tanto a la complejidad como a otros comentarios realizados sobre la obra. De hecho, la relevancia

---

<sup>303</sup> Tomando las palabras del autor, opinamos que este anime puede llegar a ser abstracto, vago, incoherente consigo mismo y en cierta medida incomprensible en su mensaje final y en el argumento de la historia. No obstante, se trata de una obra que con cada visionado alcanza mayor comprensión, cohesión y coherencia en su propia narrativa, desarrollo de personajes y temas tratados. Por estos motivos, sumados al tratamiento particular de su banda sonora, consideramos a *Serial Experiments Lain* (1998) como un anime maduro con predisposición al estudio académico y a realizar distinciones entre el anime y otras corrientes o estilos de animación.

del sonido como elemento narrativo es tal que no pasa desapercibida para estos autores: a modo de ejemplo, Brown destaca cómo en una de las varias manifestaciones de la protagonista *Lain* a lo largo de la serie esta es representada, junto a varios elementos visuales, con un “ruido de vídeo intermitente” (2006: 6)<sup>304</sup>.

Con este ruido de vídeo identificamos uno de los elementos sonoros más presentes e importantes en la narrativa de *SEL*: los ruidos electrónicos. Así, procedemos a ver cómo los sonidos no musicales y los ruidos en *SEL* interactúan de forma narrativa con el argumento, simbología, temas, personajes, imágenes, escenarios, localizaciones y ambientaciones a lo largo de los 13 episodios –o capas<sup>305</sup>– que componen la serie. Que en este epígrafe y obra nos desviemos del plano musical para centrarnos más en el aspecto sonoro responde a varios motivos. Uno de ellos es continuar viendo cómo el mundo sonoro de una obra anime sigue reforzando los diferentes elementos por los que dicha obra es importante bien para la historia del medio o bien para su estudio académico. No obstante, el motivo principal es apoyar el desarrollo histórico y ver cómo en la evolución del anime de los 90 se producen cambios en los que algunas obras dan menos importancia al componente musical para primar los efectos sonoros y el diseño de sonido. El caso de *SEL* es ejemplificativo ya que, a parte de la música, se utiliza un amplio espectro sonoro que no solo complejiza la banda sonora en general, sino que es representativo de la importancia de los sonidos no musicales en la narración de una obra audiovisual y la evolución y versatilidad que se da en las bandas sonoras del género del anime.

Así, con esto último, y antes de comenzar con los análisis narratológicos, hacemos una distinción de la naturaleza y características de los 6 diferentes tipos de sonidos, ruidos, efectos sonoros y música que hemos identificado en la banda sonora de *SEL*: (1) Los sonidos “naturales” diegéticos representativos de escenas cotidianas –voces de personajes, sus pasos, sus acciones o los diferentes sonidos de la imagen. (2) Sonidos “naturales” diegéticos pero que están amplificadas intencionadamente. Por ejemplo, destacan en este tipo los sonidos amplificadas de las torres de comunicación o de las múltiples pantallas que se muestran a lo largo de la serie. (3) Los efectos sonoros extradiegéticos creados electrónicamente que comunican y expresan ciertos elementos de

---

<sup>304</sup> “Intermittent video noise” (Brown, 2006: 6).

<sup>305</sup> Cada capítulo de la serie se presenta como *Layer*, cuya traducción al español es “capa”. Esto puede representar las múltiples “capas” de *Lain* a lo largo de la obra. La presentación de los sucesivos *Layers* se refuerza con una utilización determinada del sonido, lo que veremos posteriormente.

la imagen –como por ejemplo el sonido ambiente y distorsionado [*flanger*] de las escenas de la ciudad posteriores al *opening* de la mayoría de episodios. (4) Los efectos sonoros creados cuando se manipulan de forma electrónica y distorsionada los sonidos del primer tipo –por ejemplo, cuando se distorsionan las voces de los personajes o los pasos de *Lain* se escuchan con un eco exagerado e intencionado. Se producen en estas ocasiones confluencias de lo diegético y lo extradiegético que confunden aún más al espectador y la narrativa de la historia. (5) Piezas sonoras de carácter musical que se encuentran en la frontera entre la música y el diseño de sonido, es decir, piezas extradiegéticas compuestas mediante sintetizadores y que priman los sonidos ambientes antes que la sonoridad musical. (6) Las piezas musicales como tal que se escuchan a lo largo de la serie<sup>306</sup>.

SONIDOS		EFECTOS SONOROS		PIEZAS MUSICALES	
(1) Sonidos “naturales” pertenecientes a las imágenes	(2) Sonidos “naturales” de determinadas imágenes amplificadas intencionadamente	(3) Efectos sonoros creados artificialmente	(4) Manipulación electrónica e intencionada de los sonidos del primer tipo	(5) Piezas “musicales” que priman el diseño de sonido y el ambiente	(6) Piezas musicales de la banda sonora

Tabla 7.1.: Naturaleza y características de los diferentes tipos de sonidos en la banda sonora de *SEL*.

Con esta clasificación del espectro sonoro de *SEL* pasamos a analizar y comentar cómo el sonido potencia la narrativa del anime. Esto lo llevaremos a cabo a través de dos formas. Primero seleccionaremos escenas o momentos que los distintos autores consideran importantes y representativas de la serie para ver cómo el sonido afecta de forma narrativa a las mismas. Segundo, tomaremos efectos sonoros determinados como el *flanger*, el eco o la reverberación, que suenan en diferentes escenas que son recurrentes en todos los episodios, para examinar las connotaciones argumentales o simbólicas de dicho tratamiento sonoro.

### **El sonido, el ruido y los efectos sonoros como elementos anticipativos, simbólicos y representativos en la narración de *Serial Experiments Lain* (1998)**

La extrañeza de *SEL* queda patente desde el inicio de todos los episodios. Una voz masculina, la cual está distorsionada electrónicamente para que suene como una voz

<sup>306</sup> En los párrafos iniciales de este epígrafe comentamos que la narratividad de *SEL* se comparte y alterna en todos estos tipos de sonido. Aunque aquí nos centremos en los sonidos como tal, las piezas musicales son un elemento muy importante del mundo sonoro de *SEL*. Por lo tanto, el estudio de la música de *SEL* de forma exclusiva, siguiendo la estructura de este epígrafe, se encuentra en los análisis técnicos de los anexos. Que la banda sonora de *SEL* diferencie y utilice de forma compartida todos estos elementos sonoros demuestra tanto la complejidad de la propia banda sonora como su importancia para la narración de la obra, por lo que se hace necesario un análisis exhaustivo del mundo sonoro de este representativo anime.

metálica (o mecánica) proveniente de un ordenador, pronuncia entre risas grotescas las palabras *Present Day, Present Time*. Según Napier, este inicio de todos los episodios perturba la comprensión del espectador sobre la naturaleza de la realidad; además, la frase en concreto es irónicamente sugestiva, ya que, aunque el espectador sea consciente de que la serie es una *defamiliarización*<sup>307</sup> del presente, la voz sugiere que es el espectador el que puede estar equivocado (2007: 117). Estos elementos simbólicos se refuerzan audiblemente por el tratamiento particular de la voz, distorsionada, mecánica, sin emoción y “sin cuerpo”<sup>308</sup>. Además, esta distorsión establece un paralelismo con varios de los componentes más representativos de la narrativa de la obra: las pantallas, los ordenadores y las máquinas. Por lo tanto, el sonido, desde el mismo inicio de todos los episodios refuerza la idea de que la trama se desarrolla en un mundo virtual, que puede ser irreal e inexistente. Lo sonoro realiza así funciones informativas, anticipativas e ilusorias, ya que la distorsión “juega” con la mente y percepción del espectador sobre lo que está pasando realmente.

Este tipo de sonido en esta “escena” se puede establecer tanto dentro del tipo de sonido 3 como del 4. Estos inicios son importantes en la simbología y ambientación de lo que podríamos considerar el plano general, abstracto y espiritual de la obra. Pero dado que no se sabe realmente si influye en la diégesis, ya que tampoco vemos ni personajes ni acciones concretas, no podemos conocer la característica “real” de esta voz en la trama; si es extradiegética, diegética, perteneciente a uno de los personajes, etc. Por esto, no sabemos si la distorsión de dicha voz es del tipo 3 o del tipo 4. Sin embargo, esto no resta al afirmar que la voz y su sonido distorsionado son importantes para la ambientación y llamada de atención sobre el argumento de la obra.

Tras esta escena, el sonido sigue destacando en la secuencia inmediatamente posterior y que también es común a todos los episodios de la serie. Tras la voz “mecánica”, la imagen evanescente de *Lain* aparece en una pantalla difuminada, y se acompaña con un ruido de vídeo con mucha amplificación y distorsión (sonido de tipo 2). Este efecto sonoro llama la atención del espectador y, en cierta medida, pretende asustarlo. El sonido consigue separar al espectador de la realidad, sumergirlo en la obra (antes del comienzo del *opening*) y comunicarle el posible mundo virtual y extrañeza en la que se adentra la trama. Y de forma semejante a estas dos escenas ocurre con la

---

<sup>307</sup> “Defamiliarization of our present” (Napier, 2007; 117).

<sup>308</sup> Napier utiliza la voz inglesa “disembodied”, incorpóreo (2007: 117).

presentación de los títulos o *layers* de todos los episodios: estos títulos se presentan con otra voz masculina, aún más grave, distorsionada y mecánica que la primera.

Tras estas llamadas de atención “sonoras” de todos los episodios de la serie se escucha el *opening*, cuya letra establece otros puntos de simbología con la trama<sup>309</sup>. Después del *opening* se desarrolla otra escena que ya es propia de la diégesis y argumento de la trama y que también es común a la mayoría de episodios. En estas secuencias se ven siempre las mismas imágenes de la ciudad –Tokyo– con cierta borrosidad y sobre las cuales, dependiendo del episodio, las voces en off de los distintos personajes realizan determinados monólogos. En estas escenas el sonido sigue estando muy presente mediante un efecto sonoro-electrónico específico denominado *flanger*. Este efecto lo podríamos definir como un sonido concreto, el cual es metalizado, distorsionado y que oscila regularmente entre frecuencias medias y altas (Bode, 1984: 734). En una primera visualización de la serie, estos sonidos se podrían considerar como un fallo en la banda de audio; no obstante, el efecto es intencionado, ya que se utiliza en una abundante cantidad de escenas de todos los episodios de la obra, algunas de ellas determinantes para la narrativa.

En estas escenas de la ciudad, el *flanger* se utiliza de forma extradiegética (tipo 3) y creado artificialmente (este efecto se puede utilizar sobre sonidos reales ya grabados). Su presencia en estas escenas concretas manda un mensaje narrativo claro: la ambientación pretende ser irreal, inexistente, se producen sonidos “irreales” que anticipan el mundo virtual de *SEL*. El *flanger* aleja aún más al espectador de una “realidad” que sí está presente en las imágenes: una ciudad conocida, con personas reales interactuando entre ellas. De este modo, en estas escenas el sonido tiene una importancia narrativa elevada, jugando con el espectador y comunicándole la posibilidad de que el mundo y la trama que se está experimentando puede no ser real dentro de su propio universo.

El *flanger*, como indicábamos, se utiliza en múltiples ocasiones de la trama, lo que deja patente su relevancia narrativa. Aun con todo, este efecto destaca más todavía cuando se usa (y se crea) manipulando otros efectos sonoros presentes y “naturales” de las imágenes (tipo 4). La técnica, creación y características del propio efecto son representativas y simbólicas de la trama de la serie. El *flanger* se crea al superponer la

---

<sup>309</sup> Dado que no es uno de los efectos sonoros que tomamos como objeto de estudio, no creemos oportuno analizar en este epígrafe la letra de la canción del *opening*.

grabación real de un sonido con la misma grabación, pero reproducida esta última con una ligera diferencia de velocidad y afinación (Bode, 1984: 734)<sup>310</sup>. Es decir, se mezclan a la vez la “realidad” y la deconstrucción de esa realidad. El *flanger* es el efecto sonoro ideal para representar sonoramente una trama que mezcla a la misma vez –y hasta con distinta velocidad y tono– la realidad de un mundo y personajes que están influenciados directamente por lo que sucede en un mundo virtual paralelo repleto de personalidades virtuales:

*Serial Experiments: Lain* presenta a sus espectadores un mundo animado en el cual la tecnología, específicamente el ordenador, crea a la vez que deconstruye la realidad. (...) la “máquina” en *Lain* es invisible, parte del mundo conocido como “Wired” en el cual la máquina no solo apoya, sino que literalmente construye la identidad. Esta premisa lleva tanto a los personajes como a los espectadores de una oscura aventura surrealista a una casa de espejos virtual en donde las identidades cambian, desaparecen y se reformulan, y donde la muerte y la vida son refiguradas para crear una desorientada e inquietante visión de un futuro muy cercano (Napier, 2007: 115-116)<sup>311</sup>.

Con esto podemos justificar cómo la complejidad audiovisual que propone el *flanger* en *SEL* representa y potencia la propia narrativa y simbología de la obra. Conociendo entonces la naturaleza de este efecto sonoro, podemos destacar otras escenas en las que es empleado distorsionando los sonidos naturales de la imagen. Por ejemplo, en unas secuencias del principio de la serie la protagonista *Lain* viaja en tren hacia el colegio. En estas imágenes se escucha claramente cómo los sonidos reales del tren y de los pasajeros están distorsionados y manipulados mediante el *flanger* (efectos sonoros de tipo 4). Los mensajes narrativos mediante la manipulación sonora siguen ampliándose: el sonido se adentra en la mente de *Lain* y la aísla –función prosopopéyica-caracterizadora que anticipa la posible inexistencia de la protagonista–; ambienta un mundo extraño; y crea un vacío y distanciamiento emocional del personaje de *Lain*.

Este efecto particular se seguirá utilizando en varias ocasiones relevantes, apareciendo y desapareciendo tanto de forma brusca como sutil, y manipulando otros

---

<sup>310</sup> Para una mayor y profundización en este y otros efectos electrónicos, así como su historia, descubrimiento y primeras utilidades recomendamos la lectura de Bode (1984).

<sup>311</sup> “*Serial Experiments: Lain* presents its viewers with an animated world in which technology, specifically the computer, both creates and deconstructs reality. (...) the ‘machine’ in *Lain* is invisible, part of a world known as the ‘Wired’ in which the machine not only supports but literally constructs identity. This premise leads both characters and viewers on a darkly surreal adventure into a virtual house of mirrors where identities shift, disappear, and reformulate and where death and life are refigured to create a disorienting and disquieting vision of a very near future” (Napier, 2007: 115-116).

elementos sonoros como las voces de los personajes. Esta manipulación de las voces es especialmente representativa en el episodio 10 (*Layer 10, LOVE*), uno de los episodios culminantes en cuanto al desarrollo narrativo y de personajes, el cual encara el camino final a la resolución de la serie en el episodio 13<sup>312</sup>. En dicho episodio tiene lugar una importante conversación entre *Lain* y un personaje perturbador que se presenta a sí mismo como *El Dios de Wired*. Estos personajes mantienen durante una escena de varios minutos una compleja conversación sobre la deidad de *Lain*, la muerte, la inutilidad del cuerpo en la red y la reescritura de las memorias en dicha red. Las voces de los personajes en esta conversación nuevamente se manipulan de forma alternada mediante el *flanger*<sup>313</sup>.

La primera vez que habla el nuevo personaje, *Dios*, su voz suena potenciada y distorsionada mediante el *flanger*. Mientras, *Lain* sigue con su voz natural. Seguidamente, tras las preguntas de *Dios* los roles cambian. *Lain* ahora habla con su voz manipulada con el *flanger* mientras *Dios* presenta una voz natural. Al final de la conversación los roles vuelven a cambiar. Tras una palabra concreta de *Lain*, “*Knights*”, el *flanger* desaparece de su voz y pasa de nuevo a la voz de *Dios*, donde dicha distorsión manipula su despedida. La utilización del *flanger* en esta escena está repleta de significado narrativo y simbólico. Además de confundir y perturbar al espectador, comunica las “dudas” y mensajes narrativos: ¿Quién es real y quién no? ¿Quién es el dios de la red y quién no? Cuando el *flanger* suena con la voz de *Lain*, expresa su existencia en el mundo virtual, donde se encuentran las “copias distorsionadas de la realidad”. No obstante, al principio y final de la conversación la voz de *Lain* es natural. Esta dualidad continúa representando la duda existencial de la protagonista: ¿es humana o no lo es? A la misma vez, la reverberación del *flanger* en los personajes representa que la conversación se está desarrollando en el mundo virtual *Wired*. Por lo tanto, el *flanger* es un recurso sonoro/narrativo esencial que completa y enriquece el mensaje de la escena, lo que crea un ejemplo audiovisual en el que la imagen y el audio se apoyan mutuamente.

Tras el *flanger*, el cual se podría considerar el elemento sonoro más característico debido a su extrañeza, novedad y carácter narrativo, seguimos escuchando otras manipulaciones sonoras que amplían la riqueza de la banda sonora de *SEL*. Por ejemplo,

---

<sup>312</sup> Este episodio 10 es un episodio ideográfico con el que se puede ejemplificar el balance narrativo, simbólico y emocional entre los distintos efectos y elementos sonoros que componen la banda sonora de *SEL*.

<sup>313</sup> Esta conversación se acompaña a su vez con una “perturbada” pieza musical que potencia el miedo, la extrañeza de la imagen/conversación y permite mantener la atención sobre dicho diálogo.



el eco electrónico e intencionado sobre sonidos diegéticos de situaciones “reales” en las que físicamente no es posible que exista el eco o la reverberación (sonidos de tipo 4). Este destaca especialmente en una escena determinada que se repite en varias ocasiones de los primeros episodios. En dicha escena *Lain* sale de su casa para dirigirse al colegio. Al salir de su casa, en la entrada –un espacio abierto sin grandes obstáculos que permitan una resonancia–, tanto los pasos de *Lain* como el cerrar de la puerta se escuchan con un eco exagerado, intencionado e “irreal”. En este caso, un efecto de sonido está enviando al espectador mensajes narrativos que se contradicen con lo que se ve en las imágenes. Con el eco se pretende situar a *Lain* en una especie de habitación vacía e imaginaria [mundo virtual], lo que no concuerda con las imágenes en las que se ve la entrada de su casa. Los sonidos desde un principio envían pistas al espectador sobre la posible “irrealidad” e inexistencia no solo de ese mundo, sino de la propia *Lain*. Además, este eco tiene una función emocional, ya que la resonancia de los pasos de *Lain* es una representación de su soledad, nostalgia, tristeza y “vacío” espiritual que se irá desvelando a lo largo de la serie: “un toque de reverberación discreto alrededor de sonidos aislados (por ejemplo, pasos en una calle) puede reforzar esa sensación de vacío y de silencio” (Chion, 2017: 73).

El siguiente efecto sonoro coincide con una de las imágenes y escenas que más se repiten e intercalan a lo largo de la serie: las imágenes fijas de las líneas de teléfono. Estas transmiten al espectador la omnipresencia de la tecnología, la de los medios de comunicación en particular, e insinúa sutilmente la incapacidad de los seres humanos para comunicarse de forma satisfactoria (Napier, 2007: 118). Para que este mensaje pueda ser interpretado, se llama más la atención acompañando la imagen con un sonido de tipo 2, los propios sonidos “mecánicos” del funcionamiento de las líneas de teléfono que están intencionada y altamente amplificadas en volumen. Esta amplificación agobia al espectador y en cierta medida lo “ataca”, sobre todo cuando dichas líneas de teléfono aparecen y desaparecen de forma brusca y sorpresiva. Esto, aparte de reforzar los mensajes narrativos y separar al espectador de la realidad, comunica la amenaza de la tecnología y los peligros que enfrentarán los personajes derivados de la interacción con las tecnologías (Brown, 2006).

Buscar la atención y “miedo” del espectador con el sonido es algo que podemos observar prácticamente en todos los episodios. Aparecen numerosas secuencias en las que se intercalan sonidos y ruidos –tanto los diegéticos como los creados electrónicamente–, y los cuales se sincronizan con elementos visuales que buscan provocar sorpresa e

inquietud. En esto destacan algunos efectos de sonidos bruscos que se adentran en la mente de *Lain* y en ocasiones representan su duda existencial. Muchas de las conversaciones de este y otros personajes se puntúan sutil y casi inaudiblemente con una distorsión de las voces en frecuencias muy altas. La banda sonora manipula la voz de los personajes como si se tratara de una máquina u ordenador manipulando los avatares de los mundos virtuales. Estos procesos continúan reforzando los anteriores comentarios de Napier (2007: 118), ya que mediante los mismos se sigue “jugando” con el espectador y dificultando su entendimiento de si los personajes se encuentran en un mundo real o virtual.

Otros componentes sonoros que acompañan la narración en *SEL* son los sonidos diegéticos de las abundantes máquinas presentes en la serie. A lo largo de la narrativa se escuchan constantemente sonidos de ordenadores, de las teclas, los clics del ratón, los sonidos de los gráficos o animaciones de los ordenadores, las voces electrónicas de los propios computadores, el ruido de las pantallas, de los cables, de los enchufes, etc. Las imágenes están plagadas de estos sonidos (muchos de ellos amplificados intencionadamente) que refuerzan la continua presencia de las máquinas y tecnología en *SEL*, agobian al espectador y le comunican la virtualidad del universo de la obra. Esta importancia narrativa de los sonidos diegéticos de las máquinas encuentra su culmen en el episodio 9 (*Layer 9, Protocol*). Durante unos segundos, *Lain* realiza onomatopeyas, imitando con su propia voz los sonidos de estos ordenadores. Esta imitación sonora presenta varias connotaciones narrativas: representa la absorción e inmersión total de los personajes –y espectador– en *Wired*, a la vez que se adentra en la mente de *Lain* y figura audiblemente su locura, trastorno, inhumanidad e inexistencia.

Con todo lo anterior, queda constancia de la importancia narrativa, simbólica, representativa y expresiva del sonido “no musical” y su manipulación en la banda sonora de *Serial Experiments Lain*. No obstante, antes de concluir, es necesario aclarar que, aunque nos centremos en el sonido, el sonido por sí solo no presenta narración ninguna, sino que el valor narrativo nace de la interacción y el conjunto visual-sonoro, lo que es en sí la propia naturaleza de las bandas sonoras. Lo que vemos en *SEL* hace que el sonido presente un nivel narrativo complementario y esencial para el entendimiento de la obra; de la misma manera el sonido de *SEL* hace que la imagen se “vea” con mayor profundidad, detalle y simbología. La narración en *SEL* es mutua, elevando el valor de la obra como pieza audiovisual en la que sonido-imagen-narración se complementan

conjuntamente: “el valor agregado es recíproco: si el sonido hace ver la imagen de manera diferente de lo que esa imagen muestra sin él, por su parte la imagen hace oír el sonido de otro modo que si este sonara en la oscuridad” (Chion, 2017: 36).

En un resumen amplio, toda la variedad de sonidos y efectos sonoros de *SEL* están dedicados a desvelar, anticipar y representar dos elementos narrativos importantes: la presencia de un mundo virtual que cuestiona constantemente la realidad y la verdad; y la existencia –o inexistencia– de una protagonista que es fruto de ese mundo virtual conocido como *Wired* (Napier, 2007). La complejidad de la serie se complementa y enriquece con el uso particular del sonido, los efectos sonoros y los ruidos; los elementos sonoros de *SEL* no solo son importantes para la narrativa, experiencia o disfrute de la propia obra, sino para la expresión de los elementos simbólicos que se extraen de las interpretaciones del anime. Así, el mundo sonoro de *SEL* es ejemplificativo de la particular y mutua complementación que se puede conseguir entre el sonido y la imagen en los medios narrativos audiovisuales.

## SÍNTESIS DEL CAPÍTULO 7

La estructura temática-musical [o banda sonora puzle] que Katsu Hoshi compone para *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (Mamoru Oshii, 1984) y la gama sonora de *Serial Experiments Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998) son representativas de la importancia y valor que se les da a las bandas sonoras en el género del anime, tanto para potenciar la narración como para enriquecer las experiencias en el visionado de las obras. Esta relevancia musical es una consecuencia de la evolución y presencia que han ido adquiriendo las bandas sonoras del anime desde finales de los años 50, y concretamente desde 1963. Siguiendo con este punto de vista histórico, la orquestal banda sonora de *Beautiful Dreamer* (1984) no es solo ejemplificativa a nivel narrativo, sino, además, representativa del desarrollo que alcanzan las bandas sonoras del anime en la década de los 80. Así, en una película que diferentes autores consideran como referente en la evolución del anime, encontramos una banda sonora con la misma importancia, sin claros precedentes y que asienta bases a la hora de establecer bandas sonoras con la misma calidad narrativa. En el caso de *Serial Experiments Lain* (1998) y sus efectos sonoros, la evolución de las bandas sonoras en la década de los 90 llega hasta el punto de experimentar con la narratividad de otros tipos de sonidos, ruidos y efectos sonoros en lugar de la música. De igual manera, y junto con *Beautiful Dreamer* (1984), podemos

afirmar que las obras más destacadas en el tratamiento académico del anime –que a su vez son ejemplificativas del crecimiento del medio– contienen bandas sonoras particulares que apoyan a la obra, y a su vez las propias bandas sonoras son representativas de la historia musical del género. Con este epígrafe, observamos de manera más precisa otras formas de análisis de las bandas sonoras en las que comprobamos cómo la música apoya y refuerza los comentarios de otros autores cuyos ámbitos de estudio están muy alejados del ámbito musical. Esto da paso así a tratar de semejante forma otras representaciones anime ampliamente tratadas en el ámbito académico como *AKIRA* (Katsuhiro Otomo, 1988), *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki Evangelion*, Hideaki Anno, 1995), *Ghost in the Shell* (*Kokaku Kidotai*, Mamoru Oshii, 1995) o *Perfect Blue* (Satoshi Kon, 1997) entre muchas otras.

## PARTE III

# APRECIACIÓN DE LAS BANDAS SONORAS DEL ANIME. EXPERIENCIA EN CENTROS EDUCATIVOS Y APLICACIONES DIDÁCTICAS DE LAS BANDAS SONORAS Y MÚSICA DEL ANIME

## CAPÍTULO 8

### **Introducción y metodología de la práctica educativa musical con las bandas sonoras del anime**

En la introducción de la tesis doctoral comentamos cómo la investigación se desarrolla dentro de un ámbito educativo. Por lo tanto, tras la profundización que hemos realizado en las bandas sonoras del anime y su historia, en esta parte y capítulos de la tesis desarrollamos todo lo relacionado con los elementos de la investigación que se han centrado en la educación musical. En este capítulo 8 repasaremos experiencias previas de otros investigadores que han utilizado las bandas sonoras en la educación musical, para, a continuación, detallar nuestros objetivos, justificación y pretensiones al utilizar las bandas sonoras del anime. Una vez expuestos estos aspectos, describiremos las experiencias prácticas llevadas a cabo a partir de este género con alumnos en centros de Educación Secundaria: explicaremos el proceso metodológico que hemos seguido en la elaboración de nuestra práctica para, en el capítulo 9, redactar el transcurso de las diferentes ejercicios y los resultados que se han alcanzado con los 142 alumnos que participaron en la experiencia.

## **8.1. Introducción, estado de la cuestión, justificación y planteamiento de la experiencia**

En el siglo XXI, y más concretamente en la última década, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han irrumpido con fuerza en las aulas de Educación Primaria y Secundaria, llevando a unos cambios muy notables a la hora de impartir las asignaturas en las que:

Son los docentes los que deben reformular la manera de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como los recursos a utilizar en el aula para poder responder a las demandas de los alumnos, ya que están inmersos en una sociedad donde las nuevas tecnologías forman parte de su vida cotidiana (Ramos Ahijado et al., 2016: 82).

Una de las asignaturas en las que más se han introducido y desarrollado todas estas tecnologías digitales en los últimos años ha sido la asignatura de música, en la que “las TIC favorecen el desarrollo de competencias musicales, tanto instrumentales como vocales, reforzándose así el dominio del lenguaje musical, la audición y la expresión corporal” (Calderón Garrido et al., 2019: 50). Estas nuevas tecnologías integradas en la docencia engloban medios audiovisuales como los videojuegos, videoclips, animación o cine; formatos audiovisuales que no solo se han incorporado en la educación en general, sino también en la educación específica, por ejemplo, la musical.

Los medios audiovisuales, y más concretamente la música y efectos sonoros de los mismos, lo que se puede llamar banda sonora, se han integrado ampliamente en la educación musical en España, al igual que ha aumentado la documentación y estudios al respecto y se ha demostrado la utilidad de este tipo de música en la práctica pedagógica (Ramos Ahijado et al., 2016: 81). Así, se han realizado tesis doctorales sobre las bandas sonoras de audiovisuales infantiles y su aplicación en la educación a través de metodologías de investigación-acción (Martín Félez, 2010); igualmente se han llevado a cabo estudios sobre cómo las bandas sonoras de películas usadas en la educación favorecen el desarrollo de otras competencias como la lectura (Mosquera Fernández, 2011). Uno de los objetivos principales en este tipo de investigaciones era incrementar la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje del arte musical, uno de los temas de debate de los últimos años, en buena medida derivado de las constantes reducciones a través de los años del tiempo lectivo de la asignatura de música (Beleño Rodríguez, 2019). Además, los alumnos están altamente influenciados por el contexto musical que viven

fuera del aula (ibidem.: 28-32), lo que ha llevado a que se pierda el interés en otras expresiones musicales que pueden considerar alejadas de su entorno como, por ejemplo, la música clásica.

Estudios como el de Martín Félez han demostrado no solo un cambio de actitud positivo de los alumnos al utilizar en el aula bandas sonoras, sino también un incremento del interés por piezas de la tradición clásica que se han incluido en diferentes películas, caso del ballet de Tchaikovsky *El Lago de los Cisnes*, el cual en principio era rechazado por los alumnos pero: “la misma obra musical introducida en la banda sonora de la película *Billy Elliot*, les ha llegado a gustar y motivar sus ganas de conocer más en profundidad esta gran obra musical” (2010: 161). En esta misma línea han surgido otros estudios que proponen la enseñanza de la música clásica, sus fundamentos y diferentes significados mediante su utilización en determinados productos audiovisuales (Montoya Rubio, 2010). Con esto, el potencial de las bandas sonoras para la educación musical por ser una música aplicada a los medios audiovisuales que forman parte de la cultura actual de los alumnos de Primaria y Secundaria ha hecho que en esta última década surjan numerosos estudios, prácticas y propuestas sobre las bandas sonoras y diferentes formatos audiovisuales y su adecuación y beneficios en la práctica educativa.

A modo de ejemplo, se han realizado estudios sobre el potencial de los videojuegos educativos tanto en la educación en general como en la educación musical (Ramos Ahijado y Botella Nicolás, 2019). Otros trabajos ofrecen resultados cuantitativos de cómo los alumnos de Primaria aprecian y entienden mejor un fragmento audiovisual con música que aquellos fragmentos que no la contienen (Porta y Herrera, 2017). Encontramos también investigaciones sobre el desarrollo de la audición activa en los alumnos de Primaria al utilizar bandas sonoras (Hernández Bravo et al., 2011); en este último caso se utilizan concretamente tres bandas sonoras de reconocidas películas de animación, *La Sirenita* (*The Little Mermaid*, Ron Clements y John Musker, 1989), *El jorobado de Notre Dame* (*The Hunchback of Notre Dame*, Gary Trousdale y Kirk Wise, 1996) y *Toy Story* (John Lasseter, 1995). A propósito de estas populares películas de Disney, debemos indicar la existencia de otros estudios a nivel internacional que utilizan las animaciones de esta compañía para la práctica educativa ya no solo en términos de educación musical (Wirawan y Hapsari, 2018).



Precisamente la animación es uno de los formatos predilectos para su uso en el ámbito educativo. Dada la capacidad de las bandas sonoras en la educación, algunos de los últimos estudios ya no solo se centran en su utilización, sino en la propia creación y composición de bandas sonoras para promover la creatividad (Lage-Gómez et al., 2022), utilizando para ello cortos de animación como *Presto* (Doug Sweetland, 2008) y *Paperman* (John Kahrs, 2012). Otros estudios como Ramos Ahijado et al., (2016) se centran en la creación de dibujos animados como recurso didáctico. En el artículo de Porta y Herrera (2017) se nombran asimismo distintas obras de animación frecuentes entre el alumnado.

En paralelo a toda esta utilización del audiovisual y las bandas sonoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje, otras investigaciones analizan los libros de textos de la asignatura de música en la Educación Secundaria Obligatoria para comprobar la presencia de las bandas sonoras y la música de cine, la cual es muy escasa en los libros de determinadas regiones españolas (Botella Nicolás y Gimeno Romero, 2014: 52). Aún con todo, otros estudios más recientes asumen la importancia de las bandas sonoras y la música de cine, y se enfocan en la enseñanza de las herramientas TIC y las bandas sonoras en la Universidad para los futuros docentes y profesorado que impartirá clase en Primaria y Secundaria (Martín Félez, 2020).

Por lo tanto, el concepto de banda sonora, ya sea en el cine, animación o videojuegos, está siendo progresivamente integrado en los procesos de enseñanza y aprendizaje musical, lo que lleva a algunos autores a plantearse la capacidad de la música de cine para desarrollar otros aspectos educativos como los patrones de conducta, debido al refuerzo y significación que produce la música junto con la imagen fílmica, y la propia capacidad educativa de las películas (García Amilburu y Morales, 2013). Por estos motivos, otros investigadores analizan las experiencias emocionales en los visionados *transmedia* tomando como punto de vista la educación musical (Porta, 2020); las referencias ofrecidas en este último artículo siguen mostrando cómo las bandas sonoras están tomando cada vez más peso y cabida en la práctica de la educación musical.

Es en esta línea de actuación a propósito de las prácticas educativo-musicales en las que nos posicionamos al proponer las aplicaciones educativas musicales de las bandas sonoras del anime. Con las bandas sonoras del anime enfocadas en la pedagogía musical pretendemos contribuir a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje no solo de

la música, sino también de los conceptos propios del lenguaje de las bandas sonoras. Así mismo, con el género del anime se pretende ampliar esa variedad de formatos audiovisuales cercanos al alumno con los que se puede proceder a la enseñanza, como los ya nombrados videojuegos o películas. No obstante, antes de continuar con el planteamiento de la práctica, justificamos la elección y nos hacemos la pregunta: ¿Por qué el anime?

En los apartados precedentes de esta tesis se ha comentado cómo en los últimos 10-15 años el anime ha crecido ampliamente en popularidad y visionado no solo a nivel nacional sino también global. Debido a las propias características del género –que hemos mostrado en la amplia parte histórica de la tesis– el anime tiene mayor aceptación entre un público con edades comprendidas entre los 15, los 18 y los 25 años. El impacto que el anime ha tenido en los jóvenes y adolescentes alrededor del mundo no es algo que haya pasado desapercibido. Por ejemplo, encontramos estudios sobre el impacto del anime en la sociedad americana (Kang-Sik, 2007). Otros autores que se han nombrado en la primera parte de esta tesis no dejan de subrayar la influencia del anime en sociedades como las japonesas o las occidentales, las cuales, mediante los fans, también toman parte en la definición del concepto de anime (Denison, 2016: 133-151)<sup>314</sup>.

En otros países orientales como China también se ha hablado de la influencia del anime japonés en los valores y comportamientos de los adolescentes (Sen y Rong, 2019). Si nos enfocamos en sociedades y culturas más cercanas a la española, como por ejemplo la latinoamericana –una zona en la que el anime ha calado con mucha fuerza– los jóvenes y adolescentes también se ven influenciados por este fenómeno de la cultura popular: así, se crean asociaciones de jóvenes relacionadas con el anime (Galindo, 2017), y el propio anime se convierte en un medio de transculturación entre las culturas japonesas y las latinoamericanas (Vidal, 2010). Así mismo, también se ha escrito sobre el influjo del anime en el territorio español, ya sea por su fuerte presencia en la parrilla televisiva de los años 90 en cuanto a contenido animado (Ferrera, 2020), o por su influencia en el trabajo de numerosos artistas recientes (Guarné, 2020). El anime es popular entre las

---

<sup>314</sup> Los “fenómenos fan” en el anime tienen la misma tradición histórica que el propio anime. Por ejemplo, está ampliamente documentado cómo en 1974 los aficionados y fans de *Space Battleship Yamato* hacían apariciones frecuentes en las puertas del estudio de animación, curiosos y admirados tanto por la propia serie como por el trabajo que se realizaba en el estudio (Clements, 2013: 148). Otro de los casos más extremos de este “fandom” del anime consta de mediados de los 90 cuando fans descontentos y desconformes con el final de *Evangelion* (1995) enviaron amenazas de muerte al director Hideaki Anno a través de cartas y pintadas en las puertas del estudio Gainax (Loriguillo López, 2018: 306-310).

sociedades jóvenes españolas desde que llegaron a partir de los años 70 series como *Meteroro* (*Mach Go Go Go*, Hiroshi Sasagawa y Tatsuo Yoshida, 1967), *Mazinger Z* (vv. directores, 1972), *Heidi* (Isao Takahata, 1974) o *Marco* (Isao Takahata, 1976) (Iglesias, 2012) hasta la actualidad, donde son otros animes como *One Piece* (vv. directores, 1999) y *Naruto* (Hayato Date, 2002) los que tienen más peso y popularidad entre los jóvenes (Montero Plata, 2012).

Estas referencias muestran la popularidad del anime en la sociedad española, por lo que creemos que una parte de los jóvenes y adolescentes actuales a los que va dedicada la presente experiencia educativa son aficionados y conocedores del género, y algunos ejercicios de la práctica están destinados a comprobar precisamente cuál es el nivel de afición y conocimiento del anime por parte de los alumnos de Educación Secundaria. De hecho, existen experiencias previas en torno al anime como género audiovisual y cinematográfico en el ámbito de la educación. Por ejemplo, encontramos artículos que analizan cómo el cine de animación japonés, en concreto el del realizador Hayao Miyazaki, no solo tiene potencial educativo, sino que es un medio de preparación del futuro profesorado universitario que, posteriormente, impartirá clase en Primaria y Secundaria (Huerta, 2012).

Por todo lo expuesto, es evidente el potencial del anime en el ámbito educativo; sin embargo, esta conexión apenas ha sido tratada, salvo el artículo de Huerta (2012), en la bibliografía ofrecida en España sobre el audiovisual como medio pedagógico. En estas referencias el anime aparece de forma puntual. Por ejemplo, en la experiencia de Porta y Herrera (2017) se nombran dos animes ampliamente conocidos como son *Doraemon* y *Dragon Ball Z*. A pesar de esta escasa atención, reiteramos que la música del anime ofrece grandes posibilidades educativas por diferentes motivos. Primero, el anime es un medio audiovisual de la llamada cultura popular, por lo que sus formas estéticas, narrativas y artísticas pueden resultar atractivas para el alumno y despertar su interés hacia el aprendizaje<sup>315</sup>. En esta misma línea, las bandas sonoras de estos animes se pueden también considerar un tipo de música popular, cuyas formas y componentes son más

---

<sup>315</sup> Además de las bandas sonoras, tema principal de esta tesis, consideramos que el anime como género de animación narrativo-audiovisual con carácter artístico también puede despertar el interés del alumno hacia el aprendizaje de otros elementos como el propio cine, la creación de las películas, la técnica de la animación, el dibujo, la creación de guiones, la dirección de actores o voces, etc., El anime no solo tiene potencial educativo por algunos valores que trata, sino pedagógico en el sentido de la técnica, la producción y creación artística que se lleva a cabo en este tipo de audiovisuales.

asequibles de absorber por un alumnado que diariamente oye música de carácter popular y/o comercial.

La cuestión de la presencia de la música llamada popular (géneros como el pop o el rock) ha sido ampliamente debatida, incluso anteriormente a la presencia actual de la tecnología en el aula. Philip Tagg, ya en los años 60, exponía la efectividad de la música pop en la educación musical debido a la interacción social y comercial de dicha música en el ámbito y contexto del presente del alumno (Tagg, 1966). Una buena parte de las bandas sonoras del anime actual comparte muchos puntos en común con esta música popular –tal y como viene de la herencia de la música rock del anime de los años 70 y 80. Como se verá y analizará en los siguientes apartados, la música del anime seleccionada para la experiencia planteada presenta cierto carácter popular, por lo que esto no solo puede despertar la motivación del alumno, sino además su interés hacia un mayor aprendizaje musical, lo que puede derivar a su vez en la adquisición de todos los beneficios que la música aporta en el desarrollo intelectual (Peñalba, 2017).

Por lo tanto, tomando como base los estudios sobre la introducción de las bandas sonoras, los medios audiovisuales, las TIC, las músicas populares en las aulas de educación musical, y centrando todo ello en el anime, surgen las siguientes preguntas de investigación a partir de las cuales diseñamos la experiencia educativa: ¿Se produce un crecimiento del interés y motivación del alumno por aprender música al utilizar el género anime en particular, género que probablemente conoce y forma parte de su cultura? ¿Distinguen y entienden mejor los alumnos la música al apreciarla dentro de un conjunto visual-sonoro, conjunto presente de forma constante en su entorno debido a las nuevas plataformas y redes sociales de contenido audiovisual?

Una vez justificada la elección del anime y sus bandas sonoras para la propuesta didáctica, así como la selección de la etapa educativa, en este caso la Educación Secundaria –dado que consideramos que es el rango de edad donde más se suele visualizar el anime– atendemos a algunas consideraciones en el planteamiento de esta parte de la investigación. Primero, dada nuestra posición en el análisis de las bandas sonoras del anime de la primera parte de la tesis, este planteamiento educativo se aborda desde la enseñanza y aprendizaje no solo de la música, sino de los conceptos y elementos de las bandas sonoras y de la relación de la música con la imagen. La segunda consideración es que somos conscientes de que el anime, a pesar de ser un género popular, puede no ser

visionado por una gran parte de los jóvenes y alumnos. Por estos motivos, en la experiencia con los alumnos, antes de hablar de anime, y uniéndolo con la consideración anterior, partimos únicamente del concepto de bandas sonoras desde una perspectiva general y el cual el alumno entiende, de manera simplificada, como “la música de las películas”.

La tercera consideración tiene relación con la parte histórica y evolutiva de la tesis. Dado el desarrollo que se ha estudiado, las bandas sonoras del anime actual contienen características propias que las diferencian de otros productos audiovisuales. Por esto, entendemos que el alumno aficionado, sin necesidad de un entendimiento profundo, conoce la sonoridad común aplicada en el anime del siglo XXI y por lo tanto es capaz de identificar que se trata de una música o banda sonora perteneciente a este universo.

Con estas tres consideraciones la experiencia se presenta de forma interdisciplinar, reuniendo herramientas de diferentes ámbitos de estudio como la educación musical, el estudio de las plataformas audiovisuales, el tratamiento de la música audiovisual y las significaciones y funcionalidades que adquiere la música al unirla a un soporte audiovisual.

Partiendo de estas premisas, planteamos una experiencia en la que realizamos ejercicios en el aula con los alumnos utilizando como base las bandas sonoras del anime. Con estas actividades no solo exploramos las capacidades pedagógicas de la música anime, sino la adquisición de conceptos relacionados con las bandas sonoras y la efectividad de este tipo de música en la obtención de competencias musicales como la lecto-escritura musical.

## **8.2. Objetivos de las aplicaciones didácticas**

Los objetivos de la práctica educativa con los que pretendemos contribuir a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje pueden ser divididos en tres categorías: objetivo general, objetivos específicos y objetivos operativos.

- Objetivo General: Demostrar la utilidad y efectividad de las bandas sonoras del anime en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la adquisición de conceptos nuevos para el alumno relacionados con las bandas sonoras y en el desarrollo de otras competencias como la audición y la lectura musical.

- Objetivos Específicos: Constar si los alumnos están familiarizados con el concepto de banda sonora –entendiendo el concepto como una música que se usa en un formato audiovisual y que cumple ciertas funciones–, con las plataformas audiovisuales y si entienden y son capaces de distinguir los significados, simbología y relaciones entre la música y la imagen.
- Que el alumno conozca las formas del género anime y sea capaz de identificar una música perteneciente al mismo; lo que llevará a su vez a confirmar que las bandas sonoras del anime, desde una perspectiva general, contienen elementos sonoros particulares que permiten identificarlas como exclusivas del género y diferentes de otras producciones.
- Verificar el crecimiento de la motivación e interés del alumno por la utilización de las bandas sonoras en general y del anime en particular en los procesos de enseñanza musical.
- Conocer si una buena parte de los alumnos y jóvenes de la actualidad son aficionados al anime y conocedores de series u obras populares del género.
- Objetivos Operativos: Contribuir con el anime a un aumento de los recursos, ejemplos y formatos audiovisuales con los que se puede proceder a la enseñanza musical y atender así a un mayor espectro de todos los productos audiovisuales a los que tiene acceso el alumno.
- Diseñar ejercicios, seleccionar músicas y escenas, y elaborar instrumentos de recogida de datos centrados en el anime que permitan llevar a cabo la experiencia propuesta u otras similares.

Para la consecución de estos objetivos hemos desarrollado experiencias educativas en las aulas que a continuación detallaremos. Previamente, debemos aclarar que, en lo referente a los objetivos relacionados con los conceptos del lenguaje *musivisual* y las bandas sonoras, al mismo tiempo que se asimilan estos, se produce también un aprendizaje de elementos visuales, cinematográficos y de las formas narrativas del audiovisual que tienen relación con la música. Esto permite ampliar los conocimientos, competencias y perspectivas del alumno, el cual mediante la música puede aprender otros elementos cinematográficos presentes igualmente en las plataformas audiovisuales. Las relaciones semióticas y de significado de la música audiovisual pueden contribuir a un mejor criterio y pensamiento del alumno sobre las múltiples funcionalidades y significados que adquiere la música al unirla o separarla de una imagen.

Tras estos planteamientos procedemos al diseño metodológico, al diseño de la experiencia, práctica y cuestionarios que llevamos a cabo con alumnos de Educación Secundaria, así como la explicación de todas las herramientas, recursos, escenas y piezas de anime que utilizamos.

### **8.3. Proceso metodológico, diseño de la práctica y cuestionarios**

La experiencia pedagógica con los alumnos de Educación Secundaria se desarrolla a través de una metodología mixta mediante la cual pretendemos obtener resultados de naturaleza cuantitativa y cualitativa posteriormente analizables. En esta línea, para el diseño de la metodología tomamos instrumentos de recogida de datos mixtos mediante cuestionarios y ejercicios que tienen en cuenta estas consideraciones. Para probar la validez y correcto desarrollo de la experiencia, realizamos una primera experiencia piloto que se comentará al final del apartado. Los resultados de esta prueba piloto se pueden comparar con los de la experiencia final con el fin de poder generalizar resultados. No obstante, dado que este estudio general es una primera experiencia y aproximación a la utilización del anime y sus bandas sonoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje musical, los resultados y futuras propuestas tienen en cuenta la novedad del estudio y la necesidad de una mayor escala y amplitud del mismo para universalizar las conclusiones.

#### **8.3.1. Muestreo**

El muestreo de la experiencia presenta cierto carácter probabilístico, ya que los centros educativos fueron seleccionados por conveniencia. Durante los meses de febrero, marzo, abril y mayo del año 2022 realicé una estancia de investigación predoctoral en la Universidad Jaume I de Castellón, en la ciudad de Castellón de la Plana; aprovechando esta circunstancia, llevamos a cabo la experiencia y la realizamos en los institutos de Educación Secundaria de esta ciudad. El desconocimiento de los centros, el profesorado y los alumnos, favorece la aleatoriedad de los resultados y una mayor diversidad geográfica, ya que la experiencia piloto –así como la propia investigación– se desarrolló en otras regiones y ciudades españolas como Murcia y Albacete.

El proceso que seguimos para la selección final de la muestra fue el siguiente: contactamos primero con la Conselleria de Educación de la Generalitat Valenciana para que nos concediera el correspondiente permiso para realizar la experiencia y pasar cuestionarios en sus centros educativos. Tras la concesión de este permiso, se realizó una

primera lista y primer contacto con un total de 11 centros de Educación Secundaria de Castellón de la Plana. Finalmente, de esas 11 instituciones accedieron y nos concedieron permiso 4 centros: IES Bovalar, IES El Caminás, IES Penyagolosa e IES Francesc Ribalta.

En las correspondientes aulas de música de estos 4 centros la experiencia la pudimos realizar con un total de 142 alumnos divididos en: 4 grupos de 3º ESO (72 alumnos); 3 grupos de 4º ESO (36 alumnos); 3 grupos de 1º Bachiller (27 alumnos); y 1 grupo de 2º Bachiller (7 alumnos). El rango de edad de la muestra comprende entre los 14 y los 18 años. El género de los participantes está equilibrado, siendo un total de 69 alumnas y 73 alumnos<sup>316</sup>. En este punto decidimos no hacer una diferenciación de cuántos alumnos o qué grupos pertenecen a los diferentes centros, lo que nos permite una mayor generalización de los resultados. Por otra parte, uno de los grupos de 4º de la ESO presenta una peculiaridad, y es que es un grupo especial reducido (12 alumnos) de jóvenes con autismo y otras necesidades educativas especiales. Aunque se da esta circunstancia, no consideramos pertinente especificarlo en los resultados generales de la práctica, ya que la experiencia con estos alumnos transcurrió con total normalidad y se desarrolló de manera similar que con el resto de grupos.

### **8.3.2. Instrumentos de recogida de datos**

Una de las principales intenciones a la hora de realizar la práctica era que los alumnos participaran activamente de la experiencia y que interactuaran en todo momento, convirtiéndose así en protagonistas de su propio aprendizaje. De esta manera pretendíamos despertar el interés de los mismos, así como el aumento de su motivación respecto a nuevas actividades y métodos en contextos de enseñanza musical. Par ello diseñamos una serie de cuestionarios y ejercicios en los que los alumnos pudieran seleccionar varias opciones, interactuar y desarrollar un aprendizaje activo ante la experiencia. Estas herramientas, al mismo tiempo, servirían, junto a la observación directa, para la obtención de los datos a analizar.

La herramienta principal de recogida de datos es un cuestionario-ejercicio de diseño propio que tiene un total de 24 ítems y recoge la metodología mixta presentando

---

<sup>316</sup> Todos estos datos se obtuvieron mediante sus correspondientes preguntas en los cuestionarios que se pasaron junto con la actividad y la práctica. Dado que ya plasmamos aquí estos datos, obviamos estas preguntas generales en los apartados posteriores para centrarnos en las actividades exclusivas con las bandas sonoras del anime.



varios tipos de respuesta: opción única, opción múltiple, respuesta corta y respuesta larga. Dicho cuestionario fue validado y corregido en algunos puntos por tres expertos, un docente del ámbito de la educación musical, un experto en el ámbito de la comunicación audiovisual y un investigador del ámbito de las bandas sonoras y la música audiovisual. Así mismo, dicha práctica y cuestionario se probó en el estudio piloto ya nombrado y que comentaremos brevemente al final del capítulo.

Para pasar el cuestionario a los alumnos y recoger los datos decidimos hacer un amplio uso de las TIC y los medios digitales. El cuestionario y ejercicios se pasaron a los alumnos mediante las plataformas electrónicas educativas de sus centros –*Aules*<sup>317</sup>–, donde se les ofrecía un enlace que los reenviaba a un cuestionario de *Google Forms*, donde se encontraba nuestra práctica. El motivo por el que seleccionamos esta herramienta online, *Google Forms*, es principalmente por su fácil y rápida accesibilidad para los alumnos, los cuales están familiarizados con la misma. Además, es una herramienta de cómoda utilización con un buen desarrollo y que permite un almacenaje y análisis de datos fiable.

Así, para el correcto desarrollo de la práctica los alumnos utilizaron sus teléfonos móviles, para lo cual se pidió el correspondiente permiso tanto al centro como al profesorado. De esta manera se realizó un uso práctico, funcional y educativo de las TIC en el aula. Además, algunos centros nos permitieron hacer uso de sus ordenadores portátiles y tabletas para algunos alumnos que no pudieran disponer de teléfonos móviles. Estos últimos medios se utilizaron en ocasiones puntuales ya que, como anécdotas curiosas en la educación del día a día, algunos alumnos habían olvidado el móvil, otros estaban castigados con el móvil requisado algunos días, y otros alumnos directamente no tenían teléfono móvil.

Por último, siguiendo con la enumeración de los recursos tecnológicos empleados, en la realización de la práctica se hizo necesario el uso de proyectores, altavoces y ordenadores con los que proyectábamos a los alumnos los clips audiovisuales y piezas de las bandas sonoras del anime con las que realizábamos los ejercicios.

---

<sup>317</sup> *Aules*, plataforma digital destinada a la docencia y centros educativos, tanto para los profesores como para los alumnos, que se utiliza en la Comunidad Valenciana y está regida bajo la Generalitat Valenciana y la Conselleria de Educación.

### 8.3.3. Selección de escenas

Debido a los condicionantes que rodearon la experiencia, y teniendo en cuenta el grado de atención de los alumnos, la práctica educativa se diseñó con una temporización de una sola sesión y hora de clase (55 minutos), en la que presentar los contenidos a trabajar, realizar los cuestionarios y dedicar unos minutos para preguntas y poder comentar con ellos otras cuestiones referentes al anime y las bandas sonoras. Con este fin seleccionamos una cantidad reducida de escenas y piezas musicales, pero suficientes y completas para los propósitos y objetivos de la experiencia. El criterio para la selección de estos instrumentos y piezas audiovisuales ha sido, primero, la búsqueda de aquellas piezas u obras actuales que pudieran ser más conocidas por los alumnos; y segundo, la inclusión de algunas obras menos conocidas que pudiesen despertar el interés del alumno por el género anime y sus bandas sonoras. Así mismo hemos tenido en consideración las características musicales, audiovisuales y narrativas de los instrumentos que seleccionamos, buscando que no solo fueran representativas del género anime y su música, sino también adecuadas para trabajar con ellas en un aula de Educación Secundaria.

De esta manera hemos seleccionado tres clips audiovisuales pertenecientes a los animes *Bungo Stray Dogs* (Takuya Igarashi, 2016), *My Hero Academia* (*Boku no Hero Academia*, Kenji Nagasaki, 2016) y *Code Geas: Lelouch of the Rebellion* (*Code Geas–Hangyaku no Lelouch*, Goro Taniguchi, 2006). Y hemos escogido dos piezas musicales: la pieza *You Say Run*, compuesta por Yuki Hayashi en la banda sonora de *My Hero Academia* (2016); y la pieza *Vogel im Käfig*, compuesta por Hiroyuki Sawano en la banda sonora de *Attack on Titan* (*Shingeki no Kyojin*, Tetsuro Araki, 2013). Estas series, sus correspondientes clips y las piezas musicales se han utilizado en la experiencia de diferente forma, en distintos ejercicios y en consonancia con los objetivos y propósitos que nos hemos planteado. Antes de desarrollar y exponer la realización de estos ejercicios y cuestionarios, comentamos brevemente las características de los instrumentos seleccionados y el porqué de su elección, así como los elementos por los que creemos que son adecuados para su utilización en el aula.

La pieza musical *You Say Run* presenta un marcado carácter rítmico con muchos elementos de la música popular actual que pueden ser reconocidos y apreciados por los jóvenes. Es una música cuya instrumentación se confecciona a partir de música

electrónica que se mezcla con instrumentos reales como cuerdas, vientos metales, vientos madera y coro mixto. Además, está reforzada por guitarras eléctricas, batería y bajos eléctricos, lo que le otorga un ritmo y sonoridad rock muy activos. Es una pieza de corta duración (03:50 minutos) con una melodía principal modulante, con puentes melódicos y rítmicos, una intensidad y volumen oscilante, así como momentos breves de silencio que captan la atención inmediata del oyente. Además, se trata no solo de una de las pistas más populares de la banda sonora de *My Hero Academia* (2016), sino una de las más escuchadas del género anime, como demuestra el gran número de reproducciones que presenta en las distintas plataformas de internet en las que está disponible.

Por motivos semejantes se ha seleccionado una de las escenas de *My Hero Academia* (2016), que es uno de los animes más populares de los últimos años y un gran ejemplo del (sub)género *Shonen* con influencia de series icono del anime como *Dragon Ball Z* (Daisuke Nishio, 1989) o *Naruto* (Hayato Date, 2002). La escena escogida de *My Hero Academia* (2016) pertenece al episodio 12 de la primera temporada (cuyo título es *All Might*), y muestra el combate y enfrentamiento –combates que son tan frecuentes en el medio del anime– entre uno de los protagonistas, *All Might*, y *Nomu*. Esta escena presenta la habilidad técnica del anime animado en 2D y es además el clímax narrativo de esta primera temporada. Se ha seleccionado también porque en esta escena uno de los elementos principales es la banda sonora, estando presente el tema principal de la serie y potenciando la música la epicidad y acción de la imagen. La música de esta escena es de nuevo *You Say Run*, y la relación y motivo por el que se ofrece dos veces la misma pieza lo redactamos en el siguiente apartado.

En lo referente a la composición *Vogel im Käfig* ocurre algo similar a la pista musical anterior. Se trata de una melodía conocida dentro del género del anime que pertenece a su vez a una de las series más populares a nivel global de los últimos años, *Attack on Titan* (2013). Esta pieza también presenta una sonoridad particular en la que el diseño de sonido electrónico refuerza otros instrumentos de cuerdas, vientos metales, el coro mixto, o la voz melódica principal del cantante, que es el elemento más característico y principal de la composición. Además, los movimientos armónicos son semejantes a otras músicas de producciones cinematográficas hollywoodienses, que son uno de los referentes del compositor Hiroyuki Sawano. La pieza la hemos seleccionado por su particular, característica y reconocible melodía, la cual se utilizará para uno de los ejercicios.

Con respecto a la serie *Bungo Stray Dogs* (2016), no es una obra muy conocida, pero es representativa de la originalidad narrativa y argumental por la que destaca en muchas ocasiones el género del anime. En esta serie, traducida al inglés como *Literary Stray Dogs*, los protagonistas son autores, novelistas y escritores muy importantes de la cultura japonesa como Osamu Dazai, Ryunosuke Akutagawa, Atsushi Nakajima o Doppo Kunikida entre otros. Estos personajes/autores tienen superpoderes cuyos nombres son los de sus novelas u obras más famosas. De este modo, esta serie no solo puede despertar el interés por el anime sino igualmente por la cultura japonesa y el conocimiento de autores como Ryunosuke Akutagawa, el cual es valorado internacionalmente por escribir obras como *Rashomon* (1915), en la cual se inspiraría la posterior y relevante película homónima de Akira Kurosawa del año 1950.

La escena que se ha seleccionado es del episodio 37 (titulado *Echo*), perteneciente a la tercera temporada de la serie emitida en 2019. Se trata de una de las primeras escenas del episodio en la que en una radio se escucha música diegética, concretamente el *Vals de las Flores* de Tchaikovsky. Además, en esta escena en concreto aparece uno de los personajes nuevos de la tercera temporada de la serie llamado *Fyodor D.*, el cual es, siguiendo la premisa de los autores importantes, el escritor ruso Fyodor Dostoyevski.

Por último, hemos utilizado una escena de la serie *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* (2006), una de las series anime más representativas de la primera década del siglo XXI y característica del (sub)género *mecha* que comenzó en los años 70 con series como *Mazinger Z* (vv. directores, 1972) y *Mobile Suit Gundam (Kido Senshi Gundam, Yoshiyuki Tomino, 1979)*. La escena pertenece al último episodio de la serie (titulado *Re.:*) emitido en 2008. En ella se desarrolla el culmen de la narrativa de la serie y se escucha en la banda sonora otra de las piezas más populares de la música del anime, *Madder Sky*, y se utilizará como ejemplo de música extradiegética.

#### **8.3.4. Desarrollo de la práctica, cuestionarios y ejercicios**

Teniendo en cuenta la temporización de la práctica (una sesión de aproximadamente 55 minutos) el diseño y desarrollo de la experiencia se estructuró en 5 partes. Estas partes son: un cuestionario inicial, tres ejercicios con las bandas sonoras y un cuestionario final, las cuales están organizadas en diferentes secciones del cuestionario

en *Google Forms*<sup>318</sup>. Aunque atendiendo a los objetivos de la investigación nos centramos en el anime, podemos indicar que la práctica está diseñada de tal manera que se puede utilizar con otros artefactos culturales como videojuegos, películas, otras animaciones, etc., dado que se puedan intercambiar fácilmente las piezas y escenas por otras distintas.

El primer apartado consiste en la cumplimentación por parte de los alumnos de un cuestionario inicial. Antes de esto se les explica que estamos realizando un estudio y tesis doctoral sobre las bandas sonoras de un género en particular, pero no nombramos qué género es. Esto es importante ya que uno de los objetivos es comprobar si los alumnos son capaces de identificar la música del anime y de este modo reconocer las particularidades sonoras del género, por lo que es necesario partir únicamente del concepto de banda sonora y no nombrar el anime. Así, se les explica a los alumnos, para despertarles la curiosidad, su motivación y que estén activos, que son ellos los que intentarán averiguar, mediante la práctica y ejercicios, el género audiovisual sobre el que estamos realizando el estudio. Una vez explicado esto, se les pide que rellenen el primer cuestionario que hemos diseñado –cuestionario inicial–, el cual no solo les dará pistas sobre los posibles géneros sobre los que trata la experiencia, sino que está planteado para comprobar la afición del alumno hacia el audiovisual, los diferentes géneros, formatos y su interés y apreciación por las bandas sonoras. Este cuestionario es el siguiente<sup>319</sup>:

<b>¿Sueles ver películas?</b>			
Sí		No	
<b>¿Qué género te gusta más?</b>			
Ciencia-ficción	Superhéroes	Fantasía	Comedia
<b>¿Prestas atención a la banda sonora?</b>			
Sí		No	
<b>¿Conoces o ves alguna serie del género anime?</b>			
Sí		No	
<b>¿Conoces o juegas algún tipo de videojuego?</b>			
Sí		No	

Tabla 8.1.: Cuestionario inicial.

<sup>318</sup> Incluimos en este epígrafe tablas que reflejan la información ofrecida en los cuestionarios *Google Forms*.

<sup>319</sup> Junto a este primer cuestionario estaban las preguntas generales de edad, curso y género con los que se han obtenido los resultados expuestos en el muestreo de la experiencia. No se ha pedido ningún tipo de dato personal, como por ejemplo el nombre, para mantener el anonimato de los participantes.

Todas estas preguntas son de respuesta única –Sí o No–, excepto la pregunta sobre los géneros, que es de opción múltiple, donde los alumnos pueden señalar varios tipos dependiendo de sus aficiones. En lo referente a los géneros, somos conscientes de que estos son más complejos de definir, y que expresiones como “género de superhéroes” o “fantasía” simplifican los conceptos e incluso pueden ser similares. No obstante, los motivos por los que hemos seleccionado estas acepciones son porque es un vocabulario sencillo y directo, adecuado a las edades y dedicado a captar la atención inmediata del alumno de Secundaria. Estos alumnos entienden como “superhéroes” las populares películas de Marvel y DC que constituyen los largometrajes más taquilleros de los últimos años. De forma similar, estos alumnos entienden la “fantasía” como obras con elementos mágicos e irreales muy ligados a los folclores tradicionales-medievales, como las películas de las sagas *Harry Potter* o *El Señor de Los Anillos*. Los otros géneros, “ciencia-ficción” y “comedia” generalizan este tipo de obras y son acepciones más adecuadas y directas para los alumnos.

Tras la realización de este cuestionario procedemos seguidamente al primer ejercicio, el cual hemos denominado “audición de una pieza musical y visualización de la escena”. Con esta parte pretendemos conseguir varios de los objetivos como el que los alumnos sean capaces de identificar el género al que pertenece una banda sonora, ver si entienden una pieza determinada como música anime y tienen la habilidad de intuir el tipo de escena en el que se utiliza una pieza musical con características sonoras particulares.

El desarrollo es el siguiente: se les explica a los alumnos que vamos a escuchar una pieza musical, solo la música, pero que dicha pista es una banda sonora que pertenece a una escena en concreto, por lo que se les harán preguntas tanto sobre las propias características de la música, sobre el género al que pertenece y el tipo de escena en la que ellos creen que se utiliza la pista musical. Estas preguntas se han ideado previamente a la experiencia teniendo en cuenta todos los objetivos plasmados, las características de la música y los posibles conocimientos musicales del alumno. Se procede entonces a la audición de la pista *You Say Run*, sin decir el título. Mientras escuchan la pieza contestan a las preguntas sobre la música mediante su teléfono móvil (o dispositivo similar) en el cuestionario de *Google Forms*.

<b>Audición de la pieza musical</b>			
<b>¿A qué género crees que pertenece esta banda sonora?</b>			
<b>Videojuego</b>	<b>Anime</b>	<b>Película<sup>320</sup></b>	
<b>¿Qué es lo que más te ha llamado la atención de la música?</b>			
<b>Intensidad o fuerza</b>	<b>Melodía pegadiza</b>	<b>Sonoridad</b>	<b>Otro:</b>
<b>¿Con qué tipo de escena crees que suena esta música?</b>			
<b>Combate o pelea</b>	<b>Una conversación</b>	<b>Inicio de un viaje o aventura</b>	<b>Otro:</b>

Tabla 8.2.: Ejercicio 1 parte 1. Audición de una pieza musical.

Estas tres preguntas son de respuesta única en las que el alumno indica lo que más le llama la atención de la música y sobre el tipo de escena en que se usa esta banda sonora. En las dos últimas preguntas se ofrece la opción “otro”, que los alumnos pueden seleccionar y redactar en pocas palabras si piensan que es otro tipo de escena o música distinta a las otras opciones. En la primera pregunta, “¿A qué género crees que pertenece esta banda sonora?”, la opción videojuego la ofrecemos a conciencia sabiendo que muchos alumnos pueden seleccionar esta respuesta. Esto es debido a que el anime guarda muchos elementos en común con los videojuegos, muchos de los cuales se producen en Japón, por lo que las distintas músicas contienen componentes semejantes. De hecho, en la actualidad muchos compositores de anime también componen para videojuegos y viceversa. En el caso del compositor de *You Say Run*, Yuki Hayashi, también compone para videojuegos como *Super Mecha Champions* (2021). No obstante, sea cual fuere la respuesta, los alumnos seguirían demostrando su conocimiento de los géneros audiovisuales al indicar que esa música es distinta de la que se utiliza por ejemplo en las películas de acción real.

Cuando haya finalizado la pieza y los alumnos hayan contestado a las preguntas, se les proyecta la escena seleccionada de *My Hero Academia* donde aparece el combate y se escucha la pista *You Say Run* en su totalidad. En el cuestionario se les pregunta entonces a los alumnos si han averiguado correctamente el género audiovisual de la música y el tipo de escena en la que se utilizaba, lo que nos dará los resultados relacionados con las características de la música anime:

<sup>320</sup> La acepción “película” en este apartado puede llevar a confusión, ya que el anime también se presenta en formatos de largometrajes. No obstante, por los mismos motivos de sencillez y facilidad para los alumnos, estos suelen entender la definición de “película” como la interpretada por actores reales, utilizando las expresiones “película de animación” y/o “película anime” para las obras de estas características.

<b>Visualización de la escena</b>	
<b>¿Era el género que has pensado en un principio?</b>	
<b>Sí</b>	<b>No</b>
<b>¿Era el tipo de escena en la que has pensado?</b>	
<b>Sí</b>	<b>No</b>

Tabla 8.3.: Ejercicio 1 parte 2. Visualización de la escena.

Tras este ejercicio los alumnos ya sabrán que la experiencia y nuestro estudio trata las bandas sonoras del anime, por lo que les explicaríamos que el resto de la práctica la haremos con esta música. Pasamos entonces al segundo ejercicio que enfocamos al objetivo de la adquisición, enseñanza y aprendizaje de conceptos y elementos exclusivos del lenguaje *musivisual* y las bandas sonoras. En este caso hemos elegido dos conceptos que hemos considerado de atractivo e interés para los alumnos: los conceptos de “música diegética” y “música extradiegética”. Aunque autores como Heldt (2013) distinguen varios tipos de música diegética y extradiegética, hemos simplificado dichos conceptos para un mejor entendimiento del alumno de unas definiciones que probablemente desconoce y, por tanto, se trataría de una primera aproximación a esta nomenclatura.

Así, antes del siguiente ejercicio se explica detenidamente a los alumnos los conceptos. Para esto, pedimos a los alumnos que nos digan alguna película que a ellos les guste –en el capítulo 9 expondremos cómo surgieron muchas películas variadas e interesantes. A raíz del ejemplo que digan los alumnos se les explica que la música diegética es una música escuchada en la película y cuya fuente proviene físicamente de la imagen y la oyen los personajes, como por ejemplo la proveniente de una radio, un piano o equipos de música. Por su parte, la música extradiegética es la que no proviene de la imagen, su fuente no se ve en la acción, no la escuchan los personajes y normalmente se incluye en la postproducción (Xalabarder, 2006)<sup>321</sup>.

Seguidamente, cuando se hayan explicado los conceptos pasamos al siguiente ejercicio y parte del cuestionario. Proyectamos dos escenas audiovisuales, “Escena A” y “Escena B”, una con música diegética y otra con música extradiegética. La intención es que el alumno seleccione en el cuestionario qué escena tiene música diegética y qué

---

<sup>321</sup> Estas definiciones, en el desarrollo de las prácticas se expusieron de una manera más explicativa, ejemplificativa y sencilla, la cual aclararemos en el capítulo 9 a raíz de los ejemplos que nos dijeron los alumnos.



escena tiene música extradiegética. Es entonces cuando proyectamos como “Escena A” el clip de *Bungo Stray Dogs* en el que se escucha música diegética proveniente de una radio. La “Escena B” es el clip del anime *Code Geass: Lelouch of the Rebellion*, en el que se escucha la pieza *Madder Sky* como música extradiegética.

<b>Definición de los conceptos música diegética y música extradiegética</b>	
<b>Proyección de dos escenas: Escena A y Escena B</b>	
<b>¿Qué escena tiene música extradiegética?</b>	
<b>Escena A</b>	<b>Escena B</b>
<b>¿Qué escena tiene música diegética?</b>	
<b>Escena A</b>	<b>Escena B</b>

Tabla 8.4.: Ejercicio 2. Definición de conceptos de las bandas sonoras.

Tras el aprendizaje de estos conceptos procedemos al último ejercicio de la experiencia. En él tomamos el objetivo del aprendizaje musical y evaluamos la sencillez sonora, melódica, tímbrica y auditiva de las bandas sonoras del anime. Para esto, en el cuestionario, ofrecemos al alumno dos partituras con dos líneas melódicas diferentes, “Partitura A” y “Partitura B”. Reproducimos seguidamente la pieza musical de una banda sonora y el alumno tiene que seleccionar qué partitura o melodía es la correspondiente a la música que se está escuchando. Es en este ejercicio donde utilizamos la composición *Vogel im käfig* y su característica melodía. La partitura en donde aparece su melodía –que de hecho se interpreta un total de dos veces hacia el final de la pieza<sup>322</sup>– es la “Partitura A”. La “Partitura B” pertenece a la emocional pieza de piano *Watashi no Uso* que Masaru Yokoyama compuso en el anime *Your Lie in April (Shigatsu wa Kimi no Uso)*, Kyohei Ishiguro, 2014). Entre nuestro material también teníamos esta pieza en el caso de, tal y como sucedió en algunas prácticas, dispusiéramos de tiempo al final de la clase y entre otras cosas que realizáramos, escucháramos con los alumnos esta pieza de la “Partitura B” para que pudieran comprobar y apreciar las diferencias.

<sup>322</sup> La pieza *Vogel im käfig* dura un total de 4 minutos y la melodía concreta que se ve en la partitura solo se escucha dos veces desde el minuto 02:25. Hasta ese momento la melodía ha estado realizando pequeñas células y motivos melódicos con los que después se elaborará el completo de la melodía del final que ponemos como ejemplo. Al poner la pieza entera, los alumnos van escuchando los giros melódicos particulares con los que pueden intuir, antes de que llegue la melodía, cual es la partitura a la que pertenece. Esta composición se podría utilizar por tanto para la educación musical y el análisis de la forma y estructura musical con melodías, motivos, células, compases, etc.

<b>Audición de una pieza musical</b>	
<b>Partitura A</b>	
<p><i>Andante</i></p>	
<b>Partitura B</b>	
<p><i>Moderato</i></p>	
<p><b>¿Cuál de estas dos partituras pertenece a la pieza que acabas de escuchar?</b></p> <p style="display: flex; justify-content: space-around;"><b>Partitura A</b>      <b>Partitura B</b></p>	

Tabla 8.5.: Ejercicio 3. Identificación sonora y melódica de las bandas sonoras.

Con este último ejercicio pasamos al cuestionario final. Tras los ejercicios realizados varios de los objetivos se ven alcanzados. No obstante, otras pretensiones de la investigación como saber el conocimiento y afición del alumno tanto del anime, como del audiovisual y su interés por las bandas sonoras y la utilización de este tipo de música en las aulas, necesitan de un cuestionario para su logro. Así, con la finalización de los ejercicios se le pide al alumno, antes de pasar a un tiempo de preguntas o comentarios, que rellene el último cuestionario de la práctica. Este cuestionario lo hemos diseñado para que recoja varios elementos relacionados tanto con la motivación del alumno hacia la actividad realizada, su afición por el anime, su interés por las bandas sonoras y el atractivo de esta música para el aprendizaje en la educación musical. Además, tenemos en cuenta otros ítems con los que el alumno indica su afición por el audiovisual en general y otros formatos como series de televisión o películas. Esto nos sirve para poder comprobar si los alumnos disfrutaban de los productos audiovisuales, pudiéndose utilizar entonces para los procesos educativos.

En lo referente exclusivamente al anime hemos ofrecido diferentes preguntas y opciones con las que poder averiguar la afición y conocimiento del alumno por este género audiovisual. Hemos incluido una respuesta de opción múltiple en la que ofrecemos 10 obras anime –tanto populares como menos conocidas–, así como una pregunta de respuesta corta en la que los alumnos pueden poner otras series anime que conozcan y no estén en la lista.

<b>Género</b>			
<b>Masculino</b>		<b>Femenino</b>	
<b>Edad:</b>			
<b>Curso:</b>			
<b>3° ESO</b>	<b>4° ESO</b>	<b>1° Bachiller</b>	<b>2° Bachiller</b>
<b>¿Te ha gustado la actividad?</b>			
<b>Si</b>		<b>No</b>	
<b>¿Te gustaría volver a repetirla en otra ocasión?</b>			
<b>Sí</b>		<b>No</b>	
<b>¿Te gusta el género de animación japonesa conocido como anime?</b>			
<b>Sí</b>		<b>No</b>	
<b>¿Te gusta escuchar las bandas sonoras de tus películas y series favoritas?</b>			
<b>Sí</b>		<b>No</b>	
<b>En el caso de que veas anime, señala cuál de estas series has visto o conoces</b>			
<i>Attack on Titan (Ataque a los Titanes)</i>			
<i>My Hero Academia</i>			
<i>Naruto y/o Naruto Shippuden</i>			
<i>Hunter X Hunter</i>			
<i>Fairy Tail</i>			
<i>Kuroko no Basket</i>			
<i>Fullmetal Alchemist: Brotherhood</i>			
<i>Your Name (Kimi no Nawa)</i>			
<i>Akira</i>			
<i>El Viaje de Chihiro</i>			
<b>Si conoces algún anime que no esté en la lista escribe su nombre:</b>			
<b>Independientemente de que veas o no anime ¿te gustan las películas, series y bandas sonoras de otros géneros?</b>			
<b>Sí</b>		<b>No</b>	
<b>¿Podrías indicar entre 2 y 3 películas, series o bandas sonoras que te gusten?:</b>			

<b>¿Habías estudiado anteriormente las bandas sonoras en la asignatura de música?</b>
<b>Sí      No</b>
<b>¿Te gustaría que este tipo de música se impartiera en la asignatura?</b>
<b>Sí      No</b>
<b>¿Te gustaría aprender música con las bandas sonoras del anime?</b>
<b>Sí      No</b>

Tabla 8.6.: Cuestionario final.

Este cuestionario está ideado de tal manera que se pueda separar de la práctica al completo y poder obtener estos resultados aislados sobre la apreciación del anime y su potencial utilización en la Educación Secundaria. Por estos motivos volvemos a incluir las preguntas relacionadas con la edad y el curso. Así mismo, para poder contribuir a los estudios y prácticas que utilizan las bandas sonoras que se han nombrado en la introducción, hemos incluido las últimas preguntas sobre si los alumnos habían cursado anteriormente este tipo de música, si les interesaría que se utilizara más a menudo y si les gustaría o motivaría estudiar otros tipos de música en el aula como, por ejemplo, las bandas sonoras del anime.

Los resultados, transcurso de las experiencias, así como comentarios y cuestiones que surgieron en el desarrollo de las mismas en los centros de Castellón se exponen en el capítulo 9.

### **8.3.5. Experiencia piloto**

La experiencia, práctica y cuestionarios que acabamos de describir se pusieron a prueba en un estudio piloto desarrollado en dos prácticas distintas. Los motivos por los que realizamos la experiencia piloto fueron principalmente comprobar que los cuestionarios eran correctos, que los conceptos que tratábamos quedaban claros y entendibles para los estudiantes, que el tiempo total de la práctica era adecuado, que los alumnos respondían con motivación e interés, así como tener una noción previa del nivel de afición al anime por parte de los jóvenes. De esta manera, en el caso de que pudiéramos encontrar algún inconveniente o dificultad en estas prácticas, podríamos realizar cambios antes de proceder a un estudio de una mayor escala.

Estas experiencias se llevaron a cabo los días 30 de septiembre y 19 de octubre del año 2021. El muestreo que seleccionamos en este caso fue de carácter no

probabilístico, ya que los centros se escogieron a propósito por motivos de accesibilidad, proximidad y conocimiento del profesorado. La primera experiencia se desarrolló con un pequeño grupo de 14 estudiantes de 1º de Bachiller en el IES Sabuco de la ciudad de Albacete. Estos alumnos comprendían un rango de edad de los 16 a los 18 años. La segunda experiencia se desarrolló con un grupo de voluntarios de tercer curso del Grado en Educación Primaria de la Universidad de Murcia, un total de 23 estudiantes que comprendían un rango de edad entre los 21 y los 27 años, con un alumno de 39 y otro de 41.

La diferencia evidente entre los dos grupos tiene sus motivos. Con el grupo de Bachiller queríamos comprobar cómo funcionaba la práctica y la manera de responder de los alumnos de Secundaria antes de realizarla a una escala mayor. En lo referente a los estudiantes universitarios, queríamos comprobar si más allá de la adolescencia el anime sigue estando entre las preferencias de los jóvenes. En muchas ocasiones las características estéticas y narrativas del anime presentan un carácter maduro y complejo, por lo que son más apreciadas y entendidas por la población de entre los 20 y los 30 años. De los 23 alumnos que participaron en la experiencia universitaria, el 39,1% (9 alumnos) respondieron que veían anime. No es un número alto, pero teniendo en cuenta la muestra reducida de esta parte del estudio piloto puede ser considerado representativo, mostrando que el género del anime está presente y es visionado por parte de los jóvenes.

Otro aspecto derivado de esta prueba piloto es la comparación de cómo respondían los alumnos de Bachiller y Universidad a la realización de la experiencia. No se presentaron diferencias considerables ya que, por ejemplo, en lo referente a los conceptos de música diegética y música extradiegética (Ejercicio 2), tanto los alumnos de Bachiller como de Universidad no conocían los conceptos antes de proceder a la práctica y explicación. Esto es relevante ya que, en este ejercicio en concreto, tanto los alumnos del instituto como los universitarios contestaron correctamente. En el caso de los alumnos de Bachiller, el 85,7% (12 alumnos) comprendieron que la “Escena A” era la que tenía música diegética. En el caso de la Universidad, el 87% de los estudiantes (20 alumnos), identificaron que la “Escena A” presentaba este tipo de música. Se produjo, por lo tanto, el aprendizaje de nuevos conceptos haciendo uso de las bandas sonoras y escenas de anime.

La experiencia piloto con los 14 alumnos de Bachiller se desarrolló adecuadamente y los objetivos de la misma se vieron cumplimentados. Los resultados que se obtuvieron con la experiencia piloto no se diferencian demasiado de los que hemos obtenido con las prácticas en los centros de Castellón. Esto da también variedad y diversidad territorial al estudio. Además, las circunstancias y situaciones que se dieron en el transcurso de las distintas experiencias fueron semejantes y ejemplificativas del interés de los alumnos. Por ejemplo, en la práctica en el IES Sabuco se dieron dos situaciones concretas que demostraban estos elementos y el conocimiento del alumnado por el género del anime. En la realización del Ejercicio 3, la identificación de la partitura, mientras se reproducía la pieza, un alumno nos llamó y en voz susurrante nos preguntó “¿esta es la banda sonora de *Ataque a los titanes*, no?” Al final de la misma experiencia, otra alumna se acercó con su agenda y nos pidió que le apuntáramos el título de la música del Ejercicio 3, la pieza *Vogel im Käfig*, ya que le había gustado mucho. Además, esta alumna nos comentó que solía ver anime y que le gustaba la serie *DARLING in the FRANXX* (Atsushi Nishigori, 2018).

Estas dos anécdotas son importantes ya que infieren aspectos interesantes para los propósitos de nuestro estudio. Por un lado, el conocimiento de la banda sonora de una pieza musical y la afición a diferentes obras demuestra un amplio conocimiento del medio del anime por parte de los alumnos, por lo que no es un universo alejado de su presente. Por otro lado, con respecto al interés despertado por la pieza *Vogel im Käfig*, alumnos que no tengan un gran conocimiento del anime se pueden sentir atraídos por productos audiovisuales que contengan músicas actuales que les sean más conocidas o atractivas. De esta manera, dicha composición puede servir de punto de inicio para avanzar en el conocimiento. A partir de su escucha y dada la buena aceptación, se puede invitar a los alumnos a conocer músicas hacia las que quizá nunca se habrían acercado, y además comprobar cómo el anime no es un género exclusivamente masculino y que progresivamente (como sucede en otros contextos audiovisuales) las mujeres son cada vez más visibles ya no solo como aficionadas –como en el caso de la alumna– sino también como creadoras. En lo referente a la obra apreciada por esta estudiante, *DARLING in the FRANXX* (2018), su banda sonora la escribe la compositora Asami

Tachibana<sup>323</sup>. De esta manera, con las bandas sonoras del anime, al mismo tiempo que se trabaja la música se pueden tratar múltiples aspectos, como las perspectivas de género.

Así, con los resultados que obtuvimos, tras comprobar que era factible la realización de la práctica y que el diseño de los cuestionarios era adecuado con los alumnos de 1º de Bachiller, que eran entendibles y que los estudiantes respondieron con motivación e interés, decidimos realizar la misma práctica y cuestionarios en una mayor escala sin apenas cambios. La misma práctica se ha llevado a cabo con 142 alumnos, con un mayor rango de edad y diferentes cursos en los centros de Castellón de la Plana, lo cual redactamos en el siguiente capítulo.

---

<sup>323</sup> Asami Tachiba es una compositora muy activa en el medio del anime. Compone otras obras como *Haikyū* (Susumu Mitsunaka, 2014) –junto con Yuki Hayashi–, o la mágica y fantástica música de *Raven of the Inner Palace* (*Kokyu no Karasu*, Chuzuru Miyawaki, 2022).

## CAPÍTULO 9

### **Desarrollo y resultados de la experiencia. Apreciación de las bandas sonoras del anime y sus aplicaciones didácticas.**

En este capítulo en el que finalizamos con la parte educativa, redactamos el desarrollo general de la experiencia y práctica didáctico-musical llevada a cabo con 142 alumnos de Educación Secundaria. Describimos el transcurso de las experiencias, así como las distintas anécdotas interesantes con los alumnos que sirven para demostrar o validar los diferentes objetivos previos al estudio. De igual manera, mediante varios gráficos y tablas plasmamos los resultados de los cuestionarios y ejercicios que realizamos, lo que nos sirve para su análisis, comentario y consecución de las pretensiones y objetivos de esta parte de la investigación. Dichos resultados han sido satisfactorios y muestran tanto la afición por el género anime, la apreciación de sus bandas sonoras, y el interés de los estudiantes por la utilización de las bandas sonoras, desde un punto de vista general, en los procesos de la enseñanza musical.



Las experiencias prácticas con los 142 alumnos de los diferentes institutos de Castellón de la Plana, y que abarcan varios grupos desde 3º de la ESO a 2º de Bachiller, se desarrollaron de forma presencial en 11 sesiones y 5 días diferentes a lo largo de los 4 meses de la estancia predoctoral. Dichos días fueron: jueves 3, miércoles 30 y jueves 31 del mes de marzo; y miércoles 4 y jueves 5 del mes de mayo del año 2022. Todas las actividades se realizaron sin ningún tipo de incidencia destacable y de forma adecuada, dentro del tiempo estimado y con tiempo al final de la clase para comentar aspectos diversos con los alumnos. Varios días antes de cada actividad hablamos con los diferentes profesores que nos acompañarían para concretar los términos y formas en las que íbamos a desarrollar las prácticas y el pase de cuestionarios. Concretamos con todos ellos que un día antes subirían a la plataforma *Aules* nuestro enlace al cuestionario de *Google Forms*, de forma oculta y programado para que estuviera disponible y accesible en la hora de clase en la que íbamos a realizar la experiencia. Así mismo, los profesores recordaron a los alumnos que llevaran el móvil esos días de clase ya que lo necesitarían para realizar una actividad, aunque en diferentes clases se hicieron uso de ordenadores y tabletas proporcionadas por los centros. También comentamos a los profesores que era importante que, a pesar de avisar a los alumnos con antelación, no les nombraran a estos que se iba a realizar una experiencia relacionada con el anime, ya que uno de los propósitos de la experiencia era reconocer el género sobre el que se trabajaba.

Así, en las actividades con los grupos, los profesores nos presentaron brevemente a los estudiantes, comentando que veníamos de la Universidad de Murcia, que estábamos en la Universidad Jaume I realizando una estancia y que durante esa hora de clase iban a realizar una actividad. Tras esto el alumnado entró con sus dispositivos en la plataforma *Aules* y accedió al enlace en el que se encontraba nuestro cuestionario de *Google Forms*. En este cuestionario, al estar dividido por diferentes secciones, le dijimos a los alumnos que lo rellenarían paso a paso, conforme nosotros lo fuésemos indicando en el desarrollo de la experiencia y los ejercicios.

Una vez los alumnos abrieron el enlace, les explicamos brevemente la experiencia. Dijimos que estábamos haciendo un estudio sobre las bandas sonoras, sobre su apreciación por parte de los estudiantes y sobre la implicación de este tipo de música en las aulas de música de Educación Secundaria. Así mismo preguntamos si estaban familiarizados con el concepto de banda sonora, a lo cual todos los alumnos respondieron que sí y que lo entendían como la música que sonaba en las películas, videojuegos, etc.

También comentamos que la práctica trataba las bandas sonoras de un género audiovisual en específico, pero que no decíamos que género era ya que serían ellos, a través de los primeros ejercicios y cuestionarios, los que intentarían averiguar el género audiovisual. Les aclaramos finalmente que la práctica constaba de cinco partes: un cuestionario inicial, tres ejercicios y un cuestionario final.

Así, indicamos a los alumnos que realizaran el cuestionario inicial (Tabla 8.1.), el cual les iba a dar algunas pistas de los géneros audiovisuales sobre los que podría versar la experiencia. Este cuestionario inicial nos proporciona a su vez los resultados sobre la afición de los alumnos a los formatos audiovisuales, su apreciación y conocimiento de los mismos, así como la apreciación por las bandas sonoras. Una gran mayoría de los participantes, el 88, 7% (126 alumnos), respondieron que suelen ver películas frecuentemente. En lo referente a los géneros –que eran de respuesta múltiple y los encuestados podían seleccionar varios– el más señalado ha sido el de ciencia-ficción, 55,6%, seguido del género de comedia, 50%. En cuanto a las bandas sonoras, son un mayor número de alumnos, un total de 95 (66,9%), los que prestan atención a este componente audiovisual. Con respecto a las preguntas más interesantes para nuestro estudio de este cuestionario inicial, la afición a los videojuegos y al anime, se obtienen resultados satisfactorios. Un 47,2% de los alumnos (67 estudiantes) afirman ver o conocer series anime. Una mayoría de los participantes, el 80,3% (114), juegan a videojuegos.

<b>Géneros audiovisuales</b>	<b>Alumnos de Educación Secundaria. 142 (100%)</b>
Ciencia-ficción	79 alumnos (55,6%)
Superhéroes	39 alumnos (24,6%)
Fantasía	42 alumnos (29,6%)
Comedia	71 alumnos (50%)

Tabla 9.1.: Géneros apreciados por los alumnos.

Estos resultados muestran por tanto cómo los alumnos de Secundaria son aficionados y ávidos consumidores de los formatos audiovisuales. En lo que respecta a nuestro objeto de estudio, el anime, es un porcentaje muy cercano a la mitad de los encuestados los que ven o son aficionados a este género. Aunque no sea la mayoría, es un número próximo a la mitad de la muestra, lo que permite comprender que el anime es un género muy presente entre la sociedad joven actual y que es apreciado por un número

considerable de estudiantes de Educación Secundaria. Así mismo, que presten atención a la banda sonora muestra la atracción que crea este elemento para los alumnos.

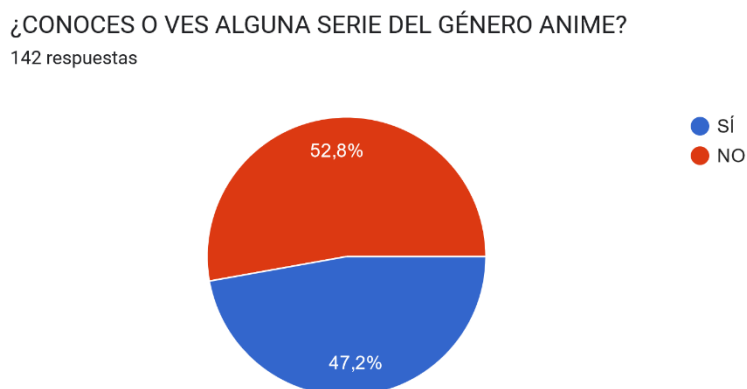


Gráfico 9.1.: Visualización de series anime.

En el desarrollo de la experiencia, una vez los alumnos contestaron a este cuestionario inicial, pasamos a la realización del primer ejercicio, que se encontraba en la siguiente sección del formulario. Les explicamos a los discentes que iban a escuchar una pieza musical, pero que dicha música pertenece a una escena concreta de un formato audiovisual y que ellos intentarían averiguarlo. Pedimos que, durante los cuatro minutos de la pieza, la escucharan detenidamente y a la vez contestaran a las preguntas del cuestionario que les hacíamos sobre dicha música (Tabla 8.2.). Comentamos que las preguntas (y respuestas) servían para ver la apreciación de las bandas sonoras, el conocimiento e intuición por parte de los alumnos, así como la expresión, capacidad de comunicación y funcionalidades de una pista musical con fines audiovisuales. Queríamos comprobar si con solo las características musicales, los alumnos eran capaces de identificar el género y el tipo de escena en la que suena esa pieza musical. Reprodujimos así, con el desconocimiento del alumnado, la pieza *You Say Run*.

Los resultados de este ejercicio fueron satisfactorios y semejantes a los previstos. Una gran mayoría de los estudiantes, el 88,7% (126 alumnos), consideraron que la pieza musical que estaban escuchando pertenecía a una obra del género anime. La opción de videojuego, que era otra de las posibilidades, solo fue indicada por 11 encuestados (7,7%). En la siguiente pregunta, sobre las características musicales de la pista que más llamaban la atención de los estudiantes, un 73,9% (105 alumnos) coincidieron en que lo que más les llamaba la atención era su “Intensidad o Fuerza”, mientras que un 12% apreciaron más

la sonoridad general y otro 11,3% prestaron más atención a la melodía principal de la música. Esta pregunta tenía la opción “otro”, en la que los alumnos podían explicar con pocas palabras otros elementos de la pieza que ellos apreciaran o que despertaran su curiosidad. En este caso se obtuvieron dos respuestas interesantes sobre la capacidad de atención y análisis auditivo de los alumnos. Un estudiante indicó que lo que más le llamó la atención fue “La fuerza de la batería y su ritmo”, mientras que otro alumno escribió “Cambios de ritmo”. Estas dos respuestas nos arrojan datos cualitativos sobre cuáles son otros elementos musicales que atraen la atención del estudiante de Secundaria, en este caso el ritmo y su variación, que son elementos característicos tanto de la pieza *You Say Run* como de gran parte de las bandas sonoras del anime.

¿A QUÉ GÉNERO CREES QUE PERTENECE ESTA BANDA SONORA?  
142 respuestas

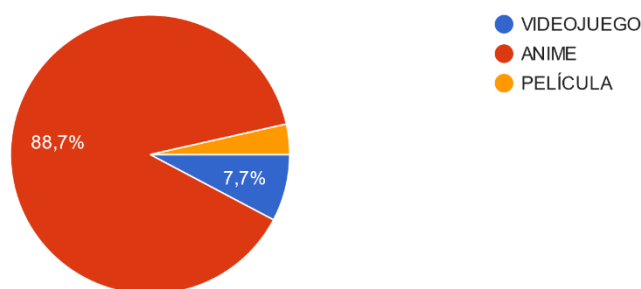


Gráfico 9.2.: Género audiovisual de la pieza musical.

La última pregunta de esta sección es la que, tanto a nivel cualitativo como cuantitativo, contiene datos más destacables. En este caso se preguntaba sobre el posible tipo de escena en la que se escuchaba esta pieza musical. La respuesta mayoritaria, con un 61,3% (87 alumnos), ha sido la de “Combate o Pelea”. La siguiente opción más indicada ha sido “El inicio de un viaje o aventura”, con un 34,5% (49 estudiantes). En la opción “otro” de esta pregunta se obtienen comentarios de los alumnos con cierta relevancia, ya que varios de ellos afirman que es una pieza de anime y dan respuestas del tipo: “Intro de un anime” o “me suena a un opening, como la introducción del anime”. En esta opción se ha obtenido una respuesta más elaborada que se relaciona con el conocimiento del alumnado por las formas narrativas del audiovisual, ya que se contestó: “Héroe obtiene un poder en medio de una batalla que parecía que iba a perder para ganar”.

## ¿CON QUÉ TIPO DE ESCENA CREES QUE SUENA ESTA MÚSICA?

142 respuestas

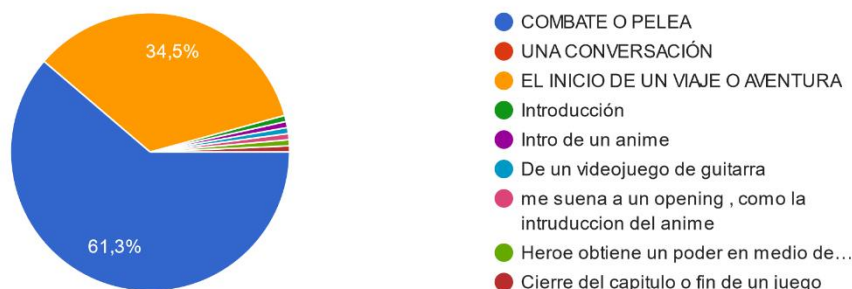


Gráfico 9.3.: Tipo de escena de la pista musical.

En la experiencia, durante los minutos de reproducción de la pieza, se dieron varias circunstancias que, sumadas a estos datos ofrecen otros resultados cualitativos. Por ejemplo, escuchamos varias conversaciones susurrantes entre los propios alumnos en los que algunos decían: “esta es la música de *Boku no Hero*”, o “esto suena en la pelea de *All Might*”. Otros alumnos nos preguntaban directamente “esto es de *My Hero Academia* ¿no?”. Una alumna nos comentó “creo que esta es la banda sonora de *Haikyu*”. Este último comentario también es importante ya que *Haikyu* (Susumu Mitsunaka, 2014) es un anime cuya música la compone el mismo compositor de la pieza *You Say Run*, Yuki Hayashi. Esto se puede relacionar con la capacidad de asociación de los alumnos, ya que pueden asociar unas músicas con otras, unas bandas sonoras con otras e identificarlas con una sonoridad o compositor particular. Por lo tanto, estos comentarios junto con los datos obtenidos en los cuestionarios y las otras expresiones recopiladas como “Héroe obtiene un poder...”, muestran que los alumnos son capaces de identificar distintos tipos de música y relacionarlas con determinadas circunstancias audiovisuales o narrativas a raíz de las propias características musicales. Esto demuestra también la capacidad de expresión y comunicación de las bandas sonoras o la música audiovisual. Por otro lado, se comprueba cómo hay un alumnado aficionado al anime que además conoce las formas del género y sus bandas sonoras. Podemos afirmar así que la música del anime es apreciada por los alumnos y contiene elementos particulares que permiten su identificación y asociación con dicho género audiovisual.

Estos resultados se confirman en la siguiente sección del cuestionario (Tabla 8.3.). Una vez acabó la pieza y los alumnos contestaron a las preguntas, proyectamos la escena

audiovisual en la que suena la pista musical completa que acababan de escuchar, el combate de final de temporada de *My Hero Academia* (2016). En este punto también indicamos a los participantes que prestaran atención a la música, ya que la escena tenía otros efectos de sonido y voces de personajes que en varios momentos sonaban con mayor volumen que la banda sonora. Les dijimos además que mientras veían la escena, podían contestar a dicha sección del cuestionario. En el momento que empezamos a proyectar la escena y surgieron en pantalla los personajes anime o el desarrollo del combate, no faltaron entre los alumnos sus típicas expresiones del tipo: “¡Lo Sabía!” o “¡Toma!”. Esto muestra también la motivación y entretenimiento de los jóvenes hacia este tipo de actividades en las que trabajamos con recursos que forman parte de sus gustos e intereses más allá del aula. Mientras se reproducía la escena y los alumnos la veían y escuchaban la música contestaron a las siguientes preguntas, en las que el 85,1% (120 alumnos) afirmaron que habían averiguado el género audiovisual de la pista musical y un 64,5% (91 alumnos) entendieron que las características musicales de la pieza acompañaban una escena de acción o combate.

Tras esta parte de la práctica los alumnos ya supieron que el estudio trataba las bandas sonoras del anime, por lo que les explicamos brevemente los motivos y les dijimos que el resto de la actividad se haría con las bandas sonoras de dicho género. Procedimos entonces a la realización del Ejercicio 2 (Tabla 8.4.). Indicamos a los alumnos que pasaran a la siguiente sección del cuestionario, donde habíamos insertado un breve párrafo definiendo la música diegética y la música extradiegética, aunque lo explicaríamos también presencialmente. Comentamos que íbamos a hacer otro ejercicio en el que explicaríamos dos conceptos del lenguaje de las bandas sonoras y que utilizaríamos ejemplos de anime para comprobar si habían entendido los términos y las definiciones. En este momento decidimos hacer una explicación y ejemplificación práctica de los conceptos diegético y extradiegético para que el alumno los entendiera fácilmente. Primero preguntamos a los discentes –fuera de cuestionario– si habían cursado o impartido en clase de música elementos relacionados con las bandas sonoras y la música de cine. Se obtuvieron respuestas muy variadas, pero la mayoría fueron un “no”. De igual manera, cuando preguntamos si conocían los conceptos de música diegética y extradiegética, la inmensa mayoría nos dijeron que no sabían nada al respecto.

Procedimos entonces a una explicación detallada de los significados, elementos y características de estos conceptos. Pedimos al alumnado de los distintos grupos que nos

dijeran una película que a ellos les gustara, que podía ser cualquier película o serie, que no tenía que ser una obra anime, sino una película que ellos conocieran. Obtuvimos una gran variedad de obras de diferentes géneros, épocas, características, etc. Los alumnos nos ofrecieron ejemplos como: *Spiderman*, *Los Vengadores*, *Harry Potter*, *El señor de los Anillos*, *El Padrino*, *La La Land*, *Juego de Tronos*, *Peaky Blinders*, *A tres metros sobre el cielo*, *Interstellar*, *Origen*, *El Caballero Oscuro*, *Un Puente hacia Terabitia*, *El Último Mohicano*, *Gladiator*, *Vikings*, *Star Wars*, *Titanic*, *Avatar*, etc. Utilizamos estos diferentes ejemplos para explicarles a los alumnos que, cuando los actores ruedan las películas y están trabajando en el rodaje, siguiendo las indicaciones del director, moviéndose por los escenarios, rodeados de cámaras, y actuando entre ellos, dichos actores no están escuchando música. La música que se escucha en la banda sonora es una música que, en el proceso de producción, se acopla después, cuando la película ya está rodada, montada y los actores han terminado de trabajar. Indicamos a los alumnos que estas características, que ellos conocen con el término de banda sonora, el “nombre técnico” era “música extradiegética”, es decir, una música que no escuchan los actores/personajes ya que donde ellos están trabajando y actuando no hay una fuente visible ni reconocible que reproduzca la música.

Así, les explicamos “qué pasa” en el otro caso, es decir, cuando los actores están rodando y ellos sí están escuchando la música ya que suena en una radio, un equipo de música, hay un grupo interpretando música, son los propios actores los que tocan algún instrumento o escuchan música con auriculares, etc. Además, también les indicamos que, cuando la película está montada, los espectadores “ven” en la imagen la música que están escuchando los actores ya que ven la radio, el equipo de música, o los instrumentos musicales. Esto es lo que se denomina “música diegética”, la que escuchan los personajes/actores y la fuente del sonido se ve en la propia imagen. En uno de los ejemplos que más se repitió entre el alumnado, el de *Harry Potter*, lo ejemplificamos en, por ejemplo, los partidos de *Quidditch*. En dichos partidos, los espectadores están escuchando una banda sonora que los personajes no oyen, es decir, música extradiegética. En el otro caso, en la tercera película de la saga, *El Prisionero de Azkaban*, en los minutos iniciales aparece un coro de alumnos del colegio *Hogwarts* cantando una canción delante de otros personajes, lo que es el ejemplo de música diegética.

Estas explicaciones que dimos fueron entendidas y captadas por los alumnos, tal y como se demuestra en el siguiente ejercicio. Comentamos a los estudiantes que estas

definiciones se dan exactamente igual en la animación y en el anime, solo que en lugar de actores se “dibujan” los personajes. Así, les dijimos a los participantes que para ver si habían entendido los conceptos íbamos a proyectar dos escenas de anime, “Escena A” y “Escena B”, una con música diegética y otra con música extradiegética, y ellos tenían que seleccionar qué escena tenía cada tipo de música a través de la siguiente sección del cuestionario (Tabla 8.4.). Proyectamos entonces como “Escena A” unos tres minutos de la escena de *Bungo Stray Dogs* (2016) en la que sonaba música diegética proveniente de una radio. Después proyectamos la “Escena B” seleccionada del final de *Code Geass* (2006) donde la banda sonora es extradiegética. Los resultados fueron satisfactorios ya que la amplia mayoría de los alumnos, el 92,3% (131), identificaron que la escena con música extradiegética era la “Escena B” y que la “Escena A” era la que tenía música diegética. Con esto podemos confirmar que obtuvieron nuevos aprendizajes de dos conceptos de las bandas sonoras utilizando para ello música y escenas del anime.

¿QUÉ ESCENA TIENE MÚSICA EXTRADIEGÉTICA?

142 respuestas

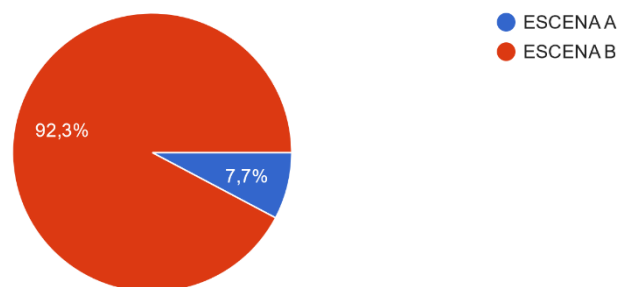


Gráfico 9.4.: Escena con música extradiegética.

Tras esto, indicamos al alumnado que íbamos a proceder al último ejercicio. Le hicimos la pregunta –fuera de cuestionario– ¿Cómo lleváis el lenguaje musical y la lectura de partituras? Entre risas, bufidos, y algunos alumnos que se tapaban las caras con las manos, la respuesta general y mayoritaria fue: “¡Mal!”. Dijimos que pasaran a la siguiente sección del cuestionario donde había dos partituras con dos líneas melódicas diferentes, “Partitura A” y “Partitura B” (Tabla 8.5.). Tranquilizamos a los adolescentes comentándoles que no estábamos evaluando su lectura musical. Queríamos comprobar si la expresión auditiva de la música anime era suficiente para que los alumnos, con un mínimo conocimiento de lectura musical, sumado a la sonoridad conocida de la música



anime, pudiesen identificar partituras y líneas melódicas. Por lo que les invitamos a que se tomaran este ejercicio como un juego.

Explicamos que escucharían una nueva pieza musical de una banda sonora de anime, en la cual sonaba una melodía que aparecía en una de las dos partituras que podían leer en el cuestionario. Tenían que seleccionar si la melodía que estaban escuchando era la “Partitura A” o la “Partitura B”. También les aclaramos que la pieza duraba 4 minutos, y que en los pocos compases que veían en el cuestionario no estaba la pieza al completo, sino la melodía principal. En este momento decidimos ayudar ligeramente a los alumnos indicándoles que, cuando en la música se fuese a escuchar la melodía al completo, levantaríamos la mano para que estuvieran atentos y pudieran entender mejor la melodía. Reprodujimos sin que los participantes supieran el título, la pieza *Vogel im Käfig*.

Durante los minutos en los que sonaba la pieza no faltaron comentarios de jóvenes que ya la conocían y sabían no solo el anime del que era, sino también la escena concreta en la que sonaba. En este caso se dieron situaciones muy similares a las del estudio piloto. Otras circunstancias que apreciamos tienen relación con la propia formación musical de los alumnos. Al ser institutos de una ciudad, y tal y como nos comentaron varios profesores antes de las prácticas, había varios alumnos que asistían al conservatorio. Esto lo pudimos observar en cómo algunos estudiantes, mientras sonaba la pieza, marcaban con las manos el compás o con sus puños golpeaban suavemente las mesas marcando la subdivisión binaria del ritmo de la música. Un participante en concreto nos comentó al final del ejercicio que antes de que apareciera la melodía sabía cuál era la partitura porque el compás de la música estaba en 4/4.

Aun a pesar de algunas reticencias de los alumnos a la lectura musical, los resultados fueron satisfactorios ya que una gran mayoría, el 87,3% (124 alumnos), identificaron correctamente que en la pieza que estaban escuchando sonaba la melodía que aparecía en la “Partitura A”. Esto puede mostrar en cierta forma que la música anime, desde una perspectiva general, es asequible y entendible a la escucha del estudiante medio de Secundaria.

¿CUÁL DE ESTAS DOS PARTITURAS PERTENECE A LA PIEZA QUE ACABAS DE ESCUCHAR?

142 respuestas

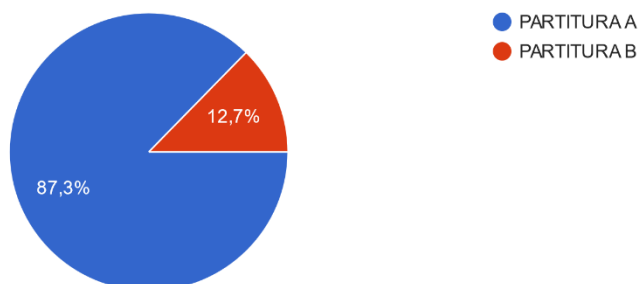


Gráfico 9.5.: Partitura de la pieza musical.

Tras esto, comentamos con los alumnos que los ejercicios y la práctica habían concluido y que teníamos tiempo para una ronda de preguntas, sugerencias, comentarios, dudas, sobre algo en concreto que quisieran saber, etc. No obstante, les pedimos que antes dedicaran unos minutos a rellenar el último cuestionario (Tabla 8.6.), en el que les preguntábamos por el desarrollo de la práctica, su opinión, así como preguntas sobre el anime, las bandas sonoras o sus gustos audiovisuales, lo que nos serviría también para los propósitos de nuestro estudio. De esta manera, en dicho cuestionario, casi la totalidad de los participantes, el 97,9% (139 alumnos), manifestaron que la actividad les había gustado y un 91,5% (129 estudiantes) indicaron que les gustaría repetirla en otra ocasión. En la siguiente pregunta y una de las más significativas para nuestro estudio (“¿Te gusta el género de animación japonesa conocido como anime?”) se han obtenido resultados notables ya que el 50,7% (72 alumnos) indicaron que sí. Además, una gran mayoría de los alumnos de Secundaria, el 86,5%, afirman que les gusta escuchar las bandas sonoras de sus películas y series favoritas.

¿TE GUSTA EL GÉNERO DE ANIMACIÓN JAPONESA CONOCIDO COMO ANIME?

142 respuestas

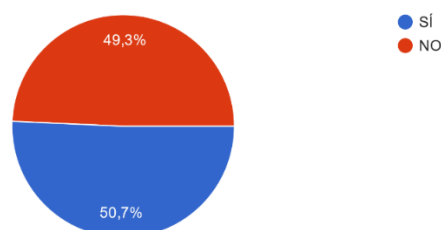


Gráfico 9.6.: Afición por el anime en Secundaria.

En el apartado en el que ofrecíamos un total de 10 animes a los alumnos y ellos tenían que seleccionar los que conocieran o hubieran visto, se obtuvieron resultados que demuestran que una parte de los estudiantes de Secundaria son aficionados y espectadores del género. A esta pregunta contestaron un total de 104 alumnos, los cuales conocen varias de las series y/o películas que se ofrecieron en la lista.

<b>Series y películas anime</b>	<b>Alumnos de Secundaria, 104 respuestas (100%)</b>
<i>Attack on Titan (Ataque a los Titanes)</i>	77 alumnos (74%)
<i>My Hero Academia</i>	61 alumnos (58,7%)
<i>Naruto y/o Naruto Shippuden</i>	86 alumnos (82,7%)
<i>Hunter X Hunter</i>	34 alumnos (32,7%)
<i>Fairy Tail</i>	31 alumnos (29,8%)
<i>Kuroko no Basket</i>	32 alumnos (30,8%)
<i>Fullmetal Alchemist: Brotherhood</i>	28 alumnos (26,9%)
<i>Your Name (Kimi no Nawa)</i>	39 alumnos (37,5%)
<i>AKIRA</i>	22 alumnos (21,2%)
<i>El Viaje de Chihiro</i>	50 alumnos (48,1%)

Tabla 9.2.: Animes conocidos por los alumnos.

Que una buena parte de los estudiantes son aficionados y conocedores del género se sigue confirmando en la siguiente pregunta del cuestionario. En esta cuestión, en las 76 respuestas que se obtuvieron, los jóvenes ofrecieron una amplia lista de películas y series anime que conocían y habían visto. Surgieron así mismo obras que no son de amplia popularidad, lo que demuestra el conocimiento y el apego de algunos jóvenes por este género de animación. Algunas de las obras que citaron los alumnos pueden observarse en la tabla 9.3.

<b>Lista de obras anime citadas por 76 alumnos</b>			
<i>Kimetsu no Yaiba</i>	<i>Kingdom</i>	<i>Your Lie in April</i>	<i>A Silent Voice</i>
<i>Jujutsu Kaisen</i>	<i>Violet Evergarden</i>	<i>El Piano del Bosque</i>	<i>El Castillo Ambulante</i>
<i>Jojo's Bizarre Aventure</i>	<i>Dragon Ball (Z, GT, Super)</i>	<i>The Promised Neverland</i>	<i>Quiero comerme tu pancreas</i>
<i>One Piece</i>	<i>Doraemon</i>	<i>Haikyuu</i>	<i>La Colina de las Amapolas</i>
<i>Hellsing</i>	<i>Sin-Chan</i>	<i>Death Note</i>	<i>Mi Vecino Totoro</i>
<i>Monster</i>	<i>Inazuma Eleven</i>	<i>Digimon</i>	<i>La Tumba de las Luciérnagas</i>
<i>Psycho Pass</i>	<i>Pokemon</i>	<i>Spy x Family</i>	<i>El Niño y la Bestia</i>
<i>Another</i>	<i>Kakegurui</i>	<i>Darling in the Franxx</i>	<i>Caballeros del Zodíaco</i>
<i>SAO</i>	<i>Bleach</i>	<i>Evangelion</i>	<i>Yuri on Ice</i>
<i>Devilman</i>	<i>Code Geass</i>	<i>Berserk</i>	<i>Toradora</i>
<i>No Game No Life</i>	<i>Tokyo Ghoul</i>	<i>Re:Zero</i>	<i>Given</i>
<i>Parasyte</i>	<i>Assassination Classroom</i>	<i>Vinland Saga</i>	<i>Free!</i>
<i>Baki</i>	<i>Rent a Girlfriend</i>	<i>86 EightySix</i>	<i>Ajin</i>

<i>Grils UND Panzer</i>	<i>Fire Force</i>	<i>Konosuba</i>	<i>Tenki no Ko</i>
<i>Gleipnir</i>	<i>Tokyo Revengers</i>	<i>Black Clover</i>	<i>Fruits Basket</i>
<i>Mirai Nikki</i>	<i>Youjo Senki</i>	<i>Nanatsu no Taizai</i>	<i>Dr. Stone</i>

Tabla 9.3.: Animes citados por los alumnos.

En las preguntas que se desviaban del anime para ver otros ejemplos audiovisuales que fueran apreciados por los alumnos se obtuvieron también buenos resultados. El 97,8% (138 alumnos) indicaron que les gustaban películas, series y bandas sonoras fuera del género del anime. 129 encuestados ofrecieron una amplia lista de otras películas, series y bandas sonoras a las que son aficionados. Reflejamos algunos de estos ejemplos en la tabla 9.4.

<b>Obras audiovisuales citadas por 129 alumnos</b>			
<i>Titanic</i>	<i>Misión Imposible</i>	<i>Series y películas de Marvel</i>	<i>El Padrino</i>
<i>Interstellar</i>	<i>Harry Potter</i>	<i>Stranger Things</i>	<i>Crónicas vampíricas</i>
<i>La Lista de Schindler</i>	<i>Un Puente hacia Terabitia</i>	<i>Mamma Mia</i>	<i>The Walking Dead</i>
<i>Juego de Tronos</i>	<i>Halo (Videojuego)</i>	<i>Pearl Harbour</i>	<i>La Novia Cadáver</i>
<i>Gladiator</i>	<i>Final Fantasy (Videojuego)</i>	<i>Avatar</i>	<i>La Vida es Bella</i>
<i>Piratas del Caribe</i>	<i>El Pianista</i>	<i>Requiem for a Dream</i>	<i>West Side Story</i>
<i>La Misión</i>	<i>La Casa de Papel</i>	<i>La saga de Rocky</i>	<i>Teen Wolf</i>
<i>Forrest Gump</i>	<i>After</i>	<i>Peaky Blinders</i>	<i>Grease</i>
<i>300</i>	<i>Elite</i>	<i>Fast and Furious</i>	<i>Indiana Jones</i>
<i>Tiburón</i>	<i>Física o Química</i>	<i>V de Vendetta</i>	<i>Man of Steel</i>

Tabla 9.4.: Otras obras audiovisuales apreciadas por los alumnos.

En las tres últimas preguntas del cuestionario conseguimos resultados sobre los intereses del alumno respecto a la utilización de las bandas sonoras en general, y del anime en particular, en las aulas de educación musical. Realizamos la pregunta en cuestionario de si habían cursado anteriormente las bandas sonoras, a lo que un 59,9% (85 alumnos), respondieron que no. No obstante, es una gran mayoría de los participantes, el 78,2% (111 estudiantes) a la que le gustaría que las bandas sonoras se impartieran en la asignatura de música. Finalmente, el 59,6% de los alumnos participantes indicaron que les gustaría aprender música a través de las bandas sonoras del anime.

¿TE GUSTARÍA QUE ESTE TIPO DE MÚSICA SE IMPARTIERA EN LA ASIGNATURA?  
142 respuestas

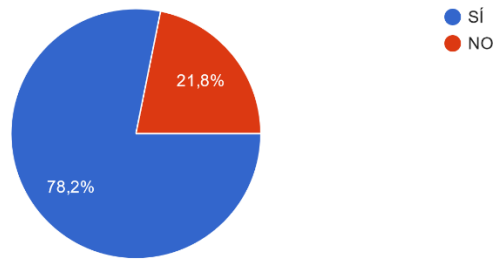


Gráfico 9.7.: Interés del alumno por la utilización de bandas sonoras.

¿TE GUSTARÍA APRENDER MÚSICA CON LAS BANDAS SONORAS DEL ANIME?  
141 respuestas

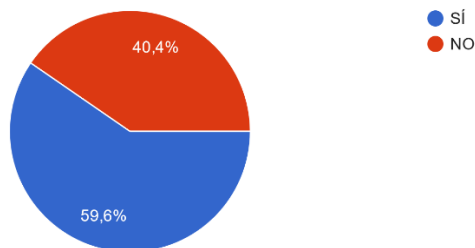


Gráfico 9.8.: Interés del alumno por la utilización de las bandas sonoras del anime.

Tras la cumplimentación de este cuestionario, aprovechamos los últimos 10 minutos en cada práctica para comentar de manera informal otros aspectos con los alumnos, obteniendo así otras informaciones que apoyan los resultados obtenidos. Por ejemplo, varios alumnos nos dijeron que la práctica les había gustado mucho, otros nos preguntaron si íbamos a volver otro día y otros nos dijeron que podríamos volver otro día con otros ejemplos de obras audiovisuales y conceptos de bandas sonoras distintos. Algunos jóvenes sintieron curiosidad sobre la tesis doctoral y las cosas que se hacen en el doctorado, ya que les resultaba curioso el tema en cuestión de la investigación. Los alumnos más aficionados al género hablaron con nosotros sobre diferentes series anime, sus bandas sonoras, y cómo algunos de ellos conocían las piezas y series que habíamos utilizado en la experiencia. Otros estudiantes menos aficionados nos dijeron que habían sentido curiosidad a raíz de los ejemplos y ejercicios y nos preguntaron sobre animes que podrían ver para empezar a adentrarse en el género.

Así mismo se dieron otras circunstancias relacionadas con los propios ejercicios. Algunos estudiantes preguntaron si había otros tipos de música en las bandas sonoras aparte de la diegética y la extradiegética. A este respecto, y con explicaciones similares, ejemplificamos otros tipos como la falsa diégesis, o las formas de paso de música diegética a música extradiegética<sup>324</sup>. Otros alumnos nos comentaron cómo apreciaban que la música en la animación era más importante que en las películas con actores reales, indicando ejemplos de películas como *Como Entrenar a tu Dragón*. En lo referente al ejercicio de la partitura, en algunas prácticas procedimos a la audición de la pieza de la “Partitura B” para que los alumnos escucharan las diferencias.

Relacionado con esto último, se dio un caso concreto que llamó mucho nuestra atención y es ejemplificativo de cómo el anime influye en los jóvenes, causando un gran nivel de afición y siendo capaz de afectarles en decisiones personales. En una de las experiencias en las que al final se hablaron de otros temas cómo el recurso de la falsa diégesis, cuando nos íbamos, en la puerta de la clase, se nos acercó un alumno y nos preguntó: “¿En el ejercicio de las partituras, la Partitura B es la de la banda sonora de *Your Lie in April*?”. A lo cual, grata y ampliamente sorprendidos le dijimos que sí y le preguntamos que cómo lo sabía y cómo lo había averiguado. El alumno nos comentó que tocaba el piano y que había empezado a tomar clases de piano y solfeo después de haber visto la serie anime de *Your Lie in April (Shigatsu wa Kimi no Uso, Kyohei Ishiguro, 2014)*, la cual le había causado un gran impacto emocional y le había gustado hasta el punto de empezar a tocar el piano por dos motivos. El primer motivo es que la serie, a parte de otros temas argumentales, se centra en la superación personal de un joven adolescente y talentoso pianista que, por traumas infantiles, es incapaz de volver a tocar el piano. La importancia y presencia que se le da a este instrumento en la obra tanto en el plano espiritual como sonoro [con gran cantidad de piezas pianísticas clásico-románticas de compositores como Beethoven, Tchaikovsky y Chopin que suenan en la diégesis] le habían hecho querer tocar el piano. El segundo motivo es que la banda sonora original de la serie, compuesta por Masaru Yokoyama, le había gustado mucho, y como la mayoría de las piezas originales están escritas para piano –por razones argumentales–, quería aprender a tocarlas por él mismo. Es por esto por lo que empezó a tomar clases de piano y solfeo, siendo esta también la razón por la que conocía la partitura y melodía de la pieza.

---

<sup>324</sup> Para esto utilizamos de nuevo la escena de *Bungo Stray Dogs* (2016), ya que, en los momentos posteriores a la aparición de la música diegética en la radio, la misma música pasaba al plano extradiegético.

Esta anécdota, aunque puntual, es importante y ejemplificativa del impacto que puede causar el anime, en este caso concreto en cómo es capaz de provocar que un adolescente decida tocar un instrumento como el piano, porque quiere tocar las piezas que suenan en la banda sonora de una serie que a nivel personal ha sido importante para él. Además, al estar tratando temas relacionados con la educación musical, esta anécdota presenta doble importancia al incitar a una persona a aprender música. Por lo tanto, se puede afirmar que algunas series anime y sus bandas sonoras son adecuadas para utilizarlas en situaciones pedagógicas determinadas, en este caso para motivar y aprender a interpretar diferentes instrumentos musicales.

Así, a la vista del desarrollo de todas estas prácticas y los resultados alcanzados en los ejercicios y cuestionarios, podemos afirmar que los objetivos previstos se han visto cumplimentados. En lo referente al objetivo general, hemos mostrado cómo las bandas sonoras del anime son útiles y efectivas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo la adquisición de nuevos conceptos para el alumno como el de música diegética y extradiegética. Así mismo hemos mostrado cómo este tipo de música, con una sonoridad conocida y entendida por el alumno, es asequible para el desarrollo de competencias educativo-musicales como la audición, el análisis musical y la lectura de partituras.

Podemos constatar también que los alumnos están familiarizados con el concepto de banda sonora y son capaces de distinguir los significados, simbología y relaciones entre la música y la imagen. De igual manera, el alumnado está muy familiarizado con las plataformas audiovisuales y es un activo consumidor y conocedor de productos culturales de este universo como películas, series de televisión y videojuegos. En lo que respecta al género del anime en concreto, podemos afirmar que una buena parte del alumnado conoce ampliamente este género y sus formas, así como es capaz de identificar una música determinada como perteneciente al anime. Esto también nos lleva a corroborar que las bandas sonoras del anime actual contienen elementos sonoros particulares que permiten su identificación y adscripción al género y su diferenciación respecto a otras producciones.

A raíz de la experiencia realizada, podemos verificar que los estudiantes de Secundaria han mostrado un amplio interés y han estado motivados en las sesiones en las que hemos empleado las bandas sonoras y del anime en el aula de música. Además, a

partir de la información obtenida de los cuestionarios, hemos podido probar cómo una parte considerable de los jóvenes estudiantes son grandes aficionados al anime y son conocedores de un gran número de obras entre series y películas. Por último, y en lo referente a los objetivos operativos, vemos cómo el anime contribuye al aumento de recursos, productos y formatos audiovisuales a los que tiene acceso el alumno y que se pueden incluir con resultados satisfactorios en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Igualmente, hemos podido comprobar que los ejercicios diseñados, las escenas y pistas seleccionadas, y los instrumentos de recogida de datos han sido adecuados para desarrollar una experiencia efectiva con alumnos de Educación Secundaria.

Por lo tanto, a la vista de los resultados y desarrollo de la experiencia, podemos alcanzar conclusiones relacionadas con la utilización, viabilidad y asequibilidad del anime y sus bandas sonoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje musical en las aulas de música de Educación Secundaria. Además, a raíz de estas prácticas y estudio se abren vías futuras con las que, bien ampliar el estudio, o bien abordarlo desde otras perspectivas y puntos de vista. Estas consideraciones las abordamos en el siguiente y último apartado de la tesis doctoral, en el que redactamos las conclusiones generales a las que hemos llegado a través de la investigación.



## **CONCLUSIONES**

## Conclusiones de la investigación

Con poco más de un siglo de existencia si nos posicionamos en el año 1917, o con una historia de 60 años si nos situamos en 1963, la animación japonesa y el anime es uno de los medios audiovisuales más prolíficos, con una inmensidad inabarcable de obras entre cortometrajes, películas, series de televisión, etc., algunas de las cuales se han convertido en iconos de la cultura popular alrededor del mundo. Como género de narración audiovisual en el que se relata una amplia variedad de historias, el concepto de anime lo forman múltiples elementos, uno de los cuales, las bandas sonoras, se distingue como uno de los componentes más destacados, presentes, sugestivos y relevantes en la historia del medio.

La carencia de trabajos académicos dedicados a la historia de las bandas sonoras del anime, ha motivado esta investigación que nos permite concluir que la música es uno de los componentes con una importancia elevada en la historia de la animación japonesa, desde su periodo más primitivo al final de la década de 1910 hasta los años actuales del siglo XXI, destacando especialmente la presencia musical en la creación del anime de la década de los 60 y su época dorada y de máxima expansión en los años 80 y 90. De manera semejante al desarrollo de las bandas sonoras del medio cinematográfico, la música en el anime a través de los años ha servido para narrar, profundizar en las historias, conocer los personajes, sus motivaciones e intenciones, empatizar con sus emociones, comprender los significados de las historias, ambientar los lugares y épocas, puntualizar los elementos cómicos, divertir al espectador, potenciar la heroicidad de las épicas escenas y momentos del género, otorgar emoción a los momentos más íntimos y sentimentales, etc.; además, la música es uno de los elementos que permite identificar al anime como género de animación audiovisual con características propias como medio y a través de su historia. De este modo, se hace difícil hablar de un anime de la década de los 80 sin destacar, aunque sea levemente, su banda sonora debido a sus características particulares y su importancia en la narración. De la misma manera, en el anime del presente la música es algo que se tiene en cuenta desde el mismo proceso de creación y concepción de la obra, siendo los propios creadores conscientes de las funciones que la música ejerce, contribuyendo a profundizar y expresar los puntos más determinantes, complejos y representativos de las temáticas y argumentos.

Que en obras animes *mainstream* de amplia popularidad en todo el mundo en la tercera década del siglo XXI como *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Entertainment District Arc* (*Kimetsu no Yaiba: Yukaku-hen*, Haruo Sotozaki, 2021), *Fruits Basket the Final* (Yoshihide Ibata, 2021), o *Chainsaw Man* (Ryu Nakayama, 2022), se pueda percibir un especial peso e importancia en el componente musical es debido a la propia herencia histórica del género, donde la música siempre ha sido un elemento valioso y significativo. Desde finales de los años 20, los dibujos animados japoneses, así como los del resto del mundo, despuntaron y llamaron la atención dentro del medio cinematográfico en gran parte ya no solo por la propia música, sino por la particular relación e interacción entre las bandas sonoras y el medio animado. En este periodo comenzó una relación esencial entre la música y la animación que llega hasta nuestros días, en donde es prácticamente imposible crear o encontrar una obra de animación que no tenga elementos musicales destacables o que, directamente, no tenga música.

En el anime en particular, esta relación con una profunda tradición histórica provoca, a nuestro parecer, que dentro del amplio concepto de *anime* se incluya, como uno de los elementos clave, su música y sus bandas sonoras. Podemos hablar así de *música anime* o de *bandas sonoras de anime*. A lo largo de esta investigación se ha podido comprobar que, a pesar de encontrar diferentes periodos, distintos compositores, épocas de drásticos cambios, varios estilos musicales, distintas formas de aplicar la música, variedad de funciones, instrumentaciones muy diversas, elementos musicales de varias corrientes, o heterogéneas influencias de otras regiones o estilos de animación, la música en el anime y la animación japonesa se ha escuchado continuamente desde su creación, incluso en algunas representaciones de la época muda, cuando el concepto de banda sonora y la música “incluida” en la película no existían. De la misma manera, que podamos hablar de una música anime se debe a la evolución paralela del medio y de su música, ya que junto a la evolución, desarrollo y prolíficos cambios de la animación japonesa y del anime, se producen los cambios en las bandas sonoras, con otras corrientes, estilos, funcionalidades y distintas características.

Con estas conclusiones –sumadas a las síntesis aportadas en cada uno de los capítulos– se puede comprobar cómo los objetivos planteados en la introducción de la tesis se han alcanzado, ya que se han identificado diferentes épocas en la historia musical del género; se han analizado las corrientes, funcionalidades, instrumentaciones, estilos y recursos de las bandas sonoras comunes dentro de las propias épocas; y se ha comprobado

la evolución de estos aspectos musicales en relación con el propio anime. No obstante, todo esto nos permite realizar algunas consideraciones más generales y con las que, tomando las bandas sonoras como punto principal, podemos concretar las definiciones y conceptos de “animación japonesa” y “anime”.

El análisis que hemos llevado a cabo de la historia musical del género influye en las discusiones sobre la separación o unión de los conceptos animación japonesa y anime. Gracias a las diferencias notables entre las bandas sonoras, podemos distinguir una animación japonesa que se desarrolla entre los años 20-60 y un género (o medio) anime que nace en 1963 y que se desarrolla hasta la actualidad. Uno de los elementos diferenciadores del medio anime son las series de televisión, en las que los limitados presupuestos provocan que se reformulen las bandas sonoras con nuevas funcionalidades y recursos, muchos de ellos aun presentes y ampliamente utilizados en las creaciones actuales. Por lo tanto, desde el punto de vista de las bandas sonoras, podemos concluir que la “animación japonesa” y el “anime” no son conceptos semejantes. Esta consideración también afecta a una de las propuestas de investigación futuras, en las que podemos estudiar la música de las animaciones desde los años 60 que se niegan a formar parte de lo que se considera anime como medio de animación comercial.

La siguiente consideración, derivada de esta primera, es que las formas y recursos musicales del anime desde los años 60 son ampliamente significativos en la definición del nuevo género, lo que hace que en su evolución las bandas sonoras lleguen a presentar sonoridades y recursos que se pueden considerar peculiares y representativas. Esto se muestra en cómo, tanto los aficionados como los que no lo son, pueden identificar una pieza musical como perteneciente al medio. Esta circunstancia nos lleva a concluir además que las particularidades musicales y el desarrollo histórico de las bandas sonoras también contribuyen a que el anime se pueda catalogar como un medio (o género) audiovisual específico con sus propias características intrínsecas e idiosincráticas, pudiéndose diferenciar así de otros tipos de animación.

No obstante, aunque lleguemos a considerar la animación japonesa y el anime como dos tipos de animación diferentes, la música en ambos estilos destaca como uno de los componentes más significativos. Aunque en los años 40 la música se empleara principalmente como medio de representación del movimiento, y en los años 90 se

utilizara para caracterizar la psicología de los personajes, en cualquier circunstancia la música siempre ha estado presente en la animación proveniente de Japón.

Otra aportación musical a la definición del anime se relaciona con su concepción como un medio de la cultura global que se nutre de múltiples fuentes no solo japonesas sino de otras culturas, regiones, religiones, etc. Las bandas sonoras del anime se han convertido en una expresión musical conformada a partir de una gran variedad estilística con influencia musical de todas las partes del mundo: el rock, la música clásica, la ópera, el jazz, el rap, las músicas tradicionales –tanto japonesas como de otras regiones– la música electrónica, etc. Las bandas sonoras del anime son otro ejemplo de que el medio es un fenómeno global, internacional, intercultural e intergeneracional.

Todas estas consideraciones continúan ampliando el valor del componente musical como una de las partes más importantes del anime y de su éxito popular a través del tiempo y del espacio. Este valor también se debe al interés de los fans y aficionados, los cuales, ya sea comprando CD entre los años 70 y 90, o escuchando las bandas sonoras en las plataformas digitales actuales en las que se difunden, comprenden la significación de la música en el anime y contribuyen a que se siga prestando especial atención al elemento musical. Aunque la música, desde una perspectiva comercial y venta de *merchandise*, sea importante para la industria del anime, la fama de las bandas sonoras se sigue debiendo a la importancia histórica y narrativa que se le ha dado a la música en este género. Un aficionado al anime es difícil que escuche una banda sonora aislada si en la visualización de la obra la música no le ha causado cierto impacto, le ha transmitido determinadas emociones, o no ha considerado que sea importante.

Con todo, a raíz de todas estas conclusiones, realizamos algunas reflexiones sobre uno de los objetivos planteados, el cual estaba dedicado a hablar sobre una figura determinante en la creación de estas bandas sonoras: los compositores. En la historia general del cine son reconocidos los nombres de Erich Wolfgang Korngold, Max Steiner, Miklós Rózsa, Bernard Hermann o John Williams como compositores importantes en la creación y evolución de las bandas sonoras, otorgándoles también importancia a la hora de, mediante la música, dar al cine nuevas dimensiones y formas de expresión. De forma similar, en la historia de la animación americana son ampliamente conocidos los nombres de Carl Stalling, Bert Lewis, Frank Churchill, Leigh Harline o Scott Bradley como

personalidades que hicieron evolucionar, crecer, destacar y dar vida a los dibujos animados gracias a sus bandas sonoras.

Sin embargo, en el terreno de la animación japonesa, este tipo de documentación y estudio, hasta la realización de nuestra investigación, apenas se había tratado. Por tanto, además de poner de relevancia que la música es un elemento muy importante de la animación en Japón, con esta tesis hemos contribuido a subrayar el trabajo de compositores como Kokka Sassa, Tetsuo Nishigaki, Tadashi Hattori, Yuji Koseki, Ryoichi Hattori, Tatsuo Takai, Isao Tomita, Shunsuke Kikuchi, Takeo Watanabe o Kentaro Haneda, creadores que para la animación nipona son igual de significativos que los anteriores compositores para el cine y los dibujos animados americanos.

Junto con la propia evolución del anime, que las bandas sonoras presenten un desarrollo histórico con diferentes épocas, estilos, recursos, funcionalidades, sonoridades, instrumentaciones, es gracias al trabajo de estos compositores que fueron determinantes en, con la música, otorgar nuevos significados, dimensiones, capas y profundidad a las obras del anime. Así mismo, que compositores del anime actuales como Yoko Kanno, Yuki Kajiura, Masaru Yokoyama, Taku Iwasaki, Hiroyuki Sawano, Shiro Sagisu, Joe Hisaishi, Yasuharu Takanashi, Yuki Hayashi, Kensuke Ushio, etc., sean ampliamente reconocidos y considerados relevantes para el medio, es debido en buena medida a la herencia de sus predecesores que, desde los años 30 hasta los 90, crearon y extendieron las bandas sonoras de la animación japonesa y del anime. Del mismo modo que la música forma parte del concepto de anime, podemos considerar a los compositores a través de la historia como “creadores de anime”, ya que sus bandas sonoras son una parte esencial del alma del anime.

Con el trabajo de estos compositores y creadores a través de los años y los múltiples elementos que hemos ido indicando, podemos concluir que, al igual que la del propio anime, la historia de sus bandas sonoras es amplia, rica, basta y con muchos factores y circunstancias a tener en cuenta a la hora de su tratamiento. La contextualización histórica y funcional de la música anime que hemos llevado a cabo nos lleva a concluir también que, a pesar de las distintas épocas, recursos y diferentes formas de utilizar la música, las bandas sonoras siempre se han concebido como una parte del anime y nunca se ha cuestionado su presencia. La historia musical enriquece, completa y amplía la propia historia del género, demostrando que la música no se puede separar del

anime y que, al mismo tiempo, es difícil concebir el anime sin un componente musical que lo sustente, lo apoye, y en algunas ocasiones, lo levante.

Por lo tanto, igual que el propio anime, que debido a su importancia y presencia en la cultura global se ha estudiado desde múltiples ámbitos de estudio –no solo los estrictamente narrativos o históricos, sino sociológicos, culturales, filosóficos, artísticos, o desde las plataformas multimedia–, el estudio de las propias bandas sonoras se puede plantear ya no solo desde diferentes formas de análisis de la música, sino desde otros puntos de vista externos a la obra audiovisual, como puede ser su contribución y utilidad en el ámbito de la educación y pedagogía musical.

El anime está muy presente en la población joven del siglo XXI. Y dado que la música es parte del propio anime, las bandas sonoras son igual de populares y reconocidas entre los aficionados. El público aficionado reconoce las bandas sonoras del género y es capaz de diferenciarlas de otras representaciones audiovisuales. Esto no solo confirma la realidad de una música anime, sino que nos hace reflexionar sobre las propiedades de dicha música y su potencialidad o viabilidad en otros terrenos más allá de la propia narración de la obra. Una de estas posibilidades, motivadas por la afición del público adolescente, es la de la educación musical.

En unos años en los que la educación escolar, tanto la general como la musical, está en una época de reflexiones, constantes cambios, nuevas metodologías y formulas, el anime y sus bandas sonoras se configuran como un recurso con el que se puede contribuir a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Las bandas sonoras del anime, por el hecho de ser representativas y definitorias del medio, son atractivas, asequibles y entendibles tanto por los aficionados como por los que no lo son. La música de los animes presenta otras formas de motivar al alumno ya no solo para el aprendizaje puramente musical, sino para el conocimiento de una de las múltiples maneras de utilizar la música, muy presente en nuestros días, esto es, las bandas sonoras (no exclusivamente cinematográficas). Como hemos comprobado a través de una experiencia práctica en las aulas, al emplear la música del anime, debido a su novedad y cercanía al universo cultural de los adolescentes, los alumnos están más activos y predispuestos a la adquisición y aprendizaje de nuevos conceptos tanto musicales como *musivisuales*.

Además, emplear las bandas sonoras del anime en este tipo de prácticas obliga a plantear la enseñanza desde el terreno audiovisual, escuchando al mismo tiempo que se

ve. Este planteamiento audiovisual adquiere mayor sentido si tenemos en cuenta que los jóvenes y alumnos actuales son una población inmersa en la cultura y plataformas de contenido audiovisual, las cuales forman parte de su identidad. En este sentido, podemos reflexionar sobre las capacidades del anime y sus bandas sonoras ya no solo en la educación musical, sino en el crecimiento personal y emocional de los jóvenes y adolescentes; a propósito de esta idea, recordamos la anécdota que hemos comentado en el capítulo 9, el caso de que un joven había empezado a tocar el piano por el impacto emocional que le había causado una obra anime.

En múltiples ocasiones se ha hablado del cine únicamente como un artefacto cultural cuyo fin es entretener al espectador presentándole historias con las que se pueda sentir más o menos identificado, y que, de este modo, le pueden causar cierto impacto personal. Una de las finalidades del cine es que el espectador se olvide del mundo real durante la duración de la película, pero presentándole no obstante elementos que puede relacionar con el mundo en el que vive. Esto es algo que también ocurre en el anime. A lo largo de esta y otras investigaciones se ha tomado el anime como un objeto del que hacer una lectura más o menos científica sobre su historia, los elementos que lo caracterizan, o cómo a través de estrategias audiovisuales representa las inquietudes del mundo contemporáneo.

Sin embargo, tampoco podemos olvidar que una de las características en la creación del anime era su concepción comercial como un producto de entretenimiento. Dentro de la propia naturaleza del anime está, con sus múltiples historias y formas de narrarlas, entretener al espectador, evadirlo y transportarlo a una historia que puede tener la duración de una película o la de series que presentan entre 500 y 1000 episodios. Esto provoca en muchas ocasiones que el anime esté muy presente en la vida de los aficionados, los cuales establecen relaciones particulares y duraderas con las obras, relaciones en las que entran componentes emocionales, sentimentales y personales. Es por estos motivos por los que el anime se ha convertido en un medio muy popular y presenta una inmensidad de historias y temáticas, ofreciendo a los espectadores una amplia gama de personajes y argumentos que puede hacer suyos y reconocer como una parte de su personalidad.

Nombrar estas reflexiones en las conclusiones de nuestra investigación se debe a que las bandas sonoras y la música del anime forman también parte de estas concepciones



del anime como medio de entretenimiento comercial. Las formas de tratar y componer una banda sonora pueden servir para hacer una obra más atractiva con el fin de promover más ventas; así como hacer una música dedicada al entretenimiento del espectador; o representar el viaje y potenciar las emociones de una historia con el fin de buscar cierta respuesta emocional y sentimental en el futuro espectador. De esta manera, las bandas sonoras, ya sean con la finalidad que sean, son un elemento que está dentro de la propia palabra *anime*.

En estas últimas páginas de la investigación y gracias a su desarrollo histórico podemos ultimar resumiendo que la música no solo es esencial en el anime, sino que lo define, forma parte del propio concepto y contribuye a diferenciarlo de otras formas de animación. La música ha acompañado al anime durante toda su historia y crecimiento y es uno de los componentes más significativos del anime contemporáneo. La música del anime sirve tanto para narrar las historias como para emocionar al espectador o ampliar las ventas o visualizaciones de una obra. El impacto social y cultural del anime, y en consecuencia de su música, lleva a que las bandas sonoras traspasen las fronteras de la obra audiovisual y se puedan utilizar para otros propósitos como el de la educación. La animación nipona y el anime están ligados a la música, lo que hace necesario que haya un tratamiento particular y exclusivo de las bandas sonoras y su relación con el género. Parafraseando a uno de los autores citados en la investigación (Xalabarder, 2013: 15):

*La música del anime, más que música, es anime.*

## **Perspectivas de futuro**

Uno de los objetivos de la investigación era, mediante la presente tesis doctoral, ofrecer una contextualización de la historia musical del anime para que trabajos futuros pudieran contar con un documento que tratara la tradición musical del género, para poder englobar así una obra o poder compararla con otras obras del mismo periodo con las que pueda tener componentes en común. No obstante, dado el diseño de la investigación, el tratamiento que hemos dado al estudio ha sido de modo general, de manera que suponga un comienzo para futuros trabajos en los que profundizar en todos los elementos que se han tratado en este texto. Así, algunas de las posibles perspectivas de futuras investigaciones son:

(1) Un estudio más detallado y completo de las bandas sonoras de aquellas obras que se puedan considerar más importantes o relevantes de la historia del anime en cuanto a la utilización de la música. Igual que en la historia del cine se estudian profundamente las primeras representaciones de bandas sonoras de los años 30 para ver de dónde “nacen” las bandas sonoras, podríamos profundizar en las primeras bandas sonoras del anime. Siguiendo con la particularidad de las obras, otra de las propuestas de futuro es realizar un estudio de todas aquellas películas, series, cortometrajes, OVA, etc., que por diferentes motivos no han podido formar parte de los objetos de estudio de la presente investigación, con el fin de seguir ampliando el contexto histórico de las épocas y comprobar si todas estas obras son comunes o si existen notables y significativas excepciones. En este contexto, se pueden detallar los elementos puramente musicales, realizando trabajos específicos sobre las melodías, los patrones rítmicos, o las armonías y sonoridades particulares de la música del medio.

Además, a causa de las diferentes categorizaciones que se han hecho en los diferentes capítulos de forma genérica, se pueden desarrollar las mismas de manera más específica en, por ejemplo, los (sub)géneros que componen el anime. El medio del anime en su historia, y sobre todo en la actualidad, ha creado sus propios géneros como son el *shonen*, *shojo*, *iseka*, *mecha*, *magical girl*, *yuri*, *yaoi*, *seinen*, *spokon*, etc. Dentro de cada representación también encontramos bandas sonoras, de modo que se puede establecer una categorización de los elementos musicales comunes dentro de cada (sub)género y de los componentes diferenciadores con el resto.

En consonancia con lo apuntado, otra futura línea de investigación es el tratamiento particular y exclusivo de los compositores. Igual que se ha realizado en numerosas ocasiones con la carrera, elementos armónicos, melódicos, estilísticos o instrumentales de las bandas sonoras de Joe Hisaishi, se pueden llevar a cabo estudios sobre otros compositores que han desarrollado una amplia carrera en el género y los cuales “crearon” y establecieron las bandas sonoras del anime en su historia. Serían los casos de compositores relevantes para la historia del medio entre los años 40 y los 80 como Tadashi Hattori, Isao Tomita, Shunsuke Kikuchi, Kentaro Haneda, Takeo Watanabe o Seiji Yokoyama entre otros. Al poder considerarlos como “creadores de anime”, se puede analizar en profundidad

cómo con sus melodías, estilos, armonías y particularidades contribuyen a establecer el medio del anime.

Por último, se abre una puerta al estudio de las bandas sonoras del anime contemporáneo para establecer tanto elementos diferenciadores como puntos en común con las músicas de los animes de mediados de los años 2000, fecha final de nuestra investigación.

Estas vías de estudio generales son las relacionadas con elementos de los que ya se ha hablado en la investigación. Sin embargo, la presente tesis también abre líneas futuras relacionadas con las bandas sonoras pero que no tienen que guardar forzosamente relación con aspectos narrativos o los elementos musicales de las obras del género anime.

- (2) En diferentes estudios de los autores citados en la tesis se tratan, con mayor o menor profundidad, representaciones animadas niponas de los años 60 y 70 que surgieron como “contestación” al anime comercial y televisivo. Se crearon en estos años diferentes obras de animación que seguían las intenciones cinematográficas de los años 50 y se continuaban produciendo en forma de cortometrajes. Estas obras también pretendían ser más artísticas y experimentales, y los autores se negaban a que estas representaciones se concibieran como “animes” con características comerciales. Con este contexto, es posible realizar un estudio de las bandas sonoras de estas obras –que llegan hasta la actualidad– y comprobar si existen diferencias con las bandas sonoras de los animes “comerciales” y televisivos. Un estudio de estas características serviría para apoyar, en caso de encontrar diferencias notables, las conclusiones de cómo la música también define al anime y contribuye a diferenciarlo de otros tipos de animación. Muy semejante a este estudio, también se podría realizar una profundización en las bandas sonoras de otros tipos de animaciones que se han tratado brevemente en la tesis, como por ejemplo las animaciones por siluetas de los años 40 y 50. Las diferencias sonoras e instrumentales que se han indicado amplían la riqueza musical en la animación durante estos años, pero se podría detallar en un estudio exclusivo de estas obras como representaciones más complejas o contrastantes con las corrientes generales.
- (3) En lo referente a la parte educativa, debido a los resultados y conclusiones satisfactorias, se abren también otras vías de futuro con las que, o bien concretar el estudio, ampliar el mismo, o realizarlo con otras formas de actuación. Por

ejemplo, se puede realizar el mismo estudio (o bien cambiando las escenas, piezas y herramientas) a una mayor escala, ampliando aún más el número de la muestra, la diversidad geográfica o incluso los rangos de edad y cursos académicos. Así mismo, se pueden cambiar las definiciones *musivisuales*. En lugar de las músicas diegéticas y extradiegéticas, se pueden tratar otros factores como las repeticiones y variaciones de un mismo tema dentro de la narrativa de la obra. No obstante, una de las propuestas más fructíferas sería realizar otros programas o formas de actuación en la que se hicieran prácticas, además de con cuestionarios o ejercicios, con otras actividades más diversas que tengan como tema las bandas sonoras del anime.

- (4) Por último, una de las futuras líneas que surgen de la investigación es estudiar y atender los procesos de producción y creación de las bandas sonoras. Es decir, realizar un estudio de campo de cómo, desde el momento en que productoras y estudios de animación deciden crear una obra anime (ya sea película o serie), se piensa en el componente musical, en quien será el compositor, cómo se le contrata, la manera en la que este, en conjunción o no con los directores, trabaja y crea las bandas sonoras, las diferentes formas que hay en la industria del anime de trabajar, componer y pensar sobre las bandas sonoras, etc. Eso no solo daría una visión del proceso de creación de las bandas sonoras, sino que permitiría corroborar y comprobar la importancia y presencia que desde el inicio de la producción se le da a la música, tanto por parte de los directores como por parte del compositor, y las formas en las que este último piensa o reflexiona en, mediante su música, profundizar en uno u otro componente del anime y crear una parte representativa del medio.

El anime es un género y medio de animación muy vasto y amplio que da lugar, como podemos comprobar, a múltiples vías y propuestas de estudio. No obstante, y en lo referente a las bandas sonoras, consideramos que las perspectivas ofrecidas en el presente texto son representativas y útiles; tomando en consideración que hablamos de un tipo de animación de más de un siglo (si tenemos en cuenta toda la animación japonesa y no únicamente el anime). Además, es evidente que, dada la gran cantidad de música existente, algunos aspectos mencionados en esta tesis pueden ser tratados en el futuro con mayor profundidad, tomando como objeto, por ejemplo, los *Openings*, los *Endings* y las *Insert Songs*, que son otros de los componentes musicales de gran relevancia en el medio.

A consecuencia de la investigación se podría aspirar además a la creación de un archivo multimedia o base de datos en las que se recopilen las bandas sonoras del anime y de la animación japonesa a lo largo de su historia.

El anime es un género de animación que está en constante evolución, cambio y crecimiento. Como demuestran los primeros años de la década del 2020, el anime no ha perdido su capacidad de crear obras que se convierten en fenómenos mundiales y son vistas en una gran cantidad de países y regiones. De igual manera, estas obras siguen presentando muchas de las características y elementos que hicieron destacar al anime en su época de creación –los 60– y en sus años de máxima expansión –los 80. Por lo tanto, mientras el anime siga evolucionando y desarrollándose, lo mismo seguirán haciendo la música y las bandas sonoras. Conforme vayan surgiendo nuevos compositores, estilos, recursos y formas de componer, seguirá siendo necesario relacionar dichos elementos con el desarrollo histórico del anime, por lo que seguirán siendo necesarios los estudios sobre las bandas sonoras del medio. La música es y seguirá formando una parte importante del anime ya que, parafraseando a uno de los grandes compositores de la música cinematográfica (Bernard Herrmann, citado en Davis, 1999: 15):

*La música en el anime es una necesidad vital, una fuerza  
viviente.*

---

**BIBLIOGRAFÍA**

- Armenteros González, E. (2016). *La utilización de la música clásica preexistente en el cine contemporáneo (1990-2015)* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid, Madrid]. <https://www.educacion.gob.es/teseo/mostrarseleccion.do>
- Ashbaugh, W. (2010). Contesting Traumatic War Narratives: *Space Battleship Yamato* and *Mobile Suit Gundam*, En Stahl, D. y Williams, M. (Eds.), *Imag(in)ing the War in Japan. Representing and Responding to Trauma in Postwar Literature and Film* (pp. 327-353). Brill. Leiden.
- Atkins, E. T. (2001). *Blue Nippon: authenticating jazz in Japan*. Duke University Press. London.
- Atkins, E. T. (2004). Inventing Jazztowns and Internationalizing Local Identities in Japan. *Research Institute for Economics and Business Administration, Kobe University*, pp. 249-262.
- Atkins, E. T. (2007). The Dual Career of “Arirang”; The Korean Resistance Anthem That Became a Japanese Pop Hit. *The Journal of Asian Studies*, 66(3), 645-687. Doi:10.1017/S0021911807000927
- Audissino, E. (2017). *Film/Music Analysis. A Film Studies Approach*. Palgrave Macmillan. Southampton.
- Austen, J. (2002). Hidey Hidey Hidey Ho... Boop-Boop-A Doop! The Fleischer Studio and Jazz Cartoons, En Goldmark, D. y Taylor, Y. (Eds.), *The Cartoon music Book* (pp. 61-66). Acappella. Chicago.
- Barrier, M. (2002). An Interview with Carl Stalling, En Goldmark, D. y Taylor, Y. (Eds.), *The Cartoon music Book* (pp. 37-60). Acappella. Chicago.
- Beck, J. (Ed.). (2004). *Animation art. From pencil to pixel, the illustrated history of cartoon, anime & CGI*. Flame Tree Publishing. London.
- Beleño Rodríguez, C. (2019). *Influencia del entorno y contexto musical del alumno en la Educación Musical Formal en centros de Educación Secundaria* [tesis de grado, Universidad de Sevilla. Sevilla, España].

- Bellano, M. (2012). From Albums to Images. Studio Ghibli's Image Albums and their impact on audiovisual strategies. *Trans. Revista transcultural de Música*, 16, 1-16. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=82224815001>
- Bellés García, J. (2017). *Godzilla y la cristalización de la amenaza nuclear. La época dorada del cine Kaiju Eiga y ciencia ficción japonesa (1954-1965)* [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia].
- Bendazzi, G. (2016a). *Animation: A World History. Volume I: Foundations – The Golden Age*. CRC. Boca Raton.
- Bendazzi, G. (2016b). *Animation: A World History. Volume II: The Birth of a Style – The Three Markets*. CRC. Boca Raton.
- Binns, A. (2017). Sounding Japanese: Traditions of Music in Japanese Cinema, En Mera, M., Sadoff, R. y Winters, B. (Eds.). *The Routledge Companion to Screen Music and Sound* (pp. 428-439). Routledge. New York.
- Blacking, J. (2006). *¿Hay música en el hombre?* Alianza editorial. Madrid.
- Bode, H. (1984). History of Electronic Sound Modification. *Journal of the Audio Engineering Society*, 32(10), 730-739.
- Botella Nicolás, A. M. y Gimeno Romero, J. V. (2014). Música de cine y audición en los libros de texto de enseñanza secundaria: consideraciones sobre su didáctica. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 7(14), 45-53.
- Brent, A. (2020). Anime fans as dramatists: Plotlines that describe Japanese animation's potentials in public schools, En Cheng Lu Wang (Ed.). *Handbook of research on the impact of fandom in society and consumerism* (pp. 497-516). PA: IGI Global. Hershey.
- Brown, S. T. (Ed.). (2006). *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*. Palgrave Macmillan. New York.
- Buhler, J., Neumeyer, D. y Deemer, R. (2010). *Hearing the Movies. Music and Sound in Film History*. Oxford University Press. New York.
- Calderón Garrido, D., Cisneros, P., García, I. D., Fernández, D. y De las Heras, R. (2019). La tecnología digital en la Educación Musical: una revisión de la literatura

- 
- científica. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 16, 43-55. <https://dx.doi.org/10.5209/reciem.60768>
- Care, R. (2002). Make Walt's Music: Music for Disney Animation, 1928-1967, En Goldmark, D. y Taylor, Y. (Eds.), *The Cartoon music Book* (pp. 31-36). Acappella. Chicago.
- Chion, M. (1997). *La música en el cine*. Paidós. Barcelona.
- Chion, M. (2017). *La Audiovisión. Sonido e Imagen en el Cine*. La marca editorial. Buenos Aires.
- Christina R. (2013). "Japanamerica" or "Amerijapan"? *Globalization, Localization, and the Film Scoring Practices of Joe Hisaishi* [Tesis doctoral. University of California. Los Angeles].
- Choi, K. (2016). Analysis on the film music of Kurosawa's *Rashomon* (1950) and *Yojimbo* (1961). Recuperado de: <https://kevinchoi.io/Rashomon%20and%20Yojimbo.pdf>
- Clements, J. (2013). *ANIME: A History*. BFI & Palgrave Macmillan. London.
- Clements, J. & McCarthy, H. (2006). *The Anime encyclopedia. A guide to Japanese animation since 1917*. Stone Bridge Press. Berkeley.
- Condry, I. (2013). *The Soul of Anime. Collaborative creativity and Japan's media success story*. Duke University Press. Durham.
- Costello, P. (2016). *Opera as Japanese Culture: Creativity, Modernity and Heterogeneous Social Expression in Japanese-Composed Opera* [Tesis de maestría, University of Hawai].
- Coyle, R. (Ed.). (2010). *Drawn to Sound. Animation Film Music and Sonicity*. Equinox. London.
- Davis, R. (1999). *Complete Guide to Film Scoring. The Art and Business of Writing Music for Movies and TV*. Berklee Press. Berklee.
- Deguchi, T. (2019). Toru Takemitsu's "Spherical Mirror:" The Influences of Shuzo Takiguchi and Fumio Hayasaka on his Early Music in Postwar Japan. *Athens Journal of Humanities & Arts*, 6(4), 299-322. <https://doi.org/10.30958/ajha.6-4-2>
-



- 
- Denison, R. (2016). *Anime. A Critical Introduction*. Bloomsbury. London.
- Esteban López, L. (2018). La música como temática narrativa en *Susurros del corazón*. *Con A de Animación*, 0(8), 192-203. <https://doi.org/10.4995/caa.2018.9675>
- Ferrera, D. (2020). Análisis de la programación de *anime* en la televisión generalista en España (1990-1999). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 29, 25-38.
- Fukushima, Y. (2009). To the Rhythm of Jazz: Enoken's Postwar Musical Comedies, En Samuel L. (Ed.), *Rising from the Flames: The Rebirth of Theater in Occupied Japan, 1945-1952* (pp. 335-358). Lexington Books. Lanham.
- Galindo, Y. (2017). *Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la asociación cultural A-Shiden Puno 2016* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano. Puno, Perú]. Repositorio Institucional UNA-PUNO: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/3517>
- Gallagher, D. R. (2019). *Flute Repertoire from Japan: An Analysis of Twentieth-Century Flute Sonatas by Ikuma Dan, Hikaru Hayashi, and Akira Tamba* [Tesis doctoral, The Ohio State University, Ohio].
- García Amilburu, M. y Morales G. (2013). La música del cine, una asignatura pendiente. *Música y Educación: revista internacional de pedagogía musical*, 95(3), 88-98.
- Goldmark, D. (2005). *Tunes for Tunes. Music and the Hollywood Cartons*. University of California Press. California.
- Goldmark, D. & Yuval, T. (Eds.). (2002). *The cartoon music book*. A capella. Chicago.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard melodies: Narrative film music*. Indiana University Press. Bloomington, Indiana.
- Goto, A. (2013). *Yoichi Hiraoka: His Artistic Life and His Influence on the Art of Xylophone Performance* [Tesis doctoral, Universidad de North Texas, Texas].
- Guarné, B. (2020). El impacto del audiovisual japonés y surcoreano en España: circulación, recepción e influencia. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 29, 7-22.
- Granata, C. L. (2002). Disney, Stokowski, and the Genius of *Fantasia*, En Goldmark, D. y Taylor, Y. (Eds.), *The Cartoon music Book* (pp. 73-92). Acappella. Chicago.
-

- 
- Haguchi, H. (2014). The interaction Between music and visuals in animated movies: A case study of *AKIRA*, En Mitsui, T. (Ed.), *Made in Japan. Studies in Popular Music* (pp. 174-190). Routledge. New York.
- Harris, M. (2013). Jazzing in the Tokyo Slum: Music, Influences, and Censorship in Akira Kurosawa's "Drunken Angel". *Cinema Journal*, 53(1), 52-74. <http://www.jstor.org/stable/43653635>
- Heldt, G. (2013). *Music and levels of narration in film. Steps across the Border*. Intellect. Bristol.
- Herd, J. A. (1989). The Neonationalist Movement: Origins of Japanese Contemporary Music. *Perspectives of New Music*, 27(2), 118-163. <https://doi.org/10.2307/833406>
- Hernández Bravo, J.R., Hernández, J. A. y De Moya, M. V. (2011). Las bandas sonoras como base de la audición activa: experiencias educativas para el desarrollo musical infantil. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 26, 165-178. Recuperado de: <http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos>
- Hernández Pérez, M. (2013). *La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos* [Tesis doctoral, Universidad de Murcia, Murcia]. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/35591>
- Hernández Pérez, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. Zaragoza.
- Hernández Polo, B. (2021). Una herencia de las *Silly Symphonies*. Música e imagen en los primeros largometrajes de Walt Disney. *Popular Music Research Today*, 3(1), 63-77. <https://doi.org/10.14201/pmrt.25896>
- Higuchi, R. (2012). Bach-Reception and Musicology in Japan. *Meiji Gakuin University Art Studies*, 22, 1-6.
- Hoffer, H. (2021). Beethoven, the Ninth Symphony and *Neon Genesis Evangelion*: Using Pre-existing Music in Anime, En Santiago Iglesias, J. A. y Soler Baena, A. (Eds.). *Anime Studies: Media Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion* (pp. 85-109). Stockholm University Press. Stockholm.
-

- 
- Horno López, A. (2014). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales* [Tesis doctoral, Universidad de Granada, Granada]. <https://www.educacion.gob.es/teseo/mostrarRef.do?ref=1066359>
- Hosokawa, S. (2004). Atomic Overtones and Primitive Undertones: Akira Ifukube's Sound Design for *Godzilla*, En Hayward, P. (Ed.), *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema* (pp. 42-60). John Libbey Publishing. Eastleigh.
- Hu, T. (2010). *Frames of Anime. Culture and Image Building*. Hong Kong University Press. Hong Kong.
- Hu, T. (2013). Animating for "Whom" in the Aftermath of a World War, En Hu, T. y Masao, T. (Eds.), *Japanese Animation. East Asian Perspectives* (pp. 115-131). University Press of Mississippi. Jackson.
- Huerta, R. (2012). Aprender a ser docentes con el cine de Miyazaki. *Archivos De Ciencias De La Educación*, 6(6). Recuperado de: <https://www.archivosdeciencias.fahce.unlp.edu.ar/article/view/Archivos06a07>
- Iglesias, J. A. (2012). Generación manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España. *Puertas a la lectura*, 24, 40-27.
- Imada, K. (2010). Lupin III and the *Gekiban* Approach: Western-styled Music in a Japanese Format, En Coyle, R. (Ed.), *Drawn to Sound. Animation Film Music and Sonicity* (pp. 174-187). Equinox. London.
- Jurkiewicz, M. (2019). *The otaku lifestyle: Examining soundtracks in the anime canon* [Tesis de maestría, University of Central Missouri, Kansas City].
- Jocoy, S. (2020). *The Power of Music in Anime*. The Japan Foundation, New York. En YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=Ru6BLPt6J6o&t=581s> (Acceso, 08/2022).
- Kalinak, K. (2010). *Film Music. A Very Short Introduction*. Oxford University Press. New York.
- Kang-Sik, W. (2007). A study of anime's success factors in USA and Its Suggestions. *International Journal of Contents* 3(1), 29-33.
-

- 
- Koizumi, K. (2008). Creative Soundtrack Expression: Tôru Takemitsu's Score for *Kwaidan*, En Hayward, P. (Ed.), *Terror Tracks. Music, Sound and Horror Cinema* (pp. 75-87). Equinox. London.
- Koizumi, K. (2010). An Animated Partnership: Joe Hisaishi's Musical Contributions to Hayao Miyazaki's Films, En Coyle, R. (Ed.), *Drawn to Sound. Animation Film Music and Sonicity* (pp. 60-74). Equinox. London.
- Koizumi, K. (2014). Toru Takemitsu's (Time within Memory): An Anti-Experimental, Tonal Film Score, En Mitsui, T. (Ed.), *Made in Japan. Studies in Popular Music* (pp. 159-173). Routledge. New York.
- Koozin, T. (2010). Expressive Meaning and Historical Grounding in the Film Music of Fumio Hayasaka and Toru Takemitsu. *Journal of Film Music*, 3(1), 5-17. <https://dor.org/10.1558/jfm.v3il.5>
- Lage-Gómez, C., Centeno-Osorio, J. L. y Cremades-Andreu, R. (2022). Creatividad participativa en la composición de bandas sonoras en Educación Secundaria. *Revista electrónica de LEEME*, 49, 50-60. <https://doi.org.10.7203/LEEME.49.24080>
- Lang, E. y West, G. (2002). Animated Cartoons and Slap-Stick Comedy, En Goldmark, D. y Taylor, Y. (Eds.), *The Cartoon music Book* (pp. 17-20). Acappella. Chicago.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press. Minneapolis.
- Latham, A. (2008). *Diccionario Enciclopédico de la Música*. Fondo de Cultura Económica. México, D. F.
- Lehman, F. (2013). *Hollywood Harmony. Musical wonder and the sound of cinema*. Oxford University Press. New York.
- Litten, F. (2017). *Animated Film in Japan Until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*. FSC.
- López Gómez, L. (2013). Funciones propagandísticas de la música cinematográfica en periodos bélicos. Una propuesta metodológica. *Cuadernos de Etnomusicología*, (3), 98-111. ISSN: 2014-4660.

- López Gómez, L. (2018). La llegada de los primeros sistemas cinematográficos sonoros a España (1895-1929). *Journal of Sound, Silence, Image and Technology*, (1), 27-41. ISSN 2064-451X.
- López Román, A. (2014). *Análisis Musivisual: Una aproximación al estudio de la música cinematográfica* [Tesis doctoral, Universidad Nacional de Educación a Distancia]. <http://e-spacio.uned.es/fez/view/tesisuned:Filosofia-Alopezr>
- Loriguillo López, A. (2018). *La narración compleja en el anime postclásico: La ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa* [Tesis doctoral, Universidad Jaume I, Castellón]. <http://hdl.handle.net/10803/463081>
- Loriguillo López, A. (2021). *Anime complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa*. Aldea Global. Castellón de la Plana.
- MacWilliams, M. W. (Ed.). (2008). *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. M. E. Sharpe. New York.
- Maeda, K. (2014). Ryutaro HIROTA: His Treatment of Melodies. An Analysis through Some Transcription of His Music. *Bulletin of the Faculty of Education, Koichi University*, 74, 131-144.
- Martín Félez, D. (2010). *La banda sonora en las producciones audiovisuales infantiles y su aplicación en educación infantil, primaria y secundaria: una propuesta de investigación-acción* [tesis doctoral, Universidad de Granada]. Teseo. <https://www.educacion.gob.es/teseo/mostrarSeleccion.do>
- Martín Félez, D. (2020). Bandas sonoras y herramientas TIC como ejes principales de la didáctica de la música para futuros maestros de Educación Primaria. Recursos facilitados en el área «Fundamentos de la Educación Musical». *Popular Music Research Today: revista online de divulgación musicológica*, 2(2), 101-124. DOI: <https://doi.org/10.14201/pmrt.23920>
- McGray, D. (2002). Japan's Gross National Cool. *Foreign Policy* (mayo-junio) 44, [http://www.foreignpolicy.com/articles/2002/05/01/japans\\_gross\\_national\\_cool?hidecomments=yes](http://www.foreignpolicy.com/articles/2002/05/01/japans_gross_national_cool?hidecomments=yes)

- 
- Miles, M. (2002). Robots, Romance, and Ronin. Music in Japanese Anime, En Goldmark, D. y Taylor, Y. (Eds.), *The Cartoon music Book* (pp. 219-224). Acappella. Chicago.
- Minamida, K. (2014). The Development of Japanese Rock: A Bourdieuan Analysis, En Mitsui, T. (Ed.), *Made in Japan. Studies in Popular Music* (pp. 120-138). Routledge. New York.
- Mitsui, T. (Ed.). (2014). *Made in Japan. Studies in Popular Music*. Routledge, New York.
- Montero Plata, L. (2012). Una conquista inversa: la importancia del anime en el mercado del manga español. *Puertas a la lectura*, 24, 44-57.
- Montero Plata, L. (2013). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. T. Domen Editorial. Palma de Mallorca.
- Montero Plata, L. (2014). Los pioneros olvidados del *anime*: el caso de Kenzo Masaoka. *Con A de Animación*, 0(4), 126-142. <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2014.2167>
- Montoya Rubio, J. C. (2010). *Música y medios audiovisuales. Planteamientos didácticos en el marco de la educación musical* [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. Teseo. <https://www.educacion.gob.es/teseo/mostrarSeleccion.do>
- Mosquera Fernández, A. (2011). *Experiencias didáctico-musicales en la ESO.: El realismo y la fantasía, la palabra y la imagen. Su contribución a la adquisición de competencias* [tesis doctoral, Universidad de Salamanca] Teseo. <https://www.educacion.gob.es/teseo/mostrarSeleccion.do>
- Murakami, K. (2011). *Japanese piano sonatas: a discussion and performance guide* [Tesis doctoral, Universidad de Iowa, Iowa]. <https://ir.uiowa.edu/edt/2748>
- Nakahara, Y. (2018). Musical Histories of *Nisei* Singers, Featuring Chiyoko Ida Aoyagi of the Hawaii Shochiku Orchestra. *IYOKAN-Institutional Repository: the EHIME area*, 44, 49-70. <http://iyokan.lib.ehime-u.ac.jp/dspace/handle/iyokan/5434>
- Napier, S. (2005). *Anime, from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing contemporary Japanese animation*. SY. Martin`s Griffin. New York.
- Napier, S. (2007). When the machines stop. Fantasy, reality, and terminal identity in *Neon Genesis Evangelion* and *Serial Experiments: Lain*, En Christopher B., Istvan C. y
-

- Takayuki, T. (Eds.), *Robot, ghosts and wired dreams. Japanese science fiction from rrigins to anime* (pp. 201-102). University of Minnesota Press. Minneapolis.
- Napier, S. (2011). Manga and anime: entertainment, big business, and art in Japan, En Bestor, V. y Bestor. T. C. (Eds.), *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society* (pp. 226-237). Routledge. New York.
- Novielli, M. (2018). *Floating Worlds. A Short History of Japanese Animation*. CRC Press. New York.
- Padrol, J. (1997). La música en los films de Yasujiro Ozu. *Nosferatu. Revista de cine*, 25, 69-73. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10251/41056>
- Patten, F. (2004). *Watching ANIME, Reading MANGA. 25 Years of Essays and Reviews*. Stone Bridge Press. Berkeley.
- Peñalba, A. (2017). La defensa de la educación musical desde las neurociencias. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 14, 109-127. <http://dx.doi.org/10.5209/RECIEM.54814>
- Poitras, G. (2008). Contemporary Anime in Japanese Pop Culture, En MacWilliams, M. (Ed.), *Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 48-67). M.E. Sharpe. New York.
- Porta, A. (2020). La experiencia emocional transmedia y la educación musical: Aproximación desde el análisis de su producción científica, En Dykinson, S-L. (Ed.). *Investigación en el ámbito escolar: Un acercamiento multidimensional a las variables psicológicas y educativas*, Volumen IV (PP. 1-13). Asociación Universitaria de Educación y Psicología.
- Porta, A. y Herrera, L. (2017). La música y sus significados en los audiovisuales preferidos por los niños. *Comunicar*, XXV(52), 83-92. DOI: <http://dx.doi.org/10.3916/C52-2017-08>
- Prince, S. (2018). *A Dream of Resistance. The Cinema of Kobayashi Masaki*. Rutgers University Press. New Brunswick.
- Ramos Ahijado, S. y Botella Nicolás, A. M. (2019). Favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación musical mediante el uso de videojuegos educativos.



- 
- Creativity and Educational Innovation Review*, 3, 120-133.  
DOI.10.7203/CREATIVITY.3.16492
- Ramos Ahijado, S., Botella Nicolás, A. M., y Gómez Jiménez, M. (2016). El audiovisual como recurso didáctico en el aula: Creación de dibujos animados con Muvizu. *El artista: revista de investigaciones en música y artes plásticas*, 13, 80-99. ISSN: 1794-8614
- Ruh, B. (2004). *Stray dog of anime: The films of Mamoru Oshii*. Palgrave Macmillan. New York.
- Sakamoto, M. (2010). *Takemitsu and the Influence of "Cage Shock": Transforming the Japanese Ideology into Music* [Tesis doctoral, University of Nebraska, Lincoln]. <https://digitalcommons.unl.edu/musicstudent/23>
- Sano, A. (2013). *Chiyogami, Cartoon, Silhouette. The Transitions of Ofuji Noburo*, En Hu, T. y Masao, T. (Eds.), *Japanese Animation. East Asian Perspectives* (pp. 87-97). University Press of Mississippi. Jackson.
- Santiago Iglesias, J. A. y Soler Baena, A. (Eds.). (2021). *Anime Studies: Media Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*. Stockholm University Press. Stockholm.
- Schodt, F. (2007). *The Astro Boy Essays. Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*. Stone Bridge Press. Berkeley.
- Schultz, A. (2011). *A Global Sampling of Piano Music From 1978 to 2005: A Recording Project* [Tesis doctoral, University of Maryland, Collee Park].
- Sen, L. y Rong, Z. (2019). The influence of Japanese anime on the values of adolescent, En *4 International Conference on Humanities Science and Society Development (ICHSSD 2019), Advances in Social Science, Educacion and Humanities Research*, 328, 272-274. Recuperado de: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
- Sharp, S. (2011). *Historical Dictionary of Japanese Cinema*. The Scarecrow Press. Lanham.
- Sparks, P. (1995). *The Classical Mandolin*. Clarendon Press. Oxford.



- Strauss, N. (2002). Tunes for Toons: A Cartoon Music Primer, En Goldmark, D. y Taylor, Y. (Eds.), *The Cartoon music Book* (pp. 5-13). Acappella. Chicago.
- Tagg, P. (1966). *Pop music as a Possible Medium in Secondary Education* [tesis de diplomatura. Universidad de Manchester, Manchester].
- Urdániz Escolano, J. (2016). *Estudio y modelo analítico de la banda sonora original de la saga de películas “La guerra de las Galaxias” (Episodios I a VI)* [Tesis doctoral. Universidad pública de Navarra, Navarra]
- Vidal, L. A. (2010). *El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto* [tesis de grado, Universidad César Vallejo. Lima, Perú].
- Wierzbicki, J. (2009). *Film Music. A History*. Routledge. New York.
- William, M. (2013). *Hayasaka Fumio, Ronin Composer: Analysis and Commentary of Five Film Scores* [Tesis doctoral, Universidad de Missouri, Kansas City]. [https://scholar.colorado.edu/concern/graduate\\_thesis\\_or\\_dissertations/x633f126\\_n](https://scholar.colorado.edu/concern/graduate_thesis_or_dissertations/x633f126_n)
- Wirawan, F. W. y Hapsari, P. D. (2018). Walt Disney’s Movie Soundtracks as Media in Developing Character Education for Children. *Resital: Journal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts)*, 19(1), 18-27.
- Xalabarder, C. (2006). *Música de cine. Una ilusión óptica*. LibrosEnRed.
- Xalabarder, C. (2013). *El guion musical en el cine*. Mundo BSO.
- Yamasaki, A. (2010). Cowboy Bebop: Corporate Strategies for Animation Music Products in Japan, En Coyle, R. (Ed.), *Drawn to Sound. Animation Film Music and Sonicity* (pp. 209-222). Equinox. London.
- Yano, C. R. (2002). *Tears of Longing. Nostalgia and the Nation in Japanese Popular Song*. Harvard University Press. Massachusetts.
- Yano, C. R. (2003). The burning of men. Masculinities and the nation in Japanese popular song, En Roberson, J. E. y Suzuki, N. (Eds.), *Men and Masculinities in Contemporary Japan. Dislocating the salaryman doxa* (pp. 77-90). Routledge Curzon. London.

## OBRAS Y OBJETOS DE ESTUDIO. MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

Lista completa de obras y bandas sonoras de animación japonesa y anime vistas y/o analizadas con los propósitos de cumplir los objetivos planteados en la investigación. Las obras se ofrecerán catalogándolas por décadas y se citarán de la siguiente manera, ofreciendo la información necesaria para presentar una lista completa que cumpla con los objetivos:

*Título original o inglés en su caso (Título traducido en inglés, original o español en su caso, director, año) [formato: cortometraje, película, serie, OVA, etc.] Música: compositor de la banda sonora.*

### FINALES DE LA DÉCADA DE LOS 20:

*Kuro Nyago (El Gato Negro, Noburo Ofuji, 1928) [cortometraje] Música: Koka Sassa.*

### DÉCADA DE LOS 30:

*Haru no Uta (Noburo Ofuji, 1930) [cortometraje] Música: Shiro Matsumoto.*

*Mura Matsuri (Noburo Ofuji, 1930) [cortometraje] Música: no acreditado, aunque se considera que pueda ser Koka Sassa.*

*Oira no Yakyuu (Yasuji Murata, 1930) [cortometraje] Música: Música adaptada.*

*Chameko no Ichinichi (El día de Chameko, Kiyoji Nishikura, 1931) [cortometraje] Música: Koka Sassa.*

*Nansensu Monogatari dai Ippen: Sarugashima (Kenzo Masaoka, 1931) [cortometraje] Música: Música clásica preexistente, pieza orquestal *Norwegian Dances Op.35* de Eduard Grieg.*

*Numa no Taishou (Noburo Ofuji, 1933) [cortometraje] Música: no acreditado.*

*Ugoki-e Kori no Tatehiki (Ikuo Oishi, 1933) [cortometraje] Música: no acreditado.*

*Chagama Ondo (Los Bonzos melómanos, Kenzo Masaoka, 1934) [cortometraje] Música: Jirou Hitachi*

*Tengu Taiji (La ruta de los Tengu, Noburo Ofuji, 1934) [cortometraje] Música: no acreditado.*

---

*Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai* (Mitsuyo Seo, 1934) [cortometraje] Música: Tetsuo Nishigaki.

*Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki* (*Bandanemon, el monstruo exterminador*, Yoshitaro Kataoka, 1935) [cortometraje] Música: Tetsuo Nishigaki.

*Norakuro Ittohei* (Mitsuyo Seo, 1935) [cortometraje] Música: Asahiko Ochiai.

*Norakuro Nittohei* (Mitsuyo Seo, 1935) [cortometraje] Música: Asahiko Ochiai.

*Chinkoroheibeit Tamatebako* (Noburo Ofuji, 1936) [cortometraje] Música: no acreditado.

*Katsura Hime* (Noburo Ofuji, 1937) [cortometraje] Música: no acreditado.

*Tekusuke Monogatari* (Mitsuyo Seo, 1938) [cortometraje] Música: no acreditado.

*Benkei tai Ushiwaka* (Kenzo Masaoka, 1939) [cortometraje] Música: no acreditado.

#### DÉCADA DE LOS 40:

*Ahiru Rikusentai* (Mitsuyo Seo, 1940) [cortometraje] Música: Tadashi Hattori.

*O-Cho Fujin no Genso* (Arai Wgoro, 1940) [cortometraje] Música: Tamaki Miura.

*Ari-chan* (Mitsuyo Seo, 1941) [cortometraje] Música: Tadashi Hattori.

*Kumo to Tulip* (*Spider and the Tulip*, Kenzo Masaoka, 1943) [cortometraje] Música: Ryutaro Hirota.

*Momotarou no Umiwashi* (*Momotaro's Sea Eagles*, Mitsuyo Seo, 1943) [mediometraje] Música: Nobuto Ito.

*Mare-Oki Kaisen* (Noburo Ofuji, 1943) [cortometraje] Música: no acreditado.

*Fuku-chan no Sensuikan* (*Fuku-chan's Submarine*, Ryuichi Yokoyama, 1944) [cortometraje] Música: no acreditado.

*Momotarou Umi no Shinpei* (*Momotaro's Devine Sea Warriors*, Mitsuyo Seo, 1945) [largometraje, película] Música: Yûji Koseki.

*Mahou no Pen* (*The Magic Pen*, Masao Kumakawa, 1946) [cortometraje] Música: no acreditado.

*Sakura* (Kenzo Masaoka, 1946) [cortometraje] Música: Música clásica preexistente, Invitation to Dance Op.65 de Carl Maria Von Weber.

*Kumo no Ito* (Noburo Ofuji, 1946) [cortometraje] Música: no acreditado.

*Yuki no Yoru no Yume* (Noburo Ofuji, 1947) [cortometraje] Música: no acreditado.

*Muku no Ki no Hanashi* (*The Tale of the Grey Starling's Tree*, Shoji Maruyama, 1947) [cortometraje] Música: Fumio Hayasaka.

*Suteneko Tora-chan* (*Tora the Stray Cat*, Kenzo Masaoka, 1947) [cortometraje] Música: Tadashi Hattori.

*Tora-chan to Hanayome* (*Tora and The Bride*, Kenzo Masaoka, 1948) [cortometraje] Música: Tadashi Hattori.

*Kuma ni Kuwarenu Otoko* (*The Bear Dodger*, Noburo Ofuji, 1948) [cortometraje] Música: no acreditado.

*Tora-chan no Kankanmushi* (*Tora-chan and the Cancan Bug*, Kenzo Masaoka, 1949) [cortometraje] Música: Yoshitaka Sakamoto.

#### DÉCADA DE LOS 50:

*Dangobei Torimonochou: Hirake-goma no Maki* (Noburo Ofuji, 1952) [cortometraje] Música: Kyousuke Kami.

*Kujira* (*The Whale*, Noburo Ofuji, 1952) [cortometraje] Música: Setsuo Tsukahara.

*Kappa Kawatarou* (Taiji Yabushita, 1954) [cortometraje] Música: Tadashi Hattori.

*Yumemi Douji* (Koji Fukija, 1954) [cortometraje] Música: Senji Itou.

*Hana to Chou* (Noburo Ofuji, 1954) [cortometraje] Música: Kyousuke Kami.

*Kuroi Kikori to Shiroi Kikori* (Taiji Yabushita, 1956) [cortometraje] Música: Takanobu Saito.

*Yûreisen* (*The Phantom Ship*, Noburo Ofuji, 1956) [cortometraje] Música: Kozaburo Hirai.

*Beer Mukashi Mukashi* (Mochinaga Tadahito, 1956) [cortometraje] Música: Tadashi Hattori.

---

*Go-hiki no Kozaru Taiji* (Mochinaga Tadahito, 1956) [cortometraje] Música: Mitsuo Katou.

*Koneko no Rakugaki* (Taiji Yabushita y Yasuji Mori, 1957) [cortometraje] Música: Senji Itou.

*Fukusuke* (Ryuichi Yokoyama, 1957) [cortometraje] Música: Ryouichi Hattori.

*Fushigi na Daiko* (Mochinaga Tadahito, 1957) [cortometraje] Música: Mitsuo Katou.

*Bunbuku Chagama* (Mochinaga Tadahito, 1958) [cortometraje] Música: Mitsuo Katou.

*Hakujaden (The White Snake)*, Taiji Yabushita, 1958) [largometraje] Música: Chuji Kinoshita, Hajime Kaburagi y Masayoshi Ikeda.

*Ou-Sama ni Natta Kitsune* (Mochinaga Tadahito, 1959) [cortometraje] Música: Hikaru Hayashi.

*Hyoutan Suzume* (1959) [largometraje] Música: Koji Taku.

*Koneko no Studio* (Yasuji Mori, 1959) [cortometraje] Música: Eiichi Yamada.

*Shonen Sarutobi Sasuke (Magic Boy)*, Taiji Yabushita y Akira Daikubara, 1959) [largometraje] Música: Toru Funamura.

#### PRINCIPIOS DE LOS AÑOS 60:

*Saiyuki (Journey to the West)*, Taiji Yabushita y Daisaku Shirakawa, 1960) [largometraje] Música: Ryouichi Hattori.

*Mittsu no Hanashi (Three Tales)*, 1960) [especial televisivo de media hora con tres cortos de animación] *Dai-san no Sora (The Third Plate)*, Keiko Osonoe) Música: Norio Maeda. *Otsuberu to Zo (Oppel and the Elephant)*, Makoto Wada) Música: Keitaro Miho. *Nemui Machi (Sleepy Town)*, Shûichi Nakahara) Música: Kiyoshi Yamaya.

*Plus 50000 Nen* (Shinichi Suzuki, 1961) [cortometraje] Música: Yoichi Suzuki.

*Kaguya-Hime* (Kazuhiko Watanabe, 1961) [cortometraje] Música: no acreditado.

*Nezumi no Yomeiri* (Daisaku Shirokawa, 1961) [cortometraje] Música: Shingo Asano.

*Anju to Zushio-maru (The Littlest Warriors)*, Taiji Yabushita y Yugo Serikawa, 1961) [largometraje] Música: Chuji Kinoshita y Hajime Kaburagi.

---

*Aru Machikado no Monogatari (Tales of the Street Corner*, Eiichi Yamamoto, 1962) [cortometraje] Música: Tatsuo Takai.

*Goman-Hiki* (Otogi Pro, 1962-1965) [serie de televisión] Música: no acreditado.

*Simbad no Boken (The Adventures of Simbad*, Taiji Yabushita y Yoshio Kuroda, 1962) [largometraje] Música: Masao Yoneyama e Isao Tomita.

*Wampaku Oji no Orochi Taiji (The Little Prince and the Eight-Headed Dragon*, Yugo Serikawa, 1963) [largometraje] Música: Akira Ifukube.

#### AÑOS DESDE 1963 A 1969:

*Astro Boy (Mighty Atom, Tetsuwan Atom*, Osamu Tezuka, 1963-1966) [serie TV] Música: Tatsuo Takai.

*8 Man (Eightman*, Harayuki Kawajima, 1963-1964) [serie TV] Música: Hiroaki Hagiwara.

*Tetsujin 28-go (Gigantor*, Yonehiko Watanabe y Tadao Wakabayashi, 1963-1966) [serie TV] Música: Hideo Arashino y Nobuyoshi Koshibe.

*Tetsuwan Atom: Uchuu no Yuusha (Astro Boy: Hero of Space*, Atsushi Takagi, Eiichi Yamamoto y Shigeyuki Hayashi, 1964) [largometraje] Música: Tatsuo Takai.

*Mermaid* (Atsushi Tomioka, 1964) [cortometraje] Música: Isao Tomita.

*Satsujin – Murder* (Makoto Wada, 1964) [cortometraje] Música: Masao Yagi.

*Gulliver no Uchu Ryoko (Gulliver's Travels Beyond the Moon*, Yoshio Kuroda, 1965) [largometraje] Música: Isao Tomita.

*Jungle Taitei (Kimba the White Lion*, Shigeyuki Hayashi y Eiichi Yamamoto, 1965-1966) [serie TV] Música: Isao Tomita.

*Tenranki no E (Pictures at an Exhibition*, 1966) [cortometraje] Música: Isao Tomita. Adaptación electrónica y sintetizada de música clásica preexistente, *Cuadros de Una Exposición* de Modest Músorgski.

*Cyborg 009* (Yugo Serikawa, 1966) [largometraje] Música: Taichiro Kosugi.

*Ribbon no Kishi (Princess Knight*, Chikao Katsui y Kanji Akahori, 1967-1968) [serie TV] Música: Isao Tomita.

---

*Cyborg 009 kaishuu sensou (Cyborg 009 and the Monster Wars*, Yugo Serikawa, 1967) [largometraje] Música: Taichiro Kosugi.

*Mach Go Go Go (Speed Racer*, Hiroshi Sasagawa, 1967-1968) [serie TV] Música: Nobuyoshi Koshibe.

*Ninja Bugei-cho (The Band of Ninja*, Nagisa Oshima, 1967) [largometraje] Música: Hikaru Hayashi.

*Shonen Jack to Mahotsukai (Jack and the Witch*, Taiji Yabushita, 1967) [largometraje] Música: Seiichiro Uno.

*Ge ge ge no Kitaro* (vv. directores, 1968-1969) [serie TV] Música: Taku Izumi.

*Taiyo no Oji – Hols no Daiboken (Horus – Prince of the Sun*, Isao Takahata, 1968) [largometraje] Música: Michio Mamiya.

*Tiger Mask* (Takeshi Tamiya, 1969-1971) [serie TV] Música: Shunsuke Kikuchi.

*Nagagutsu o Haita Neko (Puss 'n Boots*, Kimio Yabuki, 1969) [largometraje] Música: Seiichiro Uno.

*Ninpu Kamui Gaiden (Kamui the Ninja: Stories Other Than the Legend*, Yonehiko Watanabe, 1969) [serie TV] Música: Ryoichi Mizutani.

*Dororo (Dororo to Hyakimaru*, Gisaburo Sugii, 1969) [serie TV] Música: Isao Tomita.

*Senya Ichiya Monogatari (A Thousand & One Nights*, Eiichi Yamamoto, 1969) [largometraje] Música: Isao Tomita.

#### DÉCADA DE LOS 70:

*Ashita no Joe (Tomorrow's Joe*, Osamu Dezaki, 1970-1971) [serie TV] Música: Masao Yagi.

*30.000 Miles Under the Sea (Kaitei Sanman Mile*, Takeshi Tamiya, 1970) [largometraje] Música: Takeo Watanabe.

*Lupin the 3rd (Rupan Sansei*, Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Masaaki Osumi, 1971-1972) [serie TV] Música: Takeo Yamashita.

*Decision (Animentari Ketsudan*, Ippei Kuri, 1971) [serie TV] Música: Nobuyoshi Koshibe.

- Mazinger Z* (vv. directores, 1972-1974) [serie TV] Música: Michiaki Watanabe.
- Kanashimi no Belladonna (Belladonna of Sadness, Eiichi Yamamoto, 1973)* [largometraje] Música: Masahiko Satoh.
- Space Battleship Yamato (Uchu Senkan Yamato, Leiji Matsumoto, 1974-1975)* [serie TV] Música: Hiroshi Miyagawa.
- Heidi – A Girl of the Alps (Alps no Shojo Heidi, Isao Takahata, 1974)* [serie TV] Música: Takeo Watanabe.
- UFO Robo Grendizer* (Tomoharu Katsumata, 1975-1977) [serie TV] Música: Shunsuke Kikuchi.
- Reideen the Brave (Yuusha Reideen, Yoshiyuki Tomino y Tadao Nagahama, 1975-1976)* [serie TV] Música: Akihiro Komori.
- Marco – From the Apennines to the Andes (Haha o Tazunete Sanzen Ri, Isao Takahata, 1976)* [serie TV] Música: Koichi Sakata.
- Lupin III: Part II (Rupan Sansei: Part II, vv. Directores, 1977-1980)* [serie TV] Música: Yuji Ohno.
- Perrine Monogatari (The Perrine Story, Hiroshi Saito y Shigeo Koshi, 1978)* [serie TV] Música: Takeo Watanabe.
- Galaxy Express 999 (Ginga Tetsudo 999, Nobutaka Nishizawa, 1978-1981)* [serie TV] Nozomi Aoki.
- The Rose of Versailles (Versailles no Bara, Osamu Dezaki y Tadao Nagahama, 1979-1980)* [serie TV] Música: Koji Makaino.
- Lupin III: The Castle of Cagliostro (Rupan Sansei: Cagliostro no Shiro, Hayao Miyazaki, 1979)* [largometraje] Música: Yuji Ohno.
- Anne of Green Gables (Akage no Anne, Isao Takahata, 1979)* [serie TV] Música: Akira Miyoshi y Shigeto Mori.
- Mobile Suit Gundam (Kido Senshi Gundam, Yoshiyuki Tomino, 1979-1980)* [serie TV] Música: Takeo Watanabe y Yuji Matsuyama.



DÉCADA DE LOS 80:

*Ashita no Joe 2 (Tomorrow's Joe 2*, Osamu Dezaki, 1980-1981) [serie TV] Música: Ichiro Araki.

*Mobile Suit Gundam I (Kido Senshi Gundam I*, Yoshiyuki Tomino y Ryoji Fujiwara, 1981) [largometraje] Música: Takeo Watanabe, Joe Hisaishi y Yuji Matsuyama.

*Mobile Suit Gundam II: Soldiers of Sorrow (Kido Senshi Gundam II: Ai Senshi*, Yoshiyuki Tomino y Ryoji Fujiwara, 1981) [largometraje] Música: Takeo Watanabe, Joe Hisaishi y Yuji Matsuyama.

*Queen Millennia (Shin Taketori Monogatari Sennen Joo*, Nobutaka Nishizawa, 1981-1982) [serie TV] Música: Ryudo Uzaki y Tomoyuki Asakawa.

*Urusei Yatsura* (Mamoru Oshii y Kazuo Yamazaki, 1981-1986) [serie TV] Música: Fumitaka Anzai, Katsu Hoshi, Koji Nishimura y Shinsuke Kazato.

*The Door into Summer (Natsu e no Tobira*, Mori Masaki, 1981) [largometraje] Música: Kentaro Haneda.

*Mobile Suit Gundam III: Encounters in Space (Kido Senshi Gundam III: Meguri Sora*, Yoshiyuki Tomino y Ryoji Fujiwara, 1982) [largometraje] Música: Takeo Watanabe, Joe Hisaishi y Yuji Matsuyama.

*The Super Dimension Fortress Macross (Cho Jiku Yosai Macross*, Noburo Ishiguro, 1982-1983) [serie TV] Música: Kentaro Haneda.

*Space Adventure Cobra* (Osamu Dezaki y Yoshio Takeuchi, 1982-1983) [serie TV] Música: Kentaro Haneda.

*Arcadia of My Youth (Waga Seishun no Arcadia*, Tomoharu Katsumata, 1982) [largometraje] Música: Toshiyuki Kimori.

*Haguregumo (Wandering Clouds*, Mori Masaki, 1982) [largometraje] Música: Seiji Yokoyama.

*Harmagedon (Genma Taisen*, Rintaro, 1983) [largometraje] Música: Nozomi Aoki y Keith Emerson.

---

*Barefoot Gen (Hadashi no Gen)*, Mori Masaki, 1983) [largometraje] Música: Kentaro Haneda.

*Igano Kabamaru* (Tameo Kohanawa, 1983-1984) [serie TV] Música: Toshiyuki Kimori.

*Urusei Yatsura: Only You* (Mamoru Oshii, 1983) [largometraje] Música: Fumitaka Anzai, Izumi Kobayashi, Koi Nishimura y Masamichi Amano.

*Final Yamato (Space Battleship Yamato-Kanketsuhen)*, Tomoharu Katsumata y Yoshinobu Nishizaki, 1983) [largometraje] Música: Hiroshi Miyagawa y Kentaro Haneda.

*Crusher Joe: The Movie* (Yoshizaku Yasuhiko, 1983) [largometraje] Música: Norio Maeda.

*Fist of the North Star (Hokuto no Ken)*, Toyoo Ashida, 1984-1987) [serie TV] Música: Nozomi Aoki.

*Nausicaä of the Valley of the Wind (Kaze no Tani no Nausicaä)*, Hayao Miyazaki, 1984) [largometraje] Música: Joe Hisaishi.

*Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (Mamoru Oshii, 1984) [largometraje] Música: Katsu Hoshi.

*Mobile Suit Zeta Gundam (Kido Senshi Zeta Gundam)*, Yoshiyuki Tomino, 1985-1986) [serie TV] Música: Shigeaki Saegusa.

*Angel's Egg (Tenshi no Tamago)*, Mamoru Oshii, 1985) [largometraje] Música: Yoshihiro Kanno.

*Dragon Ball* (Daisuke Nishio y Minoru Okazaki, 1986-1989) [serie TV] Música: Shunsuke Kikuchi.

*Saint Seiya (Knights of the Zodiac)*, Kozo Morishita y Kazuhito Kikuchi, 1986-1989) [serie TV] Música: Seiji Yokoyama.

*Castle in the Sky (Tenku no Shiro Laputa)*, Hayao Miyazaki, 1986) [largometraje] Música: Joe Hisaishi.

*Guyver: Out of Control (Kyoshoku Soko Guyver)*, Hiroshi Watanabe, 1986) [OVA-Película] Música: Tadashi Namba.

*The Tale of Genji* (*Murasaki Shikibu Genji Monogatari*, Gisaburo Sugii, 1987) [largometraje] Música: Haruomi Honoso.

*City Hunter* (Kenji Kodama, 1987-1988) [serie TV] Música: Ryoichi Kuniyoshi y Tatsumi Yano.

*Kimagure Orange Road* (*Capricious Orange Road*, Osamu Kobayashi, 1987-1988) [serie TV] Música: Shiro Sagisu.

*The Legend of the Galactic Heroes* (*Ginga Eiyu Densetsu*, Noburo Ishiguro, 1988-1989) [OVA-serie] Música: música clásica preexistente.

*Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack* (*Kido Senshi Gundam: Gyakushu no Char*, Yoshiyuki Tomino, 1988) [largometraje] Música: Shigeaki Saegusa.

*Grave of the Fireflies* (*Hotaru no Haka*, *La Tumba de las luciérnagas*, Isao Takahata, 1988) [largometraje] Música: Michio Mamiya.

*My Neighbor Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988) [largometraje] Música: Joe Hisaishi.

*AKIRA* (Katsuhiro Otomo, 1988) [largometraje] Música: Shoji Yamashiro.

*Kiki's Delivery Service* (*Majo no Takkyubin*, Hayao Miyazaki, 1989) [largometraje] Música: Joe Hisaishi.

*Dragon Ball Z* (Daisuke Nishio y Shigeyasu Yamauchi, 1989-1996) [serie TV] Música: Shunsuke Kikuchi.

#### DÉCADA DE LOS 90:

*Nadia – The Secret of Blue Water* (*Fushigi no Umi no Nadia*, Hideaki Anno, 1990-1991) [serie TV] Música Shiro Sagisu.

*Dear Brother* (*Oniisama E...*, Osamu Dezaki, 1991-1992) [serie TV] Música: Kentaro Haneda.

*Only Yesterday* (*Omohide Poro Poro*, Isao Takahata, 1991) [largometraje] Música: Katsu Hoshi.

*Here Is Greenwood* (*Koko wa Greenwood*, Tomomi Mochizuki, 1991-1993) [OVA Serial] Música: Shigeru Nagata.

*Yu Yu Hakusho: Ghost Files* (Noriyuki Abe, 1992-1995) [serie TV] Música: Yusuke Honma.

*Porco Rosso (Kurenai no Buta)*, Hayao Miyazaki, 1992) [largometraje] Música: Joe Hisaishi.

*Bastard!! (Bastard!! Ankoku no Hakai Kami)*, Katsuhito Akiyama, 1992-1993) [OVA Serial] Música: Kohei Tanaka.

*Slam Dunk* (Nobutaka Nishizawa, 1993-1996) [serie TV] Música: Takano Masuda y BMF.

*Ninja Scroll (Jubei Ninpucho)*, Yoshiaki Kawajiri, 1993) [largometraje] Música: Kaoru Wada.

*Ocean Waves (Umi ga Kikoeru)*, Tomomi Mochizuki, 1993) [largometraje para TV] Música: Shigeru Nagata.

*Singles* (Tsukasa Abe, 1993) [OVA] Música: Shigeru Nagata.

*You're Under Arrest (Taiho Shichauzo!)*, Kazuhiro Furuhashi, 1994) [OVA Serial] Música: Kou Otani.

*Mobile Fighter G Gundam (Kido Butoden G-Gundam)*, Yasuhiro Imagawa, 1994-1995) [serie TV] Música: Kohei Tanaka.

*Whisper of the Heart (Mimi o Sumaseba)*, Yoshifumi Kondo, 1995) [largometraje] Música: Yuuji Nomi.

*Magnetic Rose (Kanojo no Omoide)*, Koji Morimoto, 1995) [cortometraje, grupo de tres cortometrajes denominados *Memories* (Katsuhiko Otomo, 1995)] Música: Giacomo Puccini y Yoko Kanno.

*Cannon Fodder (Taiho no Machi)*, Katsuhiko Otomo, 1995) [cortometraje, grupo de tres cortometrajes denominados *Memories* (Katsuhiko Otomo, 1995)] Música: Hiroyuki Nagashima.

*Stink Bomb (Saishu Heiki)*, Tensai Okamura, 1995) [cortometraje, grupo de tres cortometrajes denominados *Memories* (Katsuhiko Otomo, 1995)] Música: Jun Miyake.

*Neon Genesis Evangelion (Shinseiki Evangelion, Hideaki Anno, 1995-1996)* [serie TV]

Música: Shiro Sagisu.

*Fushigi Yugi (Hajime Kamegaki, 1995-1996)* [serie TV] Música: Yusuke Honma y

Akihiko Fujita.

*Ghost in the Shell (Kokaku Kidotai, Mamoru Oshii, 1995)* [largometraje] Música: Kenji

Kawai.

*Rurouni Kenshin (Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan, Kazuhiro Furuhashi,*

1996-1998) [serie TV] Música: Noriyuki Asakura.

*The Vision of Escaflowne (Tenku no Escaflowne, Kazuki Akane, 1996)* [serie TV]

Música: Hajime Mizoguchi y Yoko Kanno.

*Princess Mononoke (Mononoke Hime, Hayao Miyazaki, 1997)* [largometraje] Música:

Joe Hisaishi.

*Perfect Blue (Satoshi Kon, 1997)* [largometraje] Música: Masahiro Ikumi.

*Berserk (Kenpu Denki Berserk, Naohito Takahashi, 1997-1998)* [serie TV] Música:

Susumu Hirasawa.

*Cowboy Bebop (Shinichiro Watanabe, 1998)* [serie TV] Música: Yoko Kanno.

*Trigun (Satoshi Nishimura, 1998)* [serie TV] Música: Tsuneo Imahori.

*His and Her Circumstances (Kareshi Kanojo no Jijou, Hideaki Anno y Hiroki Sato, 1998-*

1999) [serie TV] Música: Shiro Sagisu.

*Cardcaptor Sakura (Morio Asaka, 1998-2000)* [serie TV] Música: Takayuki Negishi.

*Jin-Roh – The Wolf Brigade (Hiroyuki Okiura, 1998)* [largometraje] Música: Hajime

Mizoguchi.

*Spriggan (Hirotsugu Kawasaki, 1998)* [largometraje] Música: Kuniaki Haishima.

*Serial Experiments Lain (Ryutaro Nakamura, 1998)* [serie TV] Música: Reiichi

“CHABO” Nakaido.

*GTO: Great Teacher Onizuka (Noriyuki Abe, 1999-2000)* [serie TV] Música: Yusuke

Honma.

*Rurouni Kenshin: Trust & Betrayal* (*Rurouni Kenshin: Tsuioku Hen*, Kazuhiro Furuhashi, 1999) [OVA Serial] Música: Taku Iwasaki.

## ANEXOS

ELEMENTOS DE LAS BANDAS SONORAS Y  
COMPOSITORES RELEVANTES DE LOS AÑOS  
TRATADOS

## Anexo 1. Ficha de análisis propuesta por López Román (2014)

DATOS GENERALES DEL BLOQUE
Nº DE BLOQUE
TÍTULO DE LA PELÍCULA
NOMBRE / DESCRIPCIÓN DEL BLOQUE/ES
CÓDIGO DE TIPO DEL BLOQUE/ES
DERIVACIÓN DEL TEMA

1) FICHA TÉCNICO-ARTÍSTICA
PRODUCCIÓN
DIRECTOR
GUIÓN
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA
MONTADOR
DISEÑO DE SONIDO
INTÉRPRETES
COMPOSITOR
ORQUESTADOR / ES
AÑO DE PRODUCCIÓN
GÉNERO CINEMATOGRAFICO
NACIONALIDAD

2) ARGUMENTO

3) CÓDIGOS VISUALES
3.1. ENCUADRE, ESCALA, LUZ, COLOR
3.2. MOVIMIENTO (DE LA CÁMARA)

4) CÓDIGOS SINTÁCTICOS
4.1. MONTAJE: FORMA Y RITMO
4.2. FORMA CINEMATOGRAFICA
4.3. TIPO DE MONTAJE

5) CÓDIGOS SONOROS
5.1. ELEMENTOS SONOROS
5.2. PLANO AUDITIVO MUSICAL (NIVEL SONORO)
5.3. ESPACIALIDAD

6) CÓDIGOS MUSICALES
6.1. CARACTERIZACIÓN DE LA MÚSICA
6.1.1. Diégesis
6.1.2. Procedencia de la música
6.1.3. Tipo de música
6.1.4. Tipo de relación música-imagen
6.1.5. Forma de interacción música-imagen
6.2. FUNCIONES MUSIVISUALES
6.3. CÓDIGOS MELÓDICOS
6.3.1. Morfología melódica. Tipo de melodía
6.3.2. Motivos y temas. "Leitmotivs"
6.4. CÓDIGOS RÍTMICOS
6.4.1. Análisis rítmico-visual Compás. Tempo
6.5. CÓDIGOS ARMÓNICOS
6.5.1. Sistema de organización armónica
6.5.2. Tipos de acordes
6.5.3. Análisis armónico musical
6.5.4. Análisis armónico-visual
6.6. CÓDIGOS TÍMBRICOS
6.6.1. Instrumentación
6.6.2. Análisis tímbrico visual. Efectos. Matices
6.7. CÓDIGOS TEXTURALES
6.7.1. Tipo de textura
6.7.2. Asociaciones por textura
6.8. CÓDIGOS FORMALES
6.8.1. Tipo de bloque (ubicación en el montaje)
6.8.2. Forma musical
6.8.3. Tipo de forma musical
6.8.4. Estructura temática
6.8.5. Características de la forma musical
6.9. CÓDIGOS ESTILÍSTICOS
6.9.1. Caracterización del estilo musical
6.9.2. Influencias de otros estilos / compositores de cine

7) CONCLUSIONES
7.1. Resumen y conclusiones

(López Román, 2014: 255-258)



## Anexo 2. Funciones *musivisuales* propuestas por López Román (2014)

FUNCIONES MUSIVISUALES (CATEGORÍAS)	
<b>A) FUNCIONES EXTERNAS (FÍSICAS)</b>	
1. <i>Función temporal-referencial</i>	Creación de una atmósfera (hora del día, clima)
2. <i>Función elíptico-temporal</i>	Evocación del paso del tiempo
3. <i>Función indicativa-temporal</i>	Evocación de un periodo histórico
4. <i>Función local-referencial</i>	Evocación de una cultura o localización
5. <i>Función local-referencial</i>	Evocación de espacios físicos
6. <i>Función cinematográfica</i>	Subrayar la acción física (“underscoring”)
7. <i>Función cinematográfica</i>	“Mickeymousing”
8. <i>Función plástico-descriptiva</i>	Representar elementos visuales
<b>B) FUNCIONES INTERNAS (PSICOLÓGICAS)</b>	
9. <i>Función prosopopéyica caracterizadora</i>	Revelar la psicología o naturaleza de un personaje
10. <i>Función prosopopéyica descriptiva</i>	Revelar los pensamientos y emociones de un personaje
11. <i>Función emocional</i>	Creación de una emoción o sentimiento en el espectador
12. <i>Función pronominal</i>	Caracterizar a un personaje, objeto o situación
13. <i>Función anticipativa</i>	Revelar implicaciones de una situación aún no vista
14. <i>Función anticipativa</i>	Preparar a la audiencia para una inminente sorpresa
15. <i>Función ilusoria</i>	Jugar con la audiencia con lo que está pasando realmente

16. <i>Función de subrayado</i>	Remarcar reacciones esperadas por la audiencia
17. <i>Función informativa</i>	Dirigir la atención sobre eventos importantes que aparecen en pantalla
18. <i>Función conceptual</i>	Representar un pensamiento filosófico
19. <i>Función transformadora</i>	Acompañar o sustituir a un ruido diegético para que cobre un mayor relieve dramático
<b>C) FUNCIONES TÉCNICAS (CINEMATOGRAFICAS)</b>	
20. <i>Función estética</i>	Otorgar entidad artística al film
21. <i>Función decorativa</i>	Acompañar las imágenes como fondo neutro
22. <i>Función unificadora</i>	Dar unidad a la película
23. <i>Función sonora</i>	Evitar el “agujero de sonido” creado por los ceses de diálogos
24. <i>Función rítmico-temporal</i>	Dar sentido de continuidad y proporcionar ritmo a la película
25. <i>Función transitiva</i>	Dar continuidad en el paso o transición de una secuencia a otra o de un plano a otro
26. <i>Función estructuradora</i>	Marcar un cambio de plano o de secuencia
27. <i>Función estructuradora</i>	Dar continuidad en secuencias que se producen simultáneamente en la historia
28. <i>Función correctora</i>	“Maquillar” los defectos de interpretación de los actores
29. <i>Función delimitadora</i>	Enmarcar la película completa sirviendo de introducción (títulos) y final o coda (créditos)
30. <i>Función delimitadora-identificativa</i>	Identificar un programa mediante una sintonía o cabecera (en TV)

(López Román, 2014: 185-187)

### ANEXO 3. Ejemplificación de las funciones *musivisuales* en el anime y la animación japonesa

A) Funciones externas (Físicas)	Explicación	Ejemplo en obra anime
1. Función temporal-referencial	Creación de una atmósfera (hora del día, clima)	La banda sonora de <i>Heidi</i> (1974) realiza mucho esta función en las escenas de los amaneceres mediante trémolos crecientes en armonía y altura, toques de la trompa y la flauta que además representan los cantos de los pájaros. Otro ejemplo sería la escena de <i>Castle in the Sky</i> (1986) en la que <i>Pazu</i> toca la trompeta al amanecer.
2. Función elíptico-temporal	Evocación del paso del tiempo	En varias escenas estáticas de <i>Angel's Egg</i> (1985) escuchamos una música de carácter métrico que pretende evocar el paso del tiempo. En el episodio 23 de <i>Welcome to the NHK</i> (2006), en la escena del montaje cinematográfico en el que se ve la cita que ocupa todo el día de <i>Misaki</i> y <i>Satou</i> , la pieza que se escucha en ese momento evoca y representa el transcurso del día.
3. Función indicativa-temporal	Evocación de un periodo histórico	En <i>The Rose of Versailles</i> (1979) escuchamos constantemente piezas musicales en imitación de la música clásica que representan el periodo histórico en el que se desarrolla la trama, sobre 1780-1800.
4. Función local referencial	Evocación de una cultura o localización	En <i>A Thousand &amp; One Nights</i> (1969) el sinfonismo al estilo del Hollywood clásico de los años 30 realiza patrones armónicos y melódicos imitativos de la música y cultura persa-arábiga antigua que representa la localización persa en la que se desarrolla la trama. Otro ejemplo que a su vez realiza esta función y la función 3 es la banda sonora de <i>Blade of the Immortal</i> (2019), en la que la música tradicional japonesa representa tanto la localización japonesa como el periodo histórico de la trama, el periodo Edo (1603-1868)
5. Función local-referencial	Evocación de espacios físicos	En <i>Marco</i> (1976), una banda sonora que se caracteriza por agrupaciones instrumentales reducidas, escuchamos en el capítulo 26 una pieza de gran densidad musical que representa la gran llanura y espacio abierto de Argentina cuando el protagonista llega a este país y contempla el paisaje.
6. Función cinematática	Subrayar la acción física ( <i>underscoring</i> )	En las numerosas escenas de acción y tiroteos de <i>Black Lagoon</i> (2006) escuchamos una música rock que refuerza la acción y subraya las acciones de los protagonistas. Esta función se comprueba sobre todo en las escenas de entrenamiento de populares animes de deporte o en los que se desarrollan muchos combates como <i>Ashita no Joe</i> (1970), <i>Dragon Ball Z</i> (1989), <i>Hajime no Ippo</i> (2000), o algunos momentos de <i>My Hero Academia</i> (2016).
7. Función cinematática	<i>Mickeymousing</i>	Este es un recurso que se ha visto mucho en la animación japonesa clásica de los años 30, 40 y 50. Es un recurso que en los primeros años del anime se utiliza de forma más escasa, como en las obras <i>Kimba the White Lion</i> (1965), <i>Princess Knight</i> (1967), <i>Puss 'n Boots</i> (1969) y <i>The Castle of Cagliostro</i> (1979).
		Este es otro recurso que se ve ampliamente en los cortometrajes clásicos cuando, por ejemplo, los xilófonos figuran las gotas de lluvia, lágrimas, o la flauta representa el canto de los pájaros.

8. Función plástica-descriptiva	Representar elementos visuales	Un ejemplo más narrativo y de carácter artístico lo encontramos en numerosas piezas de la banda sonora de <i>Violet Evergarden</i> (2019). En las piezas <i>Theme of Violet Evergarden</i> , <i>One Last Message</i> y <i>A Simple Mission</i> , escuchamos los sonidos de teclas de una máquina de escribir que refuerzan las melodías principales. Esto tiene importancia narrativa ya que la protagonista, <i>Violet</i> , es una escritora de cartas que utiliza una máquina de escribir.
<b>B) Funciones internas (Psicológicas)</b>	<b>Explicación</b>	<b>Ejemplo en obra anime</b>
9. Función prosopopéyica caracterizadora	Revelar la psicología o naturaleza de un personaje	Este es una funcionalidad de la música que prácticamente se puede ver en todos los animes. Dos ejemplos claros son las bandas sonoras de <i>Ashita no Joe</i> (1970) y <i>Ashita no Joe 2</i> (1980). Muchas de las piezas se dedican a la representación de la psicología y naturaleza de sus protagonistas. Por ejemplo, el tema de <i>Yoko</i> en la primera serie representa su naturaleza amable y bondadosa. En otras obras como <i>Space Battleship Yamato</i> (1974) vemos como se utilizan diferentes temas musicales para representar y caracterizar las diferentes capas y comportamientos del protagonista <i>Juzo Okita</i> .
10. Función prosopopéyica descriptiva	Revelar los pensamientos o emociones de un personaje	En <i>Galaxy Express 999</i> (1978) la banda sonora es un apoyo importante que de forma constante revela las emociones y pensamientos de los personajes, así como el carácter reflexivo general de la serie. Esta es una función que también ocurre prácticamente en todos los animes, cuando se recurre a la música para expresar las diferentes emociones o sensaciones que experimentan los personajes.
11. Función emocional	Creación de una emoción o sentimiento en el espectador	En <i>Final Yamato</i> (1983) en la escena del sacrificio de <i>Okita</i> , la marcha fúnebre que suena en ese momento pretende crear en el espectador la misma emoción que está experimentando <i>Okita</i> . No tristeza por él, sino determinación y esperanza hacia lo que va a conseguir con su sacrificio. Al igual que las funciones 9 y 10, esta función ocurre en multitud de animes y películas en los que la banda s sonoras comunican al espectador como se tiene que sentir en las diferentes escenas. Un ejemplo en el anime contemporáneo puede ser la banda sonora de <i>The Sword of the Stranger</i> (2007).
12. Función pronominal	Caracterizar a un personaje, objeto o situación	En <i>Arcadia of My Youth</i> (1982) a los conceptos y situaciones de “muerte” y “sacrificio” se les presenta con el mismo tema musical que suena en todas las escenas de la película en la que se tratan estos elementos. Esto también ocurre en multitud de obras con los temas musicales particulares de los personajes, como en el ejemplo de la banda sonora de <i>La Princesa Mononoke</i> (1997).
13. Función anticipativa	Revelar implicaciones de una situación aún no vista	En <i>Final Yamato</i> (1983), podríamos considerar que la pieza dramática y trágica de los créditos iniciales anticipa tanto el carácter general de la obra como su final trágico. Esta función ocurre en la misma película con la muerte de <i>Shima</i> , en las escenas anteriores a su muerte, donde la música anticipa lo que va a suceder.
14. Función anticipativa	Preparar a la audiencia para una inminente sorpresa	En <i>Barefoot Gen</i> (1983), segundos antes de que caiga la bomba atómica empieza a sonar una música tensa, dramática y que crece en intensidad y

		dinámica que prepara y avisa al espectador de la inminente catástrofe y caída de la bomba.
15. Función ilusoria	Jugar con la audiencia con lo que está pasando realmente	Esta función ocurre constantemente en la película de <i>Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer</i> (1984), tal y como se ha visto en su análisis particular. La banda sonora “confunde” con la aparición de personajes en la narrativa, ya que utiliza el tema del personaje de <i>Lum</i> cuando en pantalla aparece una niña con un sombrero a la que no se le ve el rostro. Esto “juega” con la audiencia y la identidad real de la niña. Además, en otros momentos la música apoya a las imágenes creando la sensación de no saber lo que está pasando realmente ya que la música une elementos que parecen no tener relación alguna.
16. Función de subrayado	Remarcar las reacciones esperadas por la audiencia	En la banda sonora de <i>Yu Yu Hakusho</i> (1992), en algunas escenas que se podrían considerar cómicas podemos escuchar música tensa o peligrosa (también ocurre a la inversa). Esto provoca reacciones en la audiencia ya que se pretende que el espectador pueda sentir esa tensión y comprender lo que está pasando en los diferentes momentos. Esta es una de las funciones que más realizan lo que hemos denominado como apuntes musicales breves en los animes de los 60, 70 y 80, ya que remarcan posibles reacciones de sorpresa que puede tener el espectador.
17. Función informativa	Dirigir la atención sobre eventos importantes que aparecen en pantalla	En multitud de series anime de los 60, 70 y 80, esta función la realizan los apuntes musicales breves, cuando con acordes o notas musicales acompañan la aparición en pantalla de sucesos, objetos, personajes, acciones, etc. La música informa sobre elementos importantes que aparecen en pantalla.
18. Función conceptual	Representar un pensamiento filosófico	En <i>Evangelion</i> (1995) escuchamos piezas como <i>Hedgehog Dilema (El Dilema del Erizo)</i> que representan este pensamiento filosófico y dilema que sufre el protagonista <i>Shinji</i> . Esto se consigue mediante una música de carácter reflexivo y atmosférico. En el episodio 11 de <i>Nadia</i> (1990), se mantiene una conversación de carácter filosófico sobre la ciencia, su naturaleza, ventajas e inconvenientes. La pieza musical que suena en este momento potencia esa conversación filosófica y la representa mediante la función conceptual. Otros ejemplos como la banda sonora de <i>Ghost in the Shell</i> (1995) y <i>Rurouni Kenshin</i> (1996) ya se han comentado en la tesis.
19. Función transformadora	Acompañar o sustituir a un ruido diegético para que cobre un mayor relieve dramático	En <i>Angel's Egg</i> (1985), en la escena en la que el personaje masculino rompe el huevo, solo vemos la acción sin escuchar ningún sonido de rotura. Solo se escucha la banda sonora que interpreta un coro de carácter emocional que potencia el dramatismo de la escena.
<b>C) Funciones técnicas (Cinematográficas)</b>	<b>Explicación</b>	<b>Ejemplo en obra anime</b>
20. Función estética	Otorgar entidad artística al film	En <i>Belladonna of Sadness</i> (1973), creemos que la utilización del rock, el heavy metal y la música psicodélica potencian y otorgan carácter artístico a una película ya de por sí artística por sus coloridas y frenéticas imágenes y escenas. La función estética también ocurre en las películas del Studio Ghibli. Las bandas sonoras de gran calidad musical tanto de Joe Hisaishi y otros

		compositores como Yuji Nohmi aumentan el valor artístico y estético de las obras cinematográficas.
21. Función decorativa	Acompañar las imágenes como fondo neutro	En algunas escenas de <i>Yamato</i> (1974) en momentos de transición o escenas cotidianas de los soldados no relevantes para la narrativa, escuchamos una música rock o jazz que acompaña neutramente a estas escenas, sin contribuir a la narrativa o la emoción. Esto también ocurre en animes contemporáneos como <i>K</i> (2012), en el que la banda sonora funciona de forma decorativa sin adentrarse en la profundidad de la trama o muchas de las escenas.
22. Función unificadora	Dar unidad a la película	Esta es una de las funciones de las repeticiones temáticas de temas centrales/principales/secundarios de las series anime, que unifican mediante mismos temas diferentes componentes narrativos o argumentales de los animes. Esta función se comprueba también en las películas, donde los diferentes temas o leitmotiv unifican puntos narrativos, personajes, secuencias o películas enteras. Ejemplo de esto son <i>Crusher Joe</i> (1983), <i>Beautiful Dreamer</i> (1984) o <i>Princess Mononoke</i> (1997).
23. Función sonora	Evitar el “agujero de sonido” creado por los ceses de diálogos	En la serie <i>Hunter X Hunter</i> (2011) en muchos momentos de acción los personajes dejan de hablar y se otorga mucha tensión al momento. La música utilizada en todos estos momentos no solo potencia las sensaciones de tensión, sino que realiza esta función sonora en la que se evita el agujero de sonido en el cese de los diálogos.
24. Función rítmico-temporal	Dar sentido de continuidad y proporcionar ritmo a la película	En la escena de la cita puesta como ejemplo de la función 2 en <i>Welcome to the NHK</i> (2006), también se cumple esta función en la banda sonora. En los animes de los 90 como <i>Yu Yu Hakusho</i> (1992) o contemporáneos como <i>Hunter X Hunter</i> (2011), en los que se utilizan muchas piezas musicales en los episodios, varias de estas están destinadas a proporcionar un ritmo interno y sensación de movimiento al desarrollo del episodio.
25. Función transitiva	Dar continuidad en el paso o transición de una secuencia a otra o de un plano a otro	En numerosas obras animes de los 70 y los 80, tanto los apuntes breves como algunas piezas completas marcan los finales de una escena y principio de la siguiente ya sea en una situación argumental o localización semejante o diferente de la escena anterior. En <i>Urusei Yatsura: Only You</i> (1983), la <i>Insert Song</i> emocional en una triste escena de <i>Lum</i> finaliza marcando la transición a una escena en la que vemos a <i>Ataru</i> triste. En este momento, aparte de la unificación de las escenas, se produce mediante la música una unión de los personajes.
26. Función estructuradora	Marcar un cambio de plano o de secuencia	Esta es una de las funciones que en los animes de los 60, 70 y 80 realizaban abundantemente los apuntes musicales breves marcando los cambios argumentales, los cambios de escena o localización, sirviendo así de estructuración interna al desarrollo del episodio.
27. Función estructuradora	Dar continuidad en secuencias que se producen simultáneamente en la historia	En el episodio 73 de <i>Dragon Ball Z</i> (1989) se suceden combates simultáneos en los que la música otorga esa sensación de continuidad. Algo similar ocurre en el episodio 16 de <i>Nadia</i> (1990) y las acciones que se producen al final del mismo. En el episodio 12 de <i>Ginga Eiyu Densetsu</i> (2018), en las paralelas batallas espaciales, la música une y da continuidad a los diferentes combates. Esto ocurre

		en muchas ocasiones a lo largo de esta serie en la que se desarrollan muchos de estos combates.
28. Función correctora	“Maquillar” los defectos de interpretación de los actores	Esta situación en concreto es difícil que se de en el anime ya que en este medio de animación no hay actores. No obstante, se podría sustituir por <i>seiyu</i> , que son los actores de voz que ponen las voces a los personajes de anime. Aun con todo, no hemos encontrado una escena o momento determinado en la que la función de la música sea “maquillar” o “esconder” algún defecto de interpretación de los <i>seiyus</i> .
29. Función delimitadora	Enmarcar la película completa sirviendo de introducción (títulos) y final o coda (créditos)	Esto ocurre en multitud de películas anime, desde <i>Simbad no Boken</i> (1962) hasta <i>Princess Mononoke</i> (1997). Otro ejemplo sería la película <i>Sword of the Stranger</i> (2007), en la que los temas de los créditos iniciales y créditos finales delimitan la duración, principio y fin de la película.
30. Función delimitadora identificativa	Identificar un programa mediante una sintonía o cabecera (en TV)	Esto, en el género del anime, es lo que sucede con los populares <i>openings</i> y <i>endings</i> , ya que la inmensa mayoría de las series se desarrollan en episodios televisivos de periodicidad semanal. Podríamos poner entonces miles de ejemplos de <i>openings</i> y <i>endings</i> que realizan esta función delimitadora identificativa, ya que prácticamente ocurre en todas las series anime. Podríamos poner de ejemplo entonces el <i>opening Hikaru Nara</i> y el <i>ending Orange</i> de la serie <i>Shigatsu Wa Kimi no Uso</i> (2014).

---

## ANEXO 4. Compositores de la animación japonesa, finales de 1920 y década de 1930

**Kokka Sassa:** Kokka Sassa (1886-1961), nace el 15 de julio de 1886, natural de Tokyo. También se le conoce y se le puede ver con el nombre de Ichiro Sassa. Su formación musical consiste en realizar algunos exámenes y tomar lecciones en la Escuela de Música de Tokyo –la actual Universidad Nacional de Bellas Artes y Música de Tokyo. Es compositor de algunas óperas populares como *Megashi Durama* y *El día de Chameko*, ambas de 1913. Se casa con la popular y reconocida cantante de la ópera de Asakusa, Ruby Takai. Kokka Sassa es conocido principalmente como compositor de canciones y melodías populares, conocidas en Japón como *Kayokyoku*. Algunas de las más reconocidas son *Shin Ginza March* (1928), *Shouhiyaku* (1928) y *Kimi Koishi* (1929). Además, no solo se dedicaba a la composición, sino que trabajaba en algunas ocasiones como diseñador gráfico. Diseñó, por ejemplo, algunos anuncios publicitarios para la compañía japonesa de gramófonos en el periódico *Tokyo Asahi Shimbun*. En su rol como compositor, también participó en el mundo cinematográfico componiendo para algunas películas del director Manzo Kanamori o haciendo uso de sus canciones anteriores para obras de animación. Siguiendo esto, en 1929 regraba algunas canciones de su ópera de 1913 *Chameko no Ichinichi* para el corto con el mismo nombre del animador Kiyoji Nishikura en 1931. Para la grabación de la música de esta animación cuenta con diferentes interpretes como Hideko Hirai y otros cantantes de la ópera de Asakusa, su mujer Ruby Takai y Teiichi Futamune, quien ponen las voces en algunas partes de la animación. Se puede considerar a Kokka Sassa como uno de los compositores pioneros en componer música original para cortometrajes de animación nipona, entre los que destaca su composición “jazzística” para *Kuro Nyago* (Noburo Ofuji, 1928), donde colabora con el letrista Otowa Shigure.

**Shiro Matsumoto:** El compositor de la canción *Haru no Uta* (*Spring Song*) para el corto de Ofuji con el mismo nombre del año 1931 fue Shiro Matsumoto. Se trata de un compositor del que se dispone muy poca información. Sabemos principalmente que fue el compositor del musical japonés *Komoriuta* del director Shigeyoshi Suzuki en 1930. Además, participó componiendo una canción titulada *Sakura Sakura* en el largometraje *Sayonara* de Joshua Logan de 1957. En el ámbito de la animación solo se tiene constancia de que compusiera la canción para el cortometraje de Noburo Ofuji. No obstante, con esta

---

canción y junto con el letrista Suifu Kushimoto y la cantante Inoue Kikuko, podemos considerar a Shiro Matsumoto entre los compositores pioneros en hacer música para la animación japonesa, aunque en la proyección la canción sonara en un fonógrafo.

**Choki Imazawa:** La música y banda sonora del cortometraje *Chikara to Onna no Yo no Naka* (*The World of Power and Women*, Kenzo Masaoka, 1933) está acreditada a Choki Imazawa (Clements & McArthy, 2006: 731). En otras fuentes como IMDB<sup>325</sup> se acredita en el departamento musical al compositor Masanori Imasawa. Pudiéndose considerar la misma persona, este es un compositor del que también se dispone muy poca información. Conocemos que compone la música del largometraje *Wakadanna sangoku ichi* (Tsutomu Shigemune, 1937). Siendo la obra de Masaoka su única composición para la animación y aunque no se haya podido analizar, se considera a Choki Imazawa una figura representativa al ser el encargado de la música del primer corto animado japonés con una banda sonora perteneciente a la propia película.

**Tetsuo Nishigaki:** Tetsuo Nishigaki es un compositor en cierta medida relevante, ya que, aunque solo hayamos tratado dos de sus composiciones en el presente estudio, es el compositor de varios cortometrajes de animación en las décadas de los 30 y los 40. Estos cortometrajes son: *Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai* (Mitsuyo Seo, 1934), *Genroku Koimoyo Sankichi to Osayo* (Mitsuyo Seo, 1934), *Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki* (Yoshitaro Kataoka, 1935), *Osaru Sankichi tatakau sensuikan* (Mikihiko Yamane, 1943), *Kachikachi yama no shobo-tai* (Shunji Kohata, 1948) y *Mabou Kasei o yuku* (Ginjiro Sato, 1948). A pesar de que no dispongamos de otro tipo de información como años de nacimiento y fallecimiento o la carrera y su estilo musical particular, lo consideramos un compositor importante en la historia de la animación japonesa por tres motivos principales: en primer lugar, es de los primeros en componer bandas sonoras originales para la animación japonesa introduciendo las técnicas clásicas americanas como demuestra en *Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai* (Mitsuyo Seo, 1934). En segundo lugar, compone para varias obras animadas y no para una sola como la mayoría de compositores entre los 30 y los 50. Esto promueve una evolución de las bandas sonoras en la que los compositores tienen mayor importancia como autores y creadores. Finalmente, experimenta con el estilo musical, los recursos y funciones *musivisuales*. No compone en

---

<sup>325</sup> Enlace a la entrada de la página web de IMDB sobre este compositor y cortometraje: [https://www.imdb.com/name/nm1700478/?ref=ttfc\\_fc\\_cr9](https://www.imdb.com/name/nm1700478/?ref=ttfc_fc_cr9) (Última visualización 14/10/2021).



---

un solo estilo y utiliza algunos como la música tradicional japonesa, tal y como demuestra en su música para *Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki* (Yoshitaro Kataoka, 1935).

**Jirou Hitachi:** Jiro Hitachi no era un compositor como tal, sino un escritor y guionista que trabajó para la animación, donde también realizaba los arreglos, selecciones y adaptaciones musicales. Escribe la historia y el guion de los cortos de animación *Mori no yakyu-dan* (Seiichi Harada, 1934) y *Tâchan no kaitei ryoko* (Kenzo Masaoka, 1935). Es el compositor de la música del cortometraje *Nyan no urashima* (Kenzo Masaoka, 1939) y arregla y adapta la música de los cortometrajes en los que trabaja como *Mori no yakyu-dan* (Seiichi Harada, 1934), *Chagama Ondo* (Kenzo Masaoka, 1934) y *Tâchan no kaitei ryoko* (Kenzo Masaoka, 1935)<sup>326</sup>. En el caso que consideramos más relevante, *Chagama Ondo*, Hitachi está acreditado como el adaptador y seleccionador de las diferentes piezas musicales que escuchamos en la banda sonora. Por lo tanto, las piezas preexistentes y diegéticas que escuchamos salir de los gramófonos de la imagen, la alternancia de instrumentos tradicionales japoneses transmitiendo tensión, los instrumentos puntuales como el acordeón o la guitarra expresando comicidad, el *mickeymousing* y las músicas de baile fueron adaptadas y seleccionadas por Jirou Hitachi. Esta alternancia y diversidad musical entre diferentes estilos y piezas con la mezcla de planos diegéticos y extradiegéticos representando el movimiento y transmitiendo comicidad eran recursos también muy utilizados en las animaciones americanas de Disney. Aunque no componga música original es necesario nombrar a Jirou Hitachi como otro de los artistas que dan importancia y protagonismo a la música en los cortometrajes de animación en la década de los 30.

**Asahiko Ochiai:** Asahiko Ochiai es un compositor del que se dispone una información muy escasa. Sin tener constancia de su carrera musical, solo sabemos que compone la música de los dos cortometrajes de Mitsuyo Seo en 1935, *Norakuro Ittohei* y *Norakuro Nitohei*. No obstante, a pesar de esta escasa información lo consideramos una figura relevante por el desarrollo de las bandas sonoras originales para la animación japonesa, en las que comienza a incluir en mayor medida las técnicas clásicas venidas de Estados Unidos, las características de las músicas propagandísticas y sonoridades influenciadas por el jazz.

---

<sup>326</sup> Esta información también se puede corroborar en la entrada de IMDB en la que aparecen los trabajos de Jiro Hitachi: [https://www.imdb.com/name/nm1699816/?ref=fn\\_al\\_nm\\_1](https://www.imdb.com/name/nm1699816/?ref=fn_al_nm_1) (Última visualización 14/10/2021).

## ANEXO 5. Compositores de la animación japonesa, década de 1940

**Noburo Ito:** *Momotarou no Umiwashi* (Mitsuyo Seo, 1943), una de las obras propagandísticas y referentes en la historia de la animación japonesa cuenta con una banda sonora compuesta por Noburo Ito. Nacido en la ciudad de Matsumoto, en la prefectura de Nagano en 1903, Noburo Ito, también conocido como Nozomi Ito, fue un trombonista y compositor japonés interesado principalmente en el futurismo ruso, las técnicas de composición europeas y el jazz. Fue un compositor “influenciado por un cambio a un nuevo tipo de nacionalismo japonés” (Murakami, 2011: 13)<sup>327</sup>, lo que justifica tanto su formación como parte de su carrera. Comenzó su carrera musical como trombonista en la banda militar de la armada y estudió composición y contrapunto con los compositores Hidemaro Konoé y Meiro Sugahara. También se tiene constancia de que entre las décadas de los 30 y los 40 Noburo se dedicara a componer música para cine. Entre sus obras para este medio se incluyen películas de guerra o propagandísticas como la animación *Momotarou no Umiwashi* (1943), o la película *Midori no Kokkyo*, de Kumio Watanabe en el año 1943. Noburo Ito fallecería finalmente en el año 1993<sup>328</sup>.

Su participación y formación en la música militar y otras obras propagandísticas justifican su composición para el mediometrage animado *Momotarou no Umiwashi* (Mitsuyo Seo, 1943). Aunque no tengamos constancia de que participara en otra obra de animación, consideramos relevante la figura de Noburo Ito por ser uno de los compositores en la década de los 40 que incluye y estandariza las técnicas de composición clásicas de los dibujos animados en la animación japonesa. Aunque no utiliza un hilo continuo como en otras obras, si se perciben características comunes como el *mickeymousing*, las canciones en falsa diégesis, la expresión de las emociones de los personajes, la figuración de elementos visuales, repetición temática y leitmotiv, sincronía entre la música y la imagen, y la representación del movimiento. Además, es una banda sonora representativa de las características propagandísticas en la animación y realiza un acompañamiento narrativo y argumental que favorece la comprensión del argumento, potenciando así su carácter propagandístico.

---

<sup>327</sup> “Were influenced by the shift to a new kind of Japanese nationalism” (Murakami: 2011: 13).

<sup>328</sup> Esta información ha sido recopilada de tres fuentes diferentes: de la base de datos de IMDB, de la Wikipedia Japonesa, y la olympedia, ya que participó en la composición de una pieza para los juegos olímpicos de 1936 que finalmente no se seleccionó. <https://www.olympedia.org/athletes/920956> (última visualización, 05/07/2021).

**Yûji Koseki:** La importancia de este artista para la animación japonesa viene por ser el compositor de la banda sonora del primer largometraje animado japonés, *Momotarou Umi no Shinpei* (Mitsuyo Seo, 1945). Yûji Koseki (1909-1989), nacido en la prefectura de Fukushima, fue un compositor japonés conocido principalmente por escribir música para los géneros *ryukoka* (canciones populares) y *gunka* (canciones militares). Es también un compositor muy activo en el campo de la música cinematográfica. En el género de las canciones populares compone, entre los años 1934-1939, algunas piezas representativas del género como *Aikoku no hana (Flower of Our Country)*<sup>329</sup>. Entre sus canciones militares encontramos una de sus piezas más representativas, *Roei no Uta (The Song of the Camp, 1937)* con letra de Kichiro Yabuchi<sup>330</sup>. Su carrera como compositor de canciones militares confirma en cierta medida su participación en *Momotarou Umi no Shinpei* (1945), donde las canciones militares y propagandísticas son representativas.

Al ser el hijo de un coleccionista de grabaciones de la época a principios del siglo XX, Yuji Koseki<sup>331</sup> vivió rodeado de música desde pequeño. Tras formarse en la Universidad de Fukushima, se unió en 1931 a la discográfica Nippon Columbia (fundada en 1910). En esta compañía desarrolla la mayor parte de su carrera musical en los géneros *ryukoka* y *gunka*, donde se haría más conocido que por su participación en el ámbito de la música cinematográfica. No obstante, en este último campo destaca por varios trabajos. Por ejemplo, es el compositor de la banda sonora del primer largometraje de animación japonés, *Momotarou Umi no Shinpei* en 1945 y compone la música de la comedia musical *Gokurakuto Monogatari* (Kozo Saeki, 1957). Pero no es hasta 1961 cuando compone su banda sonora más admirada, *Mothra*, uno de los clásicos del género *kaiju* (o monstruos gigantes) del cine japonés, dirigida por Ishiro Honda. Para esta banda sonora compone la reconocida canción *Mosura no Uta (Mothra's Song)*, la que, debido a su popularidad, se varía y adapta para utilizarse como una pieza de la banda sonora de la película de 2019 *Gozilla: King of the Monsters*, dirigida por Michael Dougherty<sup>332</sup>.

<sup>329</sup> Esta canción, con letra de Masao Fukuda, aparte de ser representativa de una época y género en la música popular japonesa, se convirtió en un éxito de ventas tras la Segunda Guerra Mundial cuando la cantante Grace Amemiya la grabó con la Hawaii Shochiku Orchestra (Nakahara, 2018).

<sup>330</sup> Se puede escuchar esta pieza referente del estilo militar del compositor en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=GQwP3He7f4I>

<sup>331</sup> Para la elaboración de esta pequeña biografía de Yuji Koseki se han utilizado tres sitios web diferentes: <https://www.imdb.com/name/nm0466990/>, <https://www.kosekiyuji-kinenkan.jp/> y [https://en.wikipedia.org/wiki/Y%C5%ABji\\_Koseki](https://en.wikipedia.org/wiki/Y%C5%ABji_Koseki) (visitados los tres por última vez en 08/07/2021).

<sup>332</sup> La variación de la canción original de Koseki para la película de *Gozilla* del 2019 fue hecha por el compositor Bear McCreary.

Vemos en este caso una de las primeras representaciones en donde un compositor relevante para la tradición musical japonesa compone una banda sonora para la animación. En *Momotarou Umi no Shinpei*, aparte de utilizar los recursos clásicos, Yûji Koseki compone numerosas canciones, composiciones también referentes de su carrera musical fuera del cine. En este largometraje animado, mientras que a Koseki se le acredita como compositor tanto de la música instrumental como de las canciones, se acredita como letrista a Hachiro Sato. Este artista fue un compositor y letrista japonés de canciones infantiles, nacido en 1903 y fallecido en el año 1973. A pesar de que no se tenga constancia de que Yûji Koseki volviera a participar en el ámbito de la animación, es innegable su importancia debido a su contribución en *Momotarou Umi no Shinpei* y la utilización de los recursos y técnicas analizadas.

**Ryutaro Hirota:** Hirota fue un compositor japonés nacido en 1892 y fallecido en 1952, conocido y alabado principalmente por sus artísticas canciones para niños. Dedicaría a este género gran parte de su vida componiendo obras como *Hamachidori*, *Katsu ga Naru* y *Haru yo Koi*. También escribe algunas óperas y piezas instrumentales, aunque se le conoce fundamentalmente por estas canciones infantiles, algunas de las cuales siguen siendo cantadas a día de hoy (Maeda, 2014). En el ámbito de la animación trabajaría componiendo la música de la obra de Masaoka en 1943 *Kumo to Tulip* y otro cortometraje en 1946, *Mori no kajiya*, de Kenji Doi. En la obra referente de Masaoka, *Kumo to Tulip* (1943), Hirota compone otra ejemplificación de la estandarización de las técnicas clásicas en la animación japonesa, utilizando recursos como las canciones, el *mickeymousing* o la sincronía música-imagen. Así, Ryutaro Hirota forma parte de los compositores de la década de los 40 que estandariza la utilización de los recursos clásicos venidos de las obras estadounidenses. Su participación como compositor de *Kumo to Tulip* parece justificada por la temática infantil y educativa del cortometraje, ámbito en el que destacaba con sus canciones infantiles.

**Tadashi Hattori:** La principal diferencia que encontramos entre compositores como Tadashi Hattori y los anteriores es la dedicación a la animación. Mientras que Noburo Ito, Yuji Koseki o Ryutaro Hirota solo participaron en una obra de animación, Hattori compone durante la década de los 40 y las siguientes las bandas sonoras de varios cortos animados. Su importancia en el ámbito de la animación es comparable a la de, por ejemplo, Tetsuo Nishigaki en la década de los 30. No obstante, Tadashi Hattori también es conocido por ser un compositor importante en diferentes ámbitos y géneros musicales.

Natural de la capital japonesa, nace el 17 de marzo de 1908. Comienza sus estudios musicales de mandolina en el club de mandolina de la Universidad de Keio, en Tokyo. Posteriormente desarrollaría una carrera profesional como uno de los principales compositores y directores de orquesta clásica en Japón. Sus óperas y composiciones para orquesta fueron interpretadas frecuentemente en su país mientras sigue desarrollando una carrera como compositor para mandolina y orquesta de plectros, con algunas piezas como *Prelude* y *Lyrical Scenary* (1929). En 1946 se convierte en director y arreglista de la *Nippon Symphony Orchestra* y profesor de composición en *Kunitachi College of Music* en Tokyo. Uno de sus principales reconocimientos viene por ser un compositor para mandolina e instrumentos de plectro. En 1956, cuando el club de mandolina de Keio fue reorganizado como una gran orquesta de plectros con más de cien miembros, compuso una serie de fantasías musicales como *Cinderella* (1956) y *Kerib the Guitar Player* (1960). Bajo su dirección, este club de mandolina hizo varias giras en los Estados Unidos en 1964, 1973 y 1976, y una exitosa visita a Australia en 1975 (Sparks, 1995: 152-175).

En lo referente a la música orquestal y un estilo más clásico cuenta con numerosas composiciones para otros instrumentos como el piano. Entre sus trabajos para otros géneros musicales, destacamos una composición entre 1946 y 1947 para *Radio Taiso*. Se trataba de una música para acompañar la realización de ejercicio físico o gimnasia cuya instrucción se realizaba mediante la radio. Casualmente, la composición de Hattori para este programa se escucha en una película anime del año 2019 *¡Hibike! Euphonium: Chikai no Finale* (*Sound! Euphonium The Movie – Our Promise: A Brand-New Day*, Tatsuya Ishihara). A pesar de su amplia carrera como compositor y director en estos géneros y estilos musicales, lo más relevante para esta investigación es su implicación y composición en el ámbito de la música cinematográfica, ya no solo en el género de la animación. Tadashi Hattori compone la música para varios largometrajes del reconocido director japonés Akira Kurosawa, entre ellos: *Tora no o wo fumu otokotachi* (*Los hombres que caminan sobre la cola del tigre*, 1945), *Waga seishun ni kuinashi* (*No añoro mi juventud*, 1946) y *Subarashiki nichiyobi* (*Un domingo maravilloso*, 1947); convirtiéndose así en un compositor reconocido en el ámbito de la música para largometrajes.

En el campo de la animación compone la música para varios cortometrajes importantes entre los años 40 y 50, entre ellos *Ahiru Rikusentai* (1940), *Ari-chan* (1941), *Suteneko Tora-chan* (1947), *Tora-chan to Hanayome* (1948), *Kobito no denwa* (1953),

*Kappa Kawatarou* (1954) y *Beer mukashi mukashi* (1956), contando así con obras relevantes que se suman a su amplia carrera musical hasta su fallecimiento en 2008<sup>333</sup>.

De esta manera, similar al caso de Yûji Koseki, se cuenta con un compositor relevante de la tradición japonesa que trabaja ampliamente en la animación. En este género, durante la década de los 40 y los 50, Tadashi Hattori se convierte en un compositor importante ya que es el que más utiliza y estandariza las técnicas clásicas de las bandas sonoras de los dibujos animados en mayor número de obras niponas. Además, en su trabajo para este género se aprecia una amplia evolución desde su primera obra *Ahiru Rikusentai* (1940) hasta *Tora-chan to Hanayome* (1948) y *Kappa Kawatarou* (1954). Esta evolución en calidad artística, técnica y funcional del compositor en su trabajo para el audiovisual hace dotar de más valor a la animación.

Así, hasta una de sus últimas obras para animación, la obra por marionetas *Beer Mukashi Mukashi* (Tadashi Iizawa, 1956), Tadashi Hattori estandariza los hilos continuos, las canciones, música diegética y formas de paso, el *mickeymousing*, la estructuración del argumento mediante la música, una influencia sonora occidental y una música altamente variada, rítmica y sincronizada con el discurso narrativo y los movimientos de la imagen. Tadashi Hattori contribuye a crear obras *musivisuales* en donde la música (junto con la imagen) narra el argumento sonoramente, convirtiéndose en un elemento inseparable para el entendimiento de la obra y su disfrute por parte del espectador. Todos estos elementos son los que nos hacen referirnos a Tadashi Hattori como referente de la “música Disney” en la animación japonesa, considerándolo altamente importante para la evolución de las bandas sonoras de dicho género.

**Yoshitaka Sakamoto:** Sakamoto es un compositor japonés nacido en 1898 y fallecido en 1961 (en algunas fuentes su muerte data de 1968). Es un compositor del que apenas se ha encontrado información. Gracias a la página de IMDB, sabemos que es el compositor de varios cortos animados japoneses de la década de los 40 y 50 como *Tora-chan no Kankanmushi* (1949-1950), *Poppo-ya san: Nonki ekicho no maki* (1948), *Sero hiki no Gôshu* (1949), *Ari to hato* (1953), *Kousagi monogatari* (1954) y *Ukare violín* (1955). De estas obras, la que ha formado parte de los objetos de estudio de la presente investigación

---

<sup>333</sup> La información sobre Tadashi Hattori, a parte del libro citado, se ha recopilado de diferentes sitios web como la Wikipedia japonesa, IMDB: [https://www.imdb.com/name/nm0369075/?ref=nm\\_sr\\_srsrg\\_0](https://www.imdb.com/name/nm0369075/?ref=nm_sr_srsrg_0) , y Anime News Network: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=38150> (visitados por última vez en 12/7/2021).

---

es *Tora-chan no Kankanmushi* (Kenzo Masaoka, 1949-1950). En la visualización y audición de este cortometraje se aprecia cómo la banda sonora sigue la estela del compositor Tadashi Hattori y su música para los anteriores cortos de *Tora-chan* como *Suteneko Tora-chan* (1947) y *Tora-chan to Hanayome* (1948). En la partitura de Sakamoto para *Tora-chan no Kankanmushi* se aprecia un uso casi exclusivo de la técnica *mickeymousing*. La música remarca de forma abundante los movimientos de la imagen y de los personajes como caídas, acciones, golpes, gestos, miradas, apariciones de personajes, etc. De esta manera se promueve un uso cómico y entretenido de la música similar a otros cortos nipones y occidentales en los que la finalidad principal de la música era la puntualización y refuerzo de los gags visuales de los personajes.

**Tamaki Miura:** Tamaki Miura (1884-1946) fue una cantante de ópera reconocida por ser una de las primeras cantantes japonesas con gran fama y reconocimiento internacional. Su aparición en este apartado de compositores es debido a que en la animación por siluetas *O-Cho Fujin no Genso (Madame Butterfly's Fantasía, Arai Wagoro, 1940)* está acreditada como compositora (Clements & McArthy, 2006: 388). Esta animación es una adaptación y recuento de la ópera de Puccini *Madame Butterfly*, opera por la cual Tamaki Miura alcanzó su fama internacional. Esta “pieza maestra” de la animación por siluetas no cuenta con música original de la ópera de Puccini como era de esperar. Por problemas con el copyright –ya que la muerte del músico había sido hace pocos años, en 1924– la obra cuenta con música original (ibidem.). Es totalmente probable que la música fuera realmente escrita por Tamaki Miura debido a su relación con la ópera y a la propia banda sonora y estilo musical escuchado en la animación. Ya se ha comentado cómo la banda sonora está compuesta enteramente por un coro mixto, sin ningún instrumento orquestal. Aunque no sea una compositora como tal y no haya participado más en la animación, es necesario resaltar la importancia de Miura para la animación japonesa ya que este corto representa las diferencias musicales de la década de los 40 que comienzan a distanciarse de las técnicas americanas comunes. La utilización del coro representa la carga emocional del cortometraje y sentimientos como la tristeza, soledad, melancolía, pesimismo y depresión que aparecen en esta madura animación por siluetas.

**Fumio Hayasaka:** Fumio Hayasaka (1914-1955) es reconocido y recordado como uno de los grandes compositores de la música cinematográfica japonesa. Natural de la ciudad de Sendai, nace en 1914. Se dedicó principalmente a la composición de música orquestal con un estilo muy marcado y particular que se nutría del romanticismo tardío y la música

tradicional japonesa. Crea piezas memorables como: *Futatsu no sanko e no zensoukyoku* (1935), un Concierto para Piano en Re menor<sup>334</sup> (1948) u otras piezas con las que se llevaría varios premios y gran reconocimiento. Hayasaka pasa a la historia como uno de los grandes compositores de las bandas sonoras japonesas gracias a sus trabajos para el cine del realizador Akira Kurosawa, entre los que se encuentra *Drunken Angel* (1948), la cual es “rica en su uso de la música como un contrapunto competitivo con la acción visual” (Koozin, 2010: 7)<sup>335</sup>. Compone también la música de otros referentes del director como *Rashomon* (1950) y uno de los hitos de la historia del cine, *Los Siete Samuráis* (1954). Su brillante carrera como compositor tanto dentro del cine como fuera de él se vería truncada trágicamente en el año 1955, cuando a los 41 años de edad muere a causa de la tuberculosis. Su relevancia e importancia queda constatada en la bibliografía académica que trata sus composiciones cinematográficas como Choi (2016) y Koozin (2010). Se le reconoce además por su influencia en otros compositores referentes del cine japonés como Toru Takemitsu (Deguchi, 2019). El interés de sus composiciones para *Drunken Angel*<sup>336</sup>, *Rashomon*, *Los Siete Samuráis*, *Ugetsu Monogatari* (Kenji Mizoguchi, 1953) y *Sansho the Bailiff* (Kenji Mizoguchi, 1954) provocan la realización de tesis doctorales como la de William (2013).

Con este bagaje como compositor no es de extrañar que su composición para el corto animado japonés *Muku no Ki no Hanashi* (1947) sea una de las piezas más destacadas de la década. La importancia de esta banda sonora no solo viene dada por los elementos narrativos ya comentados, sino por su particular, diferente y trágica utilización de las técnicas musicales de los dibujos animados clásicos. Además, se puede apreciar la calidad y valor de la propia música que sigue su estilo sonoro particular escuchado en el ejemplo ofrecido. En Fumio Hayasaka tenemos la figura de otro compositor relevante de Japón que participa en el ámbito de la animación, dejando obras icónicas que contribuyen a evolucionar la animación japonesa y demostrar la importancia de la música en los dibujos animados. La sonoridad orquestal de Hayasaka seguirá teniendo influencia en los largometrajes animados de los 50 y otras grandes bandas sonoras orquestales del anime de los 80 y 90 de compositores como Yoshihiro Kanno o Joe Hisaishi.

---

<sup>334</sup> Este concierto para piano de Fumio Hayasaka se puede escuchar en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=rNEEQMR6750>

<sup>335</sup> “Rich in its use of music as a contesting counterpoint to the visual action” (Koozin, 2010: 7).

<sup>336</sup> A propósito de la esta película, su banda sonora también ha sido tratada desde el punto de vista de la censura (Harris, 2013).



## ANEXO 6. Compositores de la animación japonesa, década de 1950

**Setsuo Tsukahara:** Setsuo Tsukahara (1924-1978), también conocido como Tetsuo Tsukahara. Fue un compositor y director de orquesta japonés muy reconocido en su país durante sus años en activo. Uno de sus actos más importantes fue la fundación en 1972 de la *Joven Orquesta Filarmónica de Tokyo (Junior Philharmonic Orchestra)*. Como compositor escribe diferentes piezas para orquesta: su sinfonía No.1 y dos conciertos para solistas y orquesta (clarinete y piano). Compone también una pieza para banda de concierto, *Suisougaku no tame no gensokyoku*. Cuenta además con una carrera en el ámbito de la música cinematográfica, componiendo la música de algunos largometrajes como *Danryu* (Yasuzo Masumura, 1957), *Futeki na Otoko* (Yasuzo Masumura, 1958) y *Koshoku ichidai otoko* (Yasuzo Masumura, 1961)<sup>337</sup>. Solo se tiene constancia de que en el ámbito de la animación compusiera para el remake de *Kujira* (Noburo Ofuji, 1952). No obstante, en algunas fuentes también se acredita a Setsuo Tsukahara como el compositor de uno de los cortos de Ofuji estudiados de la década de los 40, *Kumo no Ito* (1946). Esto podría ser posible ya que tanto el estilo, color musical y la forma de adaptarse a las imágenes de las dos bandas sonoras son semejantes. Aun con todo, este hecho no se puede afirmar debido a la escasez de información que lo justifique. En el ámbito de la animación japonesa destaca por componer una música lúgubre, oscura y con sonoridades complejas que resalta adecuadamente los temas adultos, complejos y artísticos de la reconocida animación de Ofuji. Además, *Kujira* es un corto con escasez de diálogos, por lo que la música es un componente esencial para la comunicación y expresión de los sentimientos de los personajes.

**Kozaburo Hirai:** Compositor y profesor de música japonés nacido en 1910 y fallecido en 2002. Tras estudiar violín con Robert Pollak y composición y dirección con Klaus Prigsheim en la Academia Imperial de Música de Tokyo, se dedica a su carrera como compositor y profesor de música. Destaca especialmente por su amplia obra entre operetas, ballets, piezas orquestales, piezas de cámara, obras corales, canciones y piezas para instrumentos solistas<sup>338</sup>. Compone además para instrumentos japoneses. Este recurso es reflejo de su estilo particular en el que utilizaba material puramente japonés en un

---

<sup>337</sup> Información obtenida de: [https://www.imdb.com/name/nm1176765/?ref=ttfc\\_fc\\_cr2](https://www.imdb.com/name/nm1176765/?ref=ttfc_fc_cr2) y [https://www.wikipe.wiki/wiki/nl/Setsuo\\_Tukahara](https://www.wikipe.wiki/wiki/nl/Setsuo_Tukahara) (última visita, 29/07/2021).

<sup>338</sup> Información obtenida de: <https://www.encyclopedia.com/arts/dictionaries-thesauruses-pictures-and-press-releases/hirai-kozaburo> (última visualización 30/07/2021).

contexto occidental. Un ejemplo de una de sus obras más conocidas con respecto a este estilo es la fantasía para piano *Sakura-Sakura*<sup>339</sup>. En el campo de la docencia musical destaca por ser uno de los primeros profesores que tuvo en su infancia el reconocido compositor japonés Akira Miyoshi (Murakami, 2011; Schultz, 2011). En el ámbito de la música cinematográfica compone la banda sonora de cinco cortos de animación, todos ellos del animador Noburo Ofuji: *Kojiki sho: Amano iwato-biraki no maki* (1955), *Yûreisen* (1956), *Kojiki monogatari dai nihen: Yamatano-orocho taiji* (1956), *Kojiki monogatari: Tenson korin no maki* (1958) y *Kojiki monogatari: Koson-ke no mittsuno takara* (1959).

A pesar de que la composición para estos cinco cortos se pueda considerar como un hecho relevante para la animación japonesa, solo ha sido posible obtener y analizar uno de ellos, *Yûreisen* (1956). Por estos motivos no podemos comprobar la importancia real del compositor y su música para la animación nipona. No obstante, su vanguardista y compleja banda sonora para *Yûreisen* en la que utiliza coros atonales y numerosos efectos se adapta adecuadamente a los elementos fantásticos y terroríficos del cortometraje. En un corto sin voces, la música y la imagen crean una obra narrativa y *musivisual* de un fuerte carácter artístico, estético y experimental que ejemplifica no solo lo que se puede conseguir con la música “narrativa” en la animación, sino un ejemplo animado y musical que se aleja de las corrientes mayoritarias que imitan las sonoridades americanas. Podemos decir que la banda sonora de este corto tiene parte de la culpa de que *Yûreisen* fuera una obra artística muy valorada y reconocida a nivel internacional (Bendazzi, 2016a: 181; Clements, 2013: 15; Novielli, 2018: 41-42; Sano, 2013).

**Kyousuke Kami:** Kyousuke Kami (1902-1981) fue un compositor japonés muy reconocido tanto por su carrera en la música de concierto y el jazz como por su trayectoria en el ámbito de la música cinematográfica. Tras graduarse en la Universidad de Tokyo, viaja a Estados Unidos, a la Universidad de California del Sur. En esta institución continúa ampliando sus estudios musicales, especializándose en el jazz y en jazz sinfónico. Esto haría que a su vuelta a Japón se convirtiera en un pionero del Jazz Japonés, un estilo de música que mezcla los elementos del jazz con los fundamentos de la música

---

<sup>339</sup> Esta fantasía para piano se puede escuchar en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=JucxaNKwIVY> (Última visualización 23/01/2023).

---

tradicional japonesa. En el ámbito de la música de concierto una de sus piezas más conocidas es su Concierto para Xilófono y Orquesta (Goto, 2013).

Es un compositor también muy reconocido en la música para cine, donde cuenta con numerosas obras. La autora Kalinak apunta cómo conforme a la evolución del cine japonés los compositores de la sala de concierto se sintieron atraídos por la composición para cine, entre los que se encontraban Kosaku Yamada, Kyouzuke Kami o Fumio Hayasaka<sup>340</sup> (2010: 60). Kyouzuke Kami compone la música de una amplia lista de películas desde la década de los 30 hasta la década de los 50. Entre algunas de sus composiciones más sonadas encontramos *Three Sisters with Maiden Hearts (Otomegokoro – Sannin-shimai*, Mikio Naruse, 1935), *The Ghost Man (Yuri otoko*, Motoyoshi Oda, 1954) y *The Invisible Avenger (Tômei ningen*, Motoyoshi Oda, 1954). En el ámbito de la animación cuenta con dos composiciones para dos cortometrajes de Noburo Ofuji, *Dangobei Torimonochou: Hirake-goma no Maki* (1952) y *Hana to Chou* (1954). Con esta experiencia musical y su formación estadounidense no es de extrañar que sus dos composiciones para la animación sean músicas referentes en cuanto a la inclusión de los recursos de la animación americana en el ámbito de la animación japonesa. Con su música para *Dangobei* y *Hana to Chou* crea obras *musivisuales* que se asemejan ampliamente a las *Silly Symphonies* de Disney. Esto se ve sobre todo en el caso del primer cortometraje, donde marca de forma divertida y entretenida todos los movimientos de los personajes mediante la música. En el caso de *Hana to Chou* destaca por componer una música más emocional y fraseológica que no se preocupa tanto por los movimientos y las funciones cinemáticas.

**Ryouichi Hattori:** Ryouichi Hattori, nacido en 1907 y fallecido en 1993, fue un compositor japonés natural de Osaka, conocido principalmente por su carrera en los géneros musicales pop y jazz. En este último, compone algunas de las canciones más representativas del género en Japón y que son cantadas por los artistas más reconocidos de los años 40 y 50. Algunas de sus canciones más valoradas son *Wakara no Burusu (Japanese Blues, 1938)*, *Arirang Blues*, *Kosame no Oka (Light Rain on the Hill)*, *Aoi Sanmyaku (Blue Mountain Range)*, *Koi no Nagare Boshi (Shooting Star of Love)* y *Koi*

---

<sup>340</sup> Kalinak resalta aquí la importancia de la figura de este compositor tratado en la década anterior. Fumio Hayasaka fue uno de los referentes en considerar que el cine japonés debía de tener música japonesa, tal y como demuestran algunas de sus grandes composiciones como las bandas sonoras de *Ugetsu* (1954) y *The Crucified Lovers* (1954) (2010: 60).

---

*wa Basha ni Notte (Love Is Riding a Horse-Drawn Carrige)* (Atkins, 2004; Atkins, 2007; Nakahara, 2018). Además, Ryouichi Hattori es un compositor relevante a nivel social, cultural e histórico ya que: “El alegre Jazz al estilo americano de Hattori animó a Japón durante la ocupación” (Fukushima, 2009: 335)<sup>341</sup>.

Esta popularidad y reconocimiento llevarían a Hattori a integrarse en el mundo de la música cinematográfica, concretamente en el género de la comedia musical japonesa. Entre su amplia producción para este género destacan obras como *Osome and Hisamatsu* (1949) y *Okaru and Kanpei* en 1951 (ibidem.: 345). En el ámbito de la animación Ryoichi Hattori compone la música de *Fukusuke* en 1957 y la banda sonora de una de las obras más relevantes en la historia de la animación japonesa en el año 1960, *Saiyuki (Journey to the West)*. También se le acredita a Hattori en algunas fuentes como el compositor de un medimetraje animado del año 1948 y que se ha mantenido apartado del estudio de la historia de la animación japonesa, *Baghdad no Hime (Princess of Baghdad)*<sup>342</sup>. Este corto creado por Ashida Iwao –cuyo nombre real era Suzuki Hiromasa–, por problemas con la guerra y la postguerra, se mantuvo perdido hasta el siglo XXI. Dado que también se tiene constancia de que poco público la viera, la obra no ha sido incluida en el discurso histórico de las películas de postguerra (Clements, 2013: 93). Por la misma razón y dado que no hemos podido obtener la obra, no podemos analizar la banda sonora de Hattori ni comprobar si guarda similitudes con las técnicas empleadas en *Fukusuke* y *Journey to the West*. No obstante, sí se han podido analizar estas dos últimas obras y se puede comprobar la importancia de Ryouichi Hattori en la estandarización y utilización de las técnicas musicales clásicas de la animación en los dibujos animados japoneses. Además, volvemos a contar con una representación de un compositor japonés importante que participa en la animación japonesa, lo que sigue demostrando la importancia que se le daba al componente musical en la animación durante esta época.

Como uno de los puntos más interesantes, tanto en *Fukusuke* (1957) como en *Saiyuki* (1960) se produce una característica que ejemplifica la autoría de los compositores y uno de los recursos que se producen en la música cinematográfica, el reciclaje temático y musical. En *Fukusuke* Hattori compone una pieza jazz –estilo por el

---

<sup>341</sup> “Hattori’s joyful American-style jazz sound enlivened Japan during the Occupation” (Fukushima, 2009: 335).

<sup>342</sup> Información obtenida de IMDB: [https://www.imdb.com/title/tt0419472/?ref\\_=nm\\_flmg\\_com\\_60](https://www.imdb.com/title/tt0419472/?ref_=nm_flmg_com_60) y Anime News Network: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=6290> (Última visualización de ambas páginas 29/09/2021).

que es más conocido— que posteriormente amolda y adapta a una escena de la película *Saiyuki* con características similares, un combate con mucho movimiento. Este hecho ocurre con frecuencia en el ámbito de la música cinematográfica, ya que un compositor compone para varias películas que se asemejan en estilo y género.

**Koji Taku:** Koji Taku (1904-1983) es un compositor japonés reconocido principalmente por su carrera como pianista y compositor de música jazz. Tras haber estudiado piano en París con Cortot comenzaría sus composiciones en el mundo del jazz en la década de los 50 (Sakamoto, 2010: 7). Además, fue un gran amante e intérprete de la música de Bach en Japón. Junto con otros músicos fundó en 1941 el *Club de amantes de Bach* [*Bach lover's Club*] (Higuchi, 2012: 5). Realizaría también una carrera en el ámbito de la música cinematográfica. Algunas de sus películas más representativas son *Zoku shachô sandaiki* (Shûe Matsubayashi, 1958), *Shachô taiheki* (Shûe Matsubayashi, 1959) y *Shachô senichiya* (Shûe Matsubayashi, 1967). En su única película de animación, *Hyoutan Suzume* (1959), Koji Taku da buena cuenta de su estilo de composición fundamentado en el jazz. Este es el motivo principal por el que lo consideramos un compositor relevante en el ámbito de animación japonesa, sobre todo en la evolución y desarrollo de las bandas sonoras. En *Hyoutan Suzume* hace una utilización de todas las técnicas clásicas, pero en un contexto jazzístico, utilizando una agrupación típica de este estilo y no una orquesta postromántica como la mayoría de animaciones, lo que hace diferenciar a la obra de otras de la época. Además, no solo lo consideramos importante por este hecho de la evolución, sino por anteceder las bandas sonoras del anime de los 70 y los 80, donde estilos como el jazz o el rock se usan muy frecuentemente.

**Mitsuo Katou:** Mitsuo Katou es un compositor del que se dispone muy poca información. No conocemos su año de nacimiento y fallecimiento. Sabemos principalmente que también se lo conoce con el nombre de Saburo Katou y que desarrolló gran parte de su carrera como compositor de bandas sonoras y música cinematográfica. Escribe la música de algunos largometrajes entre las décadas de los 40 y 60 como *Uwasa no otoko* (Yasushi Sasaki, 1948), *Robo no ishi* (Kenkichi Hara, 1955) y *Tekka geisha* (Kôji Seki, 1965)<sup>343</sup>. En el ámbito de la animación compone las bandas sonoras de tres animaciones por marionetas en *stopmotion* de Mochinaga Tadahito: *Gohiki no Kozaru Taiji* (1956), *Fushigi na Daiko* (1957) y *Bunbuku Chagama* (1958). En

---

<sup>343</sup> Información obtenida de IMDB: <https://www.imdb.com/name/nm1165535/#composer> (Última visualización 14/09/2021).

---

estas tres animaciones se produce una cierta generalización de las técnicas musicales clásicas de los dibujos animados. Mitsuo Katou utiliza las técnicas ya comentadas con ligeras diferencias, por ejemplo, una sonoridad más influenciada por la música tradicional japonesa, lo que otorga a las animaciones un carácter particular y ciertamente diferenciador de las animaciones creadas en un estilo convencional. No obstante, tal y como han destacado algunos autores como Bendazzi (2016a) o Clements (2013) el estilo de animación por marionetas también es muy importante para la historia de la animación japonesa. Por ese motivo destacamos el trabajo de Katou en producir cierta generalización de la música en la animación al utilizar las técnicas de la animación clásica en este estilo de marionetas en *stopmotion*.

**Hikaru Hayashi:** Con Hikaru Hayashi, nacido en 1931 y fallecido en 2012, tenemos otro ejemplo de un compositor relevante de la historia musical japonesa que participa en el ámbito de la animación, aunque solo cuente con dos obras, *Ou-Sama ni Natta Kitsune* (Mochinaga Tadahito, 1959) y *The Band of Ninja (Ninja bugei-chô*, Nagisa Ôshima, 1967). Hayashi fue un pianista, director y compositor; uno de los músicos japoneses más prolíficos de su tiempo. Su carrera musical consta de numerosas obras y grandes éxitos. Compone alrededor de 30 óperas, varias sinfonías, música orquestal, corales, música de cámara, piezas para piano, conciertos, sonatas para instrumentos solistas y alrededor de 100 bandas sonoras para obras cinematográficas. No es solo conocido por su cantidad de trabajos, sino por ser uno de los compositores interesados en la evolución de una música capaz de expresar un espíritu japonés (Galliano, citado en Gallagher, 2019: 39-40). “La música de Hayashi se inspira en todo tipo de elementos japoneses, incluyendo el lenguaje, la poesía, y temas sociopolíticos” (Gallagher, 2019: 40)<sup>344</sup>. Tras pasar su infancia y juventud estudiando piano y composición con Hisatada Otaka, se gradúa en 1953 en la Tokyo National University of Fine Arts and Music. En esta institución estudió composición con Tomojirou Ikenouchi. En el mismo año de su graduación comienza su amplia y duradera carrera, estrenando uno de sus primeros grandes trabajos, *Symphony in G* (ibidem.). También en 1953 forma el grupo conocido como *Yagi no Kai (The Goat Group)* con los compositores Michio Mamiya<sup>345</sup> y Yuzo Toyama, donde comenzaría a

---

<sup>344</sup> “Hayashi’s music draws inspiration from all kinds of Japanese elements, including the language, poetry, and sociopolitical themes” (Gallagher, 2019: 40).

<sup>345</sup> Este compositor también se tratará en la presente tesis ya que compone la banda sonora de uno los largometrajes más reconocidos y valorados en la historia del anime, *La Tumba de las Luciérnagas* (Isao Takahata, 1988).

desarrollar su música buscando un sentimiento más japonés (Deguchi, 2019; Gallagher, 2019). Uno de sus ámbitos de composición más reconocidos fue la ópera. En 1972 se convirtió en el director musical de la compañía operística *Konnyakuza*, quienes interpretarían la mayoría de sus óperas. Sus obras para este género también estaban implicadas en el sentimiento japonés, por lo que muchas fueron concebidas para interpretarse en Japón. No obstante, algunos de estos trabajos fueron interpretados internacionalmente (Costello, 2016).

Hayashi defiende la necesidad de una ‘Ópera Japonesa’ –una forma de ópera que abraza la realidad de Japón por tener un sistema de lenguaje diferente con patrones sonoros únicos (...) cuando se hace una ópera que expresa la cultura japonesa, se necesitan sistemas diferentes– de lo contrario uno cae en la trampa de la ópera convencional, que históricamente abraza la cultura Occidental a través de un sistema estructural apoyado por la lengua europea (ibidem.: 179)<sup>346</sup>.

Algunas de sus óperas más reconocidas son *Esugata Nyobo (The Picture of the Beautiful Wife)*, 1961); *Okon Joruri* (1975); *Sero hiki no Go-shu (Goethe, the Cellist)*, 1986); *Sannin Shimai (Three Sisters)*, 2001) y *Opera Club Macbeth* (2007)<sup>347</sup>.

En el ámbito de la música cinematográfica compone bandas sonoras reconocidas como la de la película *Hadaka no Shima (The Naked Island)*, Kaneto Shindo, 1961). Otros trabajos importantes en este campo son *Yabu no naka no kuroneko (El Gato Negro)*, Kaneto Shindo, 1968), *Gunki hatameku motoni* (Kinji Fukasaku, 1972) y *Gogo no Yuigon-jo (Una última nota)*, Kaneto Shindo, 1995). Para sus composiciones en el género cinematográfico toma una aproximación distinta a la de su música de ópera y de concierto: “tomó gran esfuerzo en desarrollar las técnicas de composición que admiraba de las bandas sonoras de las películas occidentales” (Koizumi, 2014: 162)<sup>348</sup>. Por lo tanto, a la vista de este breve repaso bibliográfico, vemos cómo Hikaru Hayashi es un compositor relevante para la historia musical de Japón, lo que queda demostrado también en el mayor tratamiento académico que se le ha dado a este compositor.

<sup>346</sup> “Hayashi argues for the need of ‘Japanese opera’ –a form of opera that embraces the reality of Japan as having a different language system with unique sound patterns (...) when making opera that expresses Japanese culture, different systems are needed– otherwise, one falls into the trap of conventional opera, which historically embraces Western culture through a structural system supportive of European language” (Costello, 2016: 179).

<sup>347</sup> Debido a la importancia de este compositor, para más información y tratamiento de su obra recomendamos la lectura de las fuentes académicas citadas y otras como Herd (1989).

<sup>348</sup> “Hayashi (...) took great pains to develop the techniques of composition that he admired in Western film scores” (Koizumi, 2014: 162).

---

En su composición para la animación de Mochinaga *Ou-sama ni Natta Kitsune* (1959) toma la misma aproximación que en su música cinematográfica y utiliza muchas de las técnicas occidentales representativas tanto de otras obras de animación convencional como las de las otras animaciones por marionetas en *stopmotion*. Sin embargo, la sonoridad general de esta banda sonora contiene muchos elementos japoneses, lo que justifica también sus ideales de una “música japonesa”. Esto demuestra varias cosas: la importancia que desde la animación se daba a la música al contar con compositores muy representativos; y la habilidad de los propios compositores que saben adaptarse a la animación, utilizando las técnicas propias del género, pero a la vez manteniendo sus estilos particulares. Esto se demuestra en la otra composición de Hikaru Hayashi para la animación, la película *The Band Of Ninja (Ninja bugei-chô*, Nagisa Ôshima, 1967). Aquí Hayashi desarrolla varios elementos importantes como: una sonoridad particular influenciada por la música japonesa; recursos clásicos de la música cinematográfica como la repetición temática y funciones pronominales; caracterización mediante la música del estilo experimental de la película que filma las imágenes estáticas del manga en el que se basa; y presenta algunas de las diferencias y nuevos recursos musicales que se desarrollan en el anime de los años 60. Son por estos motivos por los que consideramos a Hikaru Kayashi un compositor referente, aunque solo cuente con dos composiciones para la historia de la animación japonesa.

**Senji Itou:** Senji Itou es un compositor del que se dispone información escasa. No conocemos su año de nacimiento ni muerte, así como tampoco gran parte de su carrera musical. Sabemos principalmente que fue un compositor muy activo y dedicado a la música cinematográfica y las bandas sonoras. Algunos de sus trabajos más representativos son los realizados para las películas del director Yasujirô Ozu como *Hitori Musuko (The Only Son*, 1936), *Shukujo wa nani wo wasureta ka (What did the Lady forget?* 1937), *Toda-ke no kyodai (The Brothers and Sisters of the Toda Family*, 1941), *Banshun (Late Spring*, 1949) y *Bakushu (Early Summer*, 1951). También compone la música para algunas películas del realizador Kenji Mizoguchi como *Waga koi wa moenu (Flame of my Love*, 1949) y del director Hiroshi Shimizu como *Koi mo Wasurete (Forget love for now*, 1937) y *Hachi no su no kodomotachi (Children of the Beehive*, 1948). Por estos trabajos lo consideramos también un compositor en cierta medida relevante ya que tanto Kenji Mizoguchi como Yasujirô Ozu son dos directores muy representativos de la cinematografía japonesa. En el ámbito de la animación Senji Itou solo compone la música



---

de dos cortometrajes de Toei Doga, *Yumemi Douji* (1954) y *Koneko no Rakugaki* (1957). En el caso del primer cortometraje se destaca otro caso de autoría e idiosincrasia de los compositores. Como se ha comentado, se trata de una banda sonora con música muy fraseológica y emocional, elementos que son característicos y representativos del compositor, tal y como resaltan algunos autores como Padrol sobre su música para la película *Bakushu*: “unos créditos muy líricos, melódicos y sinfónicos, y como gran novedad unas voces corales que se repiten con un volumen bajísimo (...) La música en general tiene aquí un aire muy solemne y ceremonioso, es como un adagio triste, sereno y clásico” (1997: 72). En *Koneko no Rakugaki* (1957) Itou toma una aproximación ligeramente diferente y compone una partitura al más puro estilo de las *Silly Symphonies* con una música muy rítmica, alegre y divertida, utilizando constantemente técnicas como el *mickeymousing* y un continuo paralelismo música e imagen. La composición de Senji Itou para *Koneko no Rakugaki* es un ejemplo tipo de la influencia de los cortometrajes occidentales.

**Takanobu Saito:** Takanobu Saito, también conocido como Kojun Saito es un compositor japonés nacido en Tokyo en 1924 y fallecido en 2004. A pesar de tener composiciones para corales, agrupaciones camerísticas y algunas piezas orquestales, es reconocido principalmente por ser un compositor de bandas sonoras y música cinematográfica. Compone la música de las películas más reconocidas del director Yasujirô Ozu como *Sôshun* (*Primavera Precoz*, 1956), *Tokyo boshoku* (*Crepúsculo en Tokio*, 1957), *Higanbana* (*Flores de equinoccio*, 1958), *Ukikusa* (*La hierba errante*, 1959), *Akibiyori* (*Otoño Tardío*, 1960) y *Sanma no aji* (*El sabor del sake*, 1962). Este director es el mismo que trabajó con el compositor anterior, por lo que con Takanobu Saito tenemos otro ejemplo de un compositor representativo de la tradición cinematográfica japonesa. En el ámbito de la animación Saito trabaja únicamente para la animación de Taiji Yabushita *Kuroi Kikori to Shiroi Kikori* (1956). En este caso se produce algo similar al compositor anterior, ya que *Kuroi Kikori to Shiroi Kikori* destaca por presentar en mayor medida una música fraseológica y expresiva de las emociones y sentimientos de los personajes, características que son representativas del compositor y que también ha comentado el autor citado anteriormente (Padrol, 1997). Además, una de las características que resalta este autor sobre la música de Takanobu Saito es la utilización del coro, lo cual también se ejemplifica en la música del cortometraje *Kuroi Kikori to Shiroi Kikori*.

**Eiichi Yamada:** Eiichi Yamada (1906-1995) es un compositor del que se dispone poca información. Conocemos que fue el compositor de la música de algunas canciones reconocidas como *Shanghai no Machikado de (On a Shanghai Street corner, 1938)*. No obstante, sí tenemos constancia de que fue un compositor muy activo en el campo de la música cinematográfica y las bandas sonoras. Compone la música de algunas películas como *Hana no Koibumi* (Hiromasa Nomura, 1935), *Kagirinaki Zenshin (Unending Advance, Tomu Ichida, 1937)*, *Inugami-ke no Nazo: Akuma wa Odoru y Akuma no Temari-uta* (Kumio Watanabe, 1954 y 1961), *No Greater Love* (Bu Wancang, 1962), *Samurai Knights* (Eiichi Kudo, 1961) y *Samurai Hawk* (Nobuo Nakagawa, 1961). En el ámbito de la animación solo tenemos constancia de que trabajara para el cortometraje dirigido por Yasuji Mori, *Koneko no studio* (1959). En este último cortometraje realiza algunos recursos musicales de la animación clásica como una abundante y frecuente mezcla/alternancia de música diegética y extradiegética. No obstante, esta banda sonora destaca por presentar una sonoridad y estilo jazzístico que no solo presenta importancia narrativa en el cortometraje (por ejemplo, representar la novedad del nuevo plató de rodaje con la última tecnología) sino también por presentar cierta evolución con respecto de los cortos y películas contemporáneas que utilizaban la orquesta occidental. En este caso se asemeja a otras obras como *Hyoutan Suzume* (1959).

**Masayoshi Ikeda:** Los tres compositores que firman la música del importante primer largometraje a color de la animación japonesa, *Hakujaden* (1958), son Masayoshi Ikeda, Chuji Kinoshita y Hajime Kaburagi. El primero es un compositor del que no se tiene apenas información. Conocemos que fue un compositor muy activo en el campo de la música cinematográfica y las bandas sonoras. Algunos de sus composiciones más reconocidas son *Seigiha (Righteousness, Minoru Shibuya, 1957)*; *Shottogan no Otoko (Man With a Shotgun, Seijin Suzuki, 1961)*; *Shamisen to Otobai (Love Old and New, Masahiro Shinoda, 1961)*; *Kanto Mushku (Kanto Wanderer, Seijun Suzuki, 1963)*; *Mushukunin-Betsuchô (Escape from Hell, Kazuo Inoue, 1963)* e *Irezumi Ichidai (Tattooed Life, Seijun Suzuki, 1965)*<sup>349</sup>. En el campo de la animación solo tenemos constancia de que compusiera de forma colaborativa la banda sonora de *The White Snake* (1958) junto con los compositores Chuji Kinoshita y Hajime Kaburagi. Aun con todo,

---

<sup>349</sup> Títulos obtenidos de: [https://mubi.com/cast/masayoshi-ikeda/films?cast\\_member\\_credit=music](https://mubi.com/cast/masayoshi-ikeda/films?cast_member_credit=music) (Última visualización, 27/09/2021).

destacamos su importancia en componer la gran cantidad de música de *Hakujaden* y todos los recursos representativos destacados.

**Chuji Kinoshita:** Chuji Kinoshita, nacido en Hamamatsu, Japón, el 9 de abril de 1916. Fallece el 30 de abril del año 2018, en Tokyo, a los 102 años de edad. Fue un compositor con una amplia y duradera carrera en el ámbito de las bandas sonoras y la música cinematográfica. Compose la música de algunas películas realizadas por su hermano Keisuke Kinoshita como *Yabure-Daiko (The Broken Drum, 1949)*; *Konyaku Yubiwa (Engagement Ring, 1950)*; *Nihon no Higeki (A Japanese Tragedy, 1953)* y *Onna no Sono (The Garden of Women, 1954)*. No obstante, será más reconocido y estudiado por sus composiciones para las películas del apreciado director Masaki Kobayashi: *My Son's Youth (Musuko no Seishun, 1952)*; *Somewhere Under the Broad Sky (Kono Hiroi Sora no Dokoka Ni, 1954)*; *The Thick-Walled Room (Kabe Atsuki Heya, 1956)*; *Black River (Kuroi Kawa, 1957)* y *The Human Condition (Ningen no Joken, 1959)*<sup>350</sup>. En el amplio y profundo tratamiento que realiza el autor Prince (2018) sobre el cine de Kobayashi, y a pesar de que lo haga en un sentido crítico, nombra algunas de las características musicales de Chuji Kinoshita:

Quando la película [*The Human Condition*] se torna melodramática, mucha de la culpa recae en la banda sonora. El compositor Kinoshita Chuji era un compositor formulista que tendía a evitar la sutileza en favor de reproducir las emociones más obvias en una escena de formas convencionales. (...) Algunas veces la música que Chuji escribía funcionaba bien. (...) Pero más a menudo las partituras de Kinoshita podían ser intrusivas en su insistencia en reproducir la acción y transmitiendo emoción de formas que eran redundantes a lo que Kobayashi había capturado visualmente. Algunas veces el tono y sentimiento expresados por la música eran simplemente erróneos en relación a la película dada (pp. 175-179)<sup>351</sup>.

No obstante, estas características melodramáticas y redundantes son las que otorgan el carácter de animación, fantasía y relato épico, dramático y heroico al largometraje animado japonés *Hakujaden* (1958), motivos por lo que lo consideramos

<sup>350</sup> Títulos obtenidos de: [https://mubi.com/cast/chuji-kinoshita/films?cast\\_member\\_credit=music&page=3](https://mubi.com/cast/chuji-kinoshita/films?cast_member_credit=music&page=3) (Última visualización 27/09/2021).

<sup>351</sup> “When the film [*The Human Condition*] becomes melodramatic, much of the fault lies in the music score. Composer Kinoshita Chuji was a formulaic composer who tended to eschew subtlety in favor of playing the most obvious emotions in a scene in conventional ways. (...) Sometimes the music that Chuji wrote turned out quite well. (...) But more often Kinoshita’s scores could be intrusive in their insistence on playing the action and conveying emotion in ways that were redundant to what Kobayashi had captured visually. Sometimes the tone and feeling conveyed by the music were simply wrong in relation to a given film” (Prince, 2018: 175-179). Para más conocimiento sobre este director y más apuntes sobre la música del compositor recomendamos la lectura de esta fuente citada.

representativo al realizar este tipo de música para la animación, ya que este estilo estaba también inspirado en los largometrajes Disney. Además, también consideramos a Chuji Kinoshita un compositor importante ya que es representativo de cómo los compositores que empiezan a trabajar en la animación durante estos años presentan muchos más trabajos y títulos en el anime y la animación japonesa que los compositores anteriores, lo que otorga más relevancia a los propios creadores. Tras *Hakujaden*, Kinoshita repite colaboración con Hajime Kaburagi para componer la música del cuatro largometraje de Toei Doga *The Littlest Warriors (Anju to Zushio Maru, 1961)*. Posteriormente, entre las décadas de los 60 y 80 compone las bandas sonoras de otras películas animadas como *Chibikko Remi to Meiken Kapi (Little Remi and Famous Dog Kapi, Yugo Serikawa, 1970)* o las series de televisión *Karimeri (Yugo Serikawa, 1972)*; *Barbapapa (1974)* y *Akai Tori no Kokoro (Heart of the Red Bird, 1979)*. Por lo tanto, tenemos con Chuji Kinoshita el caso de un compositor que comienza a ser más sonado y frecuente en el anime de los 60.

**Hajime Kaburagi:** Hajime Kaburagi (1926-2014) compositor japonés natural de Kanagawa. Es un compositor principalmente conocido por su amplia carrera con numerosos títulos en el campo de la música cinematográfica y las bandas sonoras. Algunos de sus largometrajes más sonados son: *Akai Hatoba (Red Pierk, Toshio Masuda, 1958)*; *Jushichinin no Ninja (Seventeen Ninja, Yasuto Hasegawa, 1963)*; *Kyôfu Kikei Ningen: Edogawa Rampo Zenshû (Horrors of Malformed Men, Teruo Ishii, 1969)*; *Burû Firumu no Onna (Blue Film Woman, Kan Mukai, 1969)*; *Hissatsu Shikakenin (Yûsuke Watanabe, 1973)*; *Hono-o no Gotoku (Flame of Blood, Tai Katô, 1981)* y *Burai Heiya (Teruo Ishii, 1995)*<sup>352</sup>. En el campo de la animación solo tenemos constancia de que compusiera dos de los largometrajes más reconocidos de *Toei Doga* de forma colaborativa, *Hakujaden (1959)* y *Anju to Zushio Maru (1961)*. Sin embargo, a la vista de su carrera cinematográfica, tenemos el ejemplo de otro compositor representativo de la cinematografía japonesa que participa en el ámbito de la animación.

**Toru Funamura:** Toru Funamura, compositor japonés nacido el 12 de junio de 1932 y fallecido el 16 de febrero del año 2017. Fue un reconocido cantante y compositor en el ámbito de la música popular japonesa, concretamente en el género *enka*, que derivaba del género *ryukoka*. El *enka* es un género musical popular japonés que se caracterizaba por

---

<sup>352</sup> Títulos obtenidos de: [https://mubi.com/cast/hajime-kaburagi/films?cast\\_member\\_credit=music](https://mubi.com/cast/hajime-kaburagi/films?cast_member_credit=music) (última visualización, 28/09/2021).

---

las baladas tradicionales en sus formas y valores culturales (Yano, 2003: 77-78)<sup>353</sup>. Durante su carrera como cantante y compositor de canciones populares realiza numerosas composiciones, entre las que se encuentran piezas reconocidas como *Yagiri no Watashi* y *Osho*. Dedicado principalmente a este género, se integra brevemente en el ámbito de la música cinematográfica y compone la música de algunos largometrajes como *Furisode torimonochô: wakashu henge* (Shoji Matsumura, 1956), *Hibari no Sdo jowa* (Kunio Watanabe, 1962) y *Sono hito wa mukashi* (Zenzô Matsuyama, 1967). En el género de la animación trabaja únicamente para el segundo largometraje de Toei Doga en el año 1959, *Shonen Sarutobi Sasuke (Magic Boy)*, Taiji Yabushita y Akira Daikubara). Destacamos la importancia de Toru Funamura ya que, mientras en *Hakujaden* toda la música la escriben entre tres compositores, los más de 70 minutos de música de *Magic Boy* se acreditan a un solo compositor (un caso similar a la película del año siguiente, *Saiyuki*). Para *Shonen Sarutobi Sasuke* Funamura compone una banda sonora que desarrolla exponencialmente los recursos musicales de los dibujos animados clásicos vistos en obras occidentales o en largometrajes como *Hakujaden* (1958). No obstante, presenta algunos elementos particulares que dan carácter a la película. Por ejemplo, destacan cuatro elementos principales: una música dramática que refuerza las emociones de los personajes en algunos momentos en los que en la imagen se desarrollan muchos movimientos y acciones físicas [elementos que se hubieran remarcado en otras bandas sonoras]; se escuchan algunos instrumentos característicos como el acordeón, la guitarra española, el arpa, el piano, sintetizador, o una gran cantidad de percusión y xilófonos; compone una banda sonora con fuerte carácter simbólico y narrativo ya que, por ejemplo, el villano de la película, *Yasha*, con rasgos de los demonios del folclore japonés, se presenta con música tradicional japonesa en todas sus apariciones de la película; y por último, en la utilización de la orquesta occidental se percibe una fuerte influencia de las sonoridades orquestales y armónicas del Hollywood clásico. Con Toru Funamura concluimos pues con el mayor número de compositores y el mayor desarrollo musical que se produce en la animación japonesa de la década de los 50.

---

<sup>353</sup> Recomendamos también la lectura de otro tratado de este autor, Yano (2002), titulado *Tears of longing: Nostalgia and the nation in Japanese popular song*. Aquí se trata de forma profunda todo lo relacionado con el género de las canciones populares japonesas.

---

## ANEXO 7. Compositores de la animación japonesa, primeros años de 1960

La información encontrada sobre los compositores que participan en las obras animadas destacadas en estos años es escasa, excluyendo el caso de dos compositores. Esto demuestra en cierta medida los cambios que empiezan a producirse en el ámbito de las bandas sonoras durante este periodo. Mientras que en la década de los 50 encontramos más compositores y más relevantes, al comienzo de los 60 los compositores son menos conocidos y con menos obras animadas. Esto cambia a partir de 1963, donde los compositores empiezan a tomar mucha más presencia en el anime. Por esta razón, en este anexo nombraremos brevemente los compositores de los que se tiene constancia que participaran en la animación japonesa y sus elementos a destacar en las obras.

Hacemos especial mención a los compositores que escriben la música de los tres cortometrajes que forman el especial de televisión *Mitsu no Hanashi* (1960): Keitaro Miho, Kiyoshi Yamaya y Norio Maeda. El primero, **Keitaro Miho** (1934-1986) es un reconocido y valorado pianista y compositor de jazz en Japón. Se ha tratado y nombrado en algunos trabajos académicos, donde se destaca algunos elementos de su estilo en el que mezcla el jazz y la música tradicional japonesa (Atkins, 2001: 242). También es un compositor que trabajó en la música cinematográfica y las bandas sonoras<sup>354</sup>. En este campo destaca especialmente su partitura para la película *Everything Goes Wrong* (*Subete ga kurutteru*, Seijun Suzuki, 1960). En el ámbito de la animación solo tenemos constancia de que compusiera la música del cortometraje *Oppel and the Elephant* (*Otsuberu to Zo*, Makoto Wada), del especial para televisión *Mitsu no Hanashi* (*Three Tales*, 1960). **Kiyoshi Yamaya** (1932-2002) es un saxofonista y compositor de jazz ampliamente reconocido. Se convierte en un referente durante los 60 y los 70 cuando se junta con otros dos compositores, Norio Maeda y Keitaro Miho, para formar una reconocida asociación (Modern Jazz Three Association), que se caracteriza por mezclar el jazz con elementos e instrumentos de la música tradicional japonesa<sup>355</sup>. La unión entre estos tres compositores justifica que fueran los tres los que compusieran la música del especial animado de televisión *Mitsu no Hanashi*. Kiyoshi Yamaya compone la música del tercer cortometraje

---

<sup>354</sup> Enlace a la página de IMDB de Keitaro Miho: <https://www.imdb.com/name/nm0586251/> (Última visualización 11/08/2022).

<sup>355</sup> Información extraída de: <https://music.metason.net/artistinfo?name=Kiyoshi%20Yamaya> y [https://www.youtube.com/watch?v=diiLAz6F\\_wo](https://www.youtube.com/watch?v=diiLAz6F_wo) (Última visualización 11/08/2022).

del especial, *The Sleeping Town* (*Nemui Machi*, Shuichi Nakahara). **Norio Maeda** (1934-2018), reconocido pianista y compositor de jazz japonés. De estos tres compositores, Maeda es el que tiene más presencia e importancia en el género del anime, ya que compone para varias obras entre las décadas de los 60 y los 90. En 1960 compone la música del primer corto del especial *Mitsu no Hanashi* titulado *Dai-San no Sora* (*The Third Plate*, Kieko Ozone). Posteriormente compone la música de algunas obras como las OVA *Lupin III: Secret Files* (Masaki Osumi, 1989) y *Licca-chan Fushigina Fushigina Yunia Monogatari* (Tomomi Mochizuki, 1990). No obstante, su trabajo más relevante es la banda sonora para la película anime considerada de culto: *Crusher Joe: The Movie* (Yoshikazu Yasuhiko, 1983). En este caso, la música de Norio Maeda para *Crusher Joe* es importante y hay que tenerla en cuenta por varios motivos. Primero, se trata de una banda sonora compuesta para una orquesta completa e influenciada por otras películas de la época como *Star Wars*, lo que contrasta con el principal estilo jazzístico del compositor. Segundo, Maeda utiliza una orquesta en una época en la que se utilizaba principalmente el sintetizador o la música rock<sup>356</sup>, lo que en sí es caracterizador de la evolución que se produce en las bandas sonoras del anime durante los años 80.

**Yoichi Suzuki** (1930-2010) es un compositor japonés muy poco conocido. En este apartado lo destacamos por componer la música de *Plus 50000 Nen* (1961), su única obra de animación acreditada. En este cortometraje, Suzuki recoge la estela de algunas obras animadas japonesas de los últimos años 50 y compone una banda sonora jazzística en la que se utilizan las técnicas musicales de la animación clásica como: hilo continuo, paralelismo, estructuración del argumento, la figuración de elementos visuales o el *mickeymousing*. **Shingo Asano** es un compositor del que no se ha encontrado nada de información, solamente que se le acredita como compositor de la música del cortometraje de Toei Doga *Nezumi no Yomeiri* (1961). En este caso destaca por componer una banda sonora al estilo de los dibujos animados clásicos, utilizando pequeñas agrupaciones de instrumentos orquestales que realizan un hilo continuo, paralelismos con la imagen, representación de personajes, figuración de elementos visuales, y una música sincronizada con la imagen en la que se utiliza el *mickeymousing*. **Masao Yoneyama** (1912-1985) es un compositor japonés conocido principalmente por su amplia carrera en

---

<sup>356</sup> Este elemento destacable de la banda sonora en cuanto a la utilización de la orquesta en una época predominada por el sintetizador ha sido resaltado por algunas reseñas y críticas de la película: <https://www.animenewsnetwork.com/review/crusher-joe-dvd> (última visualización 11/08/2022).

el campo del cine y las bandas sonoras. Algunas de sus composiciones más sonadas son: *Oshidori utagassen* (Masahiro Makino, 1939); *Hanagasa wakashu* (Kiyoshi Saeki, 1958); *Beran me-e geisha* (Eiichi Koishi, 1959) y *Shin hebi himesama oshimasan taro* (Tadashi Sawashima, 1965). En el ámbito de la animación solo compone la banda sonora del largometraje *Simbad no Boken* (Taiji Yabushita y Yoshio Kuroda, 1962) junto con Isao Tomita. Este último es un compositor relevante y muy presente en el anime a partir de 1963, por lo que se le dedica un apartado exclusivo en los siguientes anexos. En *Simbad no Boken*, Masao Yoneyama compone una épica banda sonora orquestal que recoge la estela de los largometrajes de Toei de finales de los 50 y continúa presentando las mismas técnicas y funcionalidades: hilo continuo, estructuración argumental, leitmotiv, repeticiones temáticas, figuración de elementos visuales, representación de localizaciones y periodos históricos, *mickeymousing* etc. No obstante, podríamos destacar una diferencia en esta banda sonora con respecto a sus antecesoras: una música menos emocional y expresiva que no resalta ni se adentra en las emociones de los protagonistas, lo cual sí ocurre en los momentos más sentimentales de *Anju to Zushio-Maru* (1961).

**Tatsuo Takai:** Tatsuo Takai es de los compositores con más importancia para las bandas sonoras del anime de estos primeros años 60. Esta importancia viene principalmente por componer la banda sonora de *Astro Boy* (1963) y presentar los múltiples cambios funcionales y sonoros que diferencian a las músicas de las series del nuevo género anime. No obstante, a pesar de esto es un compositor muy poco conocido. Natural de Hyogo, Japón, nace en el año 1933 –en el tiempo de realización de esta tesis, actualmente vivo, con 89 años. Se tiene poca constancia de su carrera musical, y en el ámbito de la música audiovisual compone únicamente la música de cuatro obras de anime y animación japonesa. Entre los fans del anime, son muy pocos los que no conoce la pegadiza melodía que Takai compuso como tema principal y *opening* de *Astro Boy* (Osamu Tezuka, 1963). Tatsuo Takai es un ejemplo de esos compositores pocos conocidos y desapercibidos, pero que disponen de una pieza u obra que se convierte en muy reconocida y popular. En este caso, el tema principal de *Astro Boy* fue famoso, conocido y tarareado hasta en Estados Unidos (Schodt, 2007: 69, 81 y 88). Esto también se debió a la exportación del anime a nivel internacional, lo que se ha comentado en el capítulo 5. Tatsuo Takai comienza su incursión en la animación con la banda sonora de *Aru Machikado no Monogatari (Tales of the Street Corner*, 1962), en la que ya hemos visto cómo hereda la tradición musical de la animación clásica. Continúa en el año 1963 con *Astro Boy*, en 1964 con *Astro Boy*:



---

*Hero of Space* y finalmente en 1974 compone la banda sonora de la serie anime *Judo Sanka (Ode to Judo, Shigetsu Yoshida)*. Sin embargo, su trabajo más reconocido e importante es la banda sonora de *Astro Boy* y todos los cambios funcionales, sonoros y estilísticos que se produjeron, lo que dio origen a las nuevas bandas sonoras del anime que rompen con la tradición seguida desde los años 30. Estos cambios musicales, debido a la importancia que suponen se han tratado y nombrado detenidamente en el capítulo 5.

**Akira Ifukube:** Con Akira Ifukube tenemos un ejemplo similar que en los años anteriores con Tadashi Hattori, Fumio Hayasaka o Hikaru Hayashi: la figura de uno de los compositores más importantes para la tradición de la música culta japonesa del siglo XX participando en una obra de animación. Sobre este compositor, al contrario que con muchos de los tratados, encontramos una gran información y bibliografía académica. Esto se debe principalmente a su importancia como compositor de la tradición musical japonesa, y por su amplio y reconocidísimo trabajo en el ámbito cinematográfico japonés, donde compone el tema de uno de los monstruos y películas más icónicas de la historia del cine *Godzilla (Gojira, Ishiro Honda, 1954)*<sup>357</sup>. Ifukube es un compositor prolífico con una amplia carrera musical. Nace en 1914 en Kushiro, Hokkaido. Ifukube pasa su infancia rodeado de los *Ainu* –tribu indígena japonesa de la provincia de Hokkaido– de los que absorbe su tradición musical (Murakami, 2011: 13-14) y dedica una de sus obras, *Sinfonía Tapkara* en 1954. Estudia violín y *shamisen* y decide dedicarse a la composición cuando a los 14 años escuchó por la radio una pieza de Igor Stravinski (Bellés, 2017: 76; Murakami, 2011: 14). Comienza entonces su carrera como compositor y a la edad de 21 años estrena su primera pieza orquestal, *Japanese Rhapsody*.

En este campo de la música culta Akira Ifukube cuenta con numerosas obras entre música de cámara, sinfonías, piezas orquestales, ballets, música vocal, música para instrumentos solistas y conciertos para solista y orquesta. Dos de sus principales características como compositor son: la utilización de los instrumentos occidentales en un contexto musical japonés, como demuestra en su *Lauda concertata* para marimba y orquesta en 1979; y la inmersión de instrumentos japoneses junto con instrumentos occidentales, dando prueba de ello en su *Eglogue symphonique* para *koto* y orquesta. Otros autores han estudiado sus características en cuanto a la forma de componer en la

---

<sup>357</sup> La importancia de esta película, ya no solo por la banda sonora sino también por el contexto histórico bajo el que se crea, la influencia de la Segunda Guerra Mundial y los desastres nucleares y para la propia historia del cine provoca la realización de tesis doctorales (Bellés, 2017).

---

que utiliza pequeños motivos que se repiten, melodías decoradas con *Kobushi* –escritura melismática– o la utilización de modos específicos u ostinatos (Murakami, 2011: 14-15).

Su trabajo en la música culta lo alterna con su amplia carrera en la música cinematográfica, donde también cuenta con gran popularidad y reconocimiento. Algunas de sus películas más sonadas pueden ser las dirigidas por Akira Kurosawa como *Shizukanaru kettô (The Quiet Duel, 1949)*, u otras películas como *Zatôichi monogatari* (Kenji Misumi, 1962), *Chûshingura (47 Ronin, Hiroshi Inagaki, 1962)*, *Jûsan-nin no shikaku (13 Assassins, Eiichi Kudô, 1963)* o *Ningen kakumei* (Toshio Masuda, 1973)<sup>358</sup>. Aun con todos estos títulos y de que sus composiciones sean importantes para la historia de las bandas sonoras japonesas (Koizumi, 2008: 85), su trabajo más reconocido, valorado y estudiado será el de la saga *Godzilla*, donde escribe la música de 12 de las 26 películas que componen la franquicia (Hosokawa, 2004). Uno de sus elementos musicales en la partitura de *Godzilla* es la incorporación de la música electrónica (Kalinak, 2010: 76). No obstante, lo más importante de esta banda sonora es su leitmotiv y tema principal, y el cómo la música se adhiere a un personaje a través de varias películas y muchos años. Estos elementos de la música de *Godzilla* y su significado para la música cinematográfica y el propio cine se han tratado con detalle y profundidad en trabajos como Hosokawa (2004), del que amparamos a la lectura. Con esto, en la creación de *Godzilla* se crea también una banda sonora que se adhiere al personaje y ambos se convierten en elementos inseparables para la comprensión e identificación total de la obra en su propio universo audiovisual. Así, en la producción de numerosas obras que adaptan la historia del monstruo es imposible separar al personaje de su música original, independientemente del compositor que escriba la música. Un ejemplo reciente de esto en el género del anime lo tenemos en la serie *Godzilla Singular Point* (Atsushi Takahashi, 2021), donde el compositor de la misma, Kan Sawada, utiliza sus propias adaptaciones y orquestaciones de la pieza original compuesta por Akira Ifukube para representar al famoso monstruo.

La participación de este importante compositor en el género de la animación se reduce únicamente a la película de Toei Doga de 1963 *Wanpaku Oji no Orochi Taiji*. No obstante, creemos importante su nombramiento como figura referente en la historia del cine japonés y la música japonesa que participa brevemente en la animación. Tras

---

<sup>358</sup> Enlace a la página de IMDB donde se pueden apreciar las numerosas composiciones para películas realizadas por Akira Ifukube: <https://www.imdb.com/name/nm0006136/> (Última visualización 07/10/2021).

numerosos trabajos en la tradición musical de su país y en las bandas sonoras, Akira Ifukube fallece en el año 2006. Para la banda sonora de la película animada de Yugo Serikawa, Akira Ifukube utiliza su propio estilo particular y su amplia experiencia, motivos por los que la banda sonora contiene elementos diferentes a los anteriores largometrajes de Toei de finales de los 50 y principios de los 60; diferencias que no responden a la evolución de la animación sino al estilo del propio compositor. De entre estas diferencias que resaltan las características del compositor podríamos destacar que la música no se desarrolla en un hilo continuo, se utiliza abundantemente en los momentos de más acción y de desarrollos narrativos, pero hay mayor número de escenas sin música. Además, encontramos un uso muy escaso del *mickeymousing* –recurso muy característico de la animación–, y una sonoridad y desarrollo armónico muy influenciado por la música tradicional japonesa, elemento propio de la música de Ifukube. No obstante, se destaca la habilidad de Ifukube para adaptarse a la animación, ya que sí utiliza otras técnicas típicas como la figuración musical, las canciones, la música diegética, la música descriptiva de paisajes, y una música ampliamente épica y heroica en los momentos culminantes.

---

## ANEXO 8. Los primeros compositores del anime, 1963-1969

A partir del año 1963 y con el crecimiento exponencial del anime, los compositores que escriben bandas sonoras para el género comienzan a ser más numerosos, así como más conocidos y de los que se puede disponer más información. Por esto, desde este anexo en adelante se ofrecerá la información que creemos más oportuna para los propósitos de la tesis. No hacemos biografías elaboradas, sino una especie de comentarios, recorrido y análisis sobre los elementos más importantes de los compositores de las obras que se han analizado en la muestra de investigación.

**Hiroaki Hagiwara:** Hiroaki Hagiwara (1925-1984), compositor japonés natural de Iwamizawa, Hokkaido. En su carrera musical es conocido principalmente por componer la música de numerosas películas, siendo la primera de ellas *Saraba Rabaru* (Ishiro Honda, 1954). Posteriormente, sus películas más reconocidas son *Suruga yûkyôden: Toba arashi* (Kazuo Mori, 1964), *Kureji ogon sakusen* (Takashi Tsuboshima, 1967) y *Nippon ichi no shokku otoko* (Takashi Tsuboshima, 1971). En el ámbito del anime se le conoce por poner la música de cuatro series de televisión: *8 Man* (*Eightman*, Haruyuki Kawajima, 1963), *Fight Da!! Pyuta* (Hiroyoshi Mitsunobu, Ken Saito y Makoto Nagasawa, 1968), *Kaminari Boy Pikkaribee* (Hiroyoshi Mitsunobu, 1967) y *Hoshi no Ko Chobin* (Rintaro, 1974). De estos cuatro animes podemos considerar su más representativo e importante *8 Man* (1963). Esto es debido a que en esta serie para televisión –de las primeras del género anime– Hagiwara consolida las nuevas técnicas, formas, funcionalidades y recursos de las bandas sonoras para los animes televisivos que predominan en los años 60, tal y como se ha visto en su correspondiente capítulo de la investigación.

**Hideo Arashino:** También conocido como Hidehiko Arashino. Compositor japonés natural de Kioto nacido en 1935 y fallecido en 2016. Tras formarse como compositor en la Universidad de las Artes de Tokio, realiza una carrera como compositor de música de concierto. Escribe algunas piezas reconocidas como su *Sonatine* para saxofón, varias piezas para piano, algunas piezas para otros instrumentos solistas como la tuba –*sonatina para tuba y piano*–, y otras obras como *Tensai*, que se trata de una pieza escénica del *Rakugo buffa*, una especie de mezcla del *Rakugo* (arte escénica japonesa) con la *ópera buffa*. No obstante, es más conocido por ser un compositor y arreglista de música comercial. Participa también en el ámbito cinematográfico con películas como *Inochi shirazu no aitsu* (Akinori Matsuo, 1967) y *Wasureru monoka* (Akinori Matsuo, 1968).

Arashino es un compositor reconocido en el género del anime, ya que su trabajo para *Tetsuji 28-go* (*Gigantor*, Yonehiko Watanabe y Tadao Wakabayashi) contribuye a asentar las nuevas formas musicales en los cambios que se producen en la animación japonesa en 1963. A partir de este año, compone la música de varias series anime como: *Prince Planet* (*Yusei Shonen Papii*, Sato Okura, 1965); *Yusei Kamen* (*Planetary Mask*, vv. directores, 1966); *Boken Gabotejima* (*Adventure on the Gaboten Island*, Haruyuki Kawajima, 1967); y *Norakuro* (Toru Murayama, 1970). Con estas cinco series de animación se demuestra en cierta medida cómo a partir de los años 60, con el crecimiento del anime, los diferentes compositores trabajan para un mayor número de obras, lo que hace destacar a los propios creadores y diferenciarlos de otros de la época clásica de la animación japonesa.

**Nobuyoshi Koshibe:** Nobuyoshi Koshibe (1933-2014), natural de Tokio, es un compositor de gran relevancia para el nacimiento y evolución del anime durante las décadas de 1960 y 1970. Está coacreditado, junto con Hideo Arashino, como compositor de *Tetsujin 28-go* (1963), donde asienta los nuevos recursos musicales del anime. Estos recursos los estandariza y establece definitivamente en posteriores obras anime como *Speed Racer* (*Mach Go Go Go*, Hiroshi Sasagawa y Tatsuo Yoshida, 1967), el cual es quizá su trabajo más conocido y en el que hemos visto cómo no solo establece las nuevas formas al componer recursos que aun encontramos en el anime actual, sino que comienza a darle más originalidad a la música del anime escribiendo piezas menos usuales en compases de 7/4 con sonoridades más duras en modos menores. En los años siguientes compone la música de animes recocidos de éxito internacional como *The Adventures of Hutch the Honeybee* (*Konchu Monogatari Minashigo Hutch*, Ippei Kuri y Seitaro Hara, 1970) y uno de los animes más populares en nuestro país, *Doraemon*, una de las franquicias más longevas del anime, la que aun hoy día sigue emitiéndose y cuenta con numerosas películas, series, especiales, etc. Nobuyoshi Koshibe solo compone la música del primer *Doraemon* emitido en 1973 con 26 episodios, dirigido por Mitsuo Kaminashi. En lo referente a series longevas, Koshibe destaca también con el caso de *Sazae-san* (vv. directores), una serie que comenzó a emitirse en 1969 y la que aun hoy día se sigue retransmitiendo, contando con más de 3500 capítulos. En la banda sonora de esta serie solo están acreditados Kunihiro Kawano y Nobuyoshi Koshibe, por lo que Koshibe trabaja para esta serie durante casi toda su carrera.

A pesar de estos trabajos más sonados, *Speed Racer* (1967), *Sazae-san* (1969) y *Doraemon* (1973), Nobuyoshi Koshibe también compone la música de otras numerosas

---

obras reconocidas y configuradoras del género anime. Algunos de estos títulos son: *Judo Boy* (*Kurenai Sanshiro*, Ippei Kuri, 1969); *Huckleberry no Boken* (Hiroyoshi Mitsunobu, 1976); *Attack on Tomorrow* (*Ashita no Attack*, Fumio Kurokawa, 1977); *Jetter Mars* (Rintaro, 1977); y *The Mysterious Cities of Gold* (*Taiyo no ko Esteban*, Hisayuki Toriumi, 1982); compone además la canción de la película *Haguregumo* (*Wandering Clouds*, Mori Masaki, 1982). En nuestros objetos de estudio también hemos considerado su trabajo para *Decision* (*Animentari Ketsudan*, Ippei Kuri, 1971), la cual está catalogada como *Animentary*, un documental en formato anime de los sucesos de la Segunda Guerra Mundial en los sectores asiático y pacífico (Clements, 2013: 146). No obstante, al ser en formato documental, la música de Koshibe, de imitación militar y bélica, se adhiere a la imagen de una forma más neutra, como medio para crear cierta empatía que propicie la atención sobre los acontecimientos históricos. Por estos motivos es por lo que consideramos más relevantes sus composiciones en obras con narraciones ficticias características del género anime como *Speed Racer* (1967), cuya banda sonora asentó y estableció algunos de los recursos musicales del anime.

Nobuyoshi Koshibe también compone la música de algunas películas de acción real como *Shanghai bansukingu* (Kinji Fukasaku, 1984). Sin embargo, para los propósitos de la investigación y a la vista de lo ya expuesto lo consideramos un compositor muy importante para el género del anime debido a que realiza una gran carrera en el medio y a que fue de los primeros en establecer algunas de las bases musicales de las bandas sonoras del anime en los años 60.

**Taku Izumi:** También se puede encontrar con el nombre de Takao Imaizumi. Compositor japonés de canciones, nacido en 1930 y fallecido en 1992. Es un compositor reconocido en el género del anime, donde escribe tanto canciones como música extradiegética en las narrativas de las obras. Compone la banda sonora de algunas de las primeras series del género en los años 60 como *Space Ace* (*Uchu Ace*, Hiroshi Sasagawa y Toshio Kinoshita, 1965) –junto a Akihiro Komori–, *Uchu Shonen Soran* (Haruyuki Kawajima, 1965) y *Moretsu Ataro* (*Furious Ataro*, Isao Takahata, 1969). Compone también la música de series posteriores como *Mahou Shoujo Lalabel* (*Lalabel the Magic Girl*, Hiroshi Shindara, 1980) y algunas películas y cortometrajes anime de carácter infantil durante las décadas de 1970 y 1980. Dentro del género del anime se le conoce tanto por sus canciones como por su música extradiegética de las primeras obras de algunas franquicias que aún hoy día se siguen desarrollando. En lo referente a su trabajo como compositor de

canciones escribe tanto *openings* como *endings* e *insert songs* de series como *Nozomi in the Sun* (*Sasuri no Taiyo*, Chikao Katsui, 1971). Tras su muerte, algunas canciones que compone fuera del anime se utilizan como *endings* o *insert songs* (adaptados) para obras anime actuales. Unos ejemplos son: el tercer *ending* de *Heaven's Lost Property* (*Sora no Otoshimono*, Hisashi Saito, 2009), el *ending* de la película *Ashura* (Keiichi Sato, 2012) o una *insert song* de la última película del remake de *Evangelion*, *Evangelion: 3.0+1.0: Thrice Upon A Time* (*Shin Evangelion Gokijo-ban ://*, Hideaki Anno, 2021).

En lo referente a las franquicias, compone mucha de la música y canciones de varias obras de *Soreike Anpanman*, una franquicia del anime con numerosas películas, especiales y numerosos capítulos en su serie de televisión. No obstante, su trabajo más importante, reconocido y popular es el realizado para la franquicia *Gegege no Kitaro*. En la serie original de 1968 ya hemos visto cómo compone y utiliza algunos recursos que aún se siguen viendo en el anime. Además, el *opening* de esta serie original con música de Taku Izumi –y que es el tema principal de la serie– se convierte en una de las canciones más conocidas del anime y el tema particular e inseparable del protagonista *Kitaro*. La melodía en estilo cómico-terrorífico de Izumi se vuelve a utilizar como *opening* en una de las series contemporáneas de la franquicia, *Gegege no Kitaro* (Kouji Ogawa, 2018). Por lo tanto, Taku Izumi se puede considerar como uno de los compositores representativos en la creación del anime durante la década de los 60.

**Taichiro Kosugi:** Taichiro Kosugi (1927-1976) es un compositor japonés que realiza una amplia carrera en el ámbito de las bandas sonoras y la música cinematográfica. Sus películas más conocidas son *Ore wa jigoku e yuku* (Hiroshi Noguchi, 1961), *Kirimaru kirikagure* (Yasushi Sasaki, 1961), *Jigoku no saiten* (Yôichi Ushihara, 1963) y *Zatôichi sekisho-yaburi* (Kimiyoishi Yasuda, 1964). Sin embargo, su carrera en el medio del anime no es tan extensa, ya que solo compone la música para cuatro obras de la compañía Toei Animation en los años 60 y 70 como: *Cyborg 009* (Yugo Serikawa, 1966), *Cyborg 009 and the Monster Wars* (Yugo Serikawa, 1967), la serie de televisión derivada de estas películas en 1968 y la película *Panda no Daiboken* (*The Panda's Great Adventure*, Yugo Serikawa, 1973). A pesar de esta corta carrera en el anime, presenta cierta relevancia, ya que empieza a introducir los recursos y sonoridad musical de las series anime de televisión dentro del formato largometraje con las dos películas de *Cyborg 009*. La introducción de estas técnicas televisivas en películas se ve reflejada en posteriores obras como *30000 Miles Under the Sea* (*Kaitei Sanman Mile*, Takeshi Tamiya, 1970).

**Ryoichi Mizutani:** Ryoichi Mizutani es un compositor que en el ámbito del anime solo trabaja para la serie de televisión *Ninpu Kamui Gaiden (Kamui the Ninja: Stories Other Than the Legend, Yonehiko Watanabe, 1969)*, por lo que no podemos considerarlo especialmente importante. En esta serie Mizutani utiliza las mismas técnicas y elementos que otras bandas sonoras de los años 60 como: utilización puntual en momentos narrativos importantes, expresión de emociones y sensaciones, apuntes breves, acompañamiento de las acciones de combate, y una instrumentación muy reducida con utilización predominante de la trompeta y algunos instrumentos como el arpa de boca, la carraca, el sintetizador, la guitarra eléctrica, el theremín o el bajo eléctrico. Además, similar a *Dororo (1969)*, la música utiliza elementos e instrumentos tradicionales japoneses (como el *sakuhachi*), y potencia algunos de los puntos narrativos característicos de la obra como el desarrollo de los personajes, su profundidad emocional, los pensamientos filosóficos sobre la vida y la muerte, la moralidad de los villanos, los ideales de los personajes, la decadencia a la locura y algunos momentos más dramáticos.

**Seiichiro Uno:** Seiichiro Uno (1927-2011) es un compositor japonés natural de la prefectura de Hyogo y graduado en la Universidad de Waseda. Aunque en este trabajo lo destaquemos por su estilo jazzístico en la película *Jack and the Witch (Taiji Yabushita, 1967)*, o por la partitura orquestal compuesta para el largometraje *Puss 'n Boots (Kimio Yabuki, 1969)*, es un compositor referente en el surgimiento del anime durante los años 60 y 70. Compone la música de series de televisión como *Kaito Pride (Taku Sugiyama, 1965)*, *Wonder Three (Osamu Tezuka y Taku Sugiyama, 1965)*, *Andersen Monogatari (Masami Hata, 1971)*, *Chibikko Kaiju Yadamon (Little Monster Yadamon, Tomio Sagisu, 1968)*, *Moomin (Masaki Osumi y Rintaro, 1969)*, *Fables of the Green Forest (Yama Nezumi Rocky Chuck, Masaharu Endo, 1973)*, *Ikkyu-san (Kimio Yabuki, 1975)* y *Vicke the Little Viking (Chiisana Viking Vicke, Hiroshi Saito, 1974)*. Además, también está acreditado como cooperador musical de la banda sonora de *Only Yesterday (Omohide Poro Poro, Isao Takahata, 1991)*, una de las películas referentes del Studio Ghibli. Por lo tanto, es uno de los compositores representativos en el nacimiento del anime durante los años 60, lo que queda reflejado en su trabajo para *Shonen Jack to Mahotsukai (Jack and the Witch, Taiji Yabushita, 1967)*, que fue el primer anime en llevarse el premio a la mejor banda sonora otorgado por los Mainichi Film Awards –premios otorgados por uno de los periódicos más grandes de Japón desde 1946– (Clements & McArthy, 2006: 308).



**Michio Mamiya:** Michio Mamiya, nacido en 1929, compositor natural de la ciudad de Asahikawa, de la isla japonesa de Hokkaido. Es un compositor ampliamente conocido en su país, formado en la Universidad Nacional de Bellas Artes y Música de Tokio, donde también imparte clases. A parte de la composición también se dedica a la musicología, a la dirección de orquesta y a impartir clases de música y composición. Es un compositor con una amplia y prolífica carrera en el ámbito de la música pura y la música de concierto. Compone numerosas obras entre piezas orquestales, piezas para banda de viento, música coral, piezas para cantantes líricos, música de cámara, piezas para piano, obras escénicas y piezas para instrumentos tradicionales japoneses. Se introduce también en el ámbito de las bandas sonoras y la música cinematográfica, donde a pesar de componer para algunas películas de acción real, destaca y es más conocido por su trabajo en el cine de animación, concretamente para tres películas del importante director del género anime Isao Takahata. En el año 1968 Mamiya compone la música de la película *Horus-Prince of the Sun (Taiyo no Oji-Hols no Daiboken*, Isao Takahata), la cual es representativa en la evolución musical de la década de los 60. Posteriormente compone la música de un cortometraje de animación, *Tenguri, the Boy of the Plains (Sougen no Ko Tenguri*, Yasuo Otsuka, 1977). Tras su trabajo para *Horus*, su siguiente película más representativa es *Gauche the Cellist (Serohiki no Goshu*, Isao Takahata, 1982).

Finalmente, será la banda sonora de su última película de animación la que alcanzará gran fama y reconocimiento tanto en Japón como a nivel internacional debido al propio éxito e importancia de la película, *Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka [La Tumba de las Luciérnagas]*, Isao Takahata, 1988). Michio Mamiya compone una partitura en la que algunas piezas presentan patrones armónicos que se son característicos del género del anime. Además, su música es una necesaria vía de comunicación y expresión de las emociones y experiencias tanto felices como trágicas que viven los hermanos protagonistas. Por lo tanto, con Michio Mamiya estamos ante un compositor reconocido fuera del anime por su propia carrera, y dentro del anime por componer la emocional música de una de las películas icónicas del género.

**Isao Tomita:** Isao Tomita, compositor japonés natural de Tokio, nacido en 1932 y fallecido en 2016. Con este compositor ocurre algo semejante que con compositores anteriores como Tadashi Hattori, Hikaru Hayashi, Fumio Hayasaka o Akira Ifukube, la figura de un compositor no solo importante para la música japonesa, sino también para la música internacional, y que participa en el ámbito de la animación. Además, la aportación

---

de Isao Tomita es verdaderamente importante para la evolución musical del género anime y el asentamiento de los nuevos cambios que se producen en la década de los 60. Con respecto a su carrera musical, se le considera uno de los mayores exponentes a nivel internacional de la música electrónica y sintetizada desde la década de los 70, llegándose a apodar como “El padrino de la música electrónica”. Algunos de sus álbumes más reconocidos al respecto de este estilo electrónico son: *Electric Samurai: Switched on Rock* (1972) o *The Planets 2003* (2003). La importancia de Tomita para la música electrónica le ha llevado a ser un compositor tratado en el ámbito académico<sup>359</sup>.

No obstante, su carrera musical en el ámbito del anime no es tan conocida, lo cual es llamativo ya que es un compositor muy presente y representativo durante todo el anime de la década de los 60, contando con obras muy importantes para el género y su evolución. Dentro de la animación también desarrolla su particular estilo electrónico y sintetiza piezas clásicas reconocidas, por ejemplo, en los cortometrajes *Mermaid* (Mushi Production, 1964) y *Pictures at an Exhibition* (Mushi Production, 1966). La narrativa, simbólica, representativa y en ocasiones grotesca-cómica utilización de la música electrónica de Tomita para estos cortometrajes se ha analizado y tenido en cuenta para los análisis técnicos. No obstante, dado que las obras pertenecen a una serie de cortometrajes artísticos alejados del anime comercial televisivo de los años 60, hemos decidido dejarlas para trabajos futuros ya que nuestro interés principal en los 60 son las series televisivas. Tomita también cuenta con bandas sonoras para series y películas de acción real que amplían su prolífica carrera.

Para la animación japonesa y el anime compone la música de reconocidas series y películas de la década de los 60 como: *Simbad the Sailor* (*Sindbad no Boko*, Taiji Yabushita y Yoshio Kuroda, 1962), *Big X* (Mitsuteru Okamoto y Osamu Dezaki, 1964), *Fight Osper* (*Tatakae! Osupa*, vv. directores, 1965), *Kimba the White Lion* (*Jungle Taitei*, Shigeyuki Hayashi y Eiichi Yamamoto, 1965), *Gulliver's Travels Beyond the Moon* (*Gulliver no Uchu Ryoko*, Yoshio Kuroda, 1965), *Princes Knight* (*Ribbon no Kishi*, Chikao Katsui y Kanji Akahori, 1967) y *Cleopatra, Queen of Sex* (Eiichi Yamamoto y Osamu Tezuka, 1970) entre varias otras. En estas obras, en concreto las analizadas como *Simbad* (1962), *Kimba* (1965), *Gulliver* (1965) y *Princess Kignt* (1967), Tomita

---

<sup>359</sup> Enlace a la página web donde se hace una breve recopilación de las fuentes académicas que han tratado algunos aspectos de la música de Isao Tomita: [http://www.isaotomita.net/biography\\_two.html#top](http://www.isaotomita.net/biography_two.html#top) (última visualización 06/10/2022).

demuestra, por un lado, su talento como compositor al componer música orquestal alejada del estilo electrónico por el que es más recordado. Además, en estas obras se demuestra su versatilidad ya que compone utilizando tanto elementos musicales de los dibujos animados clásicos como varios de los recursos del nuevo anime televisivo a partir de 1963. Así, tras estas obras, podemos considerar sus trabajos más importantes dentro del anime la película *A Thousand & One Nights (Senya Ichiya Monogatari)*, Eiichi Yamamoto, 1969) y la serie de televisión *Dororo (Dororo to Hyakkimaru)*, Gisaburo Sugii, 1969).

En la primera, produce cierta experimentación, mezclando y alternando el estilo rock con grandes sinfonismos orquestales, lo que anticipa otras experimentaciones de las bandas sonoras de los 70 y los 80. En *Dororo* (1969), Tomita realiza un cambio representativo al utilizar tanto música tradicional japonesa como música orquestal y coral. Además, en esta serie utiliza los recursos ya estandarizados de la época como el uso puntual la música o la presencia de pocos instrumentos. No obstante, lo más representativo de *Dororo* es su música emocional y trágica que potencia los elementos traumáticos, tristes, dramáticos y oscuros de uno de los animes representativos de la madurez del género. Por lo tanto, Isao Tomita y su trabajo en el anime de la década de los 60, en especial su partitura para *Dororo* (1969), es importante en la creación del anime como género y medio de animación.

**Shunsuke Kikuchi:** Shunsuke Kikuchi (1931-2021) es un prolífico compositor japonés que ha dedicado su carrera casi exclusivamente a la música para medios audiovisuales, con numerosas composiciones para películas y series de televisión japonesas de acción real. No obstante, es más conocido por su trabajo en el ámbito del anime, donde se convierte en uno de los más importantes compositores durante las décadas de 1970 y 1980, debido a su amplia dedicación al medio. Empieza su carrera en el anime en los años 60 con pequeñas series de dibujos animados como *Dakachin (Dokachin the Primitive Boy)*, Tatsunoko Production, 1968). Su primer trabajo importante para el medio es la banda sonora de *Tiger Mask* (Takeshi Tamiya, 1969). En esta obra deja claro su principal estilo de composición, el cual prima la sonoridad de los vientos metales en modo menor en conjunción con el rock y el blues, acompañando las escenas de acción y combate. Además, ya se ha visto cómo gracias a esta serie es de los primeros en establecer las nuevas técnicas musicales del anime. Debido a esto está también ligado a la franquicia de *Tiger Mask* y compone la música de la segunda temporada de la serie en el año 1981.

Sigue desarrollando una amplia y reconocida carrera en la década de los 70 componiendo para series como: *Samurai Giants* (Tadao Nagahama, 1973); *Casshan* (*Shinzo Ningen Casshan*, Hiroshi Sasagawa, 1973); *Getter Robo* (vv. directores, 1974); *Hurricane Polymar* (*Hariken Polymar*, Tsueno Ninomiya, 1974); *Dino Mech Gaiking* (*Daiku Maryu Gaiking*, Tomoharu Katsumata, 1976); *UFO Robo Grendizer* (Tomoharu Katsumata, 1975) y *La Seine no Hoshi* (*Étoile de la Seine*, Masaaki Osumi, 1975).

En el año 1979 Kikuchi recoge la estela de Nobuyoshi Koshibe y compone la música de la segunda temporada de *Doraemon*. Es a partir de esta segunda temporada cuando comienza la larga franquicia del *Gato Cósmico*, emitiéndose hasta 2005. Kikuchi compone la música de la serie durante todos estos años y sus más de 1000 episodios. Compone también la música de la nueva serie de *Doraemon* que comienza en 2005 (dirigida por Kozo Kusuba y Tsutomu Shibayama), donde ya se le acredita junto con Kan Sawada. Por lo tanto, al estar ligado a esta reconocida franquicia, compone también la música de las más de 10 películas y especiales de *Doraemon* que se estrenan durante las décadas de 1980 y 1990. Su trabajo para esta franquicia lo alterna con otras obras como *Arcadia of My Youth: Endless Orbit SSX* (*Waga Seishun no Arcadia: Mugen Kido SSX*, Masamitsu Sasaki y Tomoharu Katsumata, 1982), *High School Kimengumi* (*Funny Faces in High School*, Hiroshi Fukutomi, 1985) y *Kamen no Ninja Akakage* (Susumu Ishizaki, 1987).

Junto a esta carrera, Shunsuke Kikuchi es posible que sea de los compositores de anime más tarareados en nuestro país. Esto es debido a que a partir del año 1986 y durante toda la década de los 90 compone la banda sonora de los dos animes más populares en nuestro país: *Dragon Ball* (Daisuke Nishio y Minoru Okazaki) y su secuela *Dragon Ball Z* (Daisuke Nishio y Shigeyasu Yamauchi, 1989). Así, con la extensión de la franquicia y la creación de películas y especiales como *Dragon Ball Z: Bardok – The Father of Goku* (Daisuke Nishio, 1990), *Dragon Ball Z: Super Android 13* (Kazuhito Kikuchi, 1992) y *Dragon Ball Z: Wrath of the Dragon* (Mitsuo Hashimoto, 1995) entre muchas otras, Shunsuke Kikuchi compone la música de la mayor parte del universo de *Dragon Ball* hasta la época actual, en donde ya entran otros compositores para la música de las nuevas series y películas, como la partitura de Naoki Sato para el largometraje *Dragon Ball Super: Super Hero* (Tetsuro Kodama, 2022). Por lo tanto, estamos ante uno de los compositores más representativos en la época de creación y expansión del anime durante los años 70, 80 y 90. Además, siempre ha mantenido un estilo común, ya que su especial

utilización del viento metal en modo menor para acompañar los combates y el uso de otros instrumentos como las carracas está presente en la mayor parte de *Dragon Ball* (1986) y *Dragon Ball Z* (1989), donde hay sagas enteras con más de 30 episodios en las que apenas se escuchan modos mayores en la música. Aunque Shunsuke Kikuchi realiza la mayor parte de su carrera en los 70 y 80, lo hemos incluido en este anexo por asentar tanto sus bases musicales como algunos de los recursos musicales del anime en la serie *Tiger Mask* (1969).

---

## ANEXO 9. Compositores del anime, década de 1970

**Masao Yagi:** Masao Yagi, compositor japonés natural de Tokio nacido en 1932 y fallecido en 1991. Es un pianista y compositor que se dedica fundamentalmente al jazz. Uno de sus álbumes más conocidos en este estilo es *Inga* (1973). También desempeña una amplia y reconocida carrera como compositor de música cinematográfica y bandas sonoras. Sus películas más sonadas son *Sangyo supai* (Eiichi Kudo, 1968), *Yakuza keibatsu-shi: Rinchi!* (Teruo Ishii, 1969), *Zenka onna: Koroshi-bushi* (1973) y *Yamaguchi-gumi San-daime* (Kôzaku Yamashita, 1973). En el ámbito del anime y la animación japonesa solo se tiene constancia de que componga para dos obras, el cortometraje *Satsujin-Murder* (Makoto Wada, 1964) y la serie de televisión *Ashita no Joe* (*Tomorrow's Joe*, Osamu Dezaki, 1970). Su trabajo para esta última serie es representativo dentro del anime por varios motivos. El principal de ellos es que consigue hacer de las bandas sonoras con poco presupuesto (utilizando muy pocos instrumentos y haciendo una amplia repetición temática) elementos importantes en la narrativa que se integran en la obra y refuerzan componentes simbólicos y psicológicos del argumento y los personajes. En algunas ocasiones la banda sonora es necesaria para complementar la ambientación pesimista, trágica y decadente del anime. Además, en varias de las piezas de esta banda sonora se aprecia el particular estilo y sonoridad jazz de Masao Yagi, lo que en sí da variedad al conjunto de bandas sonoras del anime de la década.

**Masahiko Satoh:** Masahiko Satoh (1941-), natural de Tokio, es un pianista, arreglista y compositor de jazz muy conocido tanto en su país de origen como internacionalmente. Tras graduarse en la Universidad de Keio pasa unos años en Estados Unidos estudiando en el Berklee College of Music. Realiza una larga carrera en el mundo del jazz, contando con numerosos trabajos discográficos y realizando conciertos a nivel internacional. Ejemplos de dos de sus álbumes en esta larga carrera son *Kayobi No Onna* (1973) y *Edo Gigaku* (2011). Con Satoh volvemos a tener un ejemplo de un compositor y músico japonés representativo que participa en el anime. En este género compone la música de algunas películas y OVA como: *Panda Go, Panda* (*Panda Kopanda*, Isao Takahata, 1972), *The Fantastic Adventures of Unico* (Toshio Hirata, 1981), *Kiki to Lala no Aoi Tori* (Masami Hata, 1989) y *Final Fantasy: Legend of the Crystals* (Rintaro, 1994). No obstante, su trabajo más importante y reconocido para una película de animación es su partitura para *Belladonna of Sadness* (*Kanashimi no Belladonna*, Eiichi Yamamoto, 1973).

En esta completa banda sonora, Masahiko Satoh compone numerosas piezas que son reflejo del propio aire experimental del largometraje. Compone piezas jazz, piezas de corte satírico, piezas electrónicas, piezas perturbadoras, piezas que rozan el heavy metal o el rock duro, y piezas en un estilo psicodélico con elementos de improvisación. De hecho, muchas imágenes y secuencias del largometraje relegan en la música para la expresión de las sensaciones evasivas y a la vez trágicas que se pretenden conseguir. Esto se ve por ejemplo en las escenas de la violación, donde las penetraciones se sincronizan con la repetitiva melodía del órgano; o en las secuencias de las imágenes abstractas, que se sincronizan con piezas psicodélicas que expresan la “locura” y perturbación a la que está ligada la historia de la humanidad. La música de Masahiko Satoh para *Belladonna of Sadness* (1973) es uno de los ejemplos más ricos en cuanto a la relación que existe entre la música y el anime con temáticas más adultas o complejas. Además, es un ejemplo que representa la propia evolución de las bandas sonoras en el anime debido, por un lado, a la utilización del rock, y por el otro al anticipar la importancia de la música en otros animes complejos de la década de los 80.

**Michiaki Watanabe:** Compositor japonés nacido en la prefectura de Aichi en 1925 y fallecido en junio de 2022. Junto con Shusuke Kikuchi es otro de los compositores para anime más representativos de la década de 1970, y el cual desarrolla una larga carrera que llega hasta el siglo XXI. También se le puede ver con el nombre de Chuumei Watanabe, con el que firma varios de sus animes. Michiaki Watanabe es un compositor muy ligado a la franquicia de *Mazinger Z*, ya que compone la música de la serie original en el año 1972, la secuela *Great Mazinger* (vv. directores, 1974) y algunas películas de la franquicia como: *Mazinger Z tai Ankoku Daishogun* (Nobutaka Nishizawa, 1974), *Mazinger Z Vs. Dr. Hell* (Yugo Serikawa, 1974) y el crossover *Mazinger Z Vs. Devilman* (Tomoharu Katsumata, 1973) junto con Goh Misawa, el compositor del anime *Devilman* (vv. directores, 1972), otra de las series referentes de la década. La rítmica y sincopada melodía con influencia rock que Watanabe compone como tema principal y *openign* de *Mazinger*, y que acompaña las acciones y combates más importantes de la serie potenciando la epicidad y heroicidad de los momentos, es de los temas musicales más conocidos y escuchados del anime. Aun con todo, Michiaki Watanabe desempeña una larga carrera en el género, componiendo la música de otras muchas obras. Algunos de sus trabajos en las series televisivas de la década de los 70 son: *Kotetsu Zieg* (Masayuki Akehi, 1975), *Magnos The Robot* (*Magnerobo Ga-Keen*, Tomoharu Katsumata, 1976),

---

*Gasshin Sentai Mechander Robo* (Yoshitaka Nitta, 1977), *Tepppei (Ore wa Tepppei)*, vv. directores, 1977) y *Song of Baseball Enthusiasts (Yakyukyo no Uta)*, Tameo Konohawa, 1977). En la década de los 80 también compone en algunas series como *Kosoku Denjin Albegas* (Kozo Morishita, 1983) y *Video Warrior Laserion (Video Senshi Lezarion)*, Kozo Morishita, 1984). Compone la música de algunas OVA como *Fight Iczer-One* (Toshihiro Hirano, 1985), *Hajyataisei Dangaioh* (Toshihiro Hirano, 1987), *Gakuen Tokuso Hikaruon* (Kazuhiro Ochi, 1987) y *Leina: Wolf Sword Legend (Leina Kenrou Densetsu)*, Kiyoshi Murayama, Nobuyoshi Habara y Takao Kato, 1988). Su carrera llega hasta los años 90 con series como *Getter Robo Go* (Hiroaki Shibata, 1991,) y hasta el presente siglo con obras como *Godannar (Shinkon Gattai Godannar)*, Yasuchika Nagaoka, 2003). Por lo tanto, estamos ante un compositor con una amplia carrera dedicada al género del anime y que en la década de los 70, con series como *Mazinger Z* (1972), afianza las nuevas formas y sonoridades musicales que cambiaron en el anime de los años 60.

**Akihiro Komori:** Akihiro Komori (1931-2016) compositor natural de la capital japonesa que es reconocido por sus composiciones para algunas obras anime icónicas de la década de los 70. Compone junto con Taku Izumi una de las primeras obras anime para televisión de los años 60: *Space Ace (Uchu Ace)*, Hiroshi Sasagawa y Toshio Kinoshita, 1965). Posteriormente trabaja tanto para series de televisión como películas anime. Entre sus series destacan algunos animes infantiles como *Monarch: The Big Bear of Tallac (Seton Doubutsuki: Kuma no Ko Jacky)*, Yoshio Kuroda, 1977), *Bannertail: The Story of Gray Squirrel (Seaton Doubutsuki Risu no Banner)*, Yoshio Kuroda, 1979), *Honey Honey no Suteki na Boken* (Takeshi Shirato y Yoshitaka Nitta, 1981) y *Meiken Jolie* (Keiji Hayakawa, 1981). Algunas de sus composiciones para películas anime son *Sekai Meisaku Dowa: Hakucho no Oji*, Nobutaka Nishizawa y Yuji Endo, 1977), *Manga Aesop Monogatari*, Norio Hikone, 1983), *Hoero Bun Bun* (Toshio Hirata, 1987) y un medimetraje en el presente siglo, *Hal's Flute (Hal no Fue)*, Hiroshi Kawamata, 2011). No obstante, sus animes más reconocidos son los pertenecientes al género de ciencia-ficción de la década de los 70, uno de los (sub)géneros que causó el mayor crecimiento del anime de la época. Estos animes con música de Akihiko Komori son: *Astroganger* (Yoshitaka Nitta, 1972), *Reideen the Brave (Yuusha Reideen)*, Yoshiyuki Tomino y Tadao Nagahama, 1975) y *Balatack (Chojin Sentai Barattack)*, Nobutaka Nishizawa, 1977). De estos tres destacamos *Reideen the Brave* (1975), ya que la sonoridad de los vientos metales en piezas rítmicas que realizan variaciones instrumentales del *opening* de la serie



---

en los momentos de mayor acción y combate se asemejan a otras formas musicales de series anime icónicas de estos años como *Mazinger Z* (vv. directores, 1972) y *UFO Robo Grendizer* (Tomoharu Katsumata, 1975).

**Takeo Yamashita:** Takeo Yamashita (1930-2005) es un compositor japonés de jazz. Su carrera en el anime no es tan extensa como otros compositores de la década de 1970, pero sí es ciertamente representativa por varios motivos. Primero, compone la música de algunos de los tempranos animes televisivos de los años 60 como *Sennin Buraku (Hermit Village)*, Shigeharu Kaneko, 1963), *Mirai Kara Shonen Super Jetter* (Haruyuki Kawajima, 1965), *Wanpaku Tanteiden (Detective Brat Pack)*, Rintaro, 1968) y *Sabu to Ichi Torimono Hikae* (Rintaro, 1968). En la década de los 70 compone la música de algunos animes como *Andes Shonen Pepero no Boken (Adventures of Pepero the Andes Boy)*, Kazuhiko Udakowa, 1975) y *The Adventures of Gamba (Gamba no Boken)*, Osamu Dezaki, 1975). El segundo motivo, y por el cual hemos colocado a Yamashita como compositor de la década de los 70 a pesar de desarrollar su carrera al final de los 60, es por su banda sonora que hemos tomado como objeto de estudio: *Lupin the 3rd (Rupan Sansei)*, Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Masaaki Osumi, 1971). Para esta icónica serie anime Takeo Yamashita compone una banda sonora jazzística que contribuye a aumentar la variedad y desarrollo de las bandas sonoras para el anime de la década de los 70. Aunque sea el tema jazz de Yuji Ohno el que se convierte en la pieza icónica de *Lupin* a partir de 1977, el primero en incluir el jazz en la franquicia de *Lupin* fue Takeo Yamashita. Además, el jazz es un refuerzo narrativo para la ambientación de la serie ya que expresa el carácter del protagonista *Lupin* y las reincidentes acciones de su grupo de ladrones. Este y otros recursos como la utilización de la *Insert Song* dedicada a la representación del protagonista hacen que destaquemos a Takeo Yamashita como compositor del anime en el final de la década de los 60 y principios de los 70.

**Koichi Sakata:** Koichi Sakata (1942-) es un compositor japonés con una amplia carrera en la música cinematográfica y bandas sonoras. Algunos de sus trabajos más conocidos pueden ser *Abarê cho han* (Mio Ezaki, 1970), *Hihon: Muki tamago* (Shogoro Nishimura, 1975) y *Maruhi honeymoon: Boko ressha* (Yasuharu Hasebe, 1977). Su carrera en el ámbito del anime no es tan conocida, a pesar de contar con algunas series de televisión y películas como *Swiss Family Robinson* (Yoshio Kuroda, 1981), *Lucy-May of the Southern Rainbow (Minami no Niji no Lucy)*, Hiroshi Saito, 1982), *Oshin* (Eiichi Yamamoto, 1984), *Tottoi (The Secret of The Seal)*, Norifumi Kiyozumi, 1992) y *Rail of the Star-A True Story*

of *Children and War* (*O-Hoshisama no Rail*, Toshio Hirata, 1993). Compone también la música de algunas canciones como *Sayonara no Natsu -Kokuriko-zaka kara-*, que es el *ending* de la película del Studio Ghibli *From Up On Poppy Hill* (*Kokuriko-Zaka Kara*, Goro Miyazaki, 2011). En esta investigación destacamos a Koichi Sakata por la emocional y sentimental música compuesta para el icónico anime *Marco-From the Apennines to the Andes* (*Haha o Tazunete Sanzen Ri*, Isao Takahata, 1976). La música de Sakata es un refuerzo esencial tanto para la expresión emocional de la obra como para el desarrollo personal del protagonista *Marco* y las experiencias que vive en el largo viaje en busca de su madre. Esta banda sonora contribuye a dotar de variedad a la música del anime de los 70, ya que se distancia de las piezas rítmicas de los vientos metales dedicadas a los acciones y combates. La música de Sakata en *Marco* (1976) destaca por una música fraseológica y emocional que presenta funciones semejantes a otras series de temática similar como *Heidi* (1974), *Perrine Monogatari* (1978) y *Anne of Green Gables* (1979).

**Akira Miyoshi:** Akira Miyoshi (1933-2013), compositor japonés con una amplia carrera en la música pura y música de concierto. Presenta numerosas obras entre piezas para orquesta, obras para orquesta de viento, música de cámara, música para piano, guitarra, piezas para percusión, piezas para instrumentos tradicionales japoneses, canciones, música coral y algunas obras escénicas. Estudió en París, y en Japón fue alumno de Kozaburo Hirai, un compositor que ya hemos nombrado en la investigación, ya que trabajó para algunos cortometrajes de Noburo Ofuji de finales de los 50, entre ellos *Yûreisen* (*The Phantom Ship*, 1956), para el que compone una artística música coral. Akira Miyoshi, en el ámbito del anime solo se le acredita como compositor de la banda sonora de *Anne of Green Gables* (*Akage no Anne*, Isao Takahata, 1979) junto a Shigeto Mori. La orquestal y melódica banda sonora de *Anne of Green Gables* (1979) en la que Miyoshi utiliza ampliamente las cuerdas se relaciona con su carrera musical en el ámbito orquestal. Así mismo, contribuye a darle variedad a la música del anime de los 70 en cuanto a las diferencias entre obras de ciencia ficción y animes más íntimos con historias más humanas, en este caso de *Anne* sobre una huérfana que tras salir del orfanato tiene que adaptarse a su nueva vida. **Shigeto Mori:** (1950-1997) es un compositor del que se dispone muy poca información. En el género del anime solo se le acredita en la banda sonora de *Anne of Green Gables* (1979) junto a Akira Miyoshi y en la banda sonora de una película de Toei Doga de los años 80, *Papa Mama Bye-bye* (Hiroshi Shidara, 1985).

**Koji Makaino:** Koji Makaino (1948-) es un músico, compositor y arreglista de pop natural de la ciudad de Toyohashi, en la prefectura de Aichi. Makaino es un compositor con una amplia carrera en el ámbito de las bandas sonoras y la música para televisión. Algunas de sus obras de acción real son la serie *Uchû keiji Gyaban* (1982-1983) y la película *Katakuri-ke no kofuku* (*La felicidad de los Katakuri*, Takashi Miike, 2001). También desarrolla una larga carrera en el ámbito del anime donde no solo compone música instrumental, sino que compone las canciones –tanto *openings*, como *endings* o *insert songs*– de muchos animes a lo largo de diferentes décadas. Por ejemplo, compone los *openings* y *endings* del anime *The Kabocha Wine* (Kimio Yabuki, 1982) y el primer *opening* del anime *Mobile Suit Gundam Wing* (*Shin Kido Senki Gundam W*, Masashi Ikeda y Shinji Takamatsu, 1995). Como compositor de música extradiegética y bandas sonoras también trabaja para diferentes animes como: *Xabungle* (*Sento Mecha Xabungle*, Yoshiyuki Tomino, 1982), *Magical Angel Creamy Mami* (*Maho no Tenshi Creamy Mami*, Osamu Kobayashi, 1983), *Magical Fairy Persia* (*Mahou no Yousei Persia*, Takashi Anno, 1984), *Bubblegum Crisis* (vv. directores, 1987), *Moeru Oniisan* (*The Burning Wild Man*, Osamu Kobayashi, 1988) y *Nintama Rantaro* (Tutomu Shibayama, 1993). En este trabajo lo destacamos por el que es quizá su trabajo más conocido, la música del icónico anime *The Rose of Versailles* (*Versailles no Bara*, Osamu Dezaki y Tadao Ngahama, 1979), para el que compone también el *opening* y el *ending*. Para esta serie Koji Makino compone una variada banda sonora que potencia todos los elementos de la serie y contribuye a la inmersión total en la obra, ya sea representando las acciones y movimientos, los dilemas emocionales de los personajes, la ambientación noble y palaciega de la trama, o los duelos –tanto psicológicos como físicos– de la protagonista *Lady Oscar*.

**Hiroshi Miyagawa:** Hiroshi Miyagawa fue un reconocido compositor y director de orquesta japonés nacido en 1931 y fallecido en 2006. Desarrolla también una carrera en el ámbito cinematográfico componiendo varias bandas sonoras. En el ámbito del anime, a pesar de no realizar una carrera tan extensa o variada como otros compositores de la década de los 70, es un compositor reconocido ya que su nombre está ligado a una de las franquicias y series más características de la evolución del anime: *Yamato*. Compone la música de la serie original *Space Battleship Yamato* (*Uchu Senkan Yamato*, Leiji Matsumoto, 1974) y posteriormente está presente en todas las obras de la franquicia ya sea en series secuelas como *Space Battleship Yamato II-The Comet Empire* (Leiji

Matsumoto, Noburo Ishiguro y Takeshi Shirato, 1977) o *Space Battleship Yamato III-The Bolar Wars* (Leiji Matsumoto, 1980); o las diferentes películas de la saga como *Be Forever Yamato (Yamato yo Towa ni)*, Leiji Matsumoto, Tomoharu Katsumata y Toshio Masuda, 1980), *Final Yamato (Uchu Senkan Yamato-Kanketsuhen)*, Tomoharu Katsumata y Yoshinobu Nishizaki, 1983) y las piezas originales en la película *Space Battleship Yamato 2199* (Akihiro Enomoto y Yutaka Izubuchi, 2012). Fuera de la franquicia *Yamato* Miyagawa compone la música de algunos animes como *Arrow Emblem Grand Prix no Taka* (Rintaro y Nobutaka Nishizawa, 1977), *Maeterlinck's Blue Bird* (Hiroshi Sasagawa, 1980) y la película *Odin-Starlight Mutiny (Odin-Koshi Hansen Starlight)*, Toshio Masuda, Eiichi Yamamoto y Takeshi Shirato, 1985), en donde se le acredita junto con otros compositores. La melodía y tema principal de *Yamato* que deriva de su *opening* es una de las melodías más conocidas del anime. No obstante, los elementos más importantes de la música de Hiroshi Miyagawa para *Space Battleship Yamato* (1974) vienen por parte de la instrumentación y la relación narrativa y *musivisual*. Por parte de la instrumentación se destaca una mayor frecuencia de la música orquestal que después se verá en otras series como *Queen Millennia* (Nobutaka Nishizawa, 1981). Por parte de la relación narrativa, Miyagawa compone una música que se adentra en la personalidad y todas las capas del protagonista *Yuzo Okita*, del que gracias a la música conocemos sus facetas como capitán, como soldado, como padre, como anciano o como un simple ser humano. En este caso se destaca esta banda sonora como uno de los ejemplos en los que la música es necesaria para profundizar en los elementos narrativos y simbólicos del anime y sus personajes.

**Takeo Watanabe:** Takeo Watanabe (1933-1989) es junto con Shunsuke Kikuchi y Michiaki Watanebe otro de los compositores más importantes del anime de la década de los 70, debido a su amplia dedicación al género y por componer la música de algunos de los animes más representativos y relevantes durante estos años. Compone la música de uno de los animes más representativos de final de los 60: *Kyojin no Hoshi (Star of the Giants)*, Tadao Nagahama, 1968), para posteriormente estar ligado a las películas y series secuelas que componen esta franquicia. En el final de la década compone la música de otro de los animes creadores del género, *Attack No. 1* (vv. directores, 1969), para el que también compone el *opening* y el *ending*. Posteriormente, en la década de los 70 compone para numerosos animes representativos como *Maco, the Mermaid (Maho no Malo-chan)*, Yugo Serikawa, 1970), *Ryu, the Cave Boy (Genshi Shonen Ryu)* (Masayuki Akehi, 1971), *CuteyHoney* (Tomoharu Katsumata, 1973), *Koya no Shonen Isamu* (Shigetugu Yoshida,

---

1973), *A Dog of Flanders* (*Flanders no Inu*, Yoshio Kuroda, 1975), *Ganso Tensai Bakabon* (vv. directores, 1975), *Candy Candy* (Hiroshi Shidara y Tetsuo Imazawa, 1976), *Nobody's Boy Remi* (*Rittai anime ie naki ko*, Osamu Dezaki, 1977) y *Majokko Tickle* (*Majokko Chikkuru*, Takashi Hisoka, 1978) entre muchos otros. En esta investigación, varios de los animes que hemos analizado de la década de los 70 y que consideramos importantes tienen música compuesta por Takeo Watanabe: *30,000 Miles Under the Sea* (*Kaitei Sanman Mile*, Takashi Tamiya, 1970), *Heidi-A Girl of the Alps* (*Alps no Shojo Heidi*, Isao Takahata, 1974), *The Perrine Story* (*Perrine Monogatari*, Hiroshi Saito y Shigeo Koshi, 1978) y *Mobile Suit Gundam* (*Kido Senshi Gundam*, Yoshiyuki Tomino, 1979). A este respecto destacamos la versatilidad de Watanabe en componer tanto música en estilo rock para los animes de ciencia ficción como música altamente expresiva y fraseológica para potenciar las emociones de series como *Heidi* (1974) o *Perrine* (1978). En estas dos últimas series en concreto, se destaca la habilidad de Watanabe al utilizar instrumentos como mandolinas, o por mezclar de forma efectiva sintetizadores e instrumentos electrónicos con instrumentos de cuerda o con la batería, los vientos maderas o algunos vientos metales. En la década de los 80 compone otros animes antes de su fallecimiento. Su importancia como compositor en el género del anime se reconoció en el año 2008 cuando recibió un premio póstumo a su mérito en el género por la Tokyo International Anime Fair.

**Yuji Ohno:** Yuji Ohno es un compositor y músico japonés de jazz nacido en 1941. La extensa carrera que presenta en el ámbito del anime a través de los años se debe a su trabajo para la franquicia de *Lupin* desde que compusiera el *opening* y tema principal de la segunda serie en 1977, *Lupin III: Part II* (vv. directores), que se convirtió en uno de los temas musicales más escuchados y comercializados en todo Japón. Posteriormente escribe la música de muchas de las obras de la franquicia como *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (Hayao Miyazaki, 1979), *Lupin III: Part III* (Yuzo Aoki, 1984), *Lupin III: Farewell to Nostradamus* (Toshiya Ito y Takeshi Shirato, 1995), *Lupin III: Dead or Alive* (Hiroyuki Yano y Monkey Punch, 1996), *Lupin III: Part IV* (Kazuhide Tomonaga y Yuichiro Yano, 2015), así como los numerosos especiales de televisión y OVA que componen la larga franquicia de *Lupin*. La carrera de Ohno para el anime fuera de la franquicia *Lupin* es bastante escasa, contando con algunas series como *Captain Future* (Tomoharu Katsumata, 1978), *Shingu: Secret of the Stellar Wars* (*Gakuen Senki Muryo*, Tatsuo Sato, 2001), películas como *Fumoon* (Hisashi Sakaguchi, 1980) y algunas OVA

como *Anata ga Furikaeru Toki* (Aiko Hanai, 1993). No obstante, lo destacamos por crear un tema ligado a una de las franquicias clásicas del anime, el cual se sigue escuchando actualmente. Lo destacamos también por otorgar variedad con su estilo jazz a las bandas sonoras de los 70, en donde primaba el rock de las series de ciencia ficción predominantes.

**Nozomi Aoki:** Nozomi Aoki (1931-) es otro de los compositores representativos del anime de las décadas de los 70 y los 80, debido a que compone la música de algunas de las series más populares. Compone la música de *Patalliro* (Nobutaka Nishizawa, 1982), *Tongari Boshi no Memoru* (Osamu Kasai, 1984), *Hai Step Jun* (Hiroshi Shidara, 1985), *Akuma-kun* (Junichi Sato, 1989), algunas OVA como *Hanappe Bazooka* (Takamasa Ikegami, 1992), así como diferentes películas como *Unico in the Island (Unico: Maho no Shima e*, Moribi Murano, 1983). Su trabajo más reconocido es uno de los animes que hemos destacado en la década de los 70, *Galaxy Express 999 (Ginga Tetsudo 999*, Nobutaka Nishizawa, 1978), para el que compone una emocional banda sonora que expresa las emociones del protagonista y lo acompaña por su extenso viaje y crecimiento personal a lo largo del universo. Su trabajo para este anime, así como su popularidad, le hacen a Aoki estar ligado a la franquicia que viene después de la serie con cortometrajes como *Galaxy Express 999: Glass no Clair* (Nobutaka Nishizawa, 1980) y varios especiales para televisión. Su trabajo para esta franquicia llega hasta el siglo XXI con las series *The Galaxy Railways* (Yukio Nishimoto, 2003) y *Ginga Tetsudo Monogatari: Eien e no Bunkiten* (Tsuneo Tominaga, 2006). Compone también los *openings* y *endings* de varios animes durante su carrera. Durante la década de los 80 Nozomi Aoki compone para otras obras que hemos analizado y comentado en el transcurso de la investigación. En la película *Harmagedon (Genma Taisen*, Rintaro, 1983) compone una épica banda sonora que alterna las sonoridades orquestales con los sintetizadores, interpretados estos por el conocido músico británico Keith Emerson. Posteriormente compone la música de la violenta y postapocalíptica serie *Fist of the North Star (Hokuto no Ken*, Toyoo Ashida, 1984), así como su secuela *Fist of the North Star 2 (Hokuto no Ken 2*, Toyoo Ashida, 1987). Para la primera serie compone en un estilo similar al de la época con vientos metales rítmicos apoyados por la batería en estilo rock, potenciando y creando atracción a los numerosos combates y peleas del anime. Esto lo alterna con música emocional que permite empatizar con el pasado y el trasfondo de unos personajes trágicos y vengativos. Por esto consideramos a Nozomi Aoki junto a Kikuchi, Takeo Watanabe y Michiaki Watanabe como el grupo de compositores más importantes de la década de los 70.

---

## ANEXO 10. Compositores del anime, década de 1980

**Ihro Araki:** Ichiro Araki es un actor, cantante y compositor japonés nacido en 1944, con una amplia carrera en el ámbito cinematográfico. Como compositor, uno de sus trabajos más conocidos es la película *Furyô anego den: Inoshika Ochô* (Norifumi Suzuki, 1973). En el ámbito del anime solo se tiene constancia de que compusiera para la serie de televisión *Ashita no Joe 2 (Tomorrow's Joe 2)*, Osamu Dezaki, 1980). Para esta serie, secuela de la obra de 1970, Araki recoge la estela del trabajo de Masao Yagi y compone una banda sonora profunda en la representación de la psicología, carácter y trauma de los personajes. La música representa una secuela apagada, oscura, madura, decadente, pesimista, angustiada y dramática. La música de Araki se diferencia de la primera obra en presentar mayor calidad en el plano musical e instrumental, debido a los mayores presupuestos. Se destaca la melodía principal que acompaña al protagonista y la pieza de piano en forma de fuga que acompaña a *Yoko*, que representa tanto la naturaleza del personaje como mayor madurez compositiva de la música del anime de los 80.

**Ryudo Uzaki:** Ryudo Uzaki (1946-), actor, músico y compositor japonés con una destacada carrera en el ámbito cinematográfico. Compone la música de algunas películas como *Eki* (Yasuo Furuhashi, 1981), *Tattoo Ari* (Banmei Takahashi, 1982) y *Umitsubame Jyo no kiseki* (Toshiya Fujita, 1984). En el género del anime compone la música de largometrajes como *The Dagger of Kamui (Kamui no Ken)*, Rintaro, 1985) junto con Eitetsu Hayashi (para posteriormente también componer la música de las representaciones en acción real de esta franquicia), y las películas *Shonen Keniya (Jungle Boy)*, Nobuhiko Obayashi, 1984) y *Legend of the Millennium Dragon (Onigamiden)*, Hirotsugu Kawasaki, 2011). En esta investigación destacamos a Ryudo Uzaki por componer la orquestal banda sonora de la serie anime *Queen Millennia (Shin Taketori Monogatari Sennen Joo)*, Nobutaka Nishizawa, 1981), en la que se acredita junto con **Tomoyuki Asakawa** (1960-). El caso de Asakawa es interesante y digno de mención ya que no solo es un reconocido compositor sino un reconocido intérprete de arpa, por lo cual destaca en el ámbito del anime. Como compositor trabaja para películas de acción real como *Kizuna* (Kichitaro Negishi, 1998) y animes como *The Five Star Stories* (Kazuo Yamazaki, 1989), *Cho Mashin Eiyuden Wataru (Super Demon Hero Wataru)*, Shuji Iuchi, 1997), *Pilot Candidate (Megami Kohosei)*, Shinichi Yamaoka, 2022) y la ya nombrada *Queen Millennia* (1981), por la que lo incluimos en esta investigación. No obstante, en el

---

género se le destaca, tal y como se puede ver en su entrada de la página “Anime News Network”<sup>360</sup>, por interpretar y grabar las partes y piezas de arpa en una gran cantidad de animes, sobre unos 111, entre la década de los 80 y la actualidad. Como intérprete de arpa, un instrumento que empieza a utilizarse mucho en el anime a partir de los años 80, trabaja para animes muy reconocidos, por lo que recomendamos ver su carrera en el enlace ofrecido.

**Toshiyuki Kimori:** Toshiyuki Kimori es un compositor y arreglista japonés que nace en 1947, en la ciudad de Sapporo, y fallece a una temprana edad, 41 años, en 1988. Sin embargo, realiza una representativa carrera en la música para televisión. En el género del anime compone la música de características obras en la década de los 80 como *Captain* (Tetsu Dezaki, 1983), *Dirty Pair* (Toshifumi Takizawa y Norio Kashima, 1985), algunas OVA de esta franquicia, y las películas *Super Mario Brothers: Peach-hime Kyuushutsu Daisakusen* (Masami Hata, 1986) y *Golgo 13: The Professional* (Osamu Dezaki, 1983). Las dos obras anime con música de Toshiyuki Kimori que hemos analizado en la investigación y por las que lo destacamos son la serie de televisión *Igano Kabamaru* (Tameo Kohanawa, 1983) y la popular película *Arcadia of My Youth (Waga Seishun no Arcadia)*, Tomoharu Katsumata, 1982). En la primera compone una cómica y divertida banda sonora en la que utiliza instrumentos como sintetizadores y guitarras eléctricas, mientras que en la segunda compone una épica banda sonora en la que en ocasiones utiliza la orquesta para potenciar los momentos más dramáticos, trágicos y emocionales, como demuestra en las piezas *Emeralda's Theme* y *Eien no Ai*. Destacamos así a Toshiyuki Kimori tanto por su versatilidad en adaptarse a las diferentes temáticas de las obras como por ampliar y contribuir a la diversidad sonora y musical que caracteriza a las bandas sonoras del anime en la década de los 80.

**Yoshihiro Kanno:** Yoshihiro Kanno es un reconocido compositor japonés nacido en Tokyo en 1953. Tras graduarse en la Universidad de las Finas Artes y Música de Tokyo, realiza una amplia y prolífica carrera que le lleva a ser reconocido internacionalmente y llevarse varios premios tanto en Japón como a nivel internacional, tal el caso del premio otorgado en 2002 en Italia en la competición internacional de música para radio, televisión y web. Compagina su carrera compositiva, en la que escribe para numerosos

---

<sup>360</sup> Enlace a la entrada del trabajo para el anime de Tomoyuki Asakawa: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=13554> (última visualización 18/10/2022).



---

instrumentos y estilos, con su carrera como docente. En la actualidad es profesor en la Universidad de Waseda, en Tokyo, una de las universidades más prestigiosas de Japón. En el ámbito de las bandas sonoras y la música cinematográfica solo se le acredita en dos largometrajes de animación, la película *The Life of Guskou Budori* (*Gusko Budori no Denki*, Ryutaro Nakamura, 1994) y el largometraje que hemos analizado para esta investigación, *Angel's Egg* (*Tenshi no Tamago*, Mamoru Oshii, 1985). La música que Yoshihiro Kanno compone para esta película no es solo representativa de la diversidad sonora que alcanza el anime en la década de los 80, sino uno de los ejemplos representativos en la madurez del género al encontrar una banda sonora compleja, con disonancias, compases de amalgama y efectos orquestales que son una representación musical de los elementos filosóficos y religiosos de la película de Oshii.

**Shigeaki Saegusa:** Shigeaki Saegusa (1942-) es un compositor japonés con una extensa carrera en la música pura y de concierto, ya que presenta trabajos para ópera, orquesta, un concierto para piano y orquesta, música de cámara y música coral. En el género del anime no presenta una larga carrera, pero sí cuenta con bandas sonoras para obras como el remake de la serie “creadora” del anime, *Astro Boy* (*Tetsuwam Atom*, Noburo Ishiguro, 1980), y otras obras como *Catnapped The Movie* (Takashi Nakamura, 1998), *Amon Saga* (Shunji Oga, 1986) y *Ninjaman Ipppei* (*The Ninja Boy*, Hideo Takayashiki, 1982). No obstante, sus trabajos más importantes para el anime son tres obras de la franquicia *Gundam*: las series *Mobile Suit Zeta Gundam* (*Kido Senshi Zeta Gundam*, Yoshiyuki Tomino, 1985), *Mobile Suit Gundam ZZ* (*Kido Senshi Gundam ZZ*, Yoshiyuki Tomino, 1986) y la película *Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack* (*Kido Senshi Gundam: Gyakushu no Char*, Yoshiyuki Tomino, 1988). Para esta investigación hemos analizado su trabajo para *Gundam*, en concreto la primera serie, *Mobile Suit Zeta Gundam* (1985) y la película de 1988. En la serie presenta un estilo semejante a otras series de los 80, en la que utiliza piezas rock, piezas con predominio del viento metal, algunas piezas orquestales y el uso de sintetizadores. En la película *Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack* (1988) –la cual es la primera película original de la franquicia– utiliza una orquestación reducida, pero representa la mayor utilización de la orquesta que comienza a hacerse en las películas anime de los 80. Podemos destacar una de las piezas que suena en los momentos finales de la película, la cual es una pieza en forma de concierto para piano y orquesta que da profundidad y dramatismo a los ideales y acciones finales del largometraje. Por lo tanto, consideramos a Shigeaki Saegusa como otros de los

---

compositores que contribuye al mayor desarrollo de la música del anime en la década de los 80.

**Katsu Hoshi:** Katsu Hoshi, al que también se le puede ver con el nombre de Masaru Hoshi, es un compositor japonés natural de la ciudad de Saitama. Es un compositor que se dedica principalmente a medios audiovisuales como cine y televisión. En el ámbito del anime realiza una carrera ciertamente representativa. Compone la música de series anime como *F* (Koichi Mashimo, 1988) junto con Wataru Yahagi, y *Ping Pong Club (Ike Inachuu Takkyuubu)*, Masami Hata, 1995). También compone la música de algunas películas como *Jarinko Chie* (Isao Takahata, 1981). En esta investigación, durante la década de los 80, lo destacamos por componer gran parte de la música de la franquicia de *Urusei Yatsura*, tanto en la serie original de 1981, dirigida por Mamoru Oshii y Kazuo Yamazaki, como algunas de las OVA. Para los propósitos de la investigación consideramos a Katsu Hoshi uno de los compositores más importantes de la década de los 80 por componer la artística y compleja banda sonora de *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (Mamoru Oshii, 1984), la que se ha analizado profundamente en el capítulo 7 de la tesis. En la década de los 90 hemos analizado otra banda sonora compuesta por Katsu Hoshi para una de las películas de Ghibli, *Only Yesterday (Omohide Poro Poro)*, Isao Takahata, 1991), en la que compone una melódica y sentimental música que representa el crecimiento y madurez personal de la protagonista.

A propósito de la popular franquicia de *Urusei Yatsura* nombramos a los compositores de la serie original. La música de la serie de televisión de 1981 está acreditada a cuatro compositores, Fumitaka Anzai, Katsu Hoshi, Koji Nishimura, y Shunsuke Kazato, debido a que es una larga serie que dura más de 5 años, hasta 1986, y cuenta con otras tantas películas y OVA. La película más representativa, *Beautiful Dreamer* (1984), solo la compone Katsu Hoshi, pero la primera película de la franquicia, *Urusei Yatsura: Only You* (Mamoru Oshii, 1983), tiene música de Fumitaka Anzai, Izumi Kobayashi, Koji Nishimura y Masamichi Amano. Por motivos de extensión y al valor de *Beautiful Dreamer* (1984), prestamos especial atención a Katsu Hoshi.

**Tatsumi Yano:** Tatsumi Yano (1949-) es un compositor japonés con una amplia carrera en el género del anime, para el que compone no solo música extradiegética sino también canciones, como por ejemplo el *opening* de *God Mazinger* (vv. directores, 1984). Compone la música de series como *Psycho Armor Govarian* (Seiji Okuda, 1983),

---

*Chirorin Mura Monogatari* (Yasuo Yamayoshi, 1992), algunas OVA como *Ellicia* (*Genso jodan Elicia*, Yoriyasu Kogawa, 1992), *Iczelion* (*Iczel Girl Iczelion*, Toshihiro Hirano, 1995) –junto a Kenji Kawai– y *Brave Command Dagwon: The Boy with Crystal Eyes* (Tomomi Mochizuki, 1997); así como películas como *Garaga* (Hidemi Kubo, 1989). Su carrera llega hasta la actualidad con series como *Rowdy Sumo Wrestler Matsutarō* (Yukio Kaizawa, 2014). Aun con todo, Tatsumi Yano es un compositor más reconocido por su relación con la franquicia de *City Hunter*, que tras componer la música de la primera serie en 1987, dirigida por Kenji Kodama, trabaja para las consecuentes obras *City Hunter 2* (Kenji Kodama, 1988), *City Hunter '91* (Kiyoshi Egami, 1991), así como varios de los especiales de televisión y las películas *City Hunter: 357 Magnum* (Kenji Kodama, 1989), *City Hunter: Bay City Wars* (Kenji Kodama, 1990) y *City Hunter: Million Dollar Conspiracy* (Kenji Kodama, 1990). En la mayoría de estas obras de *City Hunter* Tatsumi Yano compone él solo la banda sonora, pero en la serie de 1987, la que hemos analizado en la investigación, está coacreditado junto a Ryouichi Kuniyoshi. **Ryouichi Kuniyoshi** (1948-) es un compositor japonés de bandas sonoras para cine de acción real como *Poppoya* (Yasuo Furuhashi, 1999), *Hotaru* (Yasuo Furuhashi, 2001) y *Murudeka 17805* (Yukio Fuji, 2001), pero que en el ámbito del anime solo se le acredita como compositor en *City Hunter* (1987), y en otras series se le acredita como el arreglista de algunas canciones. En esta investigación destacamos a Tatsumi Yano y Ryouichi Kuniyoshi por la electrónica banda sonora de *City Hunter* (1987), que se asemeja a las *Action Movies* americanas de la misma época y es representativa del abundante uso que se hace del sintetizador en el anime de la década de los 80.

**Seiji Yokoyama:** Seiji Yokoyama (1935-2017), es un compositor japonés natural de Hiroshima, ampliamente reconocido en el género del anime por su gran dedicación al medio durante los 70, 80 y 90, pudiéndosele considerar otro de los compositores más importantes junto a Takeo Watanabe, Shunsuke Kikuchi o Kentaro Haneda. Compone la música de series anime, varias OVA, películas y especiales de televisión. Algunos de sus trabajos más representativos son las series de televisión *Ginguiser* (*Chogattai Majutsu Robot Ginguiser*, Masami Anno, 1977), *Space Pirate Captain Harlock* (*Uchu Kaizoku Captain Harlock*, Rintaro, 1978), *Armored Fleet Dairygger XV* (Kozo Morishita, 1982), *Magical Taruruuto-kun* (Masahiko Ohkura y Shigeyasu Yamauchi, 1990) y *World Fairy Tale Series* (Hiroshi Shidara, 1994); algunas OVA como *Xanadu Dragon slayer Densetsu* (Atsutoshi Umezawa, 1988), *Rainbow Across the Pacific* (*Teiheiyō ni Kakeru Niji*,

---

Masayuki Akehi, 1990) y *The Treasures of the Desert* (*Sabaku no Takara no Shiro*, Tomoharu Katsumata, 2002); y diferentes películas como *Future War Year 198X* (Tomoharu Katsumata, 1982), *Haguregumo* (Mori Masaki, 1982), *The Snow Country Prince* (*Yukigumi no Ojisama*, Tomoharu Katsumata, 1985) y *Sangokushi [1]: Eiyu-tachi no Yoake* (*Romance of the Three Kingdoms [Chapter 1]: Dawn of the Heroes*, Tomoharu Katsumata, 1992) –así como sus dos secuelas– entre otras varias. Además, en la película que hemos nombrado en varias ocasiones, *A Thousand & One Nights* (*Sen'ya Ichiya Monogatari*, Eiichi Yamamoto, 1969), Seiji Yokoyama está acreditado como el director de la orquesta que grabó las sinfónicas melodías compuestas por Isao Tomita.

No obstante, a pesar de todo este trabajo y recorrido, Seiji Yokoyama es más recordado, tanto por crítica como por el público aficionado, por su trabajo y presencia en la popular franquicia anime *Saint Seiya* (*Los Caballeros del Zodiaco*, Kozo Morishita y Kazuhito Kikuchi, 1986). Tras componer la música de los 114 episodios de la serie original, también compone la banda sonora de otras obras de la franquicia como las OVA *Saint Seiya: The Hades Chapter-Elysion* (Tomoharu Katsumata, 2008) y las películas *Saint Seiya: Legend of Crimson Youth* (Shigeyasu Yamauchi, 1988), *Saint Seiya: Warriors of the Final Holy Battle* (Masayuki Akehi, 1989) y *Saint Seiya Tenkai-hen* (Shigeyasu Yamauchi, 2004). Su reconocido trabajo para esta popular franquicia ha hecho que se realicen y comercialicen con cierto éxito CD recopilatorios de su música, tanto emocional como rítmica y rock, en la popular saga de los *Caballeros de Zodiaco*. Aunque bien es cierto que utiliza agrupaciones y sonoridades instrumentales frecuentes en la época y utilizadas por otros compositores –como los vientos metales reforzados por las cuerdas y acompañados por instrumentos rock y sintetizadores–, presenta un estilo armónico y melódico propio que hacen destacar su música por encima de otras bandas sonoras de anime. En *Haguregumo* (*Wondering Clouds*, Mori Masaki, 1982) utiliza este mismo estilo en un tono más cómico para adecuarse al carácter de la película. Así, por estos motivos Seiji Yokoyama es uno de los más reconocidos compositores de las bandas sonoras del anime en la década de los 80.

**Shoji Yamashiro:** Shoji Yamashiro, cuyo nombre de nacimiento es Tsutomu Ohashi, es un reconocido y valorado compositor japonés nacido en 1933. En 1974 funda el relevante grupo musical *Geinoh Yamashirogumi*, un grupo dedicado a la recreación de las músicas folklóricas de todo el mundo, en especial la música folklórica de Indonesia, también conocida como música *gamela*. Este grupo cuenta con una reconocida carrera

discográfica en la que también incluyen elementos de música electrónica como los sintetizadores. La carrera de este reconocido compositor en el género del anime se reduce únicamente a dos películas. Se le acredita como compositor de la música con carácter tribal que se escucha en la película *The Phoenix: Chapter of Dawn (Hi no Tori – Reimeihen)*, Kon Ichikawa, 1978). No obstante, con Shoji Yamashiro se da el caso de algunos compositores que solo componen para una gran y reconocida película, y aun solo con ese trabajo se consideran de gran relevancia tanto por las características de la propia música como por el valor narrativo en su relación con la película. En el caso de Shoji Yamashiro se trata de una de las películas más importantes de la historia del anime: *AKIRA* (Katsuhiro Otomo, 1988). En esta investigación ya hemos nombrado la importancia de la música *gamela* en el largometraje *AKIRA* (1988), por ser un punto de inflexión tanto en la utilización de diferentes estilos musicales, como por la relación que establece con la narrativa e imágenes de la película, para lo cual referenciamos al trabajo de *Haguchi* (2014) y a nuestro análisis particular que hemos ofrecido en el volumen de anexos. Aunque solo se trate de esta obra, dada la relevancia de *AKIRA* (1988), destacamos a Shoji Yamashiro como un compositor relevante en lo que se refiere a la evolución musical y sonora de las bandas sonoras del anime, ya que su música influye otras obras posteriores de igual importancia que *AKIRA*, como *Ghost In The Shell (Kokaku Kidotai)*, Mamoru Oshii, 1995).

**Kentaro Haneda:** Kentaro Haneda (1949-2007) es un pianista clásico y compositor japonés que junto con otros compositores que se han indicado en este anexo y anteriores como Shunsuke Kikuchi, Takeo Watanabe o Seiji Yokoyama, es de los compositores más importantes en el anime de la época de los 80, debido principalmente a sus numerosas obras, algunas de las cuales son de gran relevancia. Por ejemplo, en la lista de los objetos de estudio tratados para la tesis, una parte de los 36 animes de la década de los 80 que se han podido analizar tienen música de Kentaro Haneda. La importancia de Kentaro Haneda se justifica en su trabajo para otro que género como el de los videojuegos, que, aunque no sea anime, ambos formatos han sido siempre géneros con mucha relación y numerosos puntos en común. El trabajo más representativo de Kentaro Haneda para los videojuegos está en algunas entregas de los años 80 de la popular saga *Wizardry*. En el ámbito del anime presenta una prolífica carrera entre series de televisión, OVA y películas. Algunas de sus series para televisión son: *Treasure Island* (Osamu Dezaki, 1978), *Space Warrior Baldios* (Kazuyuki Hirokawa, 1980), *Manga Mito Komon* (Kazuyuki Okasako, 1981),

*Thunderbirds 2086* (Yasuo Hasegawa, 1982), *God Mazinger* (Hiroyuki Onoda, 1984), *Onegai Samia Don* (Osamu Kobayashi, 1985) y *Kiko Senki Dragonar* (Takeyuki Kanda, 1987). Algunas de sus OVA son *Prefectural Earth Defense Force (Kenritsu Chikyū Boeigun)*, Keiji Hayakawa, 1986), *Samurai Gold* (Atsutoshi Umezawa, 1988) y *Genji* (Ryo Yasumura, 1992). Entre sus películas encontramos *Baggy* (Osamu Tezuka, 1984) y *Odin-Starlight Mutiny (Odin-Koshi Hansen Starlight)*, Toshio Masuda, 1985) junto con otros compositores.

Sumado a este trabajo se encuentran las obras que hemos analizado de la década de los 80 y que se pueden considerar también los ejemplos más representativos de Kentaro Haneda como: *The Door into Summer (Natsu e no Tobira)*, Mori Masaki, 1981), *The Super Dimension Fortress Macross (Cho Jiku Yosai Macross)*, Noburo Ishiguro, 1982), *Space Adventure Cobra* (Osamu Dezaki y Yoshio Takeuchi, 1982), *Barefoot Gen (Hadashi no Gen)*, Mori Masaki, 1983) y *Final Yamato* (Tomoharu Katsumata y Yoshinobu Nishizaki, 1983). Además, en el capítulo de la década de los 90 hemos nombrado su música en un representativo anime como es *Dear Brother (Oniisama E...)*, Osamu Dezaki, 1991). De entre todas estas obras, una de las más importantes para Haneda es *The Super Dimension Fortress Macross* (1982), la cual también se convierte en una posterior y reconocida franquicia en la que Haneda continúa trabajando, y compone la música de obras secuela como la película *The Super Dimension Fortress Macross: Do You Remember Love? (Cho Jiku Yosai Macross: Ai, Oboete Imasu Ka)*, Noburo Ishiguro y Shoji Kawamori, 1984). Con Kentaro Haneda ocurre algo similar al comentado caso de Seiji Yokoyama. A pesar de utilizar en su música instrumentaciones similares a otros animes en los que predomina el viento metal o grandes melodías de las cuerdas que son reforzadas por ritmos de batería, su particular estilo hace destacar su representativa música. Por ejemplo, obras como *The Door into Summer* (1981) y *Dear Brother* (1991) son representativas de sus elaboradas y fraseológicas melodías acompañadas por patrones rítmicos de la batería. *Space Adventure Cobra* (Osamu Dezaki y Yoshio Takeuchi, 1982) es ejemplificativa de su uso del sintetizador y otros estilos como el jazz; y *The Super Dimension Fortress Macross* (1982) es característica de su particular estilo rock con un amplio uso de la guitarra eléctrica y los metales acompañando escenas de acción, combate y ciencia-ficción. Podríamos decir que el estilo de Haneda es el ejemplo del culmen y sonoridad más característica de las bandas sonoras del anime de los 70 y 80. Por estos motivos, así como su prolífica carrera

y versatilidad es por lo que consideramos a Kentaro Haneda otro de los compositores más importantes de la música anime en la década de los 80.

**Otros compositores:** En este punto nombramos a dos compositores de los que hemos analizado dos películas en la investigación, pero que no consideramos suficientemente relevantes para una biografía ya que presentan una corta y escasa carrera en el género del anime, con pocas obras representativas. Nombramos a **Tadashi Namba** (1956-) y su música con toques de terror en *Guyver: Out Of Control* (*Kyoshoku Soko Guyver*, Hiroshi Watanabe, 1986); y a **Haruomi Honoso** (1947-) y su música tradicional japonesa en la película *The Tale of Genji* (*Murasaki Shikibu Genji Monogatari*, Gisaburo Sugii, 1987).

**Joe Hisaishi:** Joe Hisaishi (1950-) es el nombre artístico a nivel profesional con el que firma la mayoría de sus obras el importante y reconocido pianista y compositor japonés Mamoru Fujisawa. La fama y relevancia de este artista a nivel internacional le viene por ser el compositor de las reconocidas películas del realizador Hayao Miyazaki y otras obras del Studio Ghibli, las que se convierten en iconos del cine de animación japonés. Esto ha derivado en que los CD de sus bandas sonoras para estas películas –que ahora nombraremos– sean de las bandas sonoras más escuchadas y apreciadas en el ámbito del anime. Gracias a esta fama y popularidad provoca que su biografía y trabajo esté más difundido y sea más accesible que el de otros compositores nombrados en estos anexos. Sin embargo, su reconocimiento no solo le viene por el único hecho de componer la música de las películas, sino porque sus composiciones presentan un estilo particular con un alto nivel musical de gran calidad, lo que le ha hecho, como se ha nombrado en diferentes ocasiones en la investigación, que sea uno de los compositores de anime más estudiados en el ámbito académico. De hecho, que la mayoría del cine de Miyazaki tenga la música de Joe Hisaishi se debe a la particular, rica y completa relación entre las imágenes del realizador y las notas del compositor, las cuales se complementan una a la otra y forman obras audiovisuales en las que la música, las narrativas, los personajes, las emociones y las imágenes van de la mano, sin poder concebir ambos elementos por separado.

Aun con todo, Joe Hisaishi, fuera de las películas de Ghibli y Miyazaki, presenta una prolífica carrera tanto en el cine de acción real como en el propio ámbito del anime, donde cuenta con música para series de televisión, OVA y películas que son menos conocidas, pero no por ello menos importantes que las películas del Studio Ghibli. Así,

algunas de las series anime televisión para las que compone Joe Hisaishi son: *Hajime Ningen Gyatoruz* (vv. directores, 1974), *Sasuga no Sarutobi* (Kouichi Sasaki, 1982), *Galactic Whirlwind Sasuraiger* (*Ginga Shippu Sasuraiger*, Takao Yotsuji, 1983), *Genesis Climber Mospeada* (*Kiko Soseiki Mospeda*, Katsuhisa Yamada, 1983) y *Honoo no Alpen Rose: Judy & Randy* (Hidehito Ueda, 1985) entre algunas otras. En una serie anime que hemos nombrado en varias ocasiones, *Your Lie in April* (*Shigatsu wa Kimi no Uso*, Kyohei Ishiguro, 2014), se acredita a Joe Hisaishi como intérprete de una pieza que se escucha en el primer episodio de la serie, titulada *Hato to Shounen*, que de hecho es una pieza que el propio Hisaishi compuso para el largometraje de Miyazaki *Castle in the Sky* (1986). Algunas de sus películas fuera de Ghibli son: *Techno Police 21C* (Masashi Matsumoto, 1982), *The Wizard of Oz* (Fumihiko Takayama, 1982), *Arion* (Yoshikazu Yasuhiko, 1986), *Venus Wars* (Yoshikazu Yasuhiko, 1989) y en la actualidad compone para películas como *Children of the Sea* (*Kaiju no Kodomo*, Ayumu Watanabe, 2019) y *Ni no Kuni* (Yoshiyuki Momose, 2019). Así mismo, también compone para varios cortometrajes de Miyazaki como *Boro the Caterpillar* (*Kemushi no Boro*, Hayao Miyazaki, 2018) y diferentes OVA como *Birth* (Shinya Sadamitsu, 1984).

Así, llegamos a las reconocidas películas del Studio Ghibli y Hayao Miyazaki que le han valido el reconocimiento y éxito internacional a Joe Hisaishi desde el año 1984: *Nausicaä of the Valley of the Wind* (*Kaze no Tani no Nausicaä*, Hayao Miyazaki, 1984), *Castle in the Sky* (*Tenku no Shiro Laputa*, Hayao Miyazaki, 1986), *My Neighbor Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988), *Kiki's Delivery Service* (*Majo no Takkyubin*, Hayao Miyazaki, 1989), *Porco Rosso* (*Kurenai no Buta*, Hayao Miyazaki, 1992), *Princess Mononoke* (*Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997), la oscarizada *Spirited Away* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001), *Howl's Moving Castle* (*Howl no Ugoku Shiro*, Hayao Miyazaki, 2004), *Ponyo on the Cliff by the Sea* (*Geke no Ue no Ponyo*, Hayao Miyazaki, 2008), *The Tale of the Princess Kaguya* (*Kaguya-hime no Monogatari*, Isao Takahata, 2013) y *The Wind Rises* (*Kaze Tachinu*, Hayao Miyazaki, 2013). Por esta prolífica y relevante carrera es por lo que consideramos a Joe Hisaishi uno de los compositores más relevantes para el género del anime, ya no solo en la década de los 80, sino en la propia historia y desarrollo del género.

**Shiro Sagisu:** Shiro Sagisu (1957-) es un músico, productor, arreglista, interprete, compositor y director musical japonés con una larga y prolífica carrera, en la cual presenta álbumes en solitario, bandas sonoras para películas de acción real, música para algunos



videojuegos y numerosas bandas sonoras de anime. Es por este último género por el que Shiro Sagisu es más reconocido, ya que compone para algunos de los animes más importantes de principios de siglo: *Bleach* (Noriyuki Abe, 2004), en el que compone una popular y reconocida banda sonora. Así mismo, compone la banda sonora de varias películas de la saga como: *Bleach the Movie: Fade to Black* (Noriyuki Abe, 2008) y *Bleach the Movie: Hell Verse (Bleach: Jigoku-hen)* (Noriyuki Abe, 2010). Su relevancia para la música de este popular anime hace que en la serie que se estrena recientemente, *Bleach: Thousand-Year Blood War (Bleach Sennen Kessen-hen)* (Tomohisa Taguchi, 2022), Shiro Sagisu siga componiendo la música. Aun con todo, Sagisu es el compositor de otros animes de gran importancia para la historia del medio como *Neon Genesis Evangelion (Shinseiki Evangelion)* (Hideaki Anno, 1995), del cual se ha hablado en el capítulo 6. Así mismo, Sagisu compone la música de las 6 películas de *Evangelion* que vinieron tras la serie original y que se estrenaron entre 1997 y 2021.

La importante carrera de este compositor comienza a mediados de los años 80 con series como *Attacker You* (Kazuyuki Okasako, 1984) y algunas OVA como *Leda-The Fantastic Adventure of Yohko (Genmu Senki Leda)* (Kunihiko Yuyama, 1985) y *Megazone 23* (Noburo Ishiguro, 1985). Una de sus primeras bandas sonoras más reconocidas, y la cual hemos tomado como objeto de estudio en la década de los 80, es la música rock-blues que compuso en *Kimagure Orange Road* (Osamu Kobayashi, 1987). Ya en los años 90 compone la música de otros animes importantes y que también hemos tomado en consideración en los objetos de estudio como: *Nadia-The Secret of Blue Water (Fushigi no Umi no Nadia)* (Hideaki Anno, 1990), el ya nombrado *Evangelion* (1995), y *His and Her Circumstances (Kareshi Kanojo no Jijou)* (Hideaki Anno y Hiroki Sato, 1998). En la década de los 2000 compone para otras series como *The Skull Man* (Takeshi Mori, 2007). En la pasada década del 2010 compone la música de los largometrajes que readaptan el popular manga de *Berserk* con la trilogía: *Berserk: The Golden Age Arc I–The Egg of the King* (Toshiyuki Kubooka, 2012), *Berserk: The Golden Age Arc II–The Battle for Doldrey* (Toshiyuki Kubooka, 2012) y *Berserk: The Golden Age Arc III–The Advent* (Toshiyuki Kubooka, 2013); así como otras series populares como *Magi: The Labyrinth of Magic* (Koji Masunari, 2012) y su secuela *Magi: The Kingdom of Magic* (Koji Masunari, 2013).

Hay muchos puntos y elementos que se podrían comentar de la carrera, versatilidad y variada música que compone Sagisu en el anime. En un resumen muy

amplio, podríamos decir que las bandas sonoras de Shiro Sagisu son la representación de la evolución musical del anime desde la década de los 80 hasta la actualidad. El rock, los solos de saxofón y guitarra eléctrica que utiliza en *Kimagure Orange Road* (1987), evolucionan hasta los sinfonismos que utiliza en *Magi: The Kingdom of Magic* (2013). Tanto en *Bleach* (2004), sus películas, las películas de *Berserk* (2012) y las películas de *Evangelion* mezcla estos sinfonismos con elementos rock, heavy metal y sonoridades electrónicas. En la serie original de *Evangelion* (1995) alterna las piezas de acción de los vientos metales con místicas piezas de piano que se adentran en la psicología de los personajes. En *Kere Kano* (1998) –otro de los títulos de *His and Her Circumstances*–, contrapone melodías de piano que se adentran en las emociones de los personajes con piezas de carácter cómico que potencian las exageraciones de los protagonistas. En el capítulo de conceptos también hemos comentado cómo una de sus piezas sinfónicas para una gran orquesta en el anime *Magi: The Labyrinth of Magic* (2012) es representativa de la utilización de compases poco usuales (7/4) en las bandas sonoras del anime. También es un compositor representativo del reciclaje temático para diferentes series con años de diferencia. En un caso en concreto, *Nadia-The Secret of Blue Water* (1990), compone piezas que años más tarde readapta, recompone y reutiliza en otras obras totalmente distintas como *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo (Evangelion Shin Gekijo-ban Q Quickening*, Hideaki Anno, 2012). Se trata de la pieza que en la banda sonora de *Nadia* (1990) se denomina *Universal battleship N-Nautilus*, y en la película de *Evangelion* (2012) se denomina *The Anthem*. Aunque se pueden notar amplias diferencias en la instrumentación, grabación y producción de la música, la melodía y armonía de la pieza es la misma. Esto también demuestra en cierta medida su autoría y personalidad propia como compositor en el anime.

Así, a la vista de todo lo comentado, podemos considerar a Shiro Sagisu como uno de los compositores más representativos e importantes para las bandas sonoras del anime contemporáneo del siglo XXI y su evolución desde la década de los 80.

---

## Anexo 11. Compositores del anime, década de 1990

**Shigeru Nagata:** Shigeru Nagata es un compositor muy poco conocido del que no sabemos fecha de nacimiento, así como tampoco elementos de su biografía o carrera musical. Conocemos que en el medio del anime compone para cuatro obras: el especial de televisión *Sora Iro no Tane (The Sky-Colored Seed)*, Hayao Miyazaki, 1992), las OVA *Here Is Greenwood (Koko wa Greenwood)*, Tomomi Mochizuki, 1991) y *Singles* (Tsukasa Abe, 1993), y la película *Ocean Waves (Umi ga Kikoeru)*, Tomomi Mochizuki, 1993), la que quizás es su trabajo más conocido y valorado y para que la también compone la música de su popular *ending*, *Umi ni Naretara (If I Can Be an Ocean)*. En la tesis ya hemos destacado la versatilidad y variedad de la música de Nagata bien por la feliz música de *Here Is Greenwood* (1991) en la que utiliza el sintetizador haciendo una imitación de la orquesta, o por la emocional e íntima música con instrumentos orquestales que es esencial para la comunicación emocional de la película *Ocean Waves* (1993), una de las películas más pequeñas e intimistas del Studio Ghibli. En esta película, la música de Nagata es también importante a nivel narrativo, al mismo nivel que otros largometrajes más representativos de Ghibli de la década de los 90. En la OVA *Singles* (1993) Nagata toma una aproximación similar a *Here Is Greenwood* (1991), y utilizando música sintetizada compone una emocional música que potencia los sentimientos de los triángulos amorosos de la trama.

**Takanobu Masuda:** Takanobu Masuda, compositor japonés nacido el 26 de febrero de 1961, del que conocemos principalmente que es un músico e intérprete de rock. En el ámbito del anime presenta una corta carrera y solo se le conoce por su música para tres obras. Trabaja en la OVA *Dragon's Heaven* (Makoto Kobayashi, 1988), co-acreditado junto a Takashi Masuzuki y Yasunori Iwasaki; y las series anime de televisión *Slam Dunk* (Nobutaka Nishizawa, 1993) y *Totsugeki Pappara-tai (The X-treme Team)*, Kenichi Maejima). A pesar de esta corta carrera, en esta investigación lo destacamos por componer la música de *Slam Dunk* (1993), una de las series anime del (sub)género *spokon* más populares, conocidas y valoradas de la historia del anime, que no solo alcanza reconocimiento en Japón sino también a nivel internacional. Para esta serie compone una música rítmica en estilo rock que se asemeja mucho en sonoridad a otros animes de la década de los 80. Así mismo también mantiene la corriente funcional, ya que compone una variada música que suena en muchos momentos de los episodios adaptándose a las

diferentes situaciones y utiliza otros recursos como temas de personajes y temas principales que se repiten en diferentes escenas con connotaciones narrativas semejantes. En este caso lo destacaríamos por ser el compositor de una música que sigue las corrientes de años anteriores y apoya, da profundidad, epicidad y un mayor impacto dramático a las escenas de la serie. Su estilo particular de rock electrónico mezclando instrumentos como el sintetizador también se puede ver en la OVA *Dragon's Heaven* (Makoto Kobayashi, 1988), estilo el cual se alterna con la música sinfónica de los otros compositores.

**Yusuke Honma:** Yusuke Honma es un músico y compositor japonés nacido en 1952 con una amplia carrera en el ámbito audiovisual. Compone para series de televisión y películas de acción real durante los 90 y los 2000 como *Yonimo Kimyo na monogatari* (vv. directores, 1990-1992) y *Uchoten hoteru* (Koki Mitani, 2006). En el ámbito del anime presenta también una amplia e importante carrera con obras representativas como *Meimon Daisan Yakyu-bu* (Hiroshi Fukutomi, 1988), *Heisei Tensai Bakabon* (Hiroshi Sasagawa, 1990), *Ore wa Chokkaku* (Masami Anno, 1991), *Aoki Densetsu Shoot* (Daisuke Nishio, 1993), *Ninku* (Noriyuki Abe, 1995), *Hajime Ningen Gon* (Yutaka Kagawa, 1996) y *Flame of Recca (Recca no Hono*, Noriyuki Abe, 1997). En otras series representativas como *Fushigi Yugi* (Hajime Kamegaki, 1995) está acreditado como artista, intérprete y co-compositor musical para luego pasar a componer la música de las OVA de esta popular franquicia como *Fuhigi Yugi OAV* (Hajime Kamegaki, 1996). No obstante, junto con este último anime, *Fushigi Yugi* (1995), sus series más reconocidas son el anime *Yu Yu Hakusho: Ghost Files* (Noriyuki Abe, 1992) –así como varias de las OVA y películas de la franquicia– y una de las series más representativas de los 90, *GTO: Great Teacher Onizuka* (Noriyuki Abe, 1999). Son las bandas sonoras de estas tres últimas obras por las que destacamos la música de Yusuke Honma en la investigación. En la que hemos analizado más en profundidad, *Yu Yu Hakusho* (1992), presenta un amplio uso de la música electrónica y sintetizada junto con otros instrumentos como guitarras eléctricas, bajos eléctricos, batería y percusión variada en un estilo rock atractivo similar a la década de los 80. Este rock lo usa de forma variada en la serie para expresar todos los elementos cómicos, sentimentales, combates, peleas, tristeza, tensión, peligro, dramatismo, relaciones entre personajes, etc. No obstante, a lo largo de la serie, adapta este estilo rock y funcionalidad de la música a los nuevos elementos narrativos que se van desarrollando en la trama. Este estilo rock sintetizado mezclado con algunos instrumentos reales como la trompeta también está presente en la banda sonora de *Fushigi Yugi* (1995).

---

También lo destacamos por su representativo trabajo en el anime *GTO: Great Teacher Onizuka* (1999), donde utiliza un estilo rock y un leitmotiv instrumental, ya que el protagonista *Onizuka* es representado mayoritariamente con un bajo eléctrico. Por su estilo musical particular y su trabajo para animes representativos es por lo que destacamos a Yusuke Honma como uno de los compositores referentes de la década de los 90.

**Kohei Tanaka:** Kohei Tanaka, compositor japonés natural de Osaka nacido en 1954. Es un compositor representativo e importante en los ámbitos audiovisuales de los videojuegos y el anime, a los que se dedica casi exclusivamente. En este último medio, el anime, es un compositor con una amplia, prolífica y duradera carrera que empieza a mediados de los 80, se desarrolla mayoritariamente durante las décadas de los 90-2000 y llega hasta la actualidad, donde no solo compone música instrumental sino también *openings*, canciones e *insert songs*. Entre sus numerosos trabajos para las series anime, algunas de sus bandas sonoras más conocidas pueden ser: *Himitsu no Hanazono* (Tameo Kohanawa, 1991), *Mobile Fighter G Gundam (Kido Butoden G-Gundam)*, Yasuhiro Imagawa, 1994), *GaoGaiGar: King of the Braves* (Yoshitomo Kometani, 1997), *Betterman* (Yoshitomo Kometani, 1999), *Sakura Wars (Sakura Taisen)*, Ryutaro Nakamura, 2000), *Angelic Layer (Kido Tenshi Angelic Layer)*, Hiroshi Nishikiori, 2001), *Asobotto Senki Goku* (Mamoru Hamatsu, 2002), *Nura: Rise of the Yokai Clan* (Junji Nishimura, 2010), *HYOUKA* (Yashuhiro Takemoto, 2012), y *Onihei* (Shigeyuki Miya, 2017). Así mismo compone la música de varias OVA como de la popular franquicia de *Dirty Pair* con *Dirty Pair OAV 1* (Masayoshi Tanidabe, 1987) y *Dirty Pair OAV 5* (Masayoshi Tanidabe, 1988). Compone además la música de algunas películas anime como *Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team, Miller's Report* (Mitsuko Kase, Takeyuki Kanda y Umanosuke Iida, 1998) y *Galaxy Express 999: Eternal Fantasy* (Konosuke Uda, 1998).

Junto a todo este prolífico trabajo, a Kohei Tanaka se le conoce por poner la música de la longeva serie anime y reconocida internacionalmente *One Piece* (vv. directores, 1999). Comienza a musicalizar la serie en el año 1999, y en el tiempo de finalización de esta tesis, continúa poniendo música a la serie con más de 1100 episodios. Así mismo, esta popular franquicia cuenta con numerosos especiales de televisión, OVA y gran cantidad de películas que se estrenan internacionalmente. Kohei Tanaka se adhiere a esta franquicia componiendo la música de la inmensa mayoría de estas obras pertenecientes al universo de *One Piece*. Algunas de estas películas en las que Tanaka

---

compone la música son: *One Piece: The Movie* (Junji Shimizu, 2000), *One Piece: The Curse of the Sacred Sword* (Kazuhisa Takenouchi, 2004) —co-acreditado junto con Shiroh Hamaguchi, con el que sigue componiendo *One Piece*—, *One Piece Film Z* (Tatsuya Nagamine, 2012) y *One Piece Stampede* (Takashi Otsuka, 2019). Al igual que otros compositores de décadas anteriores, Kohei Tanaka se convierte en el compositor representativo de una franquicia, en este caso *One Piece*.

En esta investigación, la banda sonora de Kohei Tanaka que hemos analizado más en profundidad es la orquestal, dramática y oscura música que compone para la OVA *Bastard* (*Bastard Ankoku no Hakai Kami*, Katsuhito Akiyama, 1992). A este respecto es un compositor representativo en la evolución del anime de los 90, ya que su utilización de una gran orquesta difiere mucho de la música rock de la mayoría de OVA de los 80. En esta banda sonora utiliza el sintetizador y la música electrónica en muy pocas ocasiones. La mayoría de las piezas están compuestas para una orquesta con sonoridades épicas, dramáticas y oscuras que potencian ampliamente la ambientación de fantasía oscura de la obra. Esto se puede comprobar en sus piezas *The second Movement-Dar Schneider*, *The Explosive Wizard*; *Blood War*; *Fierce Battle*; y *Sacrifice*, las cuales establecen relaciones de ósmosis con las imágenes que potencian la experiencia de la historia. Así, por estos elementos consideramos a Kohei Tanaka uno de los compositores relevantes para el anime de la década de los 90.

**Kou Otani:** Kou Otani (1957-) es un productor musical y compositor japonés con una prolífica carrera en el ámbito de las bandas sonoras y música audiovisual. Compone la música de videojuegos como *Philosoma* (1995), *Heavy Metal Thunder* (2005) y de películas como *Gojira*, *Mosura*, *Kingu Gidorâ: Daikaijû sôkôgeki* (Shusuke Kaneko, 2001) y *Like Asura* (Yoshimitsu Morita, 2003). No obstante, Kuo Otani es más conocido por su trabajo en el medio del anime, donde desarrolla una amplia carrera que comienza a finales de los años 80 y llega hasta la actualidad. Uno de sus primeros animes es *City Hunter 2* (Kenji Kodama, 1988), la segunda temporada de *City Hunter* (1987) que compone junto a Tatsumi Yano. Otros animes de final de los 80 para los que trabaja son la OVA *Ultimate Teacher* (*Kyofun no Bio-Ningen*, Toyoo Ashida, 1988). En la década de los 90 y los 2000 desarrolla gran parte de su carrera con títulos anime populares e importantes como: *Future GPX Cyber Formula* (Mitsuo Fukuda, 1991), *Your're Under Arrest* (*Taiho Shichauzo*, Kazuhiro Furuhashi, 1994), *Mobile Suit Gundam Wing* (*Shin Kido Senki Gundam W*, Masashi Ikeda y Shinji Takamatsu, 1995), *Birdy the Mighty*

(*Tetsuwam Birdy*, Yoshiaki Kawajiri, 1996), *Outlaw Star* (*Seiho Bukyo Outlaw Star*, Mitauru Hongo, 1998), *Blade of the Phantom Master* (*Shin Angyo Onshi*, Jouji Shimura, 2004), *Ghost Slayers Ayashi* (*Ayakashi Ayashi*, Hiroshi Nishikori, 2006), *Deltora Quest* (Mitsuru Hongo, 2007), *Blade of the Immortal* (*Mugen no Junin*, Koichi Mashimo, 2008) y *Tokyo Magnitude 8.0* (Masaki Tachibana, 2009) entre muchos otros. En la década de 2010 Otani compone la música de animes como *Another* (Tsutomu Mizushima, 2012), uno de los animes más representativos en los géneros de terror, horror y gore. Uno de sus trabajos más reciente es la música de *Digimon Ghost Game* (Masato Mitsuka y Masatoshi Chioka, 2021).

En esta prolífica carrera Kuo Otani presenta un estilo muy variado y versátil que se va adaptando a las características tanto genéricas de los años en que trabaja como particulares y narrativas de los diferentes animes. En uno de sus animes más representativos –el que hemos tomado como objeto de estudio en la investigación– *You're Under Arrest* (1994), desarrolla un estilo fuertemente influenciado por el rock con instrumentos como guitarras eléctricas, bajos eléctricos, baterías, trompetas, trombones, saxofones, sintetizadores, etc. Estos instrumentos interpretan piezas muy rítmicas y activas que se adaptan a las secuencias de acción y aventuras de la carismática pareja de mujeres policías. La popularidad alcanzada por esta OVA de 4 episodios dio lugar a la serie de televisión *You're Under Arrest* (*Taiho Shichauzo*, Kazuhiro Furuhashi, 1996-1997) con más de 50 episodios y con música de nuevo de Kuo Otani. En el anime *Outlaw Star* (*Seiho Bukyo Outlaw Star*, Mitauru Hongo, 1998) alterna y mezcla este estilo rock con sonoridades sinfónicas y en ocasiones sintetizadas. Su estilo y sonoridad sigue evolucionando hasta animes como *Another* (Tsutomu Mizushima, 2012), en el que, mediante una utilización de la orquesta, sintetizadores, instrumentos de rock, campanas y una gran utilización del piano compone una disonante, misteriosa y en ocasiones agobiante banda sonora que potencia el terror durante los 12 episodios de la serie. En el tema principal de este anime mezcla diseño de sonido, orquesta, sintetizadores, baterías, guitarras eléctricas y más instrumentos con los que crea una sonoridad particular.

Dado que esta sonoridad comienza a desarrollarla en la década de los 90, en donde se destaca principalmente por una utilización del rock –como hemos destacado de sus obras mencionadas en el grueso de la investigación– consideramos a Kuo Otani como otro de los compositores referentes en el desarrollo de las bandas sonoras en el anime de la década de los 90.

**Yuuji Nomi:** Yuuji Nomi es un compositor japonés natural de la ciudad de Tokio nacido en 1958. Desarrolla su carrera principalmente en el ámbito audiovisual componiendo para videojuegos como *Mansion of Hidden Souls* (1994), *Four-sight* (1995) y películas de acción real como *El último emperador* (*The Last Emperor*, Bernardo Bertolucci, 1987). En el medio del anime presenta también una reconocida carrera. Aunque no tenga títulos tan numerosos como otros compositores de la década, compone para algunos animes importantes y populares. En este medio Yuuji Nomi desarrolla su carrera mayormente durante la década de los 90 y el siglo XXI. Uno de sus primeros trabajos es al final de la década de los 80 en la película *Royal Space Force—The Wings of Honnêamise* (*Oritsu Uchugun—Honneamise no Tsubasa*, Hiroyuki Yamaga, 1987), uno de los proyectos anime más representativos de estos años y en el que se co-acredita con otros tres compositores: Haruo Kubota, Kouji Ueno y Ryuichi Sakamoto. En la década de los 90 compone una de sus películas más conocidas e importantes, *Whisper of the Heart* (*Mimi o Sumaseba*, Yoshifumi Kondo, 1995), uno de los largometrajes del Studio Ghibli. Ya en el siglo XXI Yuuji Nomi compone la música de cortometrajes como *The Whale Hunt* (*Kujiratori*, Hayao Miyazaki, 2002) y *Koro's Big Day Out* (*Koro no Daisanpo*, Hayao Miyazaki, 2003); de películas como *The Cat Returns* (*Neko no Ongaeshi*, Hiroyuki Morita, 2002); y de populares series anime de televisión como *Phoenix* (*Hinotori*, Ryousuke Takahashi, 2004), *Say "I Love You"* (*Suki-tte li na yo*, Toshimasa Kuroyanagi y Takuya Sato, 2012) y la divertida *Nichijou—My Ordinary Life* (Tatsuya Ishihara, 2011). Uno de sus trabajos más recientes es la película *Omoi, Omoware, Furi Furae* (Toshimasa Kuroyanagi, 2020). En la presente investigación hemos analizado la composición de Yuuji Nomi en el largometraje *Whisper of the Heart* (*Mimi o Sumaseba*, Yoshifumi Kondo, 1995). En esta película compone una emocional y sentimental música orquestal al estilo de las películas de Ghibli. No obstante, en esta obra destaca más por el arreglo que hace de la popular canción de John Denver *Take Me Home, Contry Roads*, la cual suena de forma diegética en el largometraje y tiene importancia en la narrativa de la historia. Esta película también dio origen al otro largometraje de Ghibli para el que compone Nomi, *The Cat Returns* (*Neko no Ongaeshi*, Hiroyuki Morita, 2002). En esta película utiliza la orquesta para expresar y representar la fantasía y aventura de la protagonista en el reino de los gatos. Por su utilización de la orquesta en estos largometrajes destacamos a Yuuji Nomi como otro de los compositores referentes de la década de los 90.



**Kaoru Wada:** Kaoru Wada es un compositor japonés nacido en 1962 y que es principalmente conocido por su carrera en el medio del anime. Para este género es un compositor muy importante no solo por la prolífica carrera sino por ser uno de los compositores que provocó un mayor desarrollo y evolución de la música anime en los años 90. En esta década y en los 2000 es cuando desarrolla la mayor parte de su carrera. Algunos de los primeros animes de Kaoru Wada son la serie de televisión *RPG Densetsu Hepoi* (Masato Namiki y Takeshi Ishikura, 1990) y la OVA *3x3 Eyes (Sazan Eyes)*, Daisuke Nishio y Kazuhisa Takenouchi, 1991). Unos años más tarde realiza uno de sus trabajos más importantes y reconocidos con la banda sonora de *Ninja Scroll (Jubei Ninpucho)*, Yoshiaki Kawajiri, 1993). Así, en estos años y en el siglo XXI compone la música de populares series animes de televisión como: *Tekkaman Blade* (Hiroshi Negishi, 1992), *Thunder Jet* (Seiji Okuda, 1994), *The File of Young Kindaichi (Keindachi Shounen no Jikenbo)*, Daisuke Nishio, 1997), *To Heart* (Naohito Takahashi, 1999), *Inuyasha* (Masashi Ikeda y Yasunao Aoki, 2000), *Princess Tutu* (Junichi Sato, 2002), *Gilgamesh* (Masahiko Murata, 2003), *Samurai 7* (Toshifumi Takizawa, 2004), *Mars Daybreak* (Kunihiro Mori, 2004), *D. Gray-man* (Osamu Nabeshima y Nana Harada, 2006), *Casshern Sins* (Shigeyasu Yamauchi, 2008) y *Ace Attorney (Gyakuten Saiban)*, Ayumu Watanabe, 2016). Algunas de las series más recientes de Kaoru Wada son *Yashahime: Princess Half-Demon* (Teruo Sato, 2020), *Tesla Note* (Michio Fukuda, 2021) y *Yashahime: Princess Half-Demon – The Second Act* (Masakazu Hishida, 2021).

Kaoru Wada también compone la música de varias películas anime como todas las películas de la saga de *Inuyasha* y otras como *The “JIKEMBO” of Young Kindaichi* (Daisuke Nishio, 1996) y *The Journey* (Kobun Shizuno, 2020). Así mismo también compone la música de numerosas OVA: *Madara* (Yuji Moriyama, 1991), *Eiyu Gaiden Mozaika* (Ryousuke Takahashi, 1991), *Kishin Corps* (Kazunori Mizuno, Takaaki Ishiyama, 1993), *Battle Angel (Hyper Future Vision GUNNM)*, Hiroshi Fukutomi, 1993), *Knight of the Iron Dragon (Tetsu no Ryuukihei)*, Ryousuke Takahashi, 1993), *Mars* (Junji Nishimura, 1994), *Graduation* (Katsuhiko Nishijima, 1995) y *Saint Seiya: The Lost Canvas* (Osamu Nabeshima, 2009).

En la investigación, en el capítulo de la década de los 90 hemos destacado como uno de los cambios importantes es la mayor introducción de música sinfónica, grabada e interpreta que después se incorpora a la obra anime. Kaoru Wada es de los compositores que más destaca en este respecto ya que lo hace tanto en *3x3 Eyes* (1991) como en *Ninja*

*Scroll* (1993). No obstante, Kaoru Wada no solo se caracteriza por esta utilización orquestal sino porque también está muy influenciado por la música tradicional japonesa, de armonías y sonoridades típicas de esta tradición con instrumentos como *shamisen*, *daiko* y *sakuhachi*. Kaoru Wada crea una sonoridad particular que le hace destacarse como autor. Este estilo propio ya está presente en *Ninja Scroll* (1993) y se escucha claramente en series como *Inuyasha* (2000) y *Samurai 7* (2004). En otros animes como *D. Gray-man* (2006) hace un mayor uso de la orquesta occidental para crear sonoridades oscuras, apagadas y dramáticas que potencian el misterio del anime con elementos de terror. Por esta prolífica carrera y estilo particular es por lo que podemos considerar a Kaoru Wada como uno de los compositores más importantes de la década de los 90.

**Otros compositores:** En este punto nombramos a tres compositores de los que hemos analizado tres películas en la investigación, pero que no consideramos para una biografía elaborada ya que presentan una corta y escasa carrera en el género del anime. Nombramos a **Hiroyuki Nagashima** y su sintetizada y electrónica música para el cortometraje *Cannon Fodder* (*Taiho no Machi*, Katsuhiro Otomo, 1995). Este compositor solo trabaja para otros dos animes como la serie *Bus Gamer* (Naoyuki Kuzuya, 2008) y la OVA *Saiyuki Gaiden* (Naoyuki Kuzuya, 2011). En lo referente al compositor **Jun Miyake** hemos considerado la cómica y atractiva música con elementos de rock y blues que compone para el corto *Stink Bomb* (*Saishu Heiki*, Tensai Okamura, 1995). Este compositor solo escribe la música de otras dos obras anime como las series de televisión *Kiba* (Hiroshi Koujina, 2006) y *Zenmai Zamurai* (Tetsuo Yasumi, 2006). También hemos analizado la banda sonora de la representativa película *Spriggan* (Hirotugu Kawasaki, 1998) compuesta por **Kuniaki Haishima**. Destacamos esta banda sonora por presentar una sonoridad ecléctica y particular en la que se mezclan numerosos tipos de sintetizadores con efectos sonoros e instrumentos orquestales. Además, se utilizan armonías orientales, y en algunos momentos atonales que otorgan complejidad al apartado musical de la película. **Kuniaki Haishima** sí presenta una mayor carrera en el ámbito del anime, pero no hemos podido analizar otros ejemplos de su obra. No obstante, destacamos de Haishima algunas obras animes populares y con cierta importancia como las series de televisión *Master Keaton* (Masayuki Kojima, 1998), *Blue Gender* (Masashi Abe, 1999), *Requiem from the Darkness* (*Kosetsu Hyaku Monogatari*, Hideki Tonokatsu, 2003) y *Monster* (Masayuki Kojima, 2004).

**Kenji Kawai:** Kenji Kawai (1957-) es uno de los compositores más importantes y reconocidos del género del anime a nivel internacional. Presenta además una amplia y prolífica carrera como compositor de bandas sonoras para diversos medios como videojuegos y películas de acción real. Algunos de los videojuegos para los que compone son *Sansara Naga* (1990) o *Folkssoul* (2007). Entre sus más de 40 composiciones para películas de acción real algunas de las que pueden ser más conocidas a nivel internacional son *The Ring* (Hideo Nakata, 1998), *Avalon* (Mamoru Oshii, 2001), *Ip Man* (Wilson Yip, 2008) o *Samayou yaiba* (Shoichi Mashiko, 2009). No obstante, el género en el que desarrolla la mayor parte de su carrera y por el que es más conocido es el anime. En este género comienza a trabajar a finales de los 80 y tanto en los 90 como en el siglo XXI compone para numerosas obras, algunas de las cuales son importantes para la historia del anime. Algunos de los primeros animes para los que compone Kenji Kawai son la serie de televisión *Maison Ikkoku* (vv. directores, 1986) y la OVA *Patlabor The Mobile Police* (*Kido Keisatsu Patlabor*, Mamoru Oshii, 1988). Posteriormente, desde el año 1989 hasta la actualidad compone para numerosas series anime de televisión muy representativas como: *Ranma 1/2* (*Ranma Nibun no Ichi*, vv. directores, 1989), *Karakuri Kengo Den Musashi Lord* (Akira Shigino, 1990), *Hime-chan's Ribbon* (Hatsuki Tsuji, 1992), *The Irresponsible Captain Tylor* (*Musekinin Kancho Tylor*, Koichi Mashimo, 1993), *Blue Seed* (Jun Kamiya, 1994), *Hyper Police* (Takahiro Omori, 1997), *Rave Master* (Takashi Watanabe, 2001), *Fate/stay night* (Yuji Yamaguchi, 2005), *Higurashi: When They Cry* (*Higurashi no Naku Koroni*, Chiaki Kon, 2006), *Mobile Suit Gundam 00* (*Kido Senshi Gundam Doble O*, Seiji Mizushima, 2007), *Eden of the East* (*Higashi no Eden*, Kenji Kamiyama, 2009), *Barakamon* (Masaki Tachibana, 2014), *World Trigger* (Mitsuru Hongo, 2014), *The Perfect Insider* (*Subete ga F ni Naru*, Mamoru Kanbe, 2015) y *Mob Psycho 100* (Yuzuru Tachikawa, 2016) entre muchas otras. Uno de sus trabajos más recientes es la tercera temporada de la última serie citada, *Mob Psycho 100 III* (Yuzuru Tachikawa, 2022).

Con todo este prolífico trabajo, destacamos a Kenji Kawai en la década de los 90 por una de sus bandas sonoras más conocidas e importantes, *Ghost in the Shell* (*Kokaku kidotai*, Mamoru Oshii, 1995), una de las películas icono de la ciencia ficción contemporánea. En el grueso de la tesis ya hemos indicado las características musicales por las que esta banda sonora es tan importante a nivel narrativo, simbólico y filosófico para la película. La sonoridad particular de Kawai sumada a las imágenes de Oshii hacen

---

de *Ghost in the Shell* (1995) una obra audiovisual y *musivisual* en las que música e imagen son inseparables. A propósito de este largometraje, Kenji Kawai también compone para numerosas películas anime como: *Patlabor: The Movie* (Mamoru Oshii, 1989), *Maroko* (Mamoru Oshii, 1990), la secuela de *Ghost in the Shell* en *Ghost in the Shell 2: Innocence* (Mamoru Oshii, 2004), *009 Re: Cyborg* (Kenji Kamiyama, 2012), las películas relacionadas con el anime *Eden of the East* (2009), *The Sky Crawlers* (Mamoru Oshii, 2008), *Hakuoki: Demon of the Fleeting Blossom: Warrior Spirit of the Blue Sky* (Osamu Yamasaki, 2014) y *Maquia—When the Promised Flower Blooms* (Mari Okada, 2018) entre varias otras.

Así mismo, que destaquemos a Kawai en la década de los 90 se debe también a que es el compositor de numerosas OVA de estos años como: *Project A-ko: Uncivil Wars* (Katsuhiko Nishijima, 1990), *Burn Up* (Yasunori Ide, 1991), *Mermaid Forest* (*Ningyo no Mori*, Takaya Mizutani, 1991), *Iczelion* (Toshihiro Hirano, 1995) y *Princess Minerva* (Mihiro Yamaguchi, 1995). Esta prolífica y reconocida carrera de Kenji Kawai en el medio del anime, así como su estilo y sonoridad en particular en la que le da también mucho peso a los sintetizadores, necesitarían de un tratamiento. Por estos motivos consideramos a Kenji Kawai como uno de los compositores más importantes para la historia tanto del anime de los 90 como del anime contemporáneo. Además, es de los compositores que contribuye a dotar de valor artístico al anime dada su música para *Ghost in the Shell* (1995).

**Noriyuki Asakura:** Noriyuki Asakura (1954-) es un compositor japonés de bandas sonoras y música para diferentes formatos audiovisuales como videojuegos, películas de acción real, series de televisión y anime. Uno de los géneros por el que Asakura es más conocido es por los videojuegos, donde compone la música de algunas obras populares como *Tenchu* (1998) o *Way of the Samurai* (2001). Una de sus últimas obras para este formato es el videojuego *Seriko: Shadows Die Twice* (2019), en el que se acredita junto con Yuka Kitamura. En el medio del anime Noriyuki Asakura no presenta una prolífica carrera, pero sí compone para algunas obras representativas durante los 90 y el siglo XXI. Una de sus primeras obras es el anime *Time Quest* (Kunihiko Yuyama, 1989). En la década de los 90 compone para obras animes como *Shakotan Boogie* (Hiroyuki Ishio y Shinichi Tokarin, 1991). Es en esta década cuando compone su obra más conocida e importante, el reconocido anime *Rurouni Kenshin* (*Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan*, Kazuhiro Furuhashi, 1996). En el siglo XXI compone para algunas series

anime como *Ragnarok The Animation* (Myung-Jin Lee, 2004) y *Knights of Sidonia* (*Sidonia no Kishi*, Kobun Shizuno, 2014). En la presente investigación lo destacamos por su música para el anime de *Rurouni Kenshin* (1996). En esta obra compone una variada banda sonora que evoluciona desde los primeros capítulos hasta el final de la serie. Destaca la música del conocido como *Arco de Kioto* en donde Asakura, mediante una música de carácter expresivo pretende representar los ideales y filosofías de los protagonistas de la saga. Es por este motivo por el que podemos considerar a Noriyuki Asakura como uno de los compositores que contribuye a dotar de cierta madurez el anime de la década de los 90.

**Susumu Hirasawa:** Susumu Hirasawa es un compositor japonés nacido en 1954 y es considerado uno de los máximos representantes contemporáneos –tanto en Japón como a nivel internacional– de la música sintetizada y electrónica. Presenta una amplia carrera en música de estudio con numerosos álbumes en los que expresa su estilo musical creado únicamente con música sintetizada y electrónica. Uno de sus álbumes de los que podrían ser más populares es *Aurora* (1994), el cual es ejemplificativo de su sonoridad y estilo particular que le hacen destacar como autor. Algunos de sus últimos álbumes de estudio son *The Man Climbing the Hologram* (*Horoguramu wo Noboru Otoko*, 2015) y *Beacon* (2021). Este representativo compositor tiene también una carrera en el medio del anime, el principal medio audiovisual para el que compone. En este género, aunque no presente una amplia carrera con numerosos títulos, las pocas bandas sonoras que escribe son para obras de gran importancia y popularidad. Una de sus primeras bandas sonoras es para la OVA *Detonator Orgun* (Masami Obari, 1991). Hacia el final de la década de los 90 compone su banda sonora más conocida y admirada, la de la serie anime *Berserk* (*Kenpu Denki Berserk*, Naohito Takahashi, 1997). Al respecto de esta obra ya hemos destacado que es un anime que en general utiliza poca música, pero en los momentos que la utiliza son de importancia narrativa. La música electrónica en *Berserk* (1997) representa la complejidad moral y mental de varios de los personajes, así como las violentas acciones y enfrentamientos. Podemos destacar de esta banda sonora la pieza *Forces*, la cual no es solo la más conocida sino también ejemplificativa del estilo particular de Hirasawa. Tras *Berserk* (1997), compone la música de obras representativas dentro del anime ya que son creaciones de uno de los autores más valorados, Satoshi Kon. Estas obras son los largometrajes *Millennium Actress* (*Sennen Joyu*, Satoshi Kon, 1991), *Paprika* (Satoshi Kon, 2006) y la serie de televisión *Paranoia Agent* (*Mousou Dairinin*, Satoshi Kon,

---

2004). En el largometraje *Paprika* (2006) la música de Susumu Hirasawa no es solo necesaria a nivel narrativo, sino que es un medio de potenciación de la experiencia del largometraje, ya que enriquece las visuales, recargadas y en ocasiones psicodélicas imágenes de Satoshi Kon, impulsando la experiencia final de la obra. Así mismo, la sonoridad electrónica particular de Susumu Hirasawa favorece a dar variedad sonora a las bandas sonoras del anime de la década de los 90, motivos por lo que lo consideramos relevante para esta investigación.

**Otros compositores:** En este punto nombramos y destacamos a tres compositores de los que, aunque presenten una mayor o menor carrera en el medio del anime, solo hemos analizado una de sus obras de la década de los 90. Con respecto a **Tsuneo Imahori** lo destacamos por su música rock en el anime *Trigun* (Satoshi Nishimura, 1998). Otros de los animes representativos para los que compone Imahori es *Hajime no Ippo* (Satoshi Nishimura, 2000). No obstante, a Tsuneo Imahori se le conoce más por interpretar la parte de guitarra eléctrica o acústica en otros animes de renombre como *Cowboy Bebop* (Shinichiro Watanabe, 1998), *Jin-Roh—The Wolf Brigade* (Hiroyuki Okiura, 1998), *Wolf's Rain* (Tensai Okamura, 2003), *Jormungand* (Keitaro Motonaga, 2012) y *Kids on the Slope (Sakamichi no Apollon)*, Shinichiro Watanabe, 2012). Al compositor **Takayuki Negishi** (1961-) lo destacamos por su variada, atractiva, épica y emocional música en el reconocido anime *Cardcaptor Sakura* (Morio Asaka, 1998). Negishi sigue componiendo para las series y películas secuelas de esta franquicia. También presenta una carrera en el medio del anime componiendo tanto bandas sonoras como *openings*, *endings* e *Insert Song*. Otros animes en los que Takayuki Negishi compone música extradiegética que puedan ser más conocidos son: *Amazing Nurse Nanako (Nanako Kaitai Shinsho)*, Yasuhiro Kuroda, 1999), *The World of Narue (Narue no Sekai)*, Toyoo Ashida y Hiromitsu Morita, 2003), *Cluster Edge* (Hitoyuki Matsui, 2005) y *RIN—Daughters of Mnemosyne* (Shigeru Ueda, 2008). A **Reiichi Nakaido** lo destacamos por la compleja banda sonora de *Serial Experiments Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998), en donde a nivel narrativo tienen más importancia los efectos de sonido que la música, tal y como se ha visto en el capítulo de la investigación que hemos dedicado al análisis de *Lain* (1998). El caso de Reiichi Nakaido, cuyo nombre artístico es “CHABO” es curioso ya que es un músico y cantautor japonés de renombre que en el ámbito de las bandas sonoras solo ha compuesto para esta obra de animación.

**Hajime Mizoguchi:** Hajime Mizoguchi (1960-) es un reconocido violonchelista y compositor japonés. Como intérprete de violonchelo y compositor presenta una amplia carrera en solitario con numerosos álbumes como *Half inch Dessert* (1986), *A Pretty Dance* (1987), *Shadows and Light* (1996) y *Yours; Tears* (2007). Hajime Mizoguchi presenta también una carrera como compositor de bandas sonoras y música audiovisual participando para diferentes géneros, siendo el anime el medio para el que más música compone. Aunque no presente numerosas obras en este medio, compone para títulos importantes y representativos. Algunas de sus bandas sonoras para anime son: *Please Save My Earth (Boku no Chikyu wo Mamotte, Kazuo Yamazaki, 1993)* –junto con Yoko Kanno–, *Dirty Pair Flash 2* (Tomomi Mochizuki, 1995) –junto con Jun’ichi Kanazaki–, *Eight Clouds Rising (Yakumo Tatsu, Tomomi Mochizuki, 1997)*, *Texhnolyze* (vv. directores, 2003), *Jyu-Oh-Sei (Planet of the Beast King, Hiroshi Nishikiori, 2006)* y *Tokimeki Memorial Only Love* (Nobuhiro Takamoto, 2006) –junto con Teruyuki Nobuchika. Además, al ser intérprete de violonchelo interpreta los solos de este instrumento en las diferentes bandas sonoras que compone. Esto lleva a que, en diferentes animes con otros compositores, Mizoguchi interprete la parte de violonchelo como los casos de *TO-Y* (Mamoru Hamatsu, 1987) y *Twilight of the Cockroaches (Gokiburi-tachi no Tasogare, Hiroaki Yoshida, 1987)*. En esta investigación destacamos a Hajime Mizoguchi por dos animes relevantes de la década de los 90, la serie de televisión *The Vision of Escaflowne (Tenku no Escaflowne, Kazuki Akane, 1996)* y la película *Jin-Roh–The Wolf Brigade* (Hiroyuki Okiura, 1998). En la primera se co-acredita junto a la compositora Yoko Kanno y ya hemos destacado la importancia de la música orquestal y sinfónica de esta serie. En la película de *Jin-Roh* (1998) también toma una aproximación similar y compone mayoritariamente una música orquestal y sinfónica que representa la decadencia emocional de los protagonistas. Unos años tras el estreno de *Escaflowne* (1996) Hajime Mizoguchi trabaja en la película que readapta esta historia y compone la banda sonora de *Escaflowne: The Movie* (Kazuki Akane, 2000). En esta obra sigue componiendo una música orquestal en un sentido dramático, como se puede comprobar en la pieza *Black Escaflowne*. Por esta música orquestal y sinfónica en las series anime de televisión de los 90 consideramos a Hajime Mizoguchi como un compositor referente de esta época.

**Yoko Kanno:** Yoko Kanno es una compositora y teclista japonesa nacida en 1963 que forma parte de los compositores más representativos e importantes del anime

---

contemporáneo. La importancia de Yoko Kanno para el anime no solo viene por su prolífica carrera en el medio sino porque es una autora de renombre fuera del género. Cuenta con una amplia carrera musical como compositora, interprete y arreglista tanto de diferentes artistas como de ella en solitario. Algunos de sus álbumes en solitario más reconocidos son *Song to Fly* (1998) y *23-Ji no Ongaku* (2002). Como compositora de bandas sonoras en el medio audiovisual Kanno no solo trabaja para el anime, sino que tiene una extensa carrera componiendo para videojuegos, películas de acción real y series de televisión. Algunos de sus videojuegos más representativos son *Romance of the Three Kingdoms* (1985), *Uncharted Waters 2: New Horizons* (1993) y *Ragnarok Online 2: Legend of the Second* (2012). Una de sus películas de acción real más conocidas puede ser la película de terror *Ashurajo no Hitomi* (Yojiro Takita, 2005). Aun con todo, Yoko Kanno presenta reconocimiento internacional por su larga y popular carrera en el género del anime, en el que no compone únicamente bandas sonoras representativas sino también *openings*, *endings* e *Inser Songs*. Uno de sus primeros trabajos en el anime es el arreglo del *ending* de la película del Studio Ghibli *Porco Rosso (Kurenai no Buta)*, Hayao Miyazaki, 1992).

Tras esto, en la década de los 90 y en el siglo XXI compone la música de numerosas obras anime entre series de televisión y películas. Algunas de las bandas sonoras más reconocidas de Yoko Kanno para series anime de televisión son: *Brain Powered* (Yoshiyuki Tomino, 1998), *Turn A Gundam* (Yoshiyuki Tomino, 1999), *Arjuna* (Shoji Kawamori, 2001), *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (Kenji Kamiyama, 2002), *Wolf's Rain* (Tensai Okamura, 2003), *Aquarion (Sosei no Aquario)*, Shoji Kawamori, 2005), *Darker than Black (Kuro no Keiyakusha)*, Tensai Okamura, 2007), *Macross Frontier* (Shoji Kawamori y Yasuhito Kikuchi, 2007), *Kids on the Slope (Sakamichi no Apollon)*, Shinichiro Watanabe, 2012), *Space Dandy* (Shinichiro Watanabe, 2014) y *Terror in Resonance (Zankyo no Terror)*, Shinichiro Watanabe, 2014). Algunas de las películas para las que compone Yoko Kanno es el medimetraje *Magnetic Rose (Kanojo no Omoide)*, Koji Morimoto, 1995). A pesar de esta larga carrera, la importancia y parte de la fama de Yoko Kanno viene en la década de los 90 por componer dos bandas sonoras que son referentes en la historia del anime: la música sinfónica de la serie *The Vision of Escaflowne (Tenku no Escaflowne)*, Kazuki Akane, 1996 –junto a Hajime Mizoguchi– y la música jazz de *Cowboy Bebop* (Shinichiro Watanabe, 1998). En varios momentos de la investigación se ha nombrado como la música jazz que Yoko Kanno



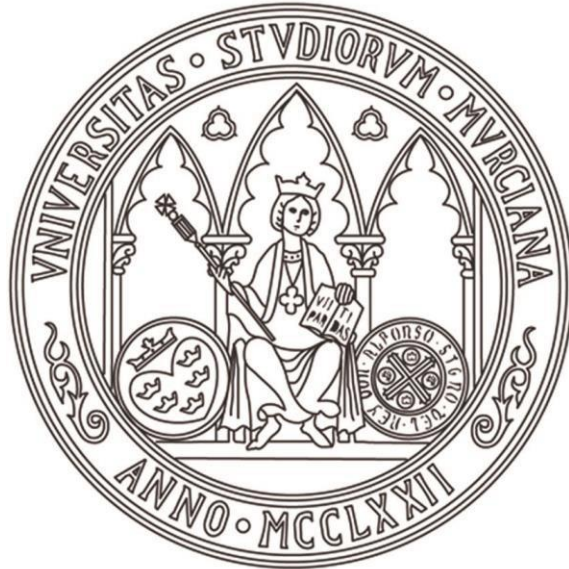
compuso en *Cowboy Bebop* (1998), así como sus características estéticas y narrativas en la obra, es de los ejemplos musicales más estudiados desde el ámbito académico del anime. Estas dos bandas sonoras demuestran la versatilidad y adaptabilidad de Yoko Kanno en componer música orquestal o música jazz. Esta dualidad y diversidad de estilos es representativa de la propia diversidad alcanzada por las bandas sonoras del anime que se ha hablado en la década de los 90. No obstante, Yoko Kanno ha presentado mayoritariamente un estilo minimalista que se puede comprobar en la pieza *Von* de la banda sonora de *Terror in Resonance* (2014).

Por estos motivos y prolífica carrera en el medio del anime con títulos referentes es por lo que consideramos a Yoko Kanno como una de las compositoras más importantes del anime contemporáneo. Comparte una importancia similar con otros compositores de esta época como Shiro Sagisu, Kenji Kawai, Kohei Tanaka y Kaoru Wada.

**Taku Iwasaki:** Taku Iwasaki (1968-) es otro de los compositores de bandas sonoras de anime más importantes y reconocidos en el siglo XXI. Esta importancia y reconocimiento no solo le viene por su prolífica carrera con títulos populares, sino por su estilo particular de música ecléctica con elementos de numerosos y variados estilos musicales. Taku Iwasaki es un compositor versátil que, dependiendo de las características narrativas del anime, compone utilizando la orquesta occidental u otros estilos como el jazz, el rock, el heavy, el hip-hop, la música electrónica, la música ambiental o la música minimalista. En diferentes piezas compone mezclando varios de estos estilos, como el rap y la música clásica en la banda sonora de *Tengen Toppa Gurren-Lagann* (Hiroyuki Imaishi, 2007), o el jazz y la música ambiental en la banda sonora de *Bungo Stray Dogs* (Takuya Igarashi, 2016). Taku Iwasaki también compone la música de algunos videojuegos como *Muv-Luv Alternative* (2006). El trabajo de Iwasaki en el anime comienza a finales de la década de los 90 con obras como *Now and Then, Here and There* (*Ima, Sokoni Iru Boku*, Akitaro Daichi, 1999) y *Rurouni Kenshin: Trust & Betrayal* (*Rurouni Kenshin: Tsuioku Hen*, Kazuhiro Furuhashi, 1999). Posteriormente, a lo largo del siglo XXI compone para numerosas series anime de televisión como: *R.O.D-The TV-* (Koji Masunari, 2003), *Black Cat* (Shin Itagaki, 2005), *Angel Heart* (Toshiki Hirano, 2005), *Tengen Toppa Gurren-Lagann* (Hiroyuki Imaishi, 2007), *Black Butler* (*Kuroshitsuji*, Toshiya Shinohara, 2008), *Soul Eater* (Takuya Igarashi, 2008), *Katanagatari* (Keitaro Motonaga, 2010), *Ben-To* (Shin Itagaki, 2011), *C-Control-The Money and Soul of Possibility* (Kenji Nakamura, 2011), *Jormungand* (Keitaro Motonaga, 2012), *JoJo's Bizarre Adventure* (*JoJo no Kimyo*

na *Boken*, Kenichi Suzuki y Naokatsu Tsuda, 2012), *Gatchaman Crowds* (Kenji Nakamura, 2013), *Akame ga KILL* (Tomoki Kobayashi, 2014), *Noragami* (Kotaro Tamura, 2014), *Bungo Stray Dogs* (Takuya Igarashi, 2016) y *The Honor Student at Magic High School* (*Mahoka Koko no Yutosei*, Hideki Tachibana, 2021) entre varias otras.

En la presente investigación destacamos a Taku Iwasaki por su orquestal y sinfónica música en la banda sonora de la OVA *Rurouni Kenshin: Trust & Betrayal* (*Rurouni Kenshin: Tsuioku Hen*, Kazuhiro Furuhashi, 1999). Al respecto de esta pieza ya hemos destacado la influencia de las bandas sonoras del Hollywood contemporáneo, como se puede comprobar en la pieza *The Wars of the Last Wolves*. Esta influencia de la música del Hollywood actual está presente a lo largo de toda la carrera de Iwasaki, como se puede escuchar en la pieza *I've got to go Home* de la banda sonora de *Akame ga KILL* (2014). No obstante, ya hemos destacado que es un compositor muy versátil con un estilo muy ecléctico en el que mezcla varias corrientes musicales y además experimenta con las sonoridades electrónicas y las posibilidades técnicas de otros instrumentos como la voz. Al respecto de este estilo y elementos musicales, una de sus bandas sonoras más representativas es *Katanagatari* (2010). En la pieza *Bahasa Palus* de esta banda sonora se percibe una amplia mezcla de cantos tradicionales orientales, música rock, música electrónica, música *gamela* y puentes musicales en forma de rap y hip-hop. En otras bandas sonoras como *JoJo's Bizarre Adventure* (2012) mezcla varios de estos elementos como la música electrónica con la música sinfónica, como se puede comprobar en la pieza *Avalon*. No obstante, su pieza más popular en esta banda sonora es la pieza *Awaken*, en la que mezcla cantos hispanos-árabes con el rap, la música electrónica y elementos de la música rock y sinfónica. En otras bandas sonoras como la de *Bungo Stray Dogs* (2016) realiza una música experimental con mezcla de muchos estilos como la música ambiental, atmosférica, el jazz, la música electrónica, la ópera, el rap y el beat box, como se puede escuchar en algunas piezas como *Good for Nothing*. Todos estos elementos crean un sello y sonoridad autoral muy particular de Taku Iwasaki que lo hacen destacar como compositor. Así por estos motivos es por lo que consideramos a Taku Iwasaki como uno de los compositores más importantes en el anime del siglo XXI.



**UNIVERSIDAD DE MURCIA**  
ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO

TESIS DOCTORAL

LAS BANDAS SONORAS DEL ANIME Y LA ANIMACIÓN  
JAPONESA. RECURSOS Y FUNCIONES *MUSIVISUALES*,  
COMPOSITORES, SONORIDADES Y EVOLUCIÓN  
MUSICAL, 1917-2000

VOLUMEN II  
ANEXOS. ANÁLISIS DE LAS BANDAS SONORAS  
TRATADAS

Autor: D. Emilio José Cano Pérez

Director/es: D. Enrique Encabo Fernández y Dña. María José  
Alcaraz León

**ÍNDICE DE OBRAS**
PRIMERA ÉPOCA: 1930-1963

- Kuro Nyago* (1928) 496
- Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai* (1934) 499
- Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki* (1935) 505
- Tekusuke Monogatari* (1938) 510
- Ari-chan* (1941) 515
- Kumo to Tulip* (1943) 522
- Momotarou Umi no Shinpei* (1945) 526
- Muku no Ki no Hanashi* (1947) 537
- Suteneko Tora-chan* (1947) 543
- Dangobei Torimonochou: Hirake-goma no Maki* (1952) 549
- Kuroi Kikori to Shiroi Kikori* (1956) 555
- Fushigi na Daiko* (1957) 559
- Koneko no Rakugaki* (1957) 563
- Hakujaden (The White Snake, 1958)* 567
- Hyoutan Suzume* (1959) 578
- Saiyuki (Journey to the West, 1960)* 584
- Anju to Zushio-maru (The Littlest Warriors, 1961)* 596
- Tales of the Street Corner* (1962) 607

SEGUNDA ÉPOCA: 1963-1990

- Astro Boy* (1963) 615
- Princess Knight* (1967) 622
- Gegege no Kitaro* (1968) 632
- Dororo* (1969) 640
- Ashita no Joe* (1970) 651
- Mazinger Z* (1972) 663
- Belladonna of Sadnes* (1973) 674
- Space Battleship Yamato* (1974) 690
- Heidi – A Girl of the Alps* (1974) 708

*The Perrine Story* (1978) 721

*Galaxy Express 999* (1978) 735

*Mobile Suit Gundam* (1979) 752

*The Super Dimension Fortress Macross* (1982) 761

*Arcadia of My Youth* (1983) 778

*Fist of the North Star* (1984) 795

*Angel's Egg* (1985) 811

*Dragon Ball* (1986) 827

*Kimagure Orange Road* (1987) 848

*AKIRA* (1988) 863

*Grave of the Fireflies* (1988) 884

*Kiki's Delivery Service* (1989) 894

TERCERA ÉPOCA: 1990-2000

*Nadia – The Secret of Blue Water* (1990) 906

*Yu Yu Hakusho* (1992) 924

*Ninja Scroll* (1993) 946

*Rurouni Kenshin* (1996) 960

*The Vision of Escaflowne* (1996) 977

*Princes Mononoke* (1997) 1000

*Berserk* (1997) 1018

*Trigun* (1998) 1035

*Serial Experiments Lain* (1998) 1054

*Cardcaptor Sakura* (1998) 1059

*KURO NYAGO* (1928)

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Corto
  - Producción: Chiyogami Eigasha
  - Dirección: Noburou Ofuji
  - Guion: Noburou Ofuji
  - Compositor: Koka Sassa [Letra de la canción: Otowa Shigure]
  - Año de producción: 1928
  - Duración: 2:30 minutos
  - Género: Infantil, animales
2. Argumento:
  - Cuatro niños sueñan con tener un gato de mascota. Sus deseos son concedidos cuando se encuentran con un gato negro que empieza a cantarles una canción sobre cómo él y su hermano atigrado son descendientes de los tigres.
3. Tabla de pistas musicales: Escuchamos dos canciones diferentes:
  - 1. *Kuro Nyago*
  - 2. Los hermanos gato
4. Descripción general y balance de la banda sonora:
  - En este corto de apenas dos minutos de duración se presentan dos canciones cantadas por los protagonistas de la cinta, haciendo uso de la falsa diégesis –las voces son diegéticas mientras que la música es extradiegética. La funcionalidad principal de estas canciones es narrativa, ya que mediante la letra de las mismas se narra lo que acontece en las imágenes y el argumento. En este corto no solo escuchamos la banda sonora, sino que también se presencia los diálogos de los personajes principales. La música se caracteriza por presentar una instrumentación orquestal en la que predominan las cuerdas, los vientos madera y los vientos metales o guitarra. A pesar de no tener percusión –únicamente unas claquetas y un plato al final de la música–, las piezas son rítmicas con utilización del ritmo tiempo-contratiempo donde la tuba marca los tiempos fuertes del compás y el resto de instrumentos de metal o vientos madera los tiempos débiles. Las melodías principales, que se componen mediante grados conjuntos, también tienen un amplio sentido rítmico y un carácter muy alegre y divertido, adecuándose al carácter de las imágenes; se escuchan además ciertos contrapuntos compuestos mediante diferentes motivos y escalas que se interpretan cuando la melodía principal está en reposo. Otras de los usos comunes de las canciones utilizadas en los dibujos animados es que las imágenes se adaptan rítmicamente a la música, ya que esta está compuesta con anterioridad al corto. Por lo tanto, los personajes principales se mueven al ritmo de las canciones. La armonía de la banda sonora se presenta en el ámbito tonal, con predominancia de la tonalidad de SolM, adaptándose al carácter alegre y entretenido del corto; en la primera canción se utiliza la sonoridad de Solm. En conclusión, un uso de las canciones común a los dibujos animados clásicos, con predominancia de las melodías y sonoridades alegres y adaptándose narrativamente a las imágenes.

### **Análisis *musivisual***

A pesar de ser un corto de muy poca duración y que la funcionalidad de las canciones se ve fácilmente, procedemos a un análisis más exhaustivo de la segunda canción para ver las características musicales y funcionales.

#### **1. Los hermanos gato**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N°2
- Título de la película: *Kuro Nyago*
- Título del bloque: *Los hermanos gato*
- Descripción del bloque: Después de que el gato negro presente su hermano atigrado a los niños, interpretan juntos una canción.
- Franja temporal: 01:01-01:32

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora y voces de los personajes.
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro.

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Falsa diégesis
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

##### Códigos musicales-Funciones *musivisuales*:

- La música, en este caso la canción sirve como elemento narrativo en el que el gato explica a los niños que son descendientes del tigre.

##### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Como se puede comprobar en las imágenes se trata de una melodía rítmica con predominancia del movimiento tiempo-contratiempo. Se presenta un motivo de 4 compases que después repite las mismas figuraciones en distintas notas. Después se presenta otro motivo de tres corcheas y cuatro semicorcheas que se repite en otras notas hasta el movimiento cadencial final. Se puede considerar una pieza con tres partes ABC.

CANTANTE

- Motivos y temas “Leitmotiv”: En este caso es la segunda parte o segunda canción de la obra, por lo que se considera el tema de los hermanos gato.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo de tiempo-contratiempo que se relaciona con la sensación alegre de la escena.
- Sincronía: Dura.
- Puntos de sincronía: Los personajes bailan al ritmo de la música.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal.
- Tipos de acordes: Acordes tríada.
- Análisis armónico musical: Tonalidad de SolM sin modular y guardando las relaciones de tensión reposo.
- Análisis armónico visual: Armonía sencilla y brillante que se relaciona con la alegría de la historia.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta y voces.
- Análisis tímbrico visual: La voz del cantante es la misma que la del gato protagonista, la tuba marca el ritmo que llevan los personajes.

Códigos formales:

- No se aprecia relación formal entre la música y la escena.

Conclusiones:

- Pieza que ejemplifica el característico uso de las canciones en los dibujos animados clásicos.

Una vez finalizado el análisis de esta obra en concreto, hemos de decir que somos conscientes de que no se puede considerar como una banda sonora al uso ya que en su estreno la música se retransmitió mediante un fonógrafo en directo y que estaba separado de la pantalla. No obstante, esta es una obra de gran importancia para la historia de la animación japonesa por varios motivos: es de las primeras experimentaciones en la sincronización imagen y animación; es de las primeras animaciones niponas en presentar una canción original compuesta para la obra; y es uno de los antecedentes directos a la inclusión definitiva de la música en los dibujos animados japoneses de los años 30. Por estos motivos, en esta investigación y análisis hemos creído oportuno considerarla como una banda sonora, ya que en la versión que se ha podido analizar se ha incluido la música original que se utilizó en su proyección. De esta manera podemos ver cómo en esta obra ya se establecen algunos elementos que serán característicos de las bandas sonoras de la animación nipona durante las décadas de los 30, los 40 y los 50.



*OSARU NO SANKICHI: TOTSUGEKI TAI* (1934)

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: corto
  - Producción: Nihon Manga Film Kenkyu-jo
  - Dirección: Mitsuyo Seo
  - Guion: Mitsuyo Seo
  - Compositor: Tetsuo Nishigaki
  - Año de producción: 1934
  - Duración: 10 minutos
  - Género: propaganda bélica
2. Argumento:
  - En este corto de propaganda bélica vemos como acontece una guerra entre un grupo de monos y un grupo de osos.
3. Tabla de pistas musicales:

- 1. Créditos iniciales	7. Preparándose para el ataque
- 2. Bajo la nieve	8. Soldado pasivo (mono despistado)
- 3. Por la mañana	9. La risa de los osos–Batalla
- 4. Avistamiento enemigo	10. Segundo asalto
- 5. Avisar a la base	11. Ataque con misiles
- 6. La base de los osos	12. Retirada enemiga. Victoria
4. Descripción general y balance de la banda sonora:
  - Esta banda sonora se compone mediante un hilo continuo con la constante presencia de música, con escasos momentos sin ella. Presenta una doble funcionalidad principal narrativa y descriptiva y hace uso de muchos de los elementos comunes a las bandas sonoras de los cortos de animación de la época. Estos elementos comunes son, principalmente, un uso continuado de la técnica *mickeymousing*, la utilización de las canciones a modo de falsa diégesis (en las piezas 2 y 6) y la figuración de los elementos de la imagen mediante los elementos musicales –por ejemplo, en el minuto 04:53, donde las risas de los osos son directamente representadas por instrumentos de viento metal. La banda sonora de este corto también representa la acción y movimiento constante que presenciamos a lo largo de la obra. Se trata entonces de una música destinada a la acción, movimiento y batalla sin contar con componentes emocionales o expresivos. No obstante, sí se produce la transmisión de ciertas sensaciones ligadas a las acciones y movimientos de batalla, como son la tensión, el nerviosismo, o incluso el miedo en algunos momentos.

La música de este corto también está destinada a envolver las acciones de batalla y guerra con cierto toque cómico y atractivo –mediante música ligera y alegre con predominio de las melodías rítmicas. Esto es debido a que se trata de propaganda bélica, por lo que se utiliza el elemento musical para crear la sensación de “diversión” hacia el acto de la guerra.

En resumen, una banda sonora que comparte muchos elementos comunes con otros productos de animación –tanto nipones como americanos– en la representación de acción, movimiento y en la ambientación cómica de las batallas.

### **Análisis general de la banda sonora**

Una de las particularidades de esta banda sonora es que la instrumentación es una banda de viento, con predominancia del viento metal (representación directa de la batalla y de la acción militar). También presenciamos otros instrumentos como clarinetes, saxofones, fagot, piano, voces y mucha utilización de la percusión, desde cajas hasta xilófonos. Es especialmente importante el papel de la trompeta, que prácticamente la escuchamos en la totalidad de la banda sonora, haciendo una simbología directa con el acto militar. Otros instrumentos relevantes son también el trombón y la tuba.

Casi la totalidad de los motivos y melodías escuchadas son de tipo rítmico – otorgando de esta manera el ritmo rápido general de toda la banda sonora–, lo cual da un carácter alegre y entretenido a la obra. Escuchamos numerosos efectos y contrapuntos melódicos, dinámicos y motivicos tales como escalas, arpeggios, o grupetos rápidos. Algunas de las melodías más lentas o formadas mediante grados conjuntos representan sensaciones tales como la tranquilidad, por ejemplo, en la pieza 3, pero sin perder el sentido rítmico en su desarrollo y manteniendo el carácter alegre general.

La armonía de esta banda sonora se presenta en un ámbito tonal, con abundancia de las sonoridades y tonalidades mayores –algunas de las más usadas son MibM y SibM. Escuchamos en algunos momentos breves disonancias que crean ciertas sensaciones como tensión o nerviosismo. Este tono mayor general contribuye a la creación del carácter entretenido, cómico y atractivo hacia las imágenes de la obra.

### **Análisis *musivisual* de dos escenas**

Procedemos a continuación al análisis de dos escenas representativas de este tipo de banda sonora, así como un comentario de las utilidades más representativa de la técnica *mickeymousing*.

#### **1. Escena “Bajo la nieve”**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N°1
- Título de la película: *Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai*
- Título del bloque: *El ejército de los monos*
- Descripción del bloque: Después de los créditos iniciales vemos al ejército de monos marchar a paso militar bajo la nieve
- Franja temporal: 00:43(00:55)-01:33 [en el minuto 00:55 comienza realmente la escena]

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Los créditos son música extradiegética, cuando aparecen los monos cantando se produce la falsa diégesis.
- Procedencia de la música: Música original

- Tipo de música: Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música (y posteriormente la letra de la canción) presenta los personajes de los monos y su ejército. También como segunda función representa la marcha militar y el carácter alegre con el que se desarrollará la obra.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se escucha una melodía de tipo rítmico caracterizada por la utilización de la nota repetida, el desarrollo arpegiado y las figuraciones rápidas de corcheas y algunas semicorcheas. Se presenta la melodía dos veces, la primera de manera instrumental interpretada por el saxofón y la segunda cantada por el ejército de monos. Dentro de la propia melodía se produce una repetición de los últimos cuatro compases.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso consideramos que estamos ante el motivo del ejército de los monos, ya que la repetición que se produce en el minuto 04:10 del motivo del compás 6 de la melodía principal confirma la utilización de esas notas para representar a los monos y su ejército

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un tempo rápido de 120 pm y se relaciona con las imágenes ya que el ejército de los monos marcha al ritmo de la música.
- Sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: Los monos marchan al ritmo de la música y los cambios de plano coinciden con los cambios y entradas de la música.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Armonía tonal
- Tipos de acordes: Tríada
- Análisis armónico musical: Tonalidad de MibM que se mantiene estable guardando las relaciones de tensión reposo.
- Análisis armónico visual: Armonía brillante que contribuye a crear el ritmo y el carácter de la escena.

### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: En la primera parte, la melodía la interpreta el saxofón y el acompañamiento de los demás instrumentos. En la repetición escuchamos las voces por encima del resto de instrumentos.
- Análisis tímbrico visual: El viento metal y la percusión se relacionan con las marchas militares. El saxofón también es un instrumento que se utiliza mucho con funcionalidad “militar” en las bandas de viento. Las voces representan directamente a los monos.

### Códigos formales:

- Se produce un paralelismo entre la forma de las imágenes y la música, presenciando una forma A-A': donde A es la primera interpretación de la melodía, coincidiendo aun con el final de los créditos iniciales; y A' la repetición de la melodía mediante las voces coincidiendo con la primera vez que vemos al ejército de monos.

### Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena los ejemplos tanto de la utilización de la falsa diégesis como la utilización de la música militar. Con esto encontraremos varias similitudes en otras obras contemporáneas, no solo en el estilo musical sino también en la funcionalidad narrativa y representativa.

## **2. Escena de “Risa de los osos–Batalla”**

### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 4
- Título de la película: *Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai*
- Título del bloque: *Batalla*
- Descripción del bloque: Después de que los osos embosquen a los monos mientras estos estaban durmiendo, se produce una batalla entre ambos ejércitos
- Franja temporal: 04:53-06:51

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen y banda sonora
- Plano auditivo musical: Todos los elementos se mantienen en una intensidad y plano similar

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa, con ciertos elementos narrativos
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la función principal de la música es la de dar ritmo a la batalla y a la secuencia completa a la misma vez que expresa cierta comicidad y entretenimiento –mediante la música rítmica, alegre y repetitiva. Así mismo se representa que se está aconteciendo una acción con determinada importancia en el plano narrativo.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo rítmico desarrollada mediante movimientos arpegiados y escalas. Se produce una repetición de diferentes motivos por varios instrumentos, formando una pieza y secuencia repetitiva. [La siguiente imagen es la melodía principal de la secuencia, la cual se va repitiendo en varias ocasiones y por diferentes instrumentos]



- Motivos y temas “Leitmotiv”: No consideramos ningún tema ni leitmotiv ya que es la única vez que escuchamos esta melodía en concreto

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: El tempo rápido de 120 pm se relaciona con las acciones rápidas y activas de las imágenes.
- Sincronía: *Mickeymousing*
- Puntos de sincronía: Las risas de los osos coinciden con los motivos del viento metal, glisando descendente de la música cuando las balas de cañón caen en un pozo (este giro se produce dos veces), motivos ascendentes en el acompañamiento de la melodía siguiendo el movimiento de una bala de cañón atropellando a los soldados, uno de los motivos de la escala coincide con el movimiento ascendente de la bala.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Armonía tonal
- Tipos de acordes: Tríada
- Análisis armónico musical: Armonía en SibM sin modular y guardando las relaciones tensión-reposo
- Análisis armónico visual: Armonía alegre que contribuye a la creación del carácter cómico de la batalla

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Banda de viento, con predominancia del clarinete, viento metal, xilófono y presencia del piano
- Análisis tímbrico visual: El color de los instrumentos da cierto toque cómico a la escena

Códigos formales:

- En este caso no se produce relación entre la forma de las imágenes y la forma musical más allá de los puntos de sincronía debidos a la utilización del *mickeymousing*

Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena otras de las funcionalidades de la banda sonora, como música representativa que otorga comicidad y entretenimiento a las acciones de batalla.

**Técnica *mickeymousing***

Nombramos a continuación algunos de los momentos con más evidencia del *mickeymousing* y que no se hayan nombrado ya en el presente análisis, para comprobar la frecuencia de esta técnica.

[minuto 01:34] Un saxofón realiza escalas ascendentes y descendentes mientras en las imágenes vemos el movimiento sincronizado de las tiendas de campaña moviéndose con el viento.

[minuto 02:24] La música aumenta en dinámica a la misma vez que vemos una aceleración en el movimiento de la imagen (el oso “dando cuerda” al caballo).

[minuto 03:25] Último acorde de la pieza en el momento en el que el oso montado a caballo entra de manera sorpresiva en la base.

[minuto 03:45] Se vuelve a repetir el movimiento de las tiendas de campaña sincronizado con las escalas del saxofón.

[minuto 04:22] Los osos disparan las balas de cañón al ritmo de la música.

[minuto 04:25] Se interpreta una escala ascendente mientras vemos al soldado mono elevarse en el aire tras recibir un disparo. En la caída escuchamos sucesivas escalas descendentes por diferentes instrumentos, hasta el acorde final que coincide con el golpe de la caída (minuto 04:41).

[minuto 06:26] Los motivos ascendentes y descendentes de dos notas coinciden con los movimientos de “salto” y “encogimiento” del tanque que vemos en las imágenes.

[minuto 07:39] Motivos disonantes de los clarinetes cuando las balas de cañón “atropellan” a diversos soldados del ejército de los osos.

[minuto 08:21] Los cantos y trinos de los pájaros van al ritmo de la música y sirven como contrapunto a la melodía. En este caso podríamos decir también que se produce una falsa diégesis.

*BAN DANEMON BAKEMONO TAIJI NO MAKI (1935)*

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Corto
  - Producción: Nihon Manga Film Kenkyu-jo
  - Dirección: Yoshitaro Kataoka
  - Guion: Kazumitsu Masuda
  - Compositor: Tetsuo Nishigaki
  - *Insert Song*: Letra-Ujo Noguchi. Música-Shinpei Nakayama
  - Año de producción: 1935
  - Duración: 10 minutos
  - Género: aventuras, fantasía, folclore, monstruos
2. Argumento:
  - Un joven samurái acepta el trabajo de exterminar “los fantasmas” de un castillo encantado, y en el cual solo lo encuentra habitado por una bella mujer. La mujer es en secreto un grupo de *Tanukis* que intentarán que el joven guerrero fracase en su misión.
3. Tabla de pistas musicales:

- 1. Créditos iniciales	6. Los <i>Tanukis</i>
- 2. Introducción	7. La celebración
- 3. El templo maldito	8. Guerrero liberado
- 4. La mujer del templo	9. Batalla
- 5. Los monstruos del templo	10. Victoria. Final
4. Descripción general y balance de la banda sonora:
  - La particularidad de esta banda sonora es que a excepción de las piezas 7 y 8, todas las demás piezas son música tradicional japonesa, por lo que la banda sonora cumple una función principal local-referencial, ya que la narración se desarrolla en la época medieval de los samuráis. Otra funcionalidad de la banda sonora es la de expresar ciertos estados de ánimo o ambientes en determinadas escenas, por ejemplo, en la entrada al templo. Se utiliza también otro de los elementos comunes en bandas sonoras que presentan este tipo de música tradicional, y es el uso de un *daiko* como fondo sonoro frecuente indicando ciertas sensaciones de tensión, nerviosismo, o caracterizando el movimiento de transformación de los *tanukis*, similar al *mickeymousing* (esto se usa de igual manera y continuamente en el cortometraje *Ugoki-e Kori no Tate-hiki*). Se recurre también a la música diegética, ya que la pieza 7 se interpreta por el grupo de *tanukis* que aparecen tocando los instrumentos en la imagen. La música sirve además como estructuradora de acción y movimiento, ya que no escuchamos un hilo continuo musical, sino que se recurre a la música en los momentos de más acción y movimiento o en las escenas que se quieren expresar ciertas sensaciones. La banda sonora está altamente sincronizada con las imágenes y escuchamos los diferentes temas en el mismo tiempo que sucede la acción. En algunas ocasiones –como en la entrada al templo– se recurre a una técnica similar al *mickeymousing*. En resumen, se trata una banda sonora particular que forma parte de los pocos cortos que utilizan música tradicional japonesa en lugar de la música orquestal de estilo americano, aunque no obstante presenta técnicas semejantes a las occidentales.

### **Análisis general de la banda sonora**

La mayoría de las piezas de esta banda sonora utilizan la instrumentación tradicional japonesa compuesta por *daiko*, *shamisen* y *shakuhachi* –o flauta japonesa– y la cual se varía a lo largo de la obra. La instrumentación de la pieza diegética utiliza piano, cuerdas, flauta, *shamisen* y trompeta.

Con respecto a las melodías, no se aprecian melodías como tal, ya que la música tradicional japonesa se caracteriza por la utilización de motivos o frases cortas que se repiten sucesivamente. Todos estos motivos –tanto los de la pieza 7 y 8 como los desarrollados mediante música tradicional japonesa– son de tipo rítmico, sin encontrar ningún motivo expresivo que indique emociones o pensamientos de los personajes.

Esta banda sonora se podría considerar rítmica ya que en la mayoría de las piezas se utiliza de manera destacada la percusión marcando el tiempo. Si bien el tempo es diferente en cada pieza, en todas ellas se hace uso del *daiko*.

La armonía tradicional japonesa se caracteriza por hacer un uso frecuente de la disonancia, lo que en esta banda sonora aporta la sensación de nerviosismo o tensión que se presencia a lo largo de la obra. Las piezas 7 y 8 utilizan una armonía tonal debido a los instrumentos occidentales.

### **Análisis *musivisual* de dos escenas**

Procedemos a continuación a un análisis de dos escenas para ver detenidamente lo ya comentado. Posteriormente realizamos un comentario sobre otros momentos de la banda sonora.

#### **1. Escena “Introducción”**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N°1
- Título de la película: *Shoujouji no Tanuki-Bayashi Ban Danemon* (otro de los títulos que recibe la obra)
- Título del bloque: *Presentación*
- Descripción del bloque: Se presenta al guerrero samurái y vemos un cartel donde se ofrece una recompensa de 1000 ryo por vencer a los monstruos que habitan el templo.
- Franja temporal: 00:14-01:12

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de las imágenes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro, por encima de los escasos sonidos provenientes de la imagen.

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa o descriptiva



- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música sitúa al espectador en la edad media japonesa (o feudal) mediante la utilización de ese tipo de música (funciones local-referencial e indicativa-temporal). Además, la música sirve para presentar el personaje del samurái y expresar, por su sonoridad, la sensación de tensión que predomina en la obra.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se presenta una pieza desarrollada mediante dos motivos rítmicos: el primero, que consta de 4 compases, repite las mismas blancas en compás de 4/4; después otros 4 compases marcan todos los tiempos del compás. El segundo motivo es un giro melódico rítmico que parece no repetir elementos, pudiéndose considerar una forma musical AB.
- Motivos y temas “Leitmotiv”: Podríamos considerar que el segundo motivo es el tema del samurái ya que empezamos a escucharlo al mismo tiempo que vemos a este.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo pausado que se adapta a los pasos del protagonista, también se relaciona con la sensación de intriga al ver una multitud rodeando un cartel. Encontramos un compás de 4/4 en un tempo de más o menos 100 pm.
- Sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: Inicio de los motivos cuando empezamos a ver las primeras imágenes, inicio del segundo motivo cuando vemos al samurái, en donde la música va al mismo ritmo que los pasos de este.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Armonía tradicional japonesa.
- Tipos de acordes: Añadidos y con disonancias
- Análisis armónico musical: Al ser un instrumento polifónico, *shamisen* los diferentes motivos se desarrollan en un sentido armónico
- Análisis armónico visual: Armonía japonesa que se relaciona con una ambientación tradicional japonesa

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: *Daiko*, *shamisen* y *shakuhachi*
- Análisis tímbrico musical: Instrumentos tradicionales japoneses en una ambientación tradicional japonesa

Códigos formales:

- Se interpreta una forma conjunta música-imagen AB donde A es el primer motivo en el que vemos las primeras imágenes y B el segundo motivo donde vemos por primera vez al samurái.

Conclusión:

- Pieza al servicio de la imagen que sirve tanto de ubicación de tiempo y espacio como para expresar la sensación predominante de la obra. Aun haciendo utilización de la música tradicional japonesa, la funcionalidad es similar a otras bandas sonoras con otros estilos musicales.

**2. Escena “El templo maldito”**

Datos generales del bloque:

- Bloque N°2
- Título de la película: *Shoujouji no Tanuki-Bayashi Ban Danemon*
- Título del bloque: *Entrada al templo maldito*
- Descripción del bloque: Después de aceptar el trabajo, el samurái se dispone a entrar en el templo
- Franja temporal: 02:02-03:28

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música en esta escena narra la entrada al templo del samurái y expresa la sensación de tensión y cierto miedo ante la situación. Todo ello haciendo uso del *mickeymousing*. La música refuerza la sensación y lo que se narra en las imágenes y las acciones del personaje.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: No hay melodía propiamente dicha, sino motivos rítmicos y notas largas interpretadas por un *shakuhachi* que se relaciona con las imágenes.
- Temas y motivos. “Leitmotiv”: No se considera ningún tema ni motivo ya que se representa una situación específica y la música no se vuelve a repetir.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo libre y pausado siguiendo los movimientos del personaje y los pasos vacilantes y preocupados de este.
- Sincronía: *Mickeymousing*

- Puntos de sincronía: Los motivos del *shakuhachi* coinciden con los pasos del protagonista, notas largas del *shakuhachi* y redoble del *daiko* cuando el protagonista entra corriendo en el templo para salvar a la mujer que está pidiendo ayuda

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Armonía tradicional japonesa
- Tipos de acordes: No hay acordes al escuchar un único instrumento
- Análisis armónico musical: Sonido del *shakuhachi* que expresa cierta sensación de nerviosismo, tensión o miedo
- Análisis armónico visual: La sonoridad del *shakuhachi* se relaciona con la sensación de la escena

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: *Daiko* y *shakuhachi*
- Análisis tímbrico visual: Instrumentos tradicionales japoneses en ambientación tradicional japonesa, el *shakuhachi* se relaciona con la sensación de tensión.

#### Códigos formales:

- Se podría considerar una forma común AB donde A es la entrada al templo con los primeros motivos de la flauta y B es la entrada precipitada para salvar a la mujer con el redoble del *daiko* y las notas largas del *shakuhachi*.

#### Conclusiones:

- Pieza que ejemplifica cómo a pesar de la música tradicional japonesa se sigue haciendo uso de recursos comunes a otras bandas sonoras como el *mickeymousing*. Es decir, aunque la música se reconoce como una música tradicional japonesa su uso responde a los patrones de la música en la animación norteamericana que tanto influyó en esta época.

**Comentarios sobre otras escenas:** Estas escenas nos sirven para comprobar otros usos y recursos de la banda sonora, así como la confirmación del uso de la música para indicar acciones en la trama.

La música diegética en la escena de la celebración tiene una funcionalidad narrativa ya que indica una acción concreta –mediante la música rítmica y alegre– de una celebración por la captura del samurái. Esta pieza se caracteriza también por presentar una instrumentación occidental con uso del piano y el violín.

Se hace otra utilización del *mickeymousing* mediante un acorde dramático con predominancia de la trompeta en el momento que el samurái consigue liberarse de sus ataduras. La música vuelve a cobrar una doble funcionalidad narrativa y representativa.

En la escena de la batalla final volvemos a escuchar música tradicional japonesa, donde predomina una funcionalidad rítmica y representativa. La música indica que está aconteciendo una acción, mediante el ritmo precipitado muy marcado e interpretando ciertos motivos rítmicos de manera repetitiva. Gracias al carácter dramático de los *shamisen* se expresa la sensación de tensión que predomina en la batalla.

*TEKUSUKE MONOGATARI* (1938)

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: corto
  - Producción: Geijutsu Eiga-sha
  - Dirección: Mitsuyo Seo y Shiro Miki
  - Guion: Kikuo Nakajima
  - Compositor: No acreditado
  - Año de producción: 1938
  - Duración: 11 minutos
  - Género: Acción, aventuras
2. Argumento:
  - El joven *Tekusuke* se encuentra caminando por las montañas cuando se encuentra una piedra en el camino. Al apartarla le cae encima a unos bandidos que salen corriendo detrás de él. *Tekusuke* consigue huir y resguardarse con unos simpáticos animales. Posteriormente aparece un hombre que busca a los bandidos para conseguir una espada, a lo cual es ayudado por el *tanuki* que rescató a *Tekusuke*. Después de que los bandidos descubran la trampa del *tanuki*, intentarán recuperar de nuevo la espada.
3. Tabla de pistas musicales:

- 1. Créditos iniciales ( <i>Tekusuke</i> )	6. Huida
- 2. Accidente con los bandidos	7. A por el <i>tanuki</i>
- 3. Noche en las montañas	8. Recuperar la espada
- 4. Danza del <i>tanuki</i>	9. Victoria ( <i>Tekusuke</i> )
- 5. Señuelo	
4. Balance general y descripción de la banda sonora:
  - Esta banda sonora que escuchamos de manera continuada (siendo únicamente un par de escenas en las que no escuchamos música) funciona principalmente como representativa de acción dramática y movimiento en la imagen, ya sean diferentes acciones como una danza, una huida o una batalla. También funciona como figurativa de situaciones, como por ejemplo la pieza 3, que figura la noche que se ve en las imágenes. Se hace un segundo uso expresivo en algunos momentos de la banda sonora mediante una música con carácter repetitivo que ambienta ciertas escenas con una sensación cercana a la comicidad. Apreciamos además una funcionalidad narrativa, ya que se hace un uso de la canción en los créditos iniciales y finales de la cinta. Se utilizan en esta banda sonora algunos recursos como la falsa diégesis, por ejemplo, cuando vemos al protagonista silbar al ritmo de una música que no proviene de la pantalla. Se produce en una ocasión una repetición del material temático, cuando el protagonista se resguarda con los animales; en el momento que se duerme escuchamos la pieza 3 que habíamos escuchado en momentos anteriores, otorgando en este momento un carácter narrativo a la música. Presenciamos una banda sonora sincronizada con las imágenes, ya que los diferentes temas escuchados coinciden con los cambios de los distintos arcos argumentales. En resumen, una banda sonora que es común a otros productos animados en la utilización de elementos como: la música como indicadora y estructuradora de la de acción dramática, sin centrarse en otros componentes como el plano emocional.

### **Análisis general de la banda sonora**

Se utiliza una instrumentación orquestal, con presencia de instrumentos como el piano, instrumentos de cuerdas e instrumentos de viento madera. Se utilizan pequeños grupos similares a agrupaciones de jazz con presencia de instrumentos de viento metal como trompetas y trombones. También se escuchan otros instrumentos como un acordeón y una percusión variada.

Prácticamente la totalidad de las melodías escuchadas son de tipo rítmico, sin escuchar en ningún momento melodías expresivas. A estas melodías les acompañan algunos contrapuntos como diferentes escalas o motivos. Debido a estas melodías de carácter rítmico, el ritmo general de la banda sonora es alegre, acompañando el movimiento de las imágenes, con predominancia de patrones rítmicos como el de tiempo-contratiempo.

Se utiliza en esta banda sonora una armonía tonal, con predominancia de las sonoridades y tonalidades mayores con influencia directa de estilos como el jazz, lo que contribuye en gran medida a otorgar a la cinta un carácter cómico, alegre y entretenido.

### **Análisis musivisual de dos escenas**

Procedemos al análisis de dos escenas que caracterizan los elementos nombrados.

#### **1. Escena “Danza del *tanuki*”**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 2
- Título de la película: *Tekusuke Monogatari*
- Título del bloque: *Las montañas*
- Descripción del bloque: Después de que *Tekusuke* se haya resguardado en la montaña y ayudar a los animales, el *tanuki* interpreta un pequeño baile.
- Franja temporal: 03:50-04:40

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de los personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética [se puede interpretar una utilización puntual de la falsa diégesis]
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa o descriptiva
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

##### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En el caso de esta escena la función de la música es la de representar el baile que estamos viendo en las imágenes a la misma vez que marca el ritmo en el que danza el *tanuki*. También transmite hacia la escena un carácter cómico y alegre.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La pieza se divide en dos partes, en donde la primera se realiza una melodía en los vientos maderas con predominancia de la nota repetida y movimientos sincopados; y en la segunda parte se interpreta otra melodía a la que se unen las cuerdas, apreciando figuraciones más rápidas y varias notas largas. Ambas melodías son de tipo rítmico simbolizando la danza del personaje.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: No se considera ningún tema en específico ya que es la única vez que escucharemos esta pieza.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo de tiempo-contratiempo que se relaciona con el baile de las imágenes. Se interpreta en un compás de 4/4 en un tempo de entre 110 y 120 pm.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: El movimiento del personaje coincide con el ritmo musical, algunos cambios de compases coinciden con cambio entre planos, la pieza y la escena concluyen en el mismo tiempo.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada
- Análisis armónico musical: Armonía en modo mayor, monótona y estable que mantiene las relaciones tensión-reposo.
- Análisis armónico visual: Armonía alegre que se relaciona con el carácter de la escena.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Vientos maderas, cuerdas y percusión
- Análisis tímbrico visual: Timbre alegre que se relaciona con el carácter de las imágenes.

Códigos formales:

- No se presencia una forma común imagen-música más allá de tener la misma duración y concluir en el mismo tiempo.

Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena cómo se usa la música para indicar y representar una acción en la trama, así como un movimiento concreto –en este caso un baile. Sirviendo también como expresiva de ciertas sensaciones como la alegría o la comicidad. En este caso, esta escena es similar a otros productos en los que utilizan la música de la misma manera, destacando la estructuración mediante la música de las partes argumentales.

## 2. Escena “Recuperar la espada”

### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 5
- Título de la película: *Tekusuke Monogatari*
- Título del bloque: *Recuperar la espada*
- Descripción del bloque: Los bandidos se disponen a recuperar la espada, por lo que acontece un combate entre los protagonistas, los animales y los bandidos.
- Franja temporal: 08:15-10:08

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la función de la música es la de indicar que se está desarrollando una acción dramática con mucho movimiento [cinemática]. También se interpreta una función expresiva ya que se enfatiza en la sensación cómica de la escena y la batalla. También está entre las funciones dar ritmo a la secuenciación de las imágenes.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se presenta una melodía de tipo rítmico que se compone mediante diferentes motivos, caracterizados algunos por las notas repetidas, otros por las figuraciones rápidas, u otros por motivos cortos. La pieza tiene carácter repetitivo. Presenciamos como algunos de los diferentes motivos se van repitiendo a lo largo de la escena.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: No se considera ningún tema ni leitmotiv ya que es la única vez que escuchamos esta melodía.

### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo rápido de tiempo-contratiempo que se relaciona con el movimiento de las imágenes. Se interpreta en un compás de 4/4 en un tempo de más o menos 120 pm.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Algunos movimientos de la imagen coinciden con el ritmo musical, la pieza y la batalla empiezan y concluyen en el mismo tiempo.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal con influencia del jazz
- Tipos de acordes: Triada y de séptima
- Análisis armónico musical: Armonía en modo mayor, estable durante toda la pieza, manteniendo las relaciones tensión-reposo.
- Análisis armónico visual: La armonía jazzística contribuye a crear la sensación cómica de la escena.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas, maderas, metales, acordeón y percusión
- Análisis tímbrico visual: El timbre de la pieza se relaciona con la sensación transmitida y el ritmo de la escena.

Códigos formales:

- No se presencia una forma conjunta imagen-música más allá de que la duración de la escena coincide con la duración de la pieza.

Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena cómo se hace una utilización a la vez cinematográfica – de acción y movimiento– y expresiva de sensaciones cómicas y entretenidas ante una batalla. Este último recurso de expresar cómicamente una acción de batalla es común a otros productos animados tanto del director como de otras obras animadas de la misma época.



*ARI-CHAN* (1941)

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Corto
  - Producción: Geijutsu Eiga-sha
  - Dirección: Mitsuyo Seo
  - Guion: Mitsuyo Seo
  - Compositor: Tadashi Hattori
  - Año de producción: 1941
  - Duración: 11 minutos
  - Género: infantil, educacional, musical
2. Argumento:
  - La hormiga *Ari-chan* encuentra un violín en una caja de arena y decide quedárselo. Sin embargo, dándose cuenta de lo importante que es para su dueña, se lo devuelve.
3. Tabla de pistas musicales:

<ul style="list-style-type: none"><li>- 1. Las hormigas</li><li>- 2. El campo de flores</li><li>- 3. El violín</li><li>- 4. La abeja</li><li>- 5. ¡No encuentro el violín!</li><li>- 6. Los insectos</li><li>- 7. La mariposa</li><li>- 8. La mantis</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>9. El escarabajo</li><li>10. Orquesta de grillos</li><li>11. Captura de insectos</li><li>12. A salvo en las flores (repetición tema 10)</li><li>13. Devolver el violín</li><li>14. Vuelta a casa</li><li>15. La dueña del violín</li></ul>
--	--
4. Descripción general y balance de la banda sonora:

Esta banda sonora cuenta con varias particularidades que la hacen interesante en cuanto a funcionalidad y uso de la música. Una de ellas es que las piezas completas se alternan con apuntes musicales de apenas un segundo de duración, los cuales remarcan o simbolizan algún movimiento o sensación de las imágenes –por ejemplo, la pieza 5 es únicamente un trémelo de un segundo con importancia narrativa, marcando una situación determinada. Esto hace que una de las funcionalidades principales de la música sea la de narrar, indicando partes argumentales importantes. Otro de los elementos llamativos es la música figurativa, ya que los diferentes instrumentos musicales –al formar parte importante del argumento– tienen su reflejo en el plano musical. Esta característica figurativa hace que mucha de la música escuchada sea diegética, al ser interpretada directamente por los instrumentos de la imagen, alternándose con la falsa diégesis al mezclarse con instrumentos que no provienen de la pantalla. También tiene importancia la función representacional de la banda sonora, ya que la música a lo largo de la cinta indica tanto el movimiento y la acción dramática, como emociones, sensaciones o estado de ánimo de los personajes. La música y diferentes piezas están altamente sincronizadas con las imágenes, viendo como los personajes se mueven al ritmo de la música (en mayor medida en aquellas piezas con elementos diegéticos) haciendo utilización en algunos casos de la técnica *mickeymousing*. En resumen, nos encontramos con una banda sonora compuesta a la manera común de los dibujos animados clásicos, muy variada en cuanto a funcionalidad y utilización de diferentes recursos, encontrando constantemente

elementos musicales diferentes, distinguiéndose sobre todo en la mezcla del plano diegético con el plano extradiegético.

### **Análisis general de la banda sonora**

Esta banda sonora presenta una instrumentación orquestal, en la que destacan todos los instrumentos dependiendo de la parte de la trama en la que nos encontremos, desde cuerdas, vientos madera, vientos metales, percusión variada (xilófonos, triángulos...), incluyendo puntualmente otros instrumentos como piano, arpa, guitarra o las voces en las diferentes canciones y piezas vocales.

Escuchamos varios tipos de melodías, desde melodías rítmicas con notas repetidas, melodías simbolizando la música barroca, hasta piezas expresivas con uso de las notas largas y el grado conjunto. Presenciamos varios contrapuntos y efectos que contestan y se alternan con las melodías principales.

Nos encontramos también en esta banda sonora un ritmo y tempo muy variado, desde piezas lentas a piezas rápidas indicando el movimiento de la imagen o ciertas sensaciones como la alegría. Se presencian algunos patrones rítmicos como el de tiempo-contratiempo, o ritmos semejantes a las músicas barrocas.

Se presenta una armonía tonal, con predominancia de las sonoridades y tonalidades mayores como SolM o ReM, marcando el carácter alegre general de la cinta. También escuchamos tonalidades menores como Rem, o sonoridades disonantes para aquellos momentos en los que se transmiten ciertas sensaciones como tensión o peligro.

### **Análisis *musivisual* de dos escenas**

Analizamos a continuación dos escenas en profundidad junto con un comentario de los apuntes musicales y momentos *mickeymousing*, para ejemplificar todos los elementos comentados con anterioridad.

#### **1. Escena de “Los insectos”**

##### Datos generales de bloque:

- Bloque N° 3
- Título de la película: *Ari-chan*
- Título del bloque: *Los insectos*
- Descripción del bloque: Después de que la hormiga haya cogido el violín se dispone a volver al campo de flores mientras vemos diferentes insectos que después jugarán con el violín.
- Franja temporal: 03:31-03:59

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Caracterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética. Se interpreta también una mezcla con la falsa diégesis, ya que los pizzicatos de la pieza provienen de la pantalla, interpretados por la hormiga desde momentos anteriores a la pieza.
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa (algunos momentos narrativos)
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música se dispone principalmente a expresar en la imagen una sensación de alegría y entretenimiento. A la misma vez sirve para presentar a los diferentes insectos que después tomarán parte en la trama. También otorga ritmo a la imagen al mismo tiempo que figura y representa (mediante la falsa diégesis) que la hormiga está tocando el violín. Se puede interpretar también que representa el estado de ánimo de la hormiga protagonista.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se presenta una melodía de tipo rítmico con predominancia de las figuraciones de semicorchea y movimientos arpegiados. La melodía, de cinco compases, se repite dos veces, variando la última repetición para concluir. Los saltos y movimientos de la melodía representan el movimiento de la hormiga. La melodía es interpretada por el clarinete mientras que el violín (falsa diégesis) interpreta pizzicatos en notas de la tonalidad a modo de acompañamiento –simbolizando a la hormiga.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: No se considera ningún tema ni motivo ya que es la única vez que escuchamos esta melodía.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Tempo sobre 105 pm que se relaciona con el movimiento de la hormiga y la sensación alegre de la escena.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: Los saltos de la hormiga coinciden con el tempo de la música.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Armonía tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada
- Análisis armónico musical: tonalidad de SolM con inflexiones modulantes a la tonalidad de dominante ReM. Mantiene las relaciones tensión-reposo.

- Análisis armónico visual: Armonía tranquila que contribuye a la sensación alegre de la escena.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Clarinete, vientos madera y violines.
- Análisis tímbrico visual: El pizzicato de los violines representa directamente el violín, mientras que el clarinete puede representar a la hormiga, así como su carácter y estado de ánimo.

Códigos formales:

- A pesar de no coincidir de manera sincronizada, se puede interpretar una forma común imagen-música AB: donde A es la melodía principal en la que vemos la hormiga saltar por las flores, mientras que B es la repetición de dicha melodía a la vez que vemos en esta ocasión al resto de insectos. Forma cinematográfica.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena cómo la banda sonora a la misma vez que se usa de dos maneras distintas (falsa diégesis y música extradiegética) simboliza varios aspectos. En este sentido encontramos similitudes con otros productos de animación en la que la música de una escena es variada en cuanto a utilización y funcionamiento para con la imagen, no utilizándose únicamente para un elemento sino para representar tanto el movimiento, estado de ánimo, personajes y elementos de la imagen.

## **2. Escena “Orquesta de grillos”**

Datos generales del bloque:

- Bloque N° 4
- Título de la película: *Ari-chan*
- Título del bloque: *Orquesta de grillos*
- Descripción del bloque: Después de que la hormiga haya jugado con los insectos, se encuentra en esta ocasión con un grupo de grillos, los cuales están formando una orquesta y se disponen a interpretar una pieza.
- Franja temporal: 06:02-07:16

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música diegética [En la repetición del tema se puede interpretar falsa diégesis al sumarse unas voces que no provienen de la pantalla.
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Figurativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Simbiosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La función de la música es en este caso presentar a los personajes de los grillos a la misma vez que figura los propios elementos de la imagen, ya que la pieza es interpretada por los propios instrumentos de la escena. También se transmite mediante la música una sensación cercana a la alegría. Se puede interpretar una sensación de comicidad al estar escuchando una pieza barroca con tono serio interpretada por unos grillos.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se presenta una melodía variada, principalmente de tipo rítmico, pero con elementos expresivos, muy cercana a las melodías barrocas/clásicas. Presenciamos notas repetidas, grados conjuntos, figuraciones rápidas, saltos entre intervalos y un ámbito amplio. La melodía se forma mediante la repetición y variación de los motivos de corchea. Se estructura mediante la presentación temática, repetición del tema y posterior variación y desarrollo temático antes de proceder de nuevo a una repetición temática. La pieza es interpretada por una orquesta de cuerdas, a la que en la repetición se le une un coro de voces. La pieza acaba abruptamente con secuencias *mickeymousing* al ver como un niño quiere cazar a los grillos.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se considera el tema específico de la orquesta de grillos ya que en momentos posteriores lo volveremos a escuchar interpretado de nuevo por los mismos personajes.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Tempo rápido de 160 pm que se relaciona con la interpretación de los personajes.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: El movimiento de los personajes coincide con el movimiento musical, algunos cambios de plano coinciden con el cambio entre compases, momento *mickeymousing* cuando aparece el niño cazando grillos y el golpe de su mano coincide con un golpe musical.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada

- Análisis armónico musical: Tonalidad de ReM con inflexiones a la tonalidad de la dominante, LaM. Mantiene las relaciones dominante-tónica
- Análisis armónico visual: La armonía se relaciona con la interpretación barroca de la música de la imagen.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Grupo de cuerdas, posteriormente se unen voces.
- Análisis tímbrico musical: Los instrumentos representan directamente los elementos (instrumentos musicales) que vemos en pantalla.

#### Códigos formales:

- En esta ocasión se produce un paralelismo entre la forma musical y la forma de las imágenes. Al ser especialmente importante la música en esta escena, los diferentes cambios de plano y de escena coinciden y se adaptan de manera sincronizada a las diferentes partes estructurales de la pieza indicadas anteriormente.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena cómo se usa la música de manera diegética, recurso muy utilizado en productos de animación clásica, por ejemplo, los productos Disney, en donde algunas piezas eran interpretadas directamente por los personajes de la imagen. También comprobamos cómo a pesar de proceder de la imagen, la funcionalidad representacional (tanto de emociones, sensaciones o movimiento) y figurativa funcionan de igual manera que la música extradiegética.

#### **Comentario de apuntes musicales y momento *mickeymousing***

Enlistamos aquellos apuntes musicales breves importantes y momentos *mickeymousing* a la vez que comentamos su característica y funcionalidad.

[minuto 00:56] Momento *mickeymousing* cuando las hormigas pican en la tierra al ritmo de la música coincidiendo con algunas notas y acordes.

[minuto 01:52] Apunte musical figurativo cuando escuchamos un arpa y vemos en la imagen una flor con forma de arpa.

[minuto 02:18] Breve uso del *mickeymousing* cuando la hormiga realiza unos pequeños saltos.

[minuto 03:04] Unos acordes en bloque simbolizan y representan el vuelo de una abeja.

[minuto 03:26] Apunte musical con funcionalidad narrativa. Un tremolo indica preocupación y miedo ante el grillo que no encuentra su violín donde lo había dejado. Se considera narrativo ya que es una parte importante de la narrativa de la obra.

[minuto 04:02] Motivos breves que representan directamente la aparición de los insectos alrededor de la hormiga.

[minuto 04:28] Sucesión de varios apuntes musicales en los que los diferentes insectos se turnan con el violín y en cada uno se interpreta unos pequeños motivos diferentes, representado los distintos insectos y sus movimientos.

[minuto 05:37] Momento *mickeymousing* cuando un pizzicato en el violín remarca la caída del mismo en las imágenes.

[minuto 07:20] Aceleración musical transmitiendo nerviosismo y agobio ante la situación del niño capturando los insectos. Durante estos momentos los insectos se mueven al ritmo de la música.

[minuto 09:50] Apunte musical mediante violines que transmiten la tristeza del grillo por haber perdido su violín. Posteriormente presenciamos algunos momentos *mickeymousing*.

*KUMO TO TULIP* (1943)

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Cortometraje
  - Producción: Shouchiki Douga Kenkyuusho
  - Dirección: Kenzo Masaoka
  - Guion: Michiko Yokoyama
  - Compositor: Ryutaro Hirota
  - Año de producción: 1943
  - Duración: 16 minutos
  - Género: drama
2. Argumento:
  - Una araña intenta atraer a una mariquita a su trampa. Cuando la mariquita se las apaña, consigue escapar y esconderse en un tulipán. Una tormenta arrecia y arremete contra la araña, mientras la mariquita permanece a salvo.
3. Tabla de pistas musicales:

- 1. La mariquita (canción)	8. El tulipán
- 2. La araña (canción)	9. Trampa
- 3. Peligro	10. Tormenta
- 4. Confusión	11. Calma tras la tormenta
- 5. Huida	12. Libres
- 6. Captura fallida	13. Final
- 7. Venganza	
4. Descripción general y balance de la banda sonora:
  - Banda sonora variada en cuanto a utilización y recursos, escuchamos tanto canciones como música instrumental. Las dos canciones del principio simbolizan un diálogo entre los personajes principales, la araña y la mariquita, cada uno interpretando su melodía particular. Estas canciones cumplen una función narrativa, ya que cuentan parte del argumento mediante la letra, haciendo además utilización de la falsa diégesis. Se recurre a otras técnicas como: alta frecuencia del *mickeymousing* y el uso del leitmotiv como representación de los personajes principales –escuchamos la melodía de las canciones en otras ocasiones de la banda sonora. Estas técnicas reafirman la principal función narrativa de la música, reforzando el argumento y formando un paralelismo con las imágenes. Además, se presencia un hilo musical continuo con escasos momentos sin música –por ejemplo, el de la tormenta. También encontramos elementos descriptivos en la música ya que está constantemente caracterizando el argumento y las imágenes. En conclusión, una banda sonora común a otras obras de la época, que ejemplifica además el estilo musical de los dibujos animados clásicos, donde se mezcla la canción con la música instrumental extradiégetica y con un uso reiterado del *mickeymousing*.

**Análisis general de la banda sonora**

La banda sonora cuenta con una instrumentación orquestal en la que toman parte todos los instrumentos. La escuchamos mayoritariamente al completo, pero con especial importancia en instrumentos como: cuerdas, metales, fagot o el xilófono (que simboliza al personaje de la mariquita en muchos casos).



Escuchamos melodías de distintos tipos, tanto expresivas (en las canciones) como rítmicas (en las piezas instrumentales). Se aprecian numerosos contrapuntos y movimientos entre los instrumentos que se adecúan al ritmo de las acciones e imágenes. Las melodías tienen generalmente un tono alegre y divertido, aunque encontramos breves sonoridades más oscuras que simbolizan algunos momentos de más tensión o peligro. Sin gran presencia de los instrumentos de percusión, se aprecia un ritmo alegre y ligero, en algunos momentos rápido, adecuándose a los movimientos y ritmos de la imagen mientras se utiliza el *mickeymousing*.

Dentro de un ámbito tonal se presentan armonías y tonalidades mayores y brillantes, creando la atmósfera alegre del corto. También se hace utilización de las tonalidades menores y algunas disonancias en los momentos de más peligro o miedo, como la tormenta o cuando se intenta capturar a la mariquita.

### **Análisis *musivisual* de una secuencia**

Procedemos aquí a un análisis de una secuencia donde se enlazan varias de las piezas indicadas. Podemos apreciar las características principales de esta banda sonora: el *mickeymousing* y el uso del leitmotiv.

#### **1. Secuencia *Atrapar a la mariquita* [de la pieza 3 a 8]**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N°2
- Título de la película: *Kumo to Tulip*
- Título del bloque: *Atrapar a la mariquita*
- Descripción del bloque: Después de que la araña haya fracasado en engatusar a la mariquita mediante palabras para que se quede con ella, se dispone a perseguirla para capturarla en su tela. La mariquita recibirá ayuda tanto de flores como de otros insectos.
- Franja temporal: 05:00-07:40

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de los personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: En los momentos que solo se escucha la música se encuentra en primer plano. Cuando presenciamos también las voces la música pasa a un segundo plano sonoro.

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y descriptiva.
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

##### Códigos musicales-Funciones *musivisuales*:

- En este caso la música funciona como un componente más de la narración, reforzando las escenas, movimientos, gestos y sensaciones de los personajes,

remarcando todos los elementos con el *mickeymousing* y sumándose por refuerzo a las imágenes. También funciona como representativa de algunas de las sensaciones como peligro, tensión o tranquilidad. Realiza funciones cinemáticas y caracterizadoras/descriptivas. Se aprecia además una función estructuradora del argumento.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Encontramos varios motivos y giros melódicos diferentes, adaptándose a lo que vemos en pantalla, ya sean personajes, situaciones o movimientos. Agrupándolos, podemos apreciar los motivos o temas de *peligro*, *confusión*, *huida*, y el *tulipán* [función de estructuración]. Se alternan entre motivos de tipo rítmico y fraseológico, siendo *peligro* y *tulipán* fraseológicos, y *confusión* y *huida* rítmicos.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Apreciamos en esta secuencia dos leitmotiv importantes que representan a la mariquita –ya que es la misma melodía escuchada en su canción al inicio de la cinta–, y el tema de la flor que ayuda a escapar a la mariquita, el cual lo escuchamos en dos ocasiones.



#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Manteniendo un ritmo rápido, encontramos algunas variaciones que se adaptan a las diferentes imágenes, personajes y situaciones.
- Tipo de sincronía: *Mickeymousing*
- Puntos de sincronía: Notas largas creando tensión cuando la araña acecha a la mariquita; golpe de plato y motivo ascendente de las maderas cuando algo se posa en la tela de araña y esta gira la cabeza; escala ascendente del fagot cuando la araña escala por su tela; motivos rápidos de las maderas cuando la araña atrapa lo que se ha posado en su tela; acordes en tiempo-contratiempo entre metales y cuerdas cuando la araña rompe la tela; motivo de la mariquita cuando esta comienza a huir; escala descendente del fagot cuando la araña vuelve a por la mariquita; motivo de la flor cuando esta ayuda a la mariquita; motivo fraseológico cuando la mariquita se refugia dentro del tulipán [estos son algunos ejemplos].

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Tríada y séptima
- Análisis armónico musical: Diferentes armonías adaptándose a los distintos temas y situaciones argumentales.
- Análisis armónico visual: Las armonías crean diferentes atmosferas de tensión, peligro, nerviosismo o tranquilidad, adecuándose a las diferentes situaciones de las imágenes.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Instrumentos orquestales
- Análisis tímbrico-visual: El xilófono de madera representa la mariquita, el viento metal y el fagot caracterizan a la araña, las cuerdas se relacionan con la flor y el tulipán, y las maderas se relacionan con las situaciones de tensión.

Códigos formales:

- Se produce un paralelismo entre la forma de las imágenes y la estructura musical, encontrando las mismas partes en ambos componentes. Caso de forma cinematográfica.

Conclusiones:

- Secuencia que caracteriza cómo se usaba el *mickeymousing* en los dibujos animados clásicos, reforzando de forma paralela todas las imágenes, movimientos, personajes y acciones de estos; variando en gran medida la instrumentación, la melodía y la armonía. En esa escena se ejemplifica la influencia musical de las *Silly Symphonies* de Disney en la animación japonesa clásica.

*MOMOTAROU: UMI NO SHINPEI* (1945)

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Película (Primer largometraje de animación japonesa)
  - Producción: Shochiku Mediaworx y Shochiku Doga Kenkyujo
  - Dirección y fotografía: Mitsuyo Seo
  - Guion: Mitsuyo Seo
  - Compositor: Yuuji Koseki. Letras de las canciones: Hachiro Sato
  - Año de producción: 1945
  - Duración: 1 hora y 15 minutos
  - Género: Bélico, educacional, propaganda bélica
2. Argumento:
  - Este largometraje, secuela de la obra *Momotarou no umiwashi* (1943), cuenta la historia de unos jóvenes japoneses en sus días en la escuela de entrenamiento naval; y cuando se unen a la armada para luchar contra los enemigos de Japón. En una isla del pacifico sur, los animales limpian el terreno para que los aviones puedan aterrizar. Posteriormente aparece la flota del comandante *Momotaro*. Entonces se produce la preparación del ataque a las tropas inglesas. [Los personajes vuelven a ser animales que representan las diferentes razas orientales, mientras que *Momotaro* y los ingleses se representa con forma humana].
3. Tabla de pistas musicales:
 

- 1. Créditos iniciales	20. ¿Qué será?
- 2. <i>The Skylark</i>	21. Comida de campaña
- 3. El pueblo de los marineros	22. Canción del alfabeto
- 4. Hermanito <i>Santa</i>	23. Paz en el campamento
- 5. La casa del faisán	24. Problemas de campaña
- 6. La casa del oso	25. Preparación a la misión
- 7. Hermanito Soldado	26. Anochecer
- 8. Mensajero	27. Relatos de los ingleses
- 9. Saludo al viento	28. Engaño, traición y emboscada
- 10. El sombrero del marino	29. Noche y preparación al ataque
- 11. Campo de flores	30. Ataque a la isla
- 12. El cuartel de la alianza marítima	31. No serán libres
- 13. Construcción del aeropuerto	32. <i>¡Run along!</i>
- 14. <i>The Power of Japan</i>	33. A por el enemigo
- 15. <i>Pull the Lines</i>	34. Amanecer del día de batalla
- 16. <i>Drag drag drag</i>	35. Grupo de paracaídas
- 17. La fortaleza	36. Huida y rendición inglesa
- 18. La llegada de <i>Momotaro</i>	37. ¡Victoria! (Final)
- 19. Marcha de <i>Momotaro</i>	
4. Descripción general y balance de la banda sonora:

En esta obra nos encontramos con una banda sonora que cuenta con elementos comunes tanto del cortometraje como del largometraje. Uno de los elementos del largometraje es una mayor utilización del plano musical y mayor número de piezas. No obstante, la música se utiliza de forma puntual y funcional, en aquellos momentos en los que se quiere indicar una acción, presentar un personaje, presentar una situación, transmitir ciertas emociones o sensaciones, representar o figurar algunos elementos, o ambientar ciertas secuencias. Estamos por tanto ante una banda sonora muy variada en cuanto a sus diferentes funciones, utilizaciones, formas y recursos. Una de estos recursos está relacionado con las bandas sonoras de los cortometrajes animados, en donde se hacía una utilización continua de la música. En esta película encontramos varias secuencias largas (de hasta 6-7 minutos) en donde se hace dicha utilización, enlazando unas piezas con otras y representando las diferentes acciones y movimientos que se ven en la imagen, por

ejemplo, la secuencia de construcción del aeropuerto. Uno de los recursos más utilizados y que es común y característico de las producciones animadas es la canción, prácticamente casi la mitad de la banda sonora se interpreta mediante canciones. Estas canciones son mayoritariamente en forma falsa diégesis (muy frecuente en esta banda sonora), lo que hace que la música tenga una fuerte funcionalidad narrativa al contar con diferentes letras. Junto con las letras, contamos con otros elementos narrativos en la música, como su uso en la presentación de personajes y la utilización del leitmotiv para representar a los mismos (también se utiliza para la representación de localizaciones). Debido a la utilización de leitmotiv se hace en algunos momentos una repetición del material temático, por ejemplo, en la aparición de personajes protagonistas –el tema del faisán lo escuchamos en un par de ocasiones–, o la variación de algunos temas específicos –por ejemplo, el tema final es una variación del tema del inicio. Otras de las funciones de la banda sonora es la representación de la acción y movimiento, acompañando algunas secuencias en las que se ven muchas acciones; esto ocurre por ejemplo en varias ocasiones de la primera parte de la cinta, donde la música acompaña ciertas acciones de los habitantes del poblado, entre ellas las del personaje llamado *Santa*. En esta representación se produce una sincronía muy marcada entre las imágenes y la música, por ejemplo, en la construcción del aeropuerto vemos cómo los animales trabajan y se mueven al ritmo de la música. Esto lleva también a que en algunos momentos se hace utilización abundante del recurso *mickeymousing*. Se cuenta también con una presencia musical en el plano emocional, en donde la banda sonora acompaña, refuerza y transmite ciertas emociones y sensaciones que pueden no estar presente en las imágenes, desde la paz y la tranquilidad hasta algunas emociones relacionadas con la tristeza y la nostalgia. La música funciona en algunos momentos como figurativa de los elementos que vemos en pantalla, por ejemplo, los personajes de los rinocerontes o los elefantes son representados mediante la tesitura grave y movimiento lento y pesado de los contrabajos, la tuba o el trombón. Otros elementos figurativos son por ejemplo los violines representando el movimiento de un pájaro mensajero. Al ser una obra con fines educacionales y bélicos la música forma parte de ese fin dando a la imagen un carácter alegre, entretenido, y en algunos casos cómico, para crear cierta atracción hacia las acciones militares. Se produce un pequeño cambio en el estilo musical a la misma vez que se produce un cambio en la animación, pasándose a la animación por sombras; en este momento la música parece cobrar más importancia al estar acompañando el relato de esa parte de la cinta. En resumen, se trata de una banda sonora que maximiza y amplía los recursos, elementos y formas de otras producciones animadas contemporáneas, por lo que podría considerarse una banda sonora de gran importancia al ser una película que no se separa de las formas musicales que caracterizan a los dibujos animados clásicos.

### **Análisis general de la banda sonora**

La banda sonora presenta una instrumentación enteramente orquestal, con utilización de todos los instrumentos en diferentes partes de la cinta. Por ejemplo, en las primeras partes del argumento cobra más importancia las melodías y sonoridad de las cuerdas, mientras que en las diferentes acciones militares cobra más importancia el viento metal. También se aprecian otros instrumentos como vientos madera, arpas, armónica, voces infantiles y masculinas en las canciones, o una percusión variada con uso de marimba, xilófonos de metal o de madera.

El plano melódico presenta mucha variedad, desde melodías altamente expresivas por grados conjuntos o saltos amplios, hasta melodías rítmicas con notas repetidas a gran velocidad. Se cuenta también con mucha variedad contrapuntística en aquellas secuencias con una mayor duración musical, en donde los diferentes instrumentos, melodías y motivos se van contestando y alternando constantemente, escuchando en algunos momentos efectos como escalas o grupetos rápidos. Al ser una obra con un carácter alegre y entretenido, las piezas son generalmente rítmicas, encontrando una gran presencia de ritmos como el de tiempo-contratiempo. Incluso aquellas melodías más expresivas se interpretan con cierto ritmo y velocidad.

El elemento armónico es quizá el menos variante de la banda sonora, escuchando prácticamente en la totalidad de la cinta una sonoridad mayor, brillante y clara, lo que remarca el carácter entretenido. Se hace una utilización puntual de sonoridades y tonalidades menores, por ejemplo, en la transmisión de ciertas emociones como la tristeza. También se percibe en un momento en concreto (tema del faisán) la utilización de armonías semejantes a la armonía tradicional japonesa.

### **Análisis *musivisual* de cuatro escenas**

Procedemos a continuación al análisis en profundidad de cuatro piezas-escenas que ejemplifiquen lo comentado en los apartados anteriores.

#### **1. Secuencia [Bloque] “Construcción del aeropuerto y el fuerte”**

[Incluye piezas enlazadas de manera continuada: *Construcción del aeropuerto*, *The Power of Japan*, *Pull the Lines*, *Drag Drag Drag* y *La Fortaleza*]

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 4
- Título de la película: *Momotarou Umi no Shinpei*
- Título del bloque: *Construcción del aeropuerto y el fuerte*
- Descripción del bloque: Después de la presentación de los personajes, en la isla donde se encuentran las tropas se disponen a construir un fuerte y un aeropuerto para poder alojarse y que los aviones del capitán *Momotaro* puedan aterrizar.
- Franja temporal: 18:49-22:54

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes (cantantes) y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Se utilizan dos formas, música extradiegética y falsa diégesis
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta secuencia en la que se enlazan varias escenas y piezas musicales, la función de la música es principalmente la de indicar que se está desarrollando una acción dramática con movimiento. Debido a las letras de las canciones que escuchamos, la música también tiene la función de acompañar la narración señalando cuales son las acciones que se están desarrollando: construir un aeropuerto, cortar los troncos, arrancar los árboles... Por lo que otras de las funciones de la música es la de representar esas acciones que realizan los personajes a la que vez que también representa el plano emocional, ambientando la escena con varias sensaciones y emociones que van desde la alegría, el entretenimiento, la diversión, la tensión, la dureza o el triunfo. Como una de las funciones secundarias, la música figura y representa directamente los elementos de la pantalla, por ejemplo, las tubas representan a los rinocerontes.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se presentan varias piezas y melodías diferentes, todas ellas de tipo rítmico, caracterizándose por las notas repetidas, figuraciones rápidas, saltos entre intervalos y movimientos arpegiados. Se presenta una melodía diferente por cada parte argumental: desde los monos que cortan los troncos hasta los elefantes que arrastran los troncos caídos. Cada pieza tiene su propia morfología y estructura, destacando todas ellas por la repetición de motivos y melodías principales. Esta variación de melodías y motivos otorga a la imagen riqueza rítmica y un carácter alegre y entretenido, creando cierta atracción hacia las imágenes. Esto último provoca que estas diferentes melodías sean sencillas y fáciles de escuchar, con el fin de crear ese entretenimiento. Se presenta en la siguiente imagen las melodías y motivos más importantes de las diferentes partes argumentales y escenas. No se incluyen los desarrollos ya que estos son variaciones y extensiones de estas melodías y motivos principales. Esto será suficiente para poder comprobar cómo se enlazan unas melodías con otras y cuáles son las características de estos motivos particulares que varían y representan los diferentes elementos que vemos en pantalla.

The image displays five musical staves, each representing a different scene or action. The first staff, labeled 'Construcción del aeropuerto', shows a rhythmic melody in 4/4 time. The second staff, 'The Power of Japan', continues the rhythmic pattern. The third staff, 'Pull the Lines', features a more melodic line. The fourth staff, 'Drag Drag Drag', shows a complex rhythmic pattern with multiple time signatures (3/4, 2/4, 3/4, 4/4). The fifth staff, 'Desarrollo introducción', shows a bass line with a steady rhythm.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estas piezas se consideran los temas de esta parte en concreto, pero no se consideran leitmotiv ya que es la única vez que escuchamos estas melodías.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo variado con predominancia del tiempo-contratiempo que se adapta a los movimientos de las escenas y de los personajes. Se varían diferentes tempos alegres desde 100 pm a 120 pm.
- Tipo de sincronía: Se alternan una sincronía dura con momentos *mickeymousing*
- Puntos de sincronía: El tema de construcción del aeropuerto coincide con la escena del ciervo marcando el perímetro, el ciervo se mueve al ritmo de la música, momento *mickeymousing* cuando dentro del compás musical los golpes de campana marcan el movimiento de las orejas del conejo, cambio de pieza en el mismo tiempo que el cambio de plano donde vemos a los monos subir por los árboles, comienzo de la pieza *The Power of Japan* en el mismo instante que los leopardos cortan los troncos, los leopardos se mueven al ritmo de la música y los golpes de hacha coinciden con los tiempos fuertes del compás y son remarcados por un golpe de marimba (*mickeymousing*), el silbato del conejo marca la anacrusa de la siguiente entrada (falsa diégesis), cambio a la pieza *Pull the Lines* cuando vemos a los elefantes tirar de los troncos cortados, los acordes en el viento metal coinciden con los pasos de los rinocerontes, posteriormente estos se mueven al ritmo de la música, en un cambio de pieza los elefantes cavan en la tierra al ritmo de la música, y los rinocerontes marcan los troncos con sus cuernos también al ritmo de la música, cambio a otra canción en el mismo tiempo que vemos a las ardillas ayudar en la construcción, momento *mickeymousing* cuando vemos de nuevo a las ardillas martillando al ritmo de la música, la cual figura ese movimiento “martillando” la marimba.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada
- Análisis armónico musical: Modulación armónica entre las diferentes melodías, dentro de las mismas piezas también se producen modulaciones, por ejemplo, dentro de la pieza *Pull the Lines* se produce una modulación de menor a mayor. Se mantienen dentro de las diferentes melodías las relaciones de tensión-reposo.
- Análisis armónico visual: Las modulaciones melódicas se corresponden con los cambios de imágenes, arcos y escenas.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Presencia de diferentes instrumentos, voces infantiles, masculinas y femeninas, cuerdas, maderas, contrabajos, metales graves y percusión variada.
- Análisis tímbrico visual: Algunos instrumentos figuran directamente los animales que vemos en pantalla, las voces de los niños los leopardos, las voces de los hombres los elefantes y los rinocerontes, los contrabajos también los elefantes, la tuba los rinocerontes o las maderas el ciervo, entre otros.



Códigos formales:

- Se produce un paralelismo entre la estructura de la música y la estructura de las imágenes ya que coinciden los diferentes cambios a piezas con cambios en partes argumentales (el cambio a la pieza *Pull the Lines* con el cambio a los elefantes...). Se produce un caso de forma cinematográfica.

Conclusiones:

- Comprobamos en esta pieza como a pesar de tratarse de un largometraje contiene formas y elementos del cortometraje, en concreto esta secuencia con larga duración en la que se alternan diferentes piezas de manera consecutiva. Además, contiene los elementos comunes (también con otros productos de animación) de melodías alegres y rítmicas con mucha utilización del *mickeymousing* y alta sincronización.

2. **Escena “Recuerdos”** [Pertenece al bloque *Vida en el campamento*. No se incluye en la lista de piezas ya que es repetición temática]

Datos generales del bloque:

- Bloque N° 6
- Título de la película: *Momotarou Umi no Shinpei*
- Título del bloque: *Vida en el campamento*
- Descripción del bloque: Después de que el capitán *Momotaro* haya llegado y se nos haya mostrado la vida en el campamento, el correo llega a los soldados. Los protagonistas reciben noticias de sus familias y recuerdan los días que pasaron en el pueblo (principio de la película).
- Franja temporal: 40:22-41:24

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: sonidos de la imagen y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música cumple varias funciones, una de ellas es la de transmitir y expresar una emoción como puede ser la melancolía hacia las imágenes de los protagonistas recordando a sus familiares. Otra de las funciones es la de indicar una parte argumental importante ya que repite el tema (leitmotiv) de uno de los habitantes del poblado que escuchamos al principio. Por lo que la música a la vez

que transmite una emoción indica la aparición de un (o unos) personaje(s) en concreto y su relación con esa emoción.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía expresiva que se caracteriza por los movimientos mediante grados conjuntos y saltos de cuarta. Se forma mediante la presentación de una melodía interpretada por el violín, posteriormente se procede a un desarrollo y variación de esa melodía. Después aparece otra melodía –que podría considerarse la principal– interpretada por el oboe y la cual utiliza las mismas notas (variándolas) que la melodía presentada al principio. [Se presenta en la imagen a continuación la primera aparición de la melodía (sin su desarrollo) y la posterior melodía del oboe]

Melodía violín

Melodía principal Oboe

Melodía interpretada en la escala de FA Dórico

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata del leitmotiv del “faisán”, el cual escuchamos por primera vez en el minuto 06:19 acompañando a este personaje. En este momento empezamos a escucharlo acompañando de nuevo al personaje del faisán, pero después adquiere otro carácter (representando al pueblo entero) cuando lo seguimos escuchando acompañando al personaje del oso.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Ritmo lento que se relaciona con la sensación y emoción transmitida. Se interpreta en un tempo lento de más o menos 80 pm.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La entrada del oboe comienza instantes después de que el oso empiece a leer la carta que le ha enviado su hermano.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música modal, con ciertos elementos que recuerdan a las armonías tradicionales japonesas
- Tipos de acordes: Acordes triada
- Análisis armónico musical: En este caso se emplea el modo de Fa Dórico. Se mantiene sin modular en su duración y guarda las relaciones de tensión-reposo.
- Análisis armónico visual: El modo armónico con influencia japonesa se relaciona con un animal común en Japón como es el faisán.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Grupo de cuerdas y oboe
- Análisis tímbrico-visual: En el caso de esta escena el instrumento del oboe podría interpretarse que representa al personaje del oso.

#### Códigos formales:

- Se puede interpretar una forma común imagen-música AB, donde A es el inicio de la pieza que coincide con la aparición y el recuerdo del faisán, y B la entrada del oboe que coincide con la parte de la carta del oso. Forma cinematográfica.

#### Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena otra de las funciones de la banda sonora, como es indicar la aparición de unos personajes importantes, a la vez que transmite y expresa unas emociones. En este caso podría tener más importancia el elemento emocional ya que se trata de las emociones de los soldados recordando a su familia antes de partir para la batalla. En esta escena se caracteriza la banda sonora por, en una obra propagandística, centrarse también en la parte emocional y no solo en la acción y el movimiento.

### **3. Escena “Preparación a la misión”**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 6
- Título de la película: *Momotarou Umi no Shinpei*
- Título del bloque: *Vida en el campamento*
- Descripción del bloque: En estas imágenes vemos como los soldados hacen los últimos preparativos antes de que se produzca el ataque a la isla.
- Franja temporal: 47:52-49:53

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de los personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y decorativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la función de la música es la de indicar que se está realizando una acción en la imagen, envolviendo la escena con cierto toque alegre y triunfal, representando y caracterizando que los personajes se encuentran realizando los últimos preparativos antes de disponerse a atacar la isla de los enemigos. También

se representa mediante la música –y su tono marcial– que se trata de una acción militar.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo rítmico que se caracteriza por movimientos ascendentes y descendentes sobre la escala y el arpeggio de la tonalidad principal. Se caracteriza también por presentar motivos sincopados y figuraciones anacrúsicas que le dan el carácter marcial. Se forma mediante la introducción de unos motivos, el desarrollo de esos motivos y la presentación de lo que podría considerarse la melodía principal. La pieza es interpretada por voces murmurando las notas. [En la siguiente imagen se presenta únicamente –para ver su carácter marcial y militar– el primer motivo melódico y la melodía principal, los cuales se repetirán a lo largo de la pieza]



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso no se considera ningún leitmotiv ya que es la única vez que escuchamos esta melodía.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo marcial marcando todos los tiempos del compás y de tiempo-contratiempo que se relaciona directamente con las acciones militares. Se interpreta en un tiempo rápido de más o menos 120 pm.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Algunos cambios de la música coinciden con cambios en las imágenes.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada
- Análisis armónicos musical: Tonalidad de FaM muy utilizada en la música militar, sin modular y guardando las relaciones dominante-tónica
- Análisis armónico visual: Armonía muy utilizada en la música militar

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Coro masculino y orquesta
- Análisis tímbrico visual: Las voces del coro se relacionan directamente con los personajes de los soldados.

Códigos formales:

- No se percibe una forma común imagen-música más allá del comienzo y final en el mismo tiempo.

Conclusiones:

- En esta escena comprobamos el uso común en los productos de animación de música militar con carácter marcial y triunfal que acompaña y decora imágenes en las que se realiza dichas acciones militares.

**4. Escena ¡Run along!**

Datos generales del bloque:

- Bloque N° 8
- Título de la película: *Momotarou Umi no Shinpei*
- Título del bloque: *Hacia la batalla*
- Descripción del bloque: Tras todos los preparativos, los soldados de *Momotaro* se disponen a despegar para atacar la isla. En estas imágenes vemos como todos los animales que construyeron el fuerte y el aeropuerto se dirigen corriendo hacia la zona de despegue para despedirse de los soldados y desearles buena suerte.
- Franja temporal: 55:30-56:10

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes (canción) y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Falsa diégesis
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la función de la canción es acompañar narrativamente al argumento ya que la letra narra lo que está sucediendo en las imágenes. Como una segunda funcionalidad la música transmite una sensación cercana al nerviosismo, pero con cierta alegría y comicidad.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En esta pieza escuchamos una melodía de tipo rítmico que se caracteriza por las notas repetidas, algunos saltos de quinta y una figuración rápida de corcheas. Se forma mediante una única melodía que se repite un total de dos veces durante la escena. Dentro de esa melodía de doce compases se pueden dividir tres partes de cuatro compases cada

una, que podrían diferenciarse como introducción-puente-final. [Se presenta en la siguiente imagen la melodía completa]



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: A parte de ser un tema específico para esta parte no se considera ningún leitmotiv ya que es la única vez que escuchamos esta canción.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Ritmo rápido en un tempo de 140 pm marcando todos los tiempos del compás mediante el timbal, que se relaciona con el movimiento y rapidez que vemos en las imágenes.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Algunos cambios en las escenas coinciden con cambios y entradas en la música.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada
- Análisis armónico musical: Tonalidad de FaM que se mantiene estable en toda su duración y guarda las relaciones dominante-tónica.
- Análisis armónico visual: Armonía sencilla y brillante que se relaciona con el carácter de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Coro de voces masculinas y orquesta
- Análisis tímbrico-visual: Las voces masculinas representan los personajes que vemos en las imágenes.

#### Códigos formales:

- No se interpreta una forma común imagen-música más allá del comienzo y final en el mismo tiempo y de que la música acompañe a algunos cambios de la imagen.

#### Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena el uso común de las canciones en los dibujos animados clásicos, en donde la letra principalmente narra las acciones que realizan los personajes. También se comprueba el carácter alegre mayoritario en este tipo de canciones.

*MUKU NO KI NO HANASHI* (1947)

1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Corto
- Producción: Yuhara Hajime (Toho Kyoiku Eiga)
- Dirección: Shoji Maruyama
- Guion: Shoji Maruyama
- Compositor: Fumio Hayasaka. Interpretación: Touhou Koukyou Gakudan
- Año de producción: 1947
- Duración: 21 minutos
- Género: animales, infantil, fantasía, cuento de hadas

2. Argumento:

- En este corto en el que se mezclan dos estilos de animación [animación por *stopmotion* y animación convencional] se narra la historia de cómo el invierno puede ser cruel y trágico, pero la llegada de la primavera es capaz de derrotarlo. La obra funciona como una metáfora de la guerra [en concreto de la Segunda Guerra Mundial], en donde el invierno es presentado como un destructor de la libertad y de la naturaleza, congelando todo a su paso [incluso un árbol se transforma en una esvástica congelada]. La llegada de la primavera [representada mediante el sol] simboliza el final de la guerra, la llegada de la libertad y la reconstrucción de todo lo devastado por la guerra.

3. Tabla de pistas musicales:

- |                               |                                    |
|-------------------------------|------------------------------------|
| - 1. Créditos (la primavera)  | 12. Eterno invierno                |
| - 2. Bajo el árbol            | 13. El hielo comienza a derretirse |
| - 3. La cima de la montaña    | 14. El temible sol                 |
| - 4. Los pájaros mensajeros   | 15. La diosa del sol               |
| - 5. Piedra misteriosa        | 16. Derretir el hielo              |
| - 6. El cisne                 | 17. El invierno vs El sol          |
| - 7. Tormenta                 | 18. El final del invierno          |
| - 8. El demonio de la montaña | 19. Derrumbamiento                 |
| - 9. Los hijos del demonio    | 20. Demonio derrotado              |
| - 10. Fin de la tormenta      | 21. Empieza la primavera           |
| - 11. Campo desolado          |                                    |

4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- Encontramos en la banda sonora de este corto varias particularidades destacables. Una de estas características es la utilización de un hilo musical continuo durante toda la duración de la obra. Este hilo continuo acompaña a las imágenes y a la narrativa, cambiando y variando los elementos musicales en los sucesivos arcos y cambios de imágenes. Esto hace que la funcionalidad principal y más importante de la banda sonora sea la narrativa, remarcando los sucesivos cambios argumentales y acompañando el discurso narrativo. Esto se justifica en la repetición temática y en la asignación de leitmotiv y temas a los diferentes elementos dramáticamente relevantes, por ejemplo “el invierno” o “la primavera”. Derivado de la funcionalidad narrativa y el acompañamiento continuo, la banda sonora cuenta con numerosos momentos representacionales, tanto de las diferentes acciones y secuencias con mucho movimiento, como de los momentos de expresión de ciertas emociones o sensaciones. Tanto en su aspecto narrativo como representacional la banda sonora está altamente sincronizada con las imágenes, coincidiendo los cambios musicales con cambios entre escenas y arcos argumentales, a la misma vez que se hace una utilización abundante de la técnica *mickeymousing* (si bien en un sentido más dramático que cómico) y la representación del movimiento mediante elementos musicales. Encontramos

también en esta banda sonora numerosos elementos figurativos, en donde los diferentes elementos de la imagen y la narrativa (como, por ejemplo, “la guerra”, la tormenta o la desolación) se representan mediante recursos musicales concretos (por ejemplo, el viento metal en la figuración de los elementos bélicos). En resumen, estamos ante una banda sonora representativa de los dibujos animados clásicos, en donde la música cobra mucha importancia como un elemento más del discurso narrativo (ya que en la narración solo se recurre a la sucesión de imágenes y su acompañamiento musical, sin diálogos ni texto). Haciendo a la vez utilización de técnicas como el *mickeymousing* y contribuyendo en la transmisión de emociones y sensaciones desde la alegría y felicidad hasta la tristeza o la desolación. No obstante, esta banda sonora destaca en que estas técnicas clásicas se desarrollan de forma trágica, compleja y dramática, alejándose de las concepciones cómicas y entretenidas principales de la época. Por lo tanto, se destaca esta obra como representativa de ciertas diferencias y evolución con respecto a las animaciones niponas de los años 40.

### **Análisis general de la banda sonora**

En la instrumentación se utiliza la orquesta sinfónica, de la que se hace una diferente y completa utilización de todos los instrumentos, desde las cuerdas, los vientos madera, vientos metales o la percusión (en la que predominan los timbales), dependiendo de las distintas imágenes y partes argumentales en las que nos encontremos. Así pues, se trata de una banda sonora en la que no destaca un único grupo de instrumentos, sino que todos tienen importancia a lo largo de la obra.

Escuchamos diferentes tipos de melodías, desde expresivas y fraseológicas hasta rítmicas y ágiles, que representan los diferentes movimientos y acciones de las imágenes, las que pueden ser más comunes. Estas melodías están dedicadas principalmente a la indicación de cambios narrativos, así como a la expresión de las diferentes emociones o sensaciones (desolación, tristeza, alegría o entretenimiento). A estas melodías las acompañan diferentes contrapuntos y numerosos efectos instrumentales y dinámicos relacionados con la técnica *mickeymousing*.

En el elemento rítmico de esta banda sonora escuchamos diferentes ritmos a lo largo de la obra, caracterizándose todos ellos por presentar una velocidad similar –excepto aquellos momentos en los que se ve más movimiento, en los que la velocidad rítmica aumenta. No obstante, no se hace en esta banda sonora una utilización llamativa de los recursos rítmicos, dejando la mayoría del peso musical a otros elementos como la instrumentación, armonía o melodía.

En el plano armónico de esta banda sonora encontramos gran variedad. Dentro de un ámbito tonal se utilizan diferentes sonoridades y tonalidades dependiendo de las partes argumentales. Escuchamos desde sonoridades mayores, brillantes y tranquilas, hasta armonías duras, menores y trágicas, que contribuyen a acompañar el discurso narrativo de las imágenes y transmitir las diferentes emociones y sensaciones.



### **Análisis *musivisual* de una escena**

Procedemos en este punto al análisis *musivisual* de una secuencia, así como a la realización de una tabla en donde se ejemplifican la aparición de los diferentes recursos y momentos más importantes de esta banda sonora.

#### **1. Escena “Empieza la primavera”**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 6
- Título de la película: *Muku no ki no Hanashi*
- Título del bloque: *Llega la primavera*
- Descripción del bloque: Después de que el demonio de hielo haya sido derrotado, vemos cómo la primavera va llegando poco a poco mientras la diosa del sol realiza una danza.
- Franja temporal: 17:13-20:25

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora (música)
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa [representativa como segunda función]
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

##### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En el caso de esta escena la función de la música es la de indicar –mediante el tema principal– que ha llegado la primavera y que el invierno ha sido derrotado. Otras de sus funciones es la de expresar la sensación de tranquilidad, de final feliz y la emoción de alegría con respecto al final de la obra. También se puede interpretar que se representa mediante la música diferentes movimientos de la imagen como el baile de la diosa del sol. Realiza funciones cinemáticas, estructuradoras, pronominales y caracterizadoras.

##### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La melodía principal de esta pieza es de tipo expresivo y fraseológico, donde predominan los grados conjuntos y algunos saltos de cuarta, quinta y octava. Se forma mediante la presentación de un motivo melódico, el desarrollo de ese motivo, y después un desarrollo temático en donde aparecen diferentes melodías y motivos variados de la melodía principal. En la imagen a continuación se presentan los motivos y melodías más importantes de la escena, donde vemos que el primero motivo y melodía en 3/4 aparece posteriormente variado en compás de 4/4 y en tonalidad diferente. Ambas partes

se interpretan mediante las cuerdas, que son los instrumentos que llevan la melodía durante toda la pieza.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso, la melodía principal que empieza en el compás del 4/4 es el leitmotiv de la primavera y el tema principal de la cinta, el cual escuchamos en varios momentos, por ejemplo, al principio de la obra, donde lo escuchamos en otra tonalidad. [En la última tabla aparecerán las demás apariciones y variaciones de este tema principal].

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Ritmo lento y pausado de entre 70 y 90 pm que se relaciona con la tranquilidad y movimiento pausado de las imágenes.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: El desarrollo motivico (compás 11 de la imagen) coincide con la danza de la diosa del sol, los sucesivas partes y cambios temáticos coinciden con los diferentes cambios en las imágenes y las escenas, por ejemplo, la aparición del tema principal coincide con las imágenes donde vemos las plantas nacer y crecer en la primavera.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal [con influencia y elementos de la música modal]
- Tipos de acordes: Tríada y séptima
- Análisis armónico musical: Armonía muy modulante y variante a lo largo de las diferentes partes, manteniendo la relación tensión-reposo en las distintas tonalidades. Desarrolla relaciones armónicas conocidas como mediantes cromáticas [como se ve en las imágenes], muy comunes en la música de cine a lo largo de su historia.
- Análisis armónico visual: Armonía muy brillante y llamativa que se relaciona con la tranquilidad y sensación de final feliz que vemos en las imágenes.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta sinfónica, con especial importancia en las cuerdas.
- Análisis tímbrico-visual: El timbre creado por las cuerdas se relaciona con la sensación y emoción principal de tranquilidad y felicidad mostradas en las imágenes.

Códigos formales:

- Se percibe un paralelismo entre la forma musical y la estructura de las imágenes, donde las diferentes entradas de la música coinciden con cambios en las imágenes y arcos argumentales. Así podemos apreciar una forma cinematográfica común imagen-música, Introducción-A-puente-B-C-C'-coda: en donde la introducción son los primeros motivos y presentación de la diosa del sol; A es el desarrollo de los motivos y baile de la diosa; puente la sucesión de imágenes del campo congelado y el desarrollo de los motivos; B otra parte temática y las imágenes del lago descongelándose; C el desarrollo del tema principal y la aparición de las flores naciendo; C' la repetición del tema principal (en la trompeta) y la sucesión de imágenes de los animales descongelándose; y coda el final de la pieza y créditos finales.

Conclusiones:

- Se comprueba en esta escena cómo funciona la música acompañando narrativamente a las imágenes y sus cambios, a la misma vez que expresa diferentes emociones. También comprobamos la sincronía entre las imágenes y la música. Una secuencia que ejemplifica el acompañamiento narrativo en las bandas sonoras de los dibujos animados clásicos.

**Tabla de recursos y momentos importantes de la banda sonora**

RECURSO O FUNCIONALIDAD	FRANJA TEMPORAL	VARIACIÓN	EXPLICACIÓN	CORRESPONDENCIA TEMÁTICA
Leitmotiv Funcionalidad Narrativa	00:11	Armonía del tema principal FaM	Escuchamos el tema principal de la cinta en tonalidad de FaM	Créditos La primavera
<i>Mickeymousing</i>	02:05	Su repetición temática se presenta en la misma tonalidad	Momento de sincronía en el que la música representa el salto del grillo	Bajo el árbol
Leitmotiv y <i>mickeymousing</i>	02:13	Leitmotiv en misma tonalidad	El leitmotiv de la primavera se alterna con el movimiento y <i>mickeymousing</i> de los pájaros	Bajo el árbol
Leitmotiv	02:32	Tema de la montaña	Escuchamos un nuevo tema que tendrá varias repeticiones	La cima de la montaña
<i>Mickeymousing</i>	03:30		Los golpes de tímpanos representan el bote de una piedra que cae de la montaña	Piedra misteriosa
Leitmotiv	04:47	Tema de la montaña con desarrollo temático	Vemos la imagen de la montaña a la misma vez que las primeras tormentas del invierno	Tormenta
			Aceleración de la música con	

Narrativa y representacional	05:15	Desarrollo temático diferente	sonoridad dramática a la vez que ataca el demonio	El demonio de la montaña
Representativa	09:14	Desarrollo temático diferente	Mediante las disonancias de las cuerdas y solo del oboe se representa y transmite la desolación del invierno	Campo desolado
Leitmotiv	12:38	Aparición de las notas principales del tema principal	La primera vez que aparece en pantalla la diosa del sol la acompaña el tema principal "la primavera"	La diosa del sol
Leitmotiv	13:49	Aparición del tema principal en la trompeta	De nuevo escuchamos el tema principal cuando vemos a la diosa del sol	Derretir el hielo
<i>Mickeymousnig</i>	15:45	Desarrollo temático diferente	La música marca los movimientos y pasos del demonio derrotado, mediante un acorde en fuerte marca su caída	Demonio derrotado

## SUTENKO TORA-CHAN (1947)

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Corto
  - Producción: Nihon Dogasha
  - Dirección: Kenzo Masaoka
  - Guion: Kenzo Masaoka
  - Compositor: Tadashi Hattori
  - Año de producción: 1947
  - Duración: 22 minutos
  - Género: aventuras, animales, familiar
2. Argumento:
  - Una gata y sus hijos pequeños están dando un paseo cuando se encuentran con una abandonada y hambrienta gatita, *Tora-chan*. Dando a los gatitos su almuerzo que consistía en leche, la madre cogió lo que sobraba y se lo dio a *Tora-chan*. La madre se lleva a *Tora-chan* a su casa con su familia. Todos parecen llevarse bien con ella, excepto la hija pequeña, *Mike-chan*.
3. Tabla de pistas musicales:
 

- 1. <i>The snow falls</i> (canción)	11. El desayuno
- 2. <i>The bells rings</i> (canción)	12. <i>A cat was trying to fish</i> (canción)
- 3. <i>Let's help each other</i> (canción)	13. <i>Lost Mike-chan</i> (canción)
- 4. El nuevo hogar	14. <i>The wind blows</i> (canción)
- 5. <i>I won't Cry</i> (canción)	15. <i>I am the thunder</i> (canción)
- 6. <i>Sleep good Children</i> (canción)	16. Después de la tormenta
- 7. <i>Sunflower</i> (canción)	17. Rescatando a <i>Tora</i>
- 8. Buscando a <i>Mike-chan</i>	18. El río
- 9. <i>Where is Mike-chan?</i> (canción)	19. A salvo
- 10. Peligro	20. <i>Our home</i> (canción)
4. Descripción general y balance de la banda sonora:
  - Esta banda sonora la podríamos dividir en dos partes, la parte que se compone mediante canciones y en la que escuchamos música instrumental. Debido a que la mayor cantidad de la música escuchada son canciones, la funcionalidad principal de esta banda sonora es narrativa, donde se cuenta en dichas canciones lo que está aconteciendo en el argumento. Se utiliza pues muy abundantemente el recurso de la falsa diégesis, ya que los cantantes son los personajes (diegética), pero la música que acompaña a la imagen no procede del plano visual (extradiegética). La música instrumental también tiene un carácter narrativo de refuerzo del argumento, haciendo un constante uso de la técnica *mickeymousing*, por lo que además tiene ciertos elementos descriptivos de las imágenes. A pesar de escuchar un hilo musical continuo con escasas escenas sin música donde predomina la canción, hay cierto equilibrio entre las canciones y la música instrumental. A esta última se le da importancia en la segunda parte de la cinta, encargándose del apoyo a las imágenes, argumento y acciones. En conclusión, una banda sonora compuesta al modo de los dibujos animados clásicos con: gran utilización de la canción como componente narrativo, y una música rápida, alegre y con mucha variación, adaptándose a los movimientos de los personajes, imágenes y escenas.

**Análisis general de la banda sonora**

Esta banda sonora cuenta con una instrumentación enteramente orquestal. Se hace uso de todos los instrumentos: cuerdas, vientos madera, vientos metales y percusión

diversa. Por lo tanto, estamos escuchando constantemente desarrollos melódicos, contrapuntísticos y rítmicos de unos instrumentos a otros. Se hace también un amplio uso de las voces –mayoritariamente infantiles y femeninas– que interpretan las diferentes canciones que componen la banda sonora.

El elemento melódico de esta banda sonora es variado, encontrando todo tipo de melodías, desde fraseológicas y expresivas hasta rítmicas y ágiles. Las mayoritarias en este cortometraje son las melodías expresivas, interpretadas casi exclusivamente por las cantantes, transmitiendo las emociones y sensaciones de los personajes y las imágenes a la misma vez que mediante la letra narran el argumento. Escuchamos también varias melodías rítmicas que acompañan los diferentes momentos de más acción y movimiento. Los contrapuntos elaborados y los motivos rítmicos que se desarrollan constantemente los encontramos en la parte instrumental, representando el movimiento y haciendo utilización del *mickeymousing*. Las canciones no presentan grandes contrapuntos, dedicando así más atención al elemento expresivo de la melodía.

La armonía de esta banda sonora es enteramente tonal. Se hace utilización de diferentes tonalidades mayores, menores y distintas sonoridades que se adaptan al carácter y estructura que vemos en las imágenes. Escuchamos desde armonías alegres y cómicas, hasta tristes y dramáticas. Se hace también un uso puntual de armonías disonantes en algunos movimientos o acontecimientos sorprendidos de las escenas.

### **Análisis *musivisual* de dos escenas**

Analizamos a continuación dos escenas representativas de esta banda sonora, una canción y una pieza instrumental.

#### **1. Escena *Sleep Good Children* (canción)**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 4
- Título de la película: *Suteneko Tora-chan*
- Título del bloque: *Durmiendo a los gatos*
- Título de la canción: *Sleep Good Children*
- Descripción del bloque: Después de que los gatos hayan jugado y discutido un poco, la madre los recoge y los acuesta en la cama para que se duerman mientras les canta una nana.
- Franja temporal: 06:21-07:49

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces (cantante) y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Falsa diégesis
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa o dramática
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis

- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la música (la canción) funciona como elemento narrativo, contando lo que está sucediendo en el argumento –la acción de dormir, mediante una canción de cuna. Además, expresa ciertas sensaciones como el sueño o la tranquilidad que tienen los personajes (función prosopopéyica descriptiva). Presenta también cierta función cinemática (*mickeymousing*) cuando la música imitiza sincronizadamente los saltos del personaje.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía fraseológica con alto componente expresivo, en la que predominan los grados conjuntos, con un salto de cuarta. Se presenta una única melodía continua [siguiente imagen]. Cuando esta acaba repite algunos de los compases de la melodía [1, 2, 5-11].



- Motivos y temas “Leitmotiv”: No apreciamos temas ni leitmotiv ya que es la única vez que escuchamos esta canción y melodía.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo pausado, de tiempo-contratiempo, marcado por las cuerdas, sin percusión. En compás de 4/4 en un tempo de más o menos 70 pm.
- Tipo de sincronía: Dura.
- Puntos de sincronía: Sucesión de planos y escenas sincronizados con los cambios de compás y la interpretación de la música, el motivo interválico del compás 11 se sincroniza con los saltos del saltamontes (*mickeymousing*).

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Tríada
- Análisis armónico musical: Mi menor, sin modular a otras tonalidades, guardando las relaciones de dominante-tónica.
- Análisis armónico visual: Sonoridad menor y tranquila que contribuye a crear la sensación de paz y sueño de la imagen.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta de cuerda, vientos madera y voz femenina.

- Análisis tímbrico visual: La voz femenina se relaciona con la madre (ella es la cantante), el timbre de la voz contribuye a crear la sensación de la escena. Los flautines simbolizan el salto de los saltamontes que vemos en pantalla.

#### Códigos formales:

- La segunda aparición de la melodía suena cuando la madre sale de la casa a recoger a *Tora* y llevársela a la cama. Por esto se podría considerar una forma música/escena AB. Caso de forma cinematográfica.

#### Conclusiones:

- Canción que ejemplifica tanto el estilo de banda sonora de dibujos animados clásicos como su funcionalidad. El carácter de la melodía, así como la instrumentación y la armonía, ejemplifican el estilo de la época, ya que es una sonoridad que se escucha en bastantes ocasiones.

## **2. Después de la tormenta**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 8
- Título de la película: *Suteneko Tora-chan*
- Título del bloque: *Después de la tormenta*
- Descripción del bloque: Posteriormente a que *Tora* encuentre a *Mike* y que ambas consigan sobrevivir a una tormenta, se disponen a volver a casa, no sin antes superar otra serie de adversidades.
- Franja temporal: 15:26-16:49

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Doble funcionalidad, narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la música funciona como otro elemento más de la narración. Acompaña y refuerza las imágenes, potenciando los elementos de estas, narrando las acciones y caracterizando los movimientos de los dos protagonistas y la aparición de otros personajes y situaciones. Además, también indica las características de esas nuevas situaciones, transmitiendo diferentes sensaciones como peligro o entretenimiento. Dentro de la música encontramos elementos figurativos de algunos componentes de las imágenes como las gotas de agua o los



pollitos. Por lo tanto, se cumplen funciones cinemáticas de subrayar la acción física (*mickeymousing*) y funciones plásticas descriptivas.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Dentro de esta secuencia y de esta pieza encontramos varios motivos melódicos diferentes, de corta duración, cada uno encargado de caracterizar, representar o narrar las distintas acciones, movimientos y elementos de la imagen. A excepción del primer giro melódico que es de carácter fraseológico y expresivo, los demás son de tipo rítmico. Así encontramos seis motivos y giros melódicos diferentes con distinto carácter.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Siendo esta la única vez que escuchamos la pieza, los diferentes motivos melódicos se pueden identificar con lo que vemos en las imágenes. De esta manera tenemos el motivo de “final de la tormenta” (1); el motivo de “volver a casa” (2); el motivo de los “pollitos” (3); el motivo y melodía de la aparición de la “gallina” (4); la acción de “escapar de la gallina” (5); y la acción de intentar huir cruzando el río a través de “subir al árbol” (6).

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo fluctuante y diferente dependiendo de la acción y motivo en el que nos encontremos. Generalmente rápido, entre tiempos de 100 y 110 pm. Se desarrolla toda la pieza en un compás de 4/4.
- Tipo de sincronía: *Mickeymousing*
- Puntos de sincronía: Aparición del xilófono de madera con las últimas gotas de lluvia, aparición del segundo motivo cuando se disponen a volver a casa [*Mike* anda con el ritmo de la música], acorde menor en el giro de cámara, aparición del motivo de los pollitos a la misma vez que vemos a estos. Aparición sorpresiva del motivo de la gallina a la misma vez que aparece en pantalla, la gallina salta al mismo ritmo de la música, acorde fuerte cuando la gallina atraviesa la hoja con la cabeza, acorde fuerte sucedido de escalas cuando *Tora* sube al árbol, sucesivas escalas descendentes anticipando la caída de *Mike*, último acorde menor de la pieza cuando *Mike* cae al río.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Tríada
- Análisis armónico musical: Diferentes tonalidades, predominantemente mayores, en la sucesión de los diferentes motivos
- Análisis armónico visual: Las diferentes sonoridades duras contribuyen a crear las distintas sensaciones de peligro –en las escenas de la gallina y del árbol–; otras sonoridades brillantes crean sensaciones alegres o cómicas con otros componentes de la imagen como los pollitos.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta

- Análisis tímbrico visual: Algunos elementos musicales caracterizan los elementos de la pantalla, como los xilófonos de madera las gotas de lluvia o las flautas los pollitos.

Códigos formales:

- Se produce un paralelismo entre la forma musical y la forma de las imágenes, escuchando un motivo diferente en cada parte de la escena. Así podríamos distinguir seis partes diferentes que se corresponden a los distintos motivos e imágenes. Caso tipo de forma cinematográfica en los dibujos animados clásicos.

Conclusiones:

- Pieza orquestal muy variada en diferentes aspectos y sincronizada perfectamente con las imágenes, con mucho movimiento, un carácter mayormente alegre y haciendo amplia utilización del *mickeymousing*. Una pieza caracterizadora del estilo de banda sonora de los dibujos animados clásicos y del influjo de las animaciones occidentales en la animación japonesa de los años de 1940.

*DANGOBEE TORIMONO CHOU: HIRAKEEGOMA NO MAKI (1952)*

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: corto
  - Producción: Chiyogami Eiga-cha
  - Dirección: Noburou Ofuji
  - Guion: Noburou Ofuji
  - Compositor: Kyosuke Kami
  - Año de producción: 1952
  - Duración: 10 minutos
  - Género: aventura, comedia
2. Argumento:
  - Un grupo de ladrones tienen una cueva secreta cerca de una aldea donde guardan lo robado. Un día un joven del pueblo lo descubre, entra en la cueva y le lleva un regalo a su hermana. Otro habitante del pueblo los observa y también decide entrar en la cueva, pero se encuentra en ella a los ladrones, quienes lo apresan y se disponen a ejecutarlo. El joven y su hermana los descubren e intentarán evitarlo.
3. Tabla de pistas musicales:

- 1. Tema principal (créditos)	10. Captura del intruso
- 2. Bajo la lluvia	11. A trabajar
- 3. Grupo de ladrones	12. Pueblerino atrapado
- 4. La puerta misteriosa	13. Rescate
- 5. La guarida de los ladrones	14. Capturando a los ladrones
- 6. De regreso a la aldea (tema principal)	15. El jefe de los ladrones
- 7. En la casa	16. Pelea con el jefe
- 8. ¡A la guarida!	17. Recuperamos todo lo robado
- 9. Dentro de la cueva	
4. Descripción y balance general de la banda sonora:
  - Prácticamente casi toda la banda sonora, a excepción de un par de momentos, se presenta mediante un hilo musical continuo que acompaña a la imagen de manera narrativa y representativa. Esto quiere decir que la música refuerza a las imágenes y se suma a ellas como un elemento narrativo –indicando cambios en la trama y en el carácter–, y caracterizando los elementos presentes en ellas como las diferentes acciones y movimientos. Por lo tanto, nos encontramos ante una banda sonora altamente sincronizada con las imágenes y muy variada en cuanto a instrumentación, motivos, efectos; escuchando continuamente cambios y elementos diferentes de una imagen a otra, haciendo numerosa utilización de la técnica *mickeymousing*. También se aprecian otras utilizaciones de la música a modo de falsa diégesis, ya que en varios momentos vemos a los personajes entonar una canción al ritmo de la música extradiagética. Se utiliza el recurso de la repetición del material temático: el tema presentado en los créditos iniciales lo escuchamos una vez más con el personaje principal, lo que puede dar a entender que estamos ante el tema principal de la cinta. En conclusión, una banda sonora que sigue el modelo de la música de los dibujos animados clásicos, presentando un hilo musical continuo, sumándose y reforzando a las imágenes, utilizando *mickeymousing*, y haciendo uso de la canción –o falsa diégesis– y la repetición temática.

### **Análisis general de la banda sonora**

De manera común a otras bandas sonoras que utilizan las mismas técnicas y recursos, esta banda sonora presenta una instrumentación orquestal que varía mucho de una escena a otra. Se utilizan de forma variada los diferentes instrumentos, escuchamos sucesivamente melodías en las cuerdas con motivos o efectos en el metal, con escalas en las flautas o trémolos y notas mantenidas en las cuerdas. Apreciamos además otros instrumentos acompañantes como el piano o la percusión.

Esto deriva en que la música sea muy rítmica y ágil. La mayoría de las piezas se interpretan a velocidades elevadas o con grupos de notas y motivos rápidos, creando la sensación de acción y movimiento. También escuchamos algunas piezas más lentas, pero sin dejar de marcar el ritmo de las mismas. Está muy presente en esta banda sonora los ritmos de tiempo-contratiempo.

En el ámbito melódico también encontramos variedad en cuanto a la utilización de los diferentes tipos, pero la mayoría de ellos son rítmicos y con un carácter alegre que se adaptan al tono y expresión de las imágenes. Las melodías expresivas son escasas, incluso las partes cantadas de los personajes se presentan de manera rítmica, adecuándose a los movimientos. Sí se aprecian no obstante motivos y frases que indican ciertas sensaciones de tensión o misterio.

La armonía de esta banda sonora se presenta en el ámbito tonal, con predominancia de las sonoridades y tonalidades mayores que se adecuan al carácter alegre y entretenido de la obra. Se hace utilización de sonoridades menores o disonantes en la transmisión de algunas sensaciones como miedo o nerviosismo, o para representar movimientos de las imágenes como caídas o golpes de los personajes.

### **Análisis *musivisual***

Para una mayor comprensión de la obra procedemos a un análisis de un par de escenas y al comentario de una secuencia larga con la utilización del *mickeymousing*.

#### **1. Escena “De regreso a la aldea” [tema principal]**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N°3
- Título de la película: *Dangonee Torimono Chou: hirakeegoma no maki*
- Título del bloque: *De vuelta a casa*
- Descripción del bloque: Después de que el protagonista haya entrado en la cueva de los ladrones y cogido un objeto se dispone a volver a casa.
- Franja temporal: 02:44-02:59

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonido de las imágenes, diálogo de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética

- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa, con elementos representativos
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la banda sonora, al repetir el tema de los créditos iniciales, está reafirmando que se trata del tema y personaje principal, a la vez que está indicando una acción importante del protagonista en la trama –descubrir a los ladrones y recuperar los objetos robados. Los elementos representativos indican que se trata de una escena alegre y entretenida, lo que marca la sensación principal de la obra.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía rítmica, interpretada por el flautín –al final de la melodía se unen los violines. Se compone mediante dos notas largas a modo de llamada, después desarrolla el motivo principal cuya figuración repetirá en dos compases más. Predominan los saltos de cuarta y el grado conjunto. Se presenta un ritmo a modo de marcha, marcando todos los tiempos del compás, acompañado también por la caja.

Flautín

Metales

Flautín y Violines

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Se trata del tema principal de la cinta escuchado de igual manera en los créditos iniciales, acompaña al protagonista en un momento importante de la trama

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo que se adecua a la sensación de la escena, en compás de 4/4 en tempo de más o menos 120 pm
- Tipo de sincronía: En esta escena no hay sincronía imagen-música
- Puntos de sincronía: El tema empieza a la vez que sale de la cueva y acaba al mismo tiempo que llega a casa

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acorde: Tríada
- Análisis armónico musical: Tonalidad de Re mayor, guardando las relaciones de dominante-tónica.

- Análisis armónico visual: Sonoridad alegre con cierto toque heroico que se adapta a la imagen y a lo transmitido en ella.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta, predomina el flautín, los metales, los violines y la caja
- Análisis tímbrico visual: Instrumentos típicos de las marchas militares que se relacionan con la marcha del protagonista cargando con el objeto hacia su casa.

#### Códigos formales:

- La música y la imagen no comparten estructura similar.

#### Conclusiones:

- En esta escena vemos cómo se utiliza y con qué finalidad la repetición del material temático escuchado al principio de la cinta, para representar al personaje principal de la obra.

### **2. Escena “captura al intruso”**

[Franja temporal: 04:15-04:40]

En esta escena de corta duración en la que se procede a la captura del intruso en la cueva la música presenta doble funcionalidad, narrativa y representativa. En su aspecto narrativo el cambio de la música indica un arco argumental nuevo, en este caso la entrada a la cueva y la captura del intruso. En su aspecto representativo, la música expresa ciertas sensaciones como tensión, nerviosismo o miedo del personaje ante la situación que está viviendo.

La música esta sincronizada con las imágenes ya que las notas largas que crean la tensión crecen en intensidad conforme el grupo de ladrones se acercan al personaje, hasta acabar con un acorde dramático cuando definitivamente lo capturan. Se hace en este momento la utilización de la técnica *mickeymousing*.

Un elemento común a muchas bandas sonoras que crean las sensaciones de tensión o nerviosismo es la interpretación de las cuerdas, desarrollando trémolos, notas largas, o pizzicatos –para indicar cierto tono de misterio. También tiene en común el acorde final en el momento en el que se realiza la acción.

### **Canciones**

En esta banda sonora se utiliza el recurso de la falsa diégesis, cuando escuchamos y vemos a los personajes cantar al ritmo de la música cuya procedencia no está en pantalla. En este caso la banda sonora cobra una funcionalidad narrativa, debido a la letra que contiene elementos del argumento.

Estas canciones también expresan ciertas sensaciones o emociones, por ejemplo, cuando vemos por primera vez a los ladrones, marchando al ritmo de la canción, donde la música simboliza su alegría ante el robo. También se transmite la sensación de entretenimiento y felicidad cuando vemos a la hermana del protagonista cantar a la vez que se dispone a ir a trabajar. En este caso las canciones tienen ciertos elementos representativos de las emociones que se están transmitiendo en las imágenes.

Se hace un uso común de las canciones a otras obras animadas, en donde se utilizan para narrar ciertas partes del argumento a la vez que se expresan ciertas emociones o determinadas sensaciones, como la sensación de comicidad en el ejemplo de este corto, sobre todo cuando los ladrones cantan debido a la embriaguez.

### **Comentario de una escena *mickeymousing***

Secuencia completa con la utilización del *mickeymousing*: “Captura de los ladrones”, “pelea con el jefe de los ladrones” [Franja temporal: 06:00-08:51]

[Comentamos en este apartado a modo de lista, la relación imagen-música y la utilización del *mickeymousing*]

La escena comienza con los ladrones ebrios entrando en la casa del protagonista, el cual les tiene preparada una trampa; la música comienza cuando capturan al primer ladrón, coincidiendo el primer acorde y golpe de percusión con el golpe propinado en la cabeza del ladrón. Después de unos segundos comienza el desarrollo musical cuando vemos a la hermana ayudando al protagonista a capturar a los ladrones.

Se produce entonces una secuencia en la que los sucesivos ladrones van entrando uno por uno en la casa y los protagonistas comienzan a capturarlos, coincidiendo todos los movimientos o golpes a los ladrones con un giro musical específico, ya sean acordes en los golpes en la cabeza –y posterior caída dentro del barril– o un trino de la flauta cuando enredan a uno de los ladrones con una especie de cuerda.

Un mayor desarrollo y velocidad de la música coincide cuando vemos de nuevo a la hermana trabajar de manera rápida para ayudar a su hermano. Se produce entonces un contrapunto musical en donde el jefe de los ladrones –ignorante ante lo que está sucediendo– canta y baila al ritmo de la música, mientras espera su turno para entrar en la casa donde cree que están sirviendo alcohol.

Tras capturar a todos los ladrones, llega el turno del jefe, el cual sigue cantando y entra en casa al ritmo de la música. Se produce entonces el mismo patrón donde intentan capturarlo, coincidiendo los golpes con los acordes o giros musicales. Tras no conseguir captúralo el protagonista se dispone a atacarlo con un mazo, el cual es demasiado pesado para él; esto lo escuchamos en la música mediante notas largas y cortes bruscos que indican el nerviosismo y tensión del protagonista –a la vez que marcan sus movimientos. Escuchamos una escala descendente representando la huida del protagonista.

Posteriormente se produce un pequeño enfrentamiento entre el protagonista y el jefe de los ladrones, marcando otro arco argumental también caracterizado por la continua utilización del *mickeymousing*.

Esta escena comienza con el protagonista corriendo fuera de la casa, coincidiendo con un tremolo del violín; escuchamos un motivo en el xilófono y un posterior acorde orquestal en el momento en el que cae el suelo. Tras esto el jefe de los ladrones lo ataca lanzándole flechas, la primera de las cuales también se representa mediante un tremolo en los violines, concluyendo en un acorde cuando atraviesa el pelo del protagonista y lo clava en un árbol. Escuchamos entonces unos motivos ascendentes y descendentes marcando los movimientos del protagonista suspendido en la flecha.

El jefe de los ladrones sigue atacando al protagonista lanzando flechas al árbol para crear una escalera y trepar por ella para capturarlo. La formación de la escalera se representa mediante una escala ascendente del flautín. Cuando el jefe trepa por la escalera de flechas de manera pesada, sus movimientos coinciden con una escala lenta de los metales y las cuerdas graves. La hermana se dispone a ayudar al protagonista lanzando una horquilla de su pelo, en el momento en que se prepara escuchamos trinos en la flauta, cuando lanza la horquilla escuchamos otro trémolo en el violín.

Cuando la hermana consigue ayudar al protagonista y este cae por la escalera de flechas –dejando al jefe ladrón atrapado en la flecha más alta– se produce una escala descendente de las maderas, El último acorde y golpe de la percusión se sincroniza cuando el protagonista cae al suelo. En este momento concluye la música y la volvemos a escuchar cuando aparecen los habitantes de la aldea dirigiéndose a la guarida de los ladrones a recuperar sus cosas.



*KUROI KIKORI TO SHIROI KIKORI (1956)*

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Corto
  - Producción: Nichido Eiga
  - Dirección: Taji Yabushita
  - Guion: Yasuji Mori
  - Historia original: Hirosuke Hamada
  - Compositor: Takanobu Saito
  - Año de producción: 1956
  - Duración: 15 minutos
  - Género: animales, infantil, sobrenatural
2. Argumento:
  - En una noche de invierno, un oso, un zorro y una ardilla buscan refugiarse del frío. Se hospedan en las casas de dos leñadores, uno los trata con crueldad y mala educación, el otro leñador les da la bienvenida. La dama de hielo (la muerte) acecha a los leñadores; a ambos les espera un destino totalmente diferente.
3. Tabla de pistas musicales:

- 1. Noche de invierno	8. Vuelta a la normalidad
- 2. El Oso	9. El leñador
- 3. Ataque y muerte del oso	10. Cena con el leñador
- 4. El Zorro	11. La dama de Hielo
- 5. La Ardilla	12. Muerte de Hielo
- 6. Fantasmas	13. ¡Aviva el fuego!
- 7. <i>Kami-Sama</i>	
4. Descripción general y balance de la banda sonora:
  - Esta banda sonora presenta principalmente dos funciones, descriptiva y narrativa. En su funcionalidad descriptiva se centra en expresar las emociones, sensaciones y estados psicológicos de los personajes y escenas (no se centra en los movimientos como otras bandas sonoras). En su aspecto narrativo indica la situación y arco argumental de cada momento mediante elementos musicales que indican aspectos de la trama como la aparición de personajes o el acontecimiento de sucesos como, por ejemplo, la tempestad. Estas funcionalidades se pueden cumplir a la vez o centrarse en una. Por ejemplo, la pieza *El leñador* es descriptiva, transmitiendo la emoción de la escena. *Muerte de Hielo* es una pieza narrativa, indicando la aparición de un personaje y la muerte de otro. La primera pieza, *Noche de invierno*, tiene la doble funcionalidad, describe las emociones de la escena y narra parte del argumento. Se realizan otras técnicas clásicas como giros parecidos al *mickeymousing*; la figuración musical de los animales y aspectos visuales; y algunas piezas cómicas y divertidas. En resumen, se trata de una banda sonora que, haciendo un uso común del estilo musical a otras obras de la época, se caracteriza en cuanto que se enfoca en la expresión y comunicación de emociones y sensaciones. Este uso expresivo de la música también es común en otras bandas sonoras contemporáneas.

### **Análisis general de la banda sonora**

La instrumentación de la banda sonora es una orquesta de cuerdas y vientos maderas con otros instrumentos como piano, arpa, voces femeninas y xilófonos de metal

y de madera. Esta instrumentación que se puede considerar suave y expresiva –debido a los timbres de los instrumentos– junto con los tipos de melodía son los que otorgan a la banda sonora el carácter expresivo y emocional. Escuchamos en una única pieza (*Kami-Sama*) la utilización de instrumentos tradicionales japoneses.

Estas melodías son principalmente fraseológicas expresando las emociones y sensaciones de tristeza, compasión o melancolía. Las escasas melodías de tipo rítmico caracterizan ciertos momentos más alegres o la presentación de los animales.

Con respecto al ritmo la banda sonora no destaca especialmente, ya que no tiene instrumentos de percusión. Los xilófonos se utilizan como elementos expresivos y descriptivos. Las piezas rítmicas vienen dadas por la agilidad de la melodía y los tiempos-contratiempos de los vientos madera. El tempo de la banda sonora es generalmente lento, sin superar las 85 pm.

La banda sonora presenta una armonía tonal donde predominan las sonoridades menores que expresan las emociones nombradas. Se mantiene estable a lo largo de la cinta, haciendo modulaciones pequeñas a diversos tonos como Fa M, Mi m o Do M. Si tuviéramos que indicar una tonalidad central, sería Fa M, ya que es la tonalidad más recurrente a lo largo de la banda sonora. También es la tonalidad de la pieza utilizada al principio y al final, abriendo y cerrando la historia (la cual presenta una sonoridad muy semejante a otros productos *Disney*).

### **Análisis *musivisual* de una escena**

#### **1. Escena de “El Leñador”**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 6
- Título de la película: *Kuroi Kikori to Shiroy Kikori*
- Título del bloque: *El leñador*
- Descripción del bloque: Vemos por primera vez al segundo leñador. Este descubre a los animales en el bosque nevado después de que hayan resucitado y los acoge en su casa.
- Franja temporal: 08:30-09:34

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen (pisadas en la nieve) y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro.

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética.
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática.

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la música expresa las emociones que no están presentes en las imágenes, reforzando y complementando la escena. Indica un sentimiento entre la tristeza y la alegría, similar a la melancolía, ya que los animales desconfían del nuevo leñador. La música aporta la significación de confianza ante el nuevo personaje y la certeza de que en esta ocasión los animales serán tratados correctamente. Con esto último la música anticipa el final feliz de la obra.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Melodía fraseológica, por grados conjuntos de segunda y tercera, siendo el salto más amplio de cuarta. Es una melodía pausada, con predominancia de la blanca y la negra. Se considera una forma melódica A-B-A', que depende del instrumento que desarrolla la melodía en cada momento. Se puede ver la melodía en la siguiente imagen, así como el instrumento que la interpreta y la armonía que la acompaña.

VIOLÍN VIOLONCHELO OBOE

MIm SOLM MIm SIm MIm MIm LAm MIm SIm MIm SOLM

11 MIm SIm MIm REM MIm SIm

- Motivos y temas “Leitmotiv”: No se considera ningún tema o leitmotiv en concreto ya que esta melodía la escuchamos una única vez en esta escena.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Ritmo con sentido expresivo marcado por los arpeggios del arpa que se adecua a la tranquilidad y poco movimiento de la escena. Se desarrolla en un compás de 4/4 en un tempo de más o menos 70 pm
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La música comienza en el mismo tiempo que vemos al leñador; el cambio a la melodía del violonchelo ocurre en el momento en el que aparece la ardilla; la melodía del oboe comienza cuando coge a la ardilla y se dirige a la casa. La música concluye cuando acaba la escena.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada
- Análisis armónico musical: Tonalidad en Mi m, se mantiene estable sin modular a otros tonos, utilizando los acordes pertenecientes a la tonalidad y con relaciones clásicas de dominante, subdominante y tónica.

- Análisis armónico visual: La armonía menor contribuye a la creación de las emociones que acompañan la escena.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Grupo de cuerdas (violín y violonchelo solista) oboe, arpa y xilófonos de metal y madera.
- Análisis tímbrico-visual: El timbre suave de las cuerdas y el oboe contribuyen a la creación de la emoción. El arpa y los xilófonos se relacionan con los copos de nieve que se ven en pantalla, a modo de elementos figurativo.

Códigos formales:

- A pesar de que la forma musical es A-B-A', la forma conjunta música-imagen es A-B-C. A es el inicio del tema coincidiendo con la aparición del leñador; B la entrada del violonchelo y la aparición de la ardilla; y C la melodía desarrollada del oboe, la recogida de los animales y entrada a la casa.

Conclusiones:

- Comprobamos en este análisis el funcionamiento de una pieza descriptiva que se centra en la transmisión y expresión de las emociones y sensaciones de la escena. Se cumple otra funcionalidad musical de los dibujos animados clásicos como es la estructuración argumental de las partes visuales. Podemos destacar la igualdad estructural entre la escena y la pieza, ya que el conjunto produce una mayor inmersión y mayor comunicación de los elementos comentados.

*FUSHIGI NA DAIKO* (1957)

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Corto
  - Producción: Dentsu Eiga-sha y Ningyo Eiga Sesakusho
  - Dirección: Mochinaga Tadahito y Tanaka Yoshitsugu
  - Guion: Haruo Mura
  - Historia original: Ishii Momoko
  - Compositor: Mitsuo Katou [Saburou Katou]
  - Año de producción: 1957
  - Duración: 19 minutos
  - Género: animación por marionetas, *stop motion*.
2. Argumento:
  - El protagonista *Gengoro-san* se encuentra de viaje por los bosques cuando, tras salvar a una diosa, el padre de esta le regala un *daiko* mágico capaz de cambiar las caras de las personas cada vez que lo toca. Tras probar los poderes del *daiko* en la aldea, el emperador le pide que alcance con la nariz el cielo, tras lo cual, *Gengoro* tendrá algunos problemas.
3. Tabla de pistas musicales:

- 1. Créditos	8. Broma al sacerdote
- 2. <i>Gengoro-san</i>	9. El palacio del emperador
- 3. Descanso en el bosque	10. Nariz infinita
- 4. Diosa atrapada	11. <i>Gengoro</i> en problemas
- 5. La aldea	12. Caída de los cielos
- 6. El jefe de la aldea	13. <i>Gengoro</i> transformado (final)
- 7. Transformación del jefe	
4. Descripción general y balance de la banda sonora:
  - En la banda sonora de esta obra de animación por marionetas encontramos que la música funciona principalmente como indicadora de movimiento y acción dramática, ya que no se hace un uso continuo sino puntual, en aquellos momentos que se necesita de la música para acompañar determinadas escenas y dar ritmo al metraje. Así, la música presenta una función representacional de estos elementos y ambienta las escenas y la obra con un tono cómico y alegre, sin centrarse en el plano emocional. Se hace un uso frecuente de la canción a modo de falsa diégesis, en las piezas 3, 5 y 8, donde la música, debido a la letra cobra una funcionalidad narrativa. Se hace en dos ocasiones de la obra el uso puntual y breve de la música al realizar cierto movimiento o acción, por ejemplo, el apunte musical de apenas dos notas y un acorde cuando *kami-sama* hace aparecer el *daiko*. Al igual que en el recurso anterior, encontramos también en la banda sonora la figuración y representación del movimiento mediante la música muy similar a la técnica *mickeymousing*, por ejemplo, en la pieza 12. Debido a la trama de la obra, se hace un uso constante y mayoritario de la música diegética cuando se toca el *daiko* en numerosas ocasiones para demostrar sus poderes. En resumen, una banda sonora que utiliza recursos comunes en muchos productos de animación, como la constante mezcla del plano diegético, el extradiegético y la falsa diégesis. Se caracteriza además por representar el movimiento, la acción narrativa, y por transmitir entretenimiento y comicidad sin centrarse en otros elementos.

### **Análisis general de la banda sonora**

Encontramos en esta banda sonora una instrumentación orquestal de la que se hace un uso variado en distintas partes de la obra, escuchando tanto instrumentos solos, como pequeñas agrupaciones de cuerdas, vientos maderas o vientos metales. Presenciamos de manera importante otros instrumentos como el piano, el acordeón o las voces en las diferentes canciones que se interpretan. Se hace un uso mayoritario –debido a la propia trama de la obra– del *daiko* en los instrumentos de percusión.

Las melodías escuchadas son principalmente de tipo rítmico, remarcando la sensación general de comicidad en la obra. Apenas se escuchan un par de melodías con sentido expresivo que simbolizan la tranquilidad de la aldea o el palacio. Se presencian también algunos efectos contrapuntísticos y dinámicos –como escalas o pequeños motivos–, que puntualizan aquellas escenas con más movimiento o sensaciones de peligro y tensión.

Escuchamos gran presencia rítmica en las diferentes piezas, mayoritariamente el patrón tiempo-contratiempo y las variaciones de este, lo que remarca así la alegría general de la cinta. La mayoría de piezas se interpretan en un ritmo más o menos similar, donde destacan especialmente los ritmos y sonoridades del *daiko*, figurando directamente ese elemento de la obra.

Encontramos menos variedad en el plano armónico. Hay una mayoría de sonoridades y tonalidades mayores. Solo se hace un uso puntual del tono menor y la disonancia en aquellos momentos de más tensión, peligro o misterio. Estas armonías están altamente influenciadas por las armonías y sonoridades tradicionales japonesas, lo que representa directamente tanto la aldea, como la figura del emperador o la ambientación tradicional japonesa de la obra.

### **Análisis *musivisual* de una escena**

Procedemos al análisis *musivisual* de una escena donde podemos ver algunas de las características de esta obra nombradas en los párrafos anteriores.

#### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 2
- Título de la película: *Fushigi na Daiko*
- Título del bloque: *La aldea y los poderes del Daiko*
- Descripción del bloque: *Gengoro-san* se encuentra en la aldea probando los poderes del *daiko* cuando aparece el jefe de la aldea.
- Franja temporal: 07:14-07:50

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de los personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original

- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la función de la música es la de indicar la aparición de un nuevo personaje (en este caso el jefe de la aldea) a la misma vez que representa el movimiento y la personalidad del mismo (función prosopopéyica-caracterizadora). El tono marcial y progresivo de la música indican que se trata de un personaje con carácter e importancia. La música ambienta además la imagen con cierto tono alegre, cómico y entretenido.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En el caso de esta pieza no escuchamos una melodía como tal, sino que se forma mediante motivos rítmicos y acordes en bloque con sentido rítmico que se desarrollan de manera progresiva ascendente. Se caracteriza por los movimientos de cuarta entre los motivos rítmicos del piano y la sucesión de unos acordes que marcan el desarrollo armónico progresivo de la pieza. [En la siguiente imagen se representan los elementos más importantes de la pieza, que son su desarrollo rítmico-motívico en el piano y los acordes en el acordeón que marcan la progresión de la pieza]

The image displays two systems of musical notation. The first system shows a piano accompaniment in the bass clef with a melodic and rhythmic development, labeled "Desarrollo motívico-melódico piano". Above it, the accordion part is shown with block chords, labeled "Acordes en el acordeón". The second system continues the piano accompaniment and accordion chords, showing a progression of chords and a melodic line in the piano part.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata del tema del jefe de la aldea, pero no consideramos ningún tipo de leitmotiv ya que es la única vez que escuchamos esta pieza.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Ritmo marcial (con presencia del tiempo-contratiempo) de 95 pm que se relaciona con el jefe de la aldea y el movimiento pausado de este.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Algunos movimientos del personaje y cambios de plano coinciden con los cambios en los compases musicales.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada
- Análisis armónico musical: Progresión armónica ascendente por tonos: FaM, SolM, LaM, SiM y vuelta a FaM
- Análisis armónico visual: La progresión armónica se relaciona con el acercamiento progresivo del jefe de la aldea a donde se encuentran los pueblerinos. También se relaciona con el crecimiento de la tensión y la anticipación a lo que sucederá después con el jefe de la aldea y su transformación.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Piano, cuerdas y acordeón
- Análisis tímbrico-visual: Interpretamos que el piano junto con el acordeón representa al jefe de la aldea

Códigos formales:

- No se percibe una igualdad entre la estructura de las imágenes y la estructura de la música más allá de que la presentación del personaje (hasta que comienzan a “atacarle” con el *daiko* mágico) tiene la misma duración que la pieza musical.

Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena una de las utilidades de la música en esta obra para presentar a un personaje, transmitiendo el carácter y el movimiento de este. Se puede relacionar con funcionalidades semejantes en otros productos de animación contemporáneos.



*KONEKO NO RAKUGAKI* (1957)

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Corto
  - Producción: *Toei Kyoiku Eiga-bu*
  - Dirección: Yabushita Taiji y Yasuji Mori
  - Guion: Yabushita Taiji
  - Historia original: Aiko Kishita
  - Compositor: Senji Itou
  - Año de producción: 1957
  - Duración: 13 minutos
  - Género: Infantil, animales antropomórficos.
2. Argumento:
  - El pequeño gato dibuja algunos garabatos en las paredes del colegio hasta que el profesor lo descubre y hace que limpie los muros. Mientras los limpia unos simpáticos ratones roban el lápiz al gato y se ponen a dibujar en las paredes. De repente los dibujos cobran vida y los protagonistas vivirán una serie de aventuras dentro de la pared con los dibujos involucrando trenes, tráfico, gallinas... y hasta un ejército de ratones.
3. Tabla de pistas musicales:
 

- 1. Créditos iniciales	11. Inicio de la aventura
- 2. La pared del colegio	12. Los ratones huyen en el coche
- 3. El gato	13. Persecución
- 4. Dibujando	14. Los ratones pierden el lápiz
- 5. El tren	15. Persecución al gato
- 6. ¡Tráfico!	16. El gato está rodeado
- 7. Ejército de ratones	17. Huida
- 8. El profesor	18. Fin de la aventura
- 9. Castigo	19. Fin de la historia. Créditos finales
- 10. Robo	
4. Descripción general y balance de la banda sonora:
  - Se presenta un hilo musical continuo con la misma duración que el cortometraje. Por lo tanto, la banda sonora representa y describe la imagen imitando todos los movimientos y acciones que aparecen en las escenas. Se hace una utilización constante y abundante de la técnica *mickeymousing*. Así, la música se desarrolla paralela a la imagen y se produce una banda sonora que narra el argumento. Esta funcionalidad narrativa se justifica al escuchar una repetición temática en relaciones argumentales-musicales y una banda sonora unificada en donde las diferentes piezas se componen con elementos musicales comunes –como por ejemplo las piezas *¡Tráfico!*, *Ejército de ratones*, *Castigo* y *Profesor*. En resumen, estamos ante una banda sonora representativa de las técnicas y recursos más llamativos y utilizados de los dibujos animados clásicos.

**Análisis general de la banda sonora**

Se presenta una instrumentación orquestal donde se escuchan todos los instrumentos a lo largo de las diferentes escenas. Al hacer utilización de la técnica *mickeymousing* escuchamos piezas y secuencias musicales en las que se pasa de unos instrumentos a otros constantemente.

Las melodías de esta banda sonora son mayoritariamente de tipo rítmico, rápidas, y carácter alegre y cómico. Predominan las notas repetidas, los motivos cortos y efectos

como diferentes escalas y arpeggios. Las melodías fraseológicas con sentido expresivo son escasas, dando más importancia a la representación del movimiento. Estas melodías rítmicas son acompañadas por un ritmo generalmente rápido, con importancia en la percusión, la cual marca los tiempos y contratiempos sucesivamente y acentúa la velocidad de las secuencias.

La armonía es el elemento menos variante de esta banda sonora. Durante toda su duración escuchamos principalmente sonoridades mayores apoyando el carácter alegre del argumento. Dentro de esta sonoridad brillante escuchamos varias tonalidades como Re M, Do M o Sol M.

### **Análisis *musivisual* de una escena**

#### **1. Escena de “Ejército de ratones” [segunda aparición]**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 8
- Título de la película: *Koneko no Rakugaki*
- Título del Bloque: *Ejercito de ratones*. [segunda aparición] (Aventuras dentro de los dibujos)
- Descripción del bloque: Una vez han comenzado las aventuras dentro de los dibujos de la pared, los ratones reales junto con el ejército de ratones dibujado persiguen al gato para conseguir el lápiz que este posee.
- Franja temporal: 08:16-08:51

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiagética.
- Procedencia de la música: Música original.
- Tipo de música: Doble funcionalidad, representativa y narrativa.
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

##### Códigos musicales-Funciones *musivisuales*:

- En esta escena la banda sonora funciona como representativa de la imagen al indicar que hay un ejército de ratones –mediante el desarrollo de una marcha militar– y que estos se disponen a realizar la acción de perseguir al gato. También funciona como narradora al indicar que está apareciendo el ejército de ratones que se ha visto dibujado en momentos anteriores del corto y fue acompañado con las mismas notas musicales.

##### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Melodía rítmica en la que predominan las notas repetidas, los saltos de cuarta, los movimientos arpegiados y las

figuraciones de semicorchea y tresillo de corchea. Una melodía con estructura introducción-A-B. La introducción y la melodía A desarrolladas por la trompeta se componen mediante las figuraciones con las que se forma el resto de la pieza. Posteriormente a B se vuelve a escuchar la misma introducción de la trompeta antes de proceder al final de la pieza.

- Motivos y temas “Leitmotiv”: Los dos primeros compases de la imagen anterior es el leitmotiv del ejército de ratones, ya que es la melodía (transportada) que escuchamos en la primera aparición de este ejército en el minuto 02:38.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Los dos ritmos que aparecen se relacionan con la imagen en cuanto que estos son un ritmo de marcha militar interpretado por la caja en los dos primeros compases y otro ritmo marcando todos los tiempos del compás a partir de la parte A. Ambos representan los ritmos clásicos militares. Se interpretan en compás de 4/4 en un tempo de 115 pm.
- Tipo de sincronía: *Mickeymousing*.
- Puntos de sincronía: La marcha comienza en el mismo tiempo que aparecen los ratones; estos siguen el ritmo de la marcha. Posteriormente se sincronizan muchos momentos *mickeymousing*.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Musical tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada
- Análisis armónico musical: Armonía estable en Sol M, realizando la relación clásica dominante-tónica
- Análisis armónico visual: Armonía clara y brillante típica de las marchas militares.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta. Los instrumentos más importantes son trompeta, flautín, caja, trombones y tuba.
- Análisis tímbrico-visual: Los instrumentos de viento metal como trompeta y trombón son característicos de las marchas militares.

#### Códigos formales:

- Se percibe una pequeña interacción entre la forma de la música y las imágenes. Las sucesivas entradas de los instrumentos como el tema A o la entrada de los

trombones se corresponden con la sucesión de escenas y diferentes apariciones del gato y de los ratones.

Conclusiones:

- Estamos ante una pieza descriptiva de la imagen, sincronizada con las escenas, utilizando el *mickeymousing*, representando, describiendo y narrando los elementos presentes en las imágenes y el argumento. Se iguala en funcionalidad, estilo y recursos a muchas de las bandas sonoras compuestas durante estos años. Podríamos considerarla un ejemplo tipo de la utilización de la música en los dibujos animados clásicos.

*THE WHITE SNAKE* (1958)

HAKUJADEN

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Largometraje [película]
- Producción: Hiroshi Okawa. Toei Animation
- Dirección: Taji Yabushita
- Guion: Taji Yabushita y Shin Uehara
- Trabajo original: Akihiro Yamane
- Dirección de arte: Kazuhiko Okabe y Kioshi Hashimoto
- Fotografía: Mitsuaki Ishikawa
- Compositor: Chuji Kinoshita, Hajime Kaburagi y Masayoshi Ikeda
- Año de producción: 1958
- Duración: 1 hora y 18 minutos [78 minutos]
- Género: Fantasía

## 2. Argumento:

- Siendo un niño pequeño, *Xu-Xian* se ve obligado a liberar a su mascota, una pequeña serpiente. Sin él saberlo, la serpiente es realmente una joven diosa llamada *Bai-Niang*, la cual está enamorada de él. Años después, cuando ambos son adultos, la serpiente se transforma mágicamente en humana y procede a la búsqueda de su amado. Pero el mago local cree que ella es un espíritu y exilia a *Xu-Xian* del pueblo para protegerlo. Las mascotas de *Xu-Xian* y *Bai-Niang* salen a buscarlo por separado en un viaje lleno de peligros y sacrificios.

## 3. Tabla de pistas musicales:

- |                            |                                  |                                  |
|----------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| - 1. Créditos iniciales    | 29. Ataque                       | 57. Banda peligrosa              |
| - 2. La serpiente y yo     | 30. Arrestado                    | 58. Combate                      |
| - 3. El huracán            | 31. La prisión                   | 59. Rendición                    |
| - 4. <i>Pai-Niang</i>      | 32. Ilusiones                    | 60. Colaboración                 |
| - 5. El pececito           | 33. Tesoro encontrado            | 61. Escondite descubierto        |
| - 6. Las montañas          | 34. Exiliado                     | 62. Soledad de <i>Pai-Niang</i>  |
| - 7. Panda y Mimi          | 35. Viaje al exilio              | 63. Sabotaje                     |
| - 8. Recuerdos             | 36. Festival                     | 64. Reencuentro imposible        |
| - 9. Falso encuentro       | 37. Animales ladrones            | 65. Serpiente derrotada          |
| - 10. Búsqueda             | 38. Robo al mercado              | 66. Compasión de <i>Xu-Xiang</i> |
| - 11. El instrumento       | 39. Aviso de espíritus           | 67. Transformación               |
| - 12. El Mago              | 40. Soledad                      | 68. Caída                        |
| - 13. La noche             | 41. Reunión de animales          | 69. Crueldad                     |
| - 14. Otra búsqueda        | 42. Trabajos forzados            | 70. Amo encontrado               |
| - 15. El dueño             | 43. Pelea de animales            | 71. Viaje al templo              |
| - 16. Viaje de visita      | 44. El sueldo                    | 72. Mundo espiritual             |
| - 17. Templo mágico        | 45. Engaño                       | 73. ¡Humana!                     |
| - 18. El palacio           | 46. Recuerdo de <i>Pai-Niang</i> | 74. Animales al rescate          |
| - 19. La joven             | 47. Noche en el pueblo           | 75. Llega <i>Pai-Niang</i>       |
| - 20. Sirvienta feliz      | 48. Sueños placenteros           | 76. Todo por salvarlo            |
| - 21. Historias pasadas    | 49. Alucinaciones borrachas      | 77. El Rey Pez                   |
| - 22. Celebración          | 50. Expulsado                    | 78. Resurrección                 |
| - 23. Animal extraño       | 51. Reunión con el mago          | 79. Rescate de <i>Pai-Niang</i>  |
| - 24. Trampa mágica        | 52. La bola mágica               | 80. ¡Al fin juntos!              |
| - 25. Tres guardianes      | 53. Descubrimiento               |                                  |
| - 26. Tesoro               | 54. Buscando al amo              |                                  |
| - 27. Ladrones y espíritus | 55. Equivocación                 |                                  |
| - 28. Sueño revelador      | 56. Charlas de animales          |                                  |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- La banda sonora de este largometraje se presenta mediante un hilo continuo que forma parte de los elementos narrativos de la obra. La música acompaña el metraje remarcando e indicando los diferentes cambios, aparición de personajes,

situaciones, escenarios, acciones y acontecimientos. Solo hay una secuencia en la que no escuchamos música, la de la pequeña batalla en el mundo espiritual entre el Mago y *Pai-Niang*. La funcionalidad narrativa se reafirma al contar con un tema principal de la obra que también funciona como leitmotiv de los dos protagonistas, escuchándolo en sus diferentes apariciones. El acompañamiento continuo deriva en que la música cuenta con otras funciones como: la representación de acciones y movimientos; y la expresión de las emociones, carácter, y estados de ánimo de los personajes protagonistas. El refuerzo narrativo y representacional de la banda sonora provoca que se haga una utilización muy frecuente de técnicas como el *mickeymousing*, la música figurativa y la representación de movimientos determinados mediante elementos musicales. Al contar con mucha utilización musical encontramos otros recursos importantes como la música diegética y la utilización de canciones narrativas a modo de falsa diégesis. En resumen, nos encontramos ante un largometraje cuya banda sonora está compuesta a la manera de los dibujos animados clásicos, un acompañamiento continuo que remarca todas las acciones y movimientos narrativos de la imagen, utilizándose también para la expresión de emociones y sensaciones (tristeza, comicidad, entretenimiento, etc.) y haciendo utilización de numerosos recursos como canciones y *mickeymousing*.

### **Análisis general de la banda sonora**

La banda sonora presenta una instrumentación orquestal completa. Se utilizan todos los instrumentos en las diferentes partes de la obra, escuchando de manera importante tanto las cuerdas, los vientos madera, los viento metales, o instrumentos de percusión variados como xilófonos o marimbas. Escuchamos otros instrumentos como la flauta o el *Jinghu* (presentados de forma diegética), las voces en las diferentes canciones o, de forma relevante, el sintetizador e instrumentos de música electrónica que en este caso interpretan en algunas ocasiones el tema principal de la cinta.

En el plano melódico encontramos de forma variada tanto melodías de tipo rítmico como de tipo fraseológico que acompañan los distintos arcos argumentales. En la melodía principal se percibe una gran influencia de los elementos melódicos orientales que contribuyen a la localización y ambientación de la obra y los personajes.

Escuchamos variedad en los tempos y velocidades de las diferentes piezas, utilizando también una variedad rítmica con presencia de percusión en aquellos momentos más alegres o “rápidos”, como los relacionados con los animales.

Al igual que en la melodía, la armonía presenta variedad de tonalidades mayores, menores y disonantes que acompañan los diferentes momentos de la cinta. Así mismo tiene una influencia abundante de las sonoridades de las músicas orientales.

### **Análisis *musivisual* de tres escenas**

Lo más importante de la banda sonora es que todos los momentos culminantes de la cinta giran en torno al mismo tema musical, por lo que en las siguientes tres escenas se analizan algunas de las variaciones más representativas de este tema. Posteriormente se complementa el análisis con una tabla de los momentos *mickeymousing*, la utilización de las canciones, la diégesis y la falsa diégesis y la representación del movimiento mediante elementos musicales.

## 1. Escena “Trabajos forzados”

### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 5
- Título de la película *The White Snake [Hakujaden]*
- Título del bloque: *El exilio de Xu-Xian*
- Descripción del bloque: *Xu-Xian* se encuentra exiliado en un pueblo lejano, donde se ve obligado a hacer trabajos forzados para conseguir un poco de dinero con el que poder sobrevivir.
- Franja temporal: 00:35:17-00:35:56

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: voz del protagonista y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena en la que se hace una variación del tema principal la música tiene la función de indicar la aparición del personaje principal *Xu-Xiang*. Se produce una función emocional y prosopopéyica-descriptiva que transmite una sensación trágica y amarga (mediante el tono musical), acompañando las imágenes de los trabajos forzados y pretendiendo crear estas emociones en el espectador.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo expresivo, acompañada por contrapuntos de tipo rítmico que indican, a la misma vez, una acción con movimiento y una emoción trágica o dramática. Se forma mediante una introducción de varios compases a la que sigue la melodía principal variada armónicamente. La melodía principal se forma mediante los movimientos y motivos derivados de las células del primer compás, el más importante de la banda sonora. En la siguiente imagen, la introducción representa los contrapuntos rítmicos de la pieza, seguido de la melodía principal que acompaña al resto de la escena.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Se trata de la melodía y tema principal de la obra, de donde también se sacan los leitmotiv de los protagonistas. Escuchamos el tema la primera vez en los créditos iniciales, en cuyo desarrollo también escuchamos esta variación armónica. Posteriormente escuchamos el leitmotiv en multitud de ocasiones relacionadas con los personajes principales. En las dos siguientes imágenes se ve el tema principal de los créditos iniciales y un giro motivico de dos compases a modo de leitmotiv que nace del motivo principal (primer compás) y que transmite la soledad de *Xu-Xian* [00:34:18-00:34:23]

Tema Principal. Sintetizador/Guitarra eléctrica



Desarrollo créditos iniciales




#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Tempo andante de entre 80-90 pm que se relaciona con los movimientos lentos y pesados de la escena. Se percibe un patrón rítmico similar al de tiempo-contratiempo.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La mayoría de los cambios de plano coinciden con cambios en el compás musical.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Alternancia entre armonía tonal y armonía modal, ya que la melodía del tema principal en sus diferentes apariciones se interpreta en modo dórico.
- Tipos de acordes: Acordes de séptima y triada
- Análisis armónico musical: Tonalidad modulante desde Labm a Fa#m, con influencia e inflexiones en los modos dórico y frigio. Mantiene las relaciones tensión-reposo.
- Análisis armónico visual: La armonía dura con influencia de las músicas orientales se relaciona con la sensación de la escena y la ambientación de la obra.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta, con predominancia en las sonoridades del metal.
- Análisis tímbrico visual: La dureza del metal se relaciona con la sensación y dureza de las imágenes.



Códigos formales:

- Se produce un paralelismo entre la forma de las imágenes y la estructura musical ya que comparten la misma duración. Se da un caso de forma cinematográfica.

Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena cómo las variaciones armónicas-melódicas del tema principal acompañan al protagonista en sus diferentes situaciones y en las distintas emociones que experimenta.

**2. Escena “Soledad de *Pai-Niang*”**

Datos generales del bloque:

- Bloque N° 7
- Título de la película: *The White Snake [Hakujaden]*
- Título del bloque: *Momentos de reencuentros*
- Descripción del bloque: Tras la huida de *Pai-Niang*, esta se esconde en un nuevo escondite a la espera de poder reencontrarse con *Xu-Xian*.
- Franja temporal: 00:48:37-00:49:15

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la función principal de la música es la de transmitir la emoción de tristeza y melancolía que tiene el personaje de *Pai-Niang*, indicando también mediante la música la aparición de la misma. Funciones informativa y prosopopéyica-descriptiva.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo expresivo, caracterizada por grados conjunto y se forma mediante los cuatro compases del tema principal. Antes de la melodía hay una pequeña introducción.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Se trata del leitmotiv de los protagonistas, derivado del tema principal de la obra.



Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Tempo lento de más o menos 78 pm sin presencia de percusión. Se relaciona con la emoción y poco movimiento de la escena.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La entrada de la melodía coincide con un movimiento de cámara que nos muestra progresivamente al personaje de *Pai-Niang*.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Tríada y de séptima
- Análisis armónico musical: Tonalidad de Mib menor, sin modular y manteniendo relaciones tensión reposo
- Análisis armónico visual: Armonía suave que se relaciona con la emoción de la imagen.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: *Jinghu* y grupo de cuerdas
- Análisis tímbrico-visual: El *Jinghu* se relaciona con el personaje de *Pai-Niang*, la cual interpretaba el instrumento de manera diegética al principio del film.

Códigos formales:

- Se percibe igualdad entre la forma de las imágenes y la forma de la música, una forma AB: donde A es la introducción de la pieza donde vemos a la compañera de *Pai-Niang*; y B, la melodía principal coincidiendo esta con la aparición de la protagonista.

Conclusiones:

- De nuevo vemos cómo otra variación del tema principal acompaña a la protagonista, en este caso transmitiendo otra emoción totalmente distinta a la anterior. Se comprueba uno de los usos más frecuentes e importantes del leitmotiv, la variación armónica-melódica adaptándose a las características de cada momento de la obra.

### 3. Escena “Viaje al Templo”

Datos generales del bloque:

- Bloque N° 8
- Título de la película: *The White Snake [Hakujaden]*
- Título del bloque: *Muerte, resurrección y encuentro*

- Descripción del bloque: *Xu-Xian* a muerto tras caerse por un acantilado. Mientras el mago se dirige el templo para enterrarlo, *Pai-Niang* sacrifica su espiritualidad para poder devolverle la vida a su amado.
- Franja temporal: 00:56:33-00:57:18

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música de esta escena tiene la función de transmitir una emoción dramática, triste y de pesar hacia la muerte de *Xu-Xian*. El tono y la forma de marcha fúnebre acompañan y representa la acción del Mago de querer enterrarlo (figurativa y/o representativa). Mediante la música se indica también la aparición del protagonista al ser otra variación del leitmotiv principal.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía expresiva con elementos rítmicos en el acompañamiento que indican la especie de marcha fúnebre de la pieza. La melodía se forma de nuevo mediante la repetición de tema principal. En el acompañamiento destaca especialmente la percusión, marcando un ritmo lento y pesado. La melodía es interpretada por los metales graves, contribuyendo al carácter de marcha fúnebre.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos de nuevo ante el leitmotiv de los personajes principales.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo andante, de marcha fúnebre, con importancia en la percusión marcando los tiempos fuertes y el inicio de cada

compás con el gong y los platos. Se interpreta en un tempo de más o menos 70 pm y se relaciona con el carácter de las imágenes.

- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Algunos de los cambios de plano coinciden con cambios y entradas en la música.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal, con influencia y giros del modo frigio.
- Tipos de acordes: Acordes tríada y de séptima.
- Análisis armónico musical: Tonalidad de Fa# menor, sin modular y manteniendo las relaciones de tensión-reposo. Se percibe influencia de Fa# frigio.
- Análisis armónico visual: La armonía menor y dura se relaciona con la emoción y sensación de las imágenes.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta, con predominancia en el viento metal grave.
- Análisis tímbrico visual: Los metales se relacionan con la especie de marcha fúnebre de la escena y el “entierro” de *Xu-Xian*.

#### Códigos formales:

- La duración de la escena coincide con la duración de la música, percibiéndose un paralelismo entre ambas. Se da otro caso de forma cinematográfica.

#### Conclusiones:

- Comprobamos como en la banda sonora de esta película todo gira alrededor del tema principal y más importante de la cinta. Se varía de nuevo, en este caso tímbricamente, para acompañar al personaje principal en una escena con otras características distintas a las escenas anteriores. En este caso vemos como la banda sonora funciona de manera similar a otras músicas de películas de acción real.

#### **Tabla de momentos *mickeymousing*, representación y figuración musical, diégesis y falsa diégesis**

[minuto 00:02:17] Canción, de la que se puede interpretar que se realiza a modo de falsa diégesis.

[minuto 00:04:44] Momento *mickeymousing* en el acorde que da comienzo a la tormenta.

[minuto 00:05:31] Aparición del *mickeymousing* en los pizzicatos que acompañan los saltos del pececito y su posterior transformación.

[minuto 00:06:17] Momento de música representativa cuando unos pizzicatos en la música simbolizan a los personajes de *Panda* y *Mimi*.

[minuto 00:06:31] Música diegética cuando aparece *Xu-Xian* tocando en la flauta el tema principal.

[minuto 00:07:46] Música diegética con *Pai-Niang* tocando el *Jinghu*.

[minuto 00:08:13] Sucesión de varios momentos *mickeymousing* en los que la música representa los movimientos de los animales y la criada de *Pai-Niang*.

[minuto 00:08:47] Momento *mickeymosuing* en el acorde que marca la aparición del palacio destruido.

[minuto 00:09:40] Música representativa en los motivos musicales que simbolizan los movimientos de la criada, seguido del *mickeymousing* en el acorde que marca la aparición del mago.

[minuto 00:10:15] La repetición de un mismo motivo musical representa la espiral que vemos en la bola mágica.

[minuto 00:11:10] Música diegética cuando vemos la interpretación de la flauta y el *Jinghu*.

[minuto 00:11:54] Momento *mickeymousing* en la aparición de la criada.

[minuto 00:14:02] Utilización del *mickeymousing* en el acorde que marca la aparición del templo y su posterior transformación.

[minuto 00:15:48] Momento *mickeymousing* cuando un acorde con tono místico acompaña la aparición de *Pai-Niang*.

[minuto 00:17:44] Utilización de la falsa diégesis en la canción que interpreta *Pai-Niang*.

[minuto 00:19:01] Falsa diégesis en la canción que interpreta el panda seguido de varios momentos de sincronización imagen-música.

[minuto 00:19:42] Momento *mickeymousing* en el acorde y golpe de percusión que marca el golpe del panda con el dragón.

[minuto 00:19:54] *Mickeymosuing* en el acorde y caída del dragón.

[minuto 00:20:05] Los motivos de la tuba representan y figuran los movimientos del panda.

[minuto 00:21:05] Utilización de la figuración y la representación en la escala que simboliza la caída del dragón después del vuelo y posterior acorde *mickeymousing* justo en la caída.

[minuto 00:21:15] Tres pequeños motivos en la flauta a modo de *mickeymousing* que marcan la aparición de tres soldados. Se suceden varios momentos de música figurativa, representativa y *mickeymousing* en las imágenes relacionadas con los animales, los soldados y el dragón.

[minuto 00:22:10] Falsa diégesis en la canción de la criada, que se convierte por unos segundos en música extradiegética.

[minuto 00:23:59] Momento *mickeymousing* en el acorde que acompaña la “explosión” de las mariposas.

[minuto 00:25:53] *Mickeymousing* en los motivos ascendentes del clarinete que marcan el vuelo del espíritu de *Pai-Niang*.

[minuto 00:26:58] Música figurativa de los movimientos de *Panda* y *Mimi* cuando siguen a *Xu-Xian*.

[minuto 00:30:40] Motivos musicales que figuran a los dos hombres forzudos de la pantalla.

[minuto 00:31:55] Sucesión de numerosos momentos *mickeymousing* en los movimientos de los animales ladrones.

[minuto 00:34:36] Música que figura la aparición del cerdo

[minuto 00:34:44] Momento *mickeymousing* en donde las notas de la flauta marcan los saltos del pato, su caída y la caída de la fruta.

[minuto 00:35:08] *Mickeymosuing* cuando un acorde en el viento metal marca la fruta robada que el pato deja caer.

[minuto 00:36:00] Falsa diégesis en la canción que interpreta el cerdo.

[minuto 00:36:26] Momento *mickeymosuing* cuando unos acordes coinciden con los golpes que el cerdo da con la guitarra a sus compañeros.

[minuto 00:39:20] Motivos musicales que figuran y representan los movimientos de los borrachos.

[minuto 00:41:03] Acorde y precipitación de la música en la aparición de la bola mágica.

[minuto 00:42:30] Momento *mickeymousing* cuando el motivo del clarinete marca el salto de *Mimi*.

[minuto 00:42:48] Utilización del *mickeymousing* en la aparición del pato y en el posterior acorde cuando choca con *Mimi*.

[minuto 00:43:46] *Mickeymousing* cuando el acorde marca el golpe que otro animal le da a *Mimi*.

[minuto 00:43:55] *Mickeymousing* cuando *Panda* choca contra un joven.

[minuto 00:44:12] *Mickeymosuing* y figuración musical cuando la trompeta simboliza al pato y los posteriores movimientos que realiza.

[minuto 00:44:56] Utilización del *mickeymousing* en el acorde que coincide cuando pegan a *Panda*.

[minuto 00:45:18] Sucesión en un par de minutos de varios momentos *mickeymosuing*, música figurativa y representativa en el combate que desarrollan los animales contra *Panda*.

[minuto 00:47:48] Música representativa en los motivos de las maderas que simbolizan a las palomas.

[minuto 00:49:23] *Mickeymousing* en los trinos que marcan la aparición del Mago y el golpe que le propina a *Pai-Niang*.

[minuto 00:54:20] Momento *mickeymousing* en los acordes de la guitarra eléctrica que marcan la transformación de *Pai-Niang*.

[minuto 00:55:18] *Mickeymousing* en el acorde y nota larga que marcan la caída y muerte de *Xu-Xian*.

[minuto 00:56:02] Motivo en las cuerdas y maderas a modo de *mickeymousing* en la aparición de los animales.

[minuto 01:00:50] Motivos ascendentes del clarinete representando la subida de *Mimi*, seguido de momentos *mickeymousing* en la aparición de los otros animales.

[minuto 01:03:20] *Mickeymousing* en el acorde que coincide con el ataque a *Pai-Niang*.

[minuto 01:04:09] Sucesión de algunos momentos *mickeymousing* relacionados cuando la criada cae al fondo del mar, se transforma y los peces la salvan.

[minuto 01:07:05] Figuración musical en los pizzicatos que simbolizan los peces saltando en el agua.

[minuto 01:08:30] Sucesión de momentos *mickeymousing* relacionados con la tormenta y el combate.

[minuto 01:10:04] *Mickeymousing* en los motivos de las maderas que marcan el despertar de *Xu-Xian*.

[minuto 01:11:36] Figuración musical en los motivos que representan el movimiento de las olas.

*HYOUTAN SUZUME* (1959)

1. Ficha técnico-artística
  - Formato: Película (largometraje)
  - Producción: Otogi pro
  - Dirección: Ryuichi Yokoyama
  - Guion: Ryuichi Yokoyama
  - Compositor: Koji Taku
  - Año de producción: 1959
  - Duración: 55 minutos
  - Género: animales antropomórficos
2. Argumento
  - Una comunidad de ranas antropomórficas vive tranquila y pacíficamente hasta que es descubierta por dos violentos extranjeros, que conquistan la aldea.
3. Tabla de pistas musicales
 

- 1. Créditos iniciales	22. Público	43. Nuevo árbol
- 2. Los extranjeros	23. Segundo asalto	44. El legado del pajarito
- 3. La isla	24. Jefe apresado	45. Los malos no se rinden
- 4. Espía	25. Pajarito fallecido	46. Camuflaje
- 5. La comunidad	26. Festín	47. Trampa a los pájaros
- 6. El profesor	27. Ayuda a los aldeanos	48. Robo del grano
- 7. Ataque a la comunidad	28. Discusión	49. Robo descubierto
- 8. Los pajaritos	29. Trampa	50. Robo fracasado
- 9. Ataque a los pajaritos	30. Prisioneros	51. Recuperar la calabaza
- 10. Pajarito caído	31. Conquista de la aldea	52. A la deriva
- 11. Hospitalizado	32. Aldea quemada	53. Recuperada
- 12. Problemas para volar	33. Desolación	54. Tiempos modernos
- 13. Tormenta	34. El nuevo rey	55. Otro ataque
- 14. Resguardarse	35. Huida de prisión	56. Carga del grano
- 15. Sol abrasador	36. El reino	57. Reproducción del milagro
- 16. Captura del pájaro	37. Pirámides	58. Plan fracasado
- 17. Juego peligroso	38. Gusano al rescate	59. Ataque sorpresa
- 18. Leñador	39. El ejército	60. Invencible
- 19. Aviso de los pájaros	40. Ataque al reino	61. Derrocados
- 20. Rescate	41. Reconquista	62. De nuevo a la normalidad
- 21. Combate	42. Paz recuperada	
4. Descripción general y balance de la banda sonora
  - Esta banda sonora presenta una larga duración, con gran cantidad de piezas musicales y presencia continua en todo el metraje de la obra. Esto es debido principalmente a la escasez de diálogos –solo escuchamos en momentos puntuales un narrador dando detalles de la historia. Por lo tanto, los únicos elementos narrativos durante la mayor parte de la obra son la sucesión de imágenes-escenas y la banda sonora. Así, la música presenta fundamentalmente una funcionalidad narrativa y acompañamiento argumental. Conduce a la historia en sus distintos arcos y refuerza diferentes elementos de la obra. La música presenta además otras funciones relevantes como: la representación del movimiento y del plano emocional; la figuración de elementos presentes en pantalla (como las gotas de lluvia mediante el xilófono); y una función sonora evitando el silencio en algunos momentos del metraje. En esta variedad del funcionamiento musical encontramos momentos de sincronía elevada entre la imagen y la música (los personajes se mueven al ritmo de la música) y una utilización numerosa del *mickeymousing*. Presenciamos otros recursos como la repetición temática y el uso de motivos y



leitmotiv –en mayor medida con los personajes antagonistas– justificando así la funcionalidad narrativa. Se puede interpretar en un momento de la obra la utilización del recurso de música diegética cuando vemos un pequeño grupo de ranas tocar unos instrumentos.

Lo más importante de esta banda sonora tras sus aspectos funcionales es que está compuesta enteramente en un estilo jazzístico, presentando instrumentos y agrupaciones típicas de este estilo. En resumen, nos encontramos con una banda sonora que funcionalmente comparte muchos elementos comunes con otras obras anteriores –acompañamiento argumental continuo y representación del movimiento. No obstante, destaca notablemente en el estilo jazz que escuchábamos en momentos puntuales de obras anteriores.

### **Análisis general de la banda sonora**

La banda sonora presenta una instrumentación jazzística, en la que se escuchan diferentes agrupaciones de instrumentos con mayor importancia en instrumentos solistas. Escuchamos de esta manera diferentes instrumentos relevantes como saxofones, trompetas, trombones (ambos con uso de sordina), flautas, clarinetes, piano, contrabajo y percusión variada con batería, *daikos*, platos y distintos xilófonos. Se utilizan además instrumentos más modernos como guitarras eléctricas y sintetizadores.

En el plano melódico de la banda sonora encontramos mucha variedad. Escuchamos tanto melodías rítmicas y rápidas con uso de notas repetidas y grandes intervalos como melodías expresivas y fraseológicas mediante grados conjuntos. No obstante, encontramos una mayoría de melodías rítmicas que representan tanto el movimiento continuo de la obra como la transmisión de una sensación cercana a la comicidad. También están presentes diferentes contrapuntos, efectos y motivos que acompañan los movimientos y acciones de la imagen, por ejemplo, los relacionados con la técnica *mickeymousing*.

El elemento rítmico está muy presente en esta banda sonora. Escuchamos en numerosas ocasiones diferentes instrumentos de percusión realizando patrones rítmicos y otorgando ritmo a los movimientos de la escena. Por ejemplo, una escena como es la de la pelea entre el jefe de la aldea y al atacante se acompaña enteramente mediante un solo de batería.

Debido al estilo en el que está compuesta la banda sonora la armonía principal es jazzística. Destacan sonoridades mayores con numerosos usos de acordes de séptima y progresiones características de esta música. Escuchamos de forma recurrente armonías menores y disonancias que acompañan aquellos momentos de más acción en los que se transmiten sensaciones relacionadas con el peligro, la tensión, la desolación o incluso la tristeza.

### **Análisis *musivisual* de dos escenas**

Procedemos al análisis de dos escenas que caractericen lo más importante de lo nombrado anteriormente, como la influencia del jazz y el uso de sintetizadores.

## 1. Escena “Rescate”

### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 6
- Título de la película: *Hyoutan Suzume*
- Título del bloque: *Los juegos de los extranjeros*
- Descripción del bloque: Los extranjeros están acosando a la aldea, han secuestrado a uno de los pajaritos y le están obligando a hacer un espectáculo. El jefe de la aldea se dispone a salvar a pequeño pajarito.
- Franja temporal: 17:02-17:37 [intermedio con otra pieza] 18:03-18:35 [Escuchamos la pieza dos veces]

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voz en off y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro durante la mayor parte de la escena

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música de esta escena indica que se está desarrollando una nueva parte argumental y a la vez se representa el movimiento y acción de la imagen. Transmite también una emoción triunfal con cierta alegría y comicidad ante lo que está aconteciendo.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se presenta una melodía de tipo rítmico que se forma mediante una introducción en el piano-xilófono y una posterior melodía del trombón, que se caracteriza por un movimiento arpegiado. [En la siguiente imagen vemos los motivos introductorios y la melodía del trombón]
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Lo consideramos el tema del rescate que se vuelve a justificar segundos después [18:03-18:35] donde se repite la pieza al completo.

Motivos introductorios

Piano

Xilófono

MELODÍA TROMBÓN

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Tempo rápido de más o menos 120 pm que se relaciona con los movimientos de la imagen
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La rana se mueve al ritmo de la música

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, armonía jazzística
- Tipos de acordes: Tríada y acordes de séptima
- Análisis armónico musical: Modulación armónica de la introducción a la melodía principal, la cual se desarrolla en RebM, manteniendo las relaciones de tensión y reposo.
- Análisis armónico visual: La armonía jazz se relaciona con dos aspectos: con la atracción-diversión de la imagen y el carácter chulesco-reincidente del villano.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Trombón solista, piano, xilófono, contrabajo, batería y pequeña percusión.
- Análisis tímbrico visual: El trombón en este momento se relaciona con la rana.

#### Códigos formales:

- En las dos veces que escuchamos la pieza se comparte una forma común entre la imagen y la música. Coinciden los motivos introductorios con la presentación del personaje y el solo del trombón cada vez que este empieza a moverse.

#### Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena una funcionalidad común de la música con otras bandas sonoras, pero se distingue en la utilización del estilo musical e instrumentos empleados.

## 2. Escena “Conquista de la aldea”

### Datos generales del bloque:

- Bloque N°8
- Título de la película: *Hyoutan Suzume*
- Título del bloque: *Conquista de la aldea*
- Descripción del bloque: Los dos extranjeros se disponen a atacar y conquistar la aldea con el objetivo de volverse los reyes
- Franja temporal: 24:06-25:37

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro.

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la función de la música es la de acompañar el ataque a la aldea a la misma vez que representa algunas de las sensaciones de ese ataque como nerviosismo, tensión o preocupación. Transmite además en algunos momentos ciertos aspectos cómicos presentes en toda la obra. En la transmisión de la sensación de preocupación contribuye en gran medida la sonoridad del sintetizador.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Resulta interesante en esta pieza el uso del sintetizador, que realiza una melodía de tipo rítmico que repite los motivos escuchados segundos anteriores en el trombón.



- Puntos de sincronía: Muchos de los movimientos de los personajes coinciden con el ritmo musical.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, armonía jazzística.
- Tipos de acordes: Tríada y de séptima.
- Análisis armónico musical: Armonía modulante entre SibM y Rem, manteniendo las relaciones de tensión-reposo.
- Análisis armónico visual: Las armonías y sonoridades menores se relacionan con la tensión de la escena.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Trombón, sintetizador, contrabajo, batería, *daikos*, saxofones y trompetas.
- Análisis tímbrico visual: El sintetizador se relaciona con el ataque a la aldea.

Códigos formales:

- Aparentemente no se percibe una forma común entre la estructura musical y la estructura de la imagen.

Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena cómo se van utilizando e incluyendo en las bandas sonoras otros instrumentos y sonoridades diferentes a pesar de mantener la misma funcionalidad que otras obras coetáneas.

*JOURNEY TO THE WEST* (1960)

SAIYUKI

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Largometraje [película]
  - Producción: Hiroshi Okawa. Toei Animation
  - Dirección: Daisaku Shirakawa y Taiji Yabushita
  - Guion: Goro Kontaibo, Hideyuki Takahashi y Keinosuke Uegusa
  - Trabajo original: Osamu Tezuka [Manga *Son-Goku The Monkey*]
  - Dirección de arte: Hajime Numai, Koichi Maeba y Masaaki Yano
  - Fotografía: Kanjiro Igusa y Shintaro Miyamoto
  - Compositor: Ryoichi Hattori
  - Año de producción: 1960
  - Duración: 1 hora y 28 minutos [88 minutos]
  - Género: Aventuras, fantasía
2. Argumento:
  - El mono *Son-Goku* es coronado rey ganando así la sabiduría del *Mago Merlín*. Deseando ser aún más sabio, emprende un largo viaje plagado de numerosas aventuras y peligros.
3. Tabla de pistas musicales: Tema Principal (TP)
 

- 1. Créditos	28. Visita al cielo	55. Regreso
- 2. El cielo	29. El ladrón	56. Emboscada
- 3. Un mono normal	30. Combate	57. Rescate
- 4. Peligro	31. Segundo asalto	58. Añoranza
- 5. <i>Rin Rin</i>	32. Dios supremo	59. Dura travesía
- 6. Consuelo	33. Prueba de huida	60. Fortaleza
- 7. Enamorado	34. Preso	61. Capturados
- 8. Montaña de monos	35. La prisión	62. Pelea a tres
- 9. Prueba de valor	36. La ayuda de <i>Rin Rin</i>	63. Rescate a <i>Osho</i>
- 10. Palacio misterioso	37. Tempestad	64. El estómago
- 11. Prueba superada	38. <i>Kannon-sama</i>	65. Las montañas
- 12. Nuevo Rey	39. <i>Senzo Hoshi-sama</i>	66. Confusión
- 13. Rey problemático	40. Liberado	67. Volcán activo
- 14. Pesadilla	41. La obligación de <i>Goku</i>	68. La puerta de <i>Gyo</i>
- 15. Miedo de los humanos	42. Despedida	69. <i>Osho</i> en problemas
- 16. Plan de viaje	43. El segundo viaje de <i>Goku</i>	70. Derrota de <i>Goku</i>
- 17. Partida	44. La familia	71. Festival diabólico
- 18. Soledad de <i>Rin Rin</i>	45. Noche del secuestro	72. Bajo tierra
- 19. La travesía	46. La petición del monstruo	73. La guarida
- 20. Territorio humano	47. Persecución	74. Perdón
- 21. El maestro	48. Los ogros	75. Combate final
- 22. Robo del libro	49. Trampa	76. Volcán congelado
- 23. Entrenamiento	50. Engaño al cerdo	77. Paz
- 24. Soy <i>Son-Goku</i> (TP)	51. Monstruo en prisión	78. La india
- 25. La búsqueda de <i>Rin Rin</i>	52. Madurez	79. Héroe
- 26. Encuentro	53. Pequeño ogro	80. Siempre juntos <i>Rin Rin</i>
- 27. Demostración (TP)	54. <i>Gyo-mou-sama</i>	
4. Descripción general y balance de la banda sonora:
  - En esta película la banda sonora se presenta en un hilo continuo que acompaña al metraje en toda su duración. Solo hay un par de secuencias en las que no se presencia música, las relacionadas con la guarida del cerdo y los ogros. Esto hace que la banda sonora sea principalmente narrativa, acompañando los diferentes arcos argumentales, remarcando los cambios, personajes, situaciones y

escenarios, se suma por refuerzo y paralelismo con el plano narrativo del largometraje. La continuidad hace que la música presente otras funciones como la representacional de las emociones y estados de ánimo (esto lo vemos por ejemplo en el personaje de *Rin Rin*), y de las acciones dramáticas y diferentes situaciones (como por ejemplo los distintos viajes que realiza *Goku*). Como elementos más destacables encontramos la repetición temática de varias de las piezas a lo largo de la obra y la utilización del leitmotiv acompañando los personajes principales, como son los casos de *Goku* y *Rin Rin*. Al ser una banda sonora de larga duración, se perciben multitud de recursos y elementos: utilización abundante del *mickeymousing*; representación del movimiento mediante la música; la figuración de los elementos de pantalla; la música diegética; y el uso de varias canciones a modo de falsa diégesis son algunos de los más comunes e importantes. Durante la continuidad, la música tiene menos presencia en algunos momentos, pasando a un trasfondo sonoro que evita los agujeros de sonido. Otra de las consecuencias de la larga duración es que apreciamos música que no se relaciona con las imágenes, creando ciertas contradicciones, por ejemplo, aquellas escenas que son acompañadas con piezas en estilo jazzístico. En algunas de las escenas se hace utilización de la música para ayudar a la secuencia a expresar y transmitir cierta sensación de comicidad, por ejemplo, cuando el cerdo empieza a transformarse, donde también se recurre a un momento de música adaptada al escuchar la *Marcha Nupcial*. En resumen, nos encontramos con una banda sonora compuesta a la manera de los dibujos animados clásicos, variada en cuanto a su utilización, centrándose tanto en la narrativa, la acción, el movimiento y el plano emocional. Se hace uso de muchos recursos comunes en este tipo de obras como el *mickeymousing*, las canciones a modo de falsa diégesis y la música diegética.

### **Análisis general de la banda sonora**

La banda sonora presenta una instrumentación orquestal completa. Escuchamos de manera abundante tanto las cuerdas, los vientos maderas, los vientos metales y una percusión muy variada. A lo largo de la banda sonora escuchamos diferentes instrumentos puntuales como el arpa, xilófonos de metal y de madera, voces masculinas y femeninas en las diferentes canciones, sintetizador, guitarra española y guitarra eléctrica. Este último instrumento da pie a hablar de las piezas de estilo jazzístico que aparecen en la música (el ejemplo de la pieza 75<sup>1</sup>), en cuyo caso tenemos agrupaciones propias de este estilo con importancia en el viento metal y en instrumentos como el saxofón o la batería.

En el plano melódico encontramos multitud de melodías de diferentes tipos, tanto expresivas-fraseológicas como rítmicas-ágiles. Tenemos también la misma variedad en los contrapuntos y efectos que se interpretan en las diferentes piezas, otorgando a la banda sonora riqueza melódica y contrapuntística. En varias melodías encontramos influencia de músicas orientales que contribuyen a una mejor ambientación y ubicación de la trama. El ritmo es igualmente variado. Apreciamos diferentes patrones rítmicos, un uso muy

---

<sup>1</sup> El caso concreto de esta pieza ya se ha analizado y visto con anterioridad a esta película, ya que es la misma pieza que escuchamos y analizamos en la obra *Fukusuke*. Esto es debido a que el compositor de ambas obras es el mismo, Ryuichi Hattori, por lo que entendemos que haga diferentes reutilizaciones y variaciones de sus propias composiciones.

variado de instrumentos de percusión o la única utilización de estos en algunas piezas, como por ejemplo las piezas 48, 64 y 72, en las que solo escuchamos percusión.

El plano armónico también presenta gran variedad. Escuchamos armonías y tonalidades de todo tipo, tanto mayores como menores, acompañando las diferentes partes alegres o melancólicas de la obra. Se hace utilización de sonoridades duras y disonantes representando momentos de peligro o tensión en las imágenes. Al igual que en la melodía, apreciamos una armonía influenciada por las músicas orientales. Escuchamos además armonías brillantes y jazzísticas en aquellas piezas que presentan este estilo.

### **Análisis *musivisual* de tres escenas**

Procedemos a continuación al análisis completo de tres escenas y una posterior tabla de algunos de los momentos *mickeymousing*, la repetición temática o leitmotiv.

#### **1. Escena “Soy *Son-Goku*”**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N°3
- Título de la película: *Journey To The West (Saiyuki)*
- Título del bloque: *Los poderes de Son-Goku*
- Descripción del bloque: Tras un duro entrenamiento, *Goku* consigue unos extraordinarios poderes. Sintiéndose orgulloso de sí mismo canta una pequeña canción diciendo: –*Soy Son-Goku*–.
- Franja temporal: 20:21-20:43

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: sonidos de la imagen, voz del personaje y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Conjunción de planos, diegética, extradiegética y falsa diégesis
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

##### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la función de la música y de la letra es presentar al personaje de *Son-Goku* y su leitmotiv principal que solo lo habíamos escuchado en los créditos iniciales. Escuchamos el tema principal por primera vez en esta escena ya que es el nacimiento del héroe *Son-Goku* con todos sus poderes. La música reafirma el “nacimiento” e importancia de ese personaje, así como su carácter.

##### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Tanto el propio leitmotiv como el posterior desarrollo instrumental son de tipo rítmico, con importancia de los saltos



de quinta y de cuarta, que en el lenguaje de las bandas sonoras representan al héroe. El leitmotiv se forma mediante corcheas y reposos en las negras.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso, los cuatro primeros compases presentan el leitmotiv de *Son-Goku*, que escuchamos en numerosas ocasiones a lo largo de la obra. Un de ellas, minutos después, en el 22:18, donde las trompas desarrollan el mismo leitmotiv una octava más grave. Las diferentes apariciones de este leitmotiv se describen en el último apartado.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo marcial que se relaciona con los movimientos y sensación triunfal de *Son-Goku*. Se interpreta en un tempo de más o menos 120 pm.
- Tipo de sincronía: Dura, rozando el *mickeymousing*
- Puntos de sincronía: La música y la letra comienzan a la misma vez que aparece el personaje, el cual se mueve al ritmo de la música y algunos de sus saltos coinciden con algunos acordes. La última parte de las cuerdas coincide con la acción de meterse en la cama, mientras unos toques y motivos de trompeta representan las miradas y giros de sus compañeros.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal, con influencia modal
- Tipos de acordes: Acordes de séptima
- Análisis armónico música: Tonalidad de Sol menor, sin modular, y manteniendo giros melódicos y armónicos con influencia de las músicas orientales.
- Análisis armónico visual: La armonía representa al personaje de *Goku* y la ambientación general de la obra.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cantante y orquesta con importancia en la sonoridad de viento metal.
- Análisis tímbrico visual: El cantante es el mismo personaje *Son-Goku*.

#### Códigos formales:

- La duración de la escena coincide con la duración de la pieza, formando un paralelismo y conjunción formal.

#### Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena varios elementos comunes en este tipo de bandas sonoras para dibujos animados clásicos: la canción mezclando planos diegéticos y extradiegéticos presentando a un personaje principal, la representación de su

condición de “héroe” o protagonista mediante el carácter de la música y la sincronización de movimientos.

## 2. Escena “Soledad de *Rin Rin*”

### Datos generales del bloque:

- Bloque Nº 2
- Título de la película: *Journey To The West (Saiyuki)*
- Título del bloque: *El Rey Son-Goku*
- Descripción del bloque: Una vez coronado Rey, *Goku* quiere volverse más sabio y parte a un viaje, *Rin Rin* se despidе de él y contemplamos su soledad.
- Franja temporal: 14:43-15:22 [15:50]

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora y voz del personaje (cantante)
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Falsa diégesis [después se convierte en música extradiegética]
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música en esta escena se encarga de indicar narrativamente que nos encontramos con el personaje de *Rin Rin*. No obstante, lo más importante es la emoción de tristeza que transmite la música para con la escena y el estado de ánimo del personaje de *Rin Rin*. Tanto la letra como la música transmiten la emoción principal del personaje. [Variaciones de la melodía acompañan el posterior viaje de *Goku* indicando el pensamiento constante de *Rin Rin* sobre el protagonista].

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo fraseológico y expresivo, que se forma mediante la variación de una frase principal de dos compases. En la melodía priman los movimientos de arco por grados conjuntos y algunos saltos de cuarta y quinta. Un posterior desarrollo de la melodía principal coincide con las imágenes del viaje de *Son-Goku*. En la siguiente imagen podemos ver la melodía al completo que desarrolla *Rin Rin* antes de pasar a las imágenes de *Goku*.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata del tema de *Rin Rin*, cuyos motivos escuchamos en varias ocasiones. Por ejemplo, en el minuto 32:29, en la aparición de *Rin Rin*, escuchamos la melodía a modo de pregunta respuesta entre oboe y flauta, haciendo variación armónica y melódica. Esta variación pertenece al tema 36, *La ayuda de Rin Rin*. En la siguiente imagen vemos los dos primeros compases de dicha variación temática. Las diferentes apariciones de este leitmotiv se describen en el último apartado.



#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo y tempo lento y pausado de 75 pm que se relaciona con el poco movimiento y la emoción de tristeza y añoranza de la escena.
- Tipo de sincronía: Marcada
- Puntos de sincronía: Muchos de los cambios de plano coinciden con los diferentes compases y las entradas de los motivos

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acorde: Tríada
- Análisis armónico musical: Tonalidad de Re menor, que modula al tono de la subdominante, Sol menor, manteniendo las relaciones tensión reposo. En algunos giros melódicos-armónicos vemos influencia de las músicas orientales.
- Análisis armónico visual: La armonía contribuye a crear la emoción de tristeza del personaje y de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cantante, cuerdas, maderas y xilófono de metal
- Análisis tímbrico visual: La cantante se relaciona con *Rin Rin* al igual que la suavidad del resto de instrumentos se relaciona con la emoción de la escena-personaje.

Códigos formales:

- Se produce un paralelismo entre la forma de las imágenes y la de la música: la segunda parte de la pieza, el desarrollo, coincide con las primeras imágenes del viaje de *Goku*, entonces ya no vemos a *Rin Rin* y la música es extradiegética. Forma cinematográfica.

Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena la mezcla de los planos diegético y extradiegético muy comunes en los dibujos animados clásicos. Al igual que en el ejemplo anterior, se utiliza la música y la canción para presentar y acompañar a uno de los personajes principales y expresar las emociones que tiene dicho personaje, en este caso las relacionadas con la tristeza y la melancolía.

**3. Escena “Volcán activo”**

Datos generales del bloque:

- Bloque N° 8
- Título de la película: *Journey To The West (Saiyuki)*
- Título del bloque: *Ataque de Gyo-mou-sama*
- Descripción del bloque: Las aventuras y los peligros se suceden en el viaje de *Son-Goku*, en esta ocasión entran en los dominios del malvado *Gyo-mou-sama*, que les da la bienvenida activando un volcán.
- Franja temporal: 01:07:40-01:09:17

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de los personajes, sonidos de la imagen y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro. Se mantiene mayoritariamente en un segundo plano sonoro, por debajo del sonido y de los diálogos.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena se utiliza la música para indicar una acción y transmitir en dicha acción una sensación de tensión y peligro. La música representa constantemente la acción del volcán, transmitiendo las sensaciones de los personajes ante el acontecimiento.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: No aparece una melodía como tal, sino que escuchamos una sucesión de diferentes motivos rítmicos y expresivos que se relacionan con lo que sucede en las imágenes. Por ejemplo, contrapuntos entre acordes en el viento metal y acordes en las cuerdas a modo de pregunta respuesta se relacionan con las explosiones del volcán, mientras que unas notas descendentes simbolizan el río de lava que desciende por la montaña. Son motivos dedicados a la representación de las imágenes a la vez que acompañan ciertas emociones o sensaciones.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: No se considera ningún tipo de tema ya que es la única vez que escuchamos estos motivos.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo rápido y precipitado con relevancia en los sonidos de la percusión que se relaciona con la acción dramática y mucho movimiento de las imágenes. Se interpreta en un tempo de más o menos 120 pm.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Muchos de los movimientos de la imagen coinciden con movimientos, cambios, motivos y notas de la música.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada y de séptima
- Análisis armónico musical: Tonalidad menor sin modular y manteniendo constantemente la tensión, teniendo pocos reposos.
- Análisis armónico visual: Armonía dura con tintes dramáticos que se relaciona con la dureza y mucha acción de las imágenes:

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta al completo
- Análisis tímbrico visual: La utilización de toda la orquesta se relaciona con la acción y mucho movimiento que vemos en la escena.

#### Códigos formales:

- No se percibe una forma común más allá de que la escena-música tienen la misma duración y algunos de los diferentes motivos coinciden con determinadas partes de la escena, por ejemplo, el caso comentado de los motivos descendentes.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena otro de los usos de la banda sonora, indicando acción dramática, movimiento y representando los elementos de dicha acción a la misma vez que transmite ciertas sensaciones. Un uso común en el acompañamiento de escenas de este tipo (acontecimientos naturales) en los dibujos clásicos.

### **Tabla *mickeymousing*, repetición temática y otros elementos**

Comprobamos en esta tabla algunos de los momentos más representativos del *mickeymousing*, de la música representativa, las repeticiones temáticas y leitmotiv de la banda sonora.

[minuto 00:00:28] En los créditos iniciales escuchamos variaciones de los dos temas principales que representan a los dos personajes protagonistas, *Goku* y *Rin Rin*.

[minuto 00:03:00] Pizzicatos en las cuerdas simbolizan los saltos de la silueta del mono a modo de *mickeymousing*.

[minuto 00:03:30] Momento *mickeymousing* cuando unos motivos en las maderas coinciden con los movimientos del saltamontes.

[minuto 00:04:10] Variación del tema de *Rin Rin* y sucesión de varios momentos *mickeymousing*.

[minuto 00:05:20] Momento *mickeymousing* cuando los motivos de la flauta marcan a los pájaros apoyarse en el árbol.

[minuto 00:07:20] Utilización de la música diegética cuando un grupo de cuatro monos cantan a capella.

[minuto 00:09:00] Momento *mickeymousing* cuando un acorde coincide con la caída del mono en el agua.

[minuto 00:09:35] Utilización del *mickeymousing* cuando los pizzicatos representan los pasos del mono dentro del palacio.

[minuto 00:11:00] Momento *mickeymousing* cuando las notas de una flauta marcan los movimientos de la cabeza.

[minuto 00:11:30] Insinuaciones de leitmotiv de *Son-Goku*.

[minuto 00:12:27] *Mickeymousing* cuando la flauta representa el movimiento de la hamaca.

[minuto 00:13:15] *Mickeymousing* en el acorde que coincide cuando las esposas apresan al mono dentro de la pesadilla.

[minuto 00:14:30] Utilización del *mickeymousing* cuando la flauta marca la aparición de la cara de *Merlín*.

[minuto 00:14:35] Momento *mickeymosuing* cuando un acorde acompaña a *Goku* saliendo del agua.

[minuto 00:16:00] Variaciones del tema de *Rin Rin* que acompañan al viaje de *Goku*.

[minuto 00:16:45] Unos motivos musicales representan el vuelo del ave que vemos en pantalla.

[minuto 00:17:00] Utilización de un acorde que coincide con la aparición de la puerta del territorio de los humanos.

[minuto 00:17:30] Sucesión de varios momentos *mickeymousing* cuando el mono se cuelga en la fortaleza y en el posterior robo del libro.

[minuto 00:20:16] Momento *mickeymousing* cuando un trino marca la aparición de un pergamino.

[minuto 00:20:56] Variación melódico-armónica del tema de *Rin Rin* cuando la vemos de nuevo en su busca de *Goku*.

[minuto 00:21:29] De nuevo unos motivos de la flauta representan a los pájaros.

[minuto 00:22:45] Momento *mickeymousing* cuando una escala descendente en el arpa representa la caída de las bellotas.

[minuto 00:22:52] Aparición del tema principal más desarrollado.

[minuto 00:24:23] Momento de música diegética en la que vemos y escuchamos el arpa.

[minuto 00:25:31] Momento *mickeymousing* en la escala ascendente de la flauta que marca la subida en el árbol.

[minuto 00:25:50] Momento *mickeymousing* cuando un acorde representa la parada de los habitantes del cielo mediante los poderes de *Goku*.

[minuto 00:26:20] Utilización del *mickeymousing* en el xilófono de madera que acompaña en ese momento a *Goku*.

[minuto 00:27:24] Aparición del leitmotiv de *Son-Goku*.

[minuto 00:27:38] *Mickeymousing* cuando un acorde representa la aparición de otro de los soldados del cielo.

[minuto 00:28:20] Pieza de estilo Jazz acompañando el combate entre los personajes.

[minuto 00:30:30] *Mickeymousing*, los movimientos del pincel se alternan de manera contrapuntística con la música.

[minuto 00:31:21] Utilización del *mickeymousing* en la escala descendente de la flauta que acompaña al papel cayendo desde el cielo.

[minuto 00:32:07] *Mickeymousing* cuando los motivos de un clarinete acompañan el intento de encender un fuego.

[minuto 00:33:29] Leitmotiv de *Rin Rin*, siendo la continuación de lo nombrado en el análisis anterior del tema.

[minuto 00:34:05] *Mickeymousing* cuando unos motivos en las cuerdas marcan a *Goku* comiendo la fruta.

[minuto 00:34:26] Leitmotiv de *Rin Rin*.

[minuto 00:34:55] Utilización del *mickeymousing* y de la música figurativa cuando el arpa figura los copos de nieve y los instrumentos de viento la tempestad.

[minuto 00:35:18] Variación del leitmotiv de *Rin Rin*.

[minuto 00:36:45] *Mickeymousing* cuando unos motivos acompañan la aparición de *Hansho*.

[minuto 00:37:19] Momento *mickeymousing* cuando la percusión marca la desaparición de la prisión y del papel.

[minuto 00:37:28] Aparición del leitmotiv de *Goku*. Lo volvemos a escuchar en [00:37:51] y [00:38:08]

[minuto 00:38:25] *Mickeymousing* cuando una nota suena en el momento que a *Goku* le ponen una especie de corona para controlar sus poderes.

[minuto 00:39:24] Leitmotiv de *Rin Rin* en la segunda partida de *Son-Goku*.

[minuto 00:41:42] Momento *mickeymousing* cuando un xilófono marca la transformación de *Goku* en una joven.

[minuto 00:43:21] Momento de música adaptada, escuchamos la marcha nupcial.

[minuto 00:45:06] Utilización del *mickeymousing* en los acordes remarcando al cerdo cogiendo la comida.

[minuto 00:47:06] Sucesión de varios momentos *mickeymousing* cuando una pieza en la percusión acompaña un combate y remarca todos los movimientos de los ogros.

[minuto 00:49:46] Momento *mickeymousing* cuando un golpe en la percusión remarca el golpe que la piedra da en la cabeza del cerdo.

[minuto 00:52:40] Leitmotiv de *Rin Rin* cuando *Goku* escucha su voz dentro de su cabeza.

[minuto 00:53:26] Escuchamos por primera vez el tema de *Gyo-mou-sama*.

[minuto 00:56:18] Pieza de estilo Jazz-Blues acompañando el combate entre *Goku* y el pequeño ogro.

[minuto 00:57:31] Leitmotiv de *Rin Rin* cuando *Goku* se acuerda de ella y empieza a añorarla y a crear una *Rin Rin* ficticia con sus poderes.

[minuto 00:58:29] Utilización del *mickeymousing* en los pequeños motivos que remarcan las gotas de agua.

[minuto 00:58:52] Momento *mickeymousing* cuando un acorde marca la caída del cerdo de cabeza en el barro.

[minuto 01:00:48] Momento *mickeymosuing* en el acorde que representa un estornudo.

[minuto 01:02:38] Música sincronizada utilizando la percusión en el baile y movimientos dentro del estómago que vemos en pantalla.

[minuto 01:04:23] Leitmotiv de *Gyo-mou-sama*.

[minuto 01:09:20] Música representacional y figurativa en la utilización de un estilo español que representa al toro.

[minuto 01:10:15] Momento *mickeymousing* utilizando la percusión en los movimientos de transformación.



[minuto 01:11:21] Momento *mickeymousing* cuando un xilófono marca la transformación del pequeño ogro en *Hosho*.

[minuto 01:12:22] Utilización del *mickeymousing* cuando un acorde remarca la caída de *Goku* dentro de la lava.

[minuto 01:12:42] Leitmotiv de *Rin Rin* cuando *Goku* la recuerda de nuevo y se entrelazan unas imágenes de ella viéndola por primera vez en mucho tiempo.

[minuto 01:15:26] Varios momentos de música figurativa y representacional: el piano representa los dientes del cráneo, el xilófono las costillas gigantes y la batería el conjunto de cráneos.

[minuto 01:16:27] Leitmotiv de *Gyo-mou-sama*.

[minuto 01:17:41] Momento *mickeymousing* cuando un acorde marca la salida del ogro de dentro de la vasija.

[minuto 01:19:24] Utilización del *mickeymousing* cuando el bastón da en la cabeza del ogro que está atacando a *Hosho* y al cerdo.

[minuto 01:19:35] Repetición del tema que el compositor usa en la banda sonora para el corto *Fukusuke* (1957). Se suceden también varios momentos *mickeymousing*.

[minuto 01:25:55] Variación del leitmotiv de *Goku*.

[minuto 01:26:58] Leitmotiv de *Rin Rin* cuando los dos personajes protagonistas se reencuentran de nuevo

[minuto 01:27:43] Variación del tema principal marcando y representando el final de la obra.

*THE LITTLES WARRIOR* (1961)

ANJU TO ZUSHIOMARU

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Película [Largometraje]
- Versión: Versión doblada en inglés con la duración reducida
- Producción: Hiroshi Okawa. Toei Animation
- Dirección: Taji Yabushita y Yugo Serikawa
- Guion: Sumie Tanaka
- Trabajo original: Novela *Sansho Dayu* escrita por Ogai Mori
- Dirección de arte: Seiichi Toriizuka
- Fotografía: Akira Tokyo, Kazuo Nakamura y Seigo Otsuka
- Compositor: Chuji Kinoshita y Hajime Kaburagi
- Año de producción: 1961
- Duración: 1 hora y 9 minutos [69 minutos]
- Género: Drama, histórica

## 2. Argumento:

- Un oficial es acusado falsamente por prender fuego al bosque que se suponía que estaba protegiendo. Mientras está en un juicio en *Kyoto*, su familia recibe la orden de dejar la mansión y rendirse ante el nuevo dueño de la tierra. La familia se marcha, pero acaban siendo atacados y separados por unos bandidos. Vendidos como esclavos, los dos niños empiezan a vivir una nueva realidad donde deben ser fuertes para sobrevivir haciendo duras labores físicas. *Anju* y su hermano pequeño *Zushio* intentan protegerse mutuamente mientras se están preguntando si volverán a ver a sus padres de nuevo.

## 3. Tabla de pistas musicales:

- |                                 |                                  |                                 |
|---------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|
| - 1. Créditos iniciales         | 21. <i>Sansho</i>                | 41. El alma de <i>Anju</i>      |
| - 2. El palacio                 | 22. Esclavos                     | 42. Tormenta destructora        |
| - 3. <i>Anju to Zushiomaru</i>  | 23. Bandidos a la deriva         | 43. Animales prisioneros        |
| - 4. El oso                     | 24. Trabajo en la costa          | 44. Plan de huida               |
| - 5. <i>The lord</i>            | 25. Trabajo en el bosque         | 45. Rastreo                     |
| - 6. Cacería                    | 26. <i>Saporo</i>                | 46. Vamos con <i>Zushio</i>     |
| - 7. Quema el bosque            | 27. Conversación con <i>Anju</i> | 47. Los héroes                  |
| - 8. Ponerse a salvo            | 28. Soledad                      | 48. La verdad                   |
| - 9. Proteger a los animales    | 29. Noche en el bosque           | 49. Adiós padre                 |
| - 10. Falsa acusación           | 30. Descubiertos                 | 50. <i>Zushio</i> adolescente   |
| - 11. Esperando a padre         | 31. Ataque a <i>Anju</i>         | 51. ¿Un monstruo?               |
| - 12. Ataque a la mansión       | 32. Construcción del palacio     | 52. Guarida                     |
| - 13. Adiós hogar               | 33. Pesadillas                   | 53. Combate al monstruo         |
| - 14. El ataque de los animales | 34. Anochecer                    | 54. Recompensa de <i>Zushio</i> |
| - 15. Huida por el bosque       | 35. Despedida de <i>Zushio</i>   | 55. Ataque a Lord <i>Zushio</i> |
| - 16. Travesía                  | 36. Búsqueda de <i>Zushio</i>    | 56. La bondad de <i>Zushio</i>  |
| - 17. Bandidos                  | 37. <i>Anju y Saporo</i>         | 57. <i>Anju no Uta</i>          |
| - 18. Engaño                    | 38. El templo imperial           | 58. De vuelta al hogar          |
| - 19. Separados                 | 39. Ayuda a <i>Zushio</i>        |                                 |
| - 20. El fondo del mar          | 40. Rescate de <i>Anju</i>       |                                 |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- La banda sonora se presenta en un hilo musical continuo que tiene la misma duración que la película. La banda sonora acompaña constantemente las imágenes con una funcionalidad principalmente narrativa, como otro elemento más del argumento. Refuerza e indica los diferentes arcos argumentales, aparición de personajes y distintas acciones dramáticas como huidas, batallas, travesías o

combates. Este refuerzo continuo hace que la música sea a su vez representativa y descriptiva de escenarios, emociones, sensaciones, estados de ánimo y pensamientos de los personajes. En todas las funciones se produce una alta sincronía entre las imágenes y la música. En algunos momentos los movimientos de las escenas y personajes coinciden con el ritmo musical y se hace una numerosa utilización de la técnica *mickeymousing*. Aparecen otros recursos como la música diegética –en un par de escenas donde se toca el *Koto* y la flauta–, y la falsa diégesis en las tres canciones (piezas 3, 28 y 57) que componen la banda sonora. Uno de los recursos más importantes es la repetición de temas y motivos principales. A modo de leitmotiv, estos motivos aparecen en varias ocasiones representando una parte importante del argumento, como por ejemplo la familia y los dos hermanos. Encontramos algunos momentos figurativos en la banda sonora que son comunes con otras producciones de dibujos animados, por ejemplo, simbolizar las gotas de lluvia con el xilófono o representar los movimientos de un personaje en concreto, en este caso el ratón, también con el xilófono. En resumen, estamos ante una banda sonora compuesta a la manera de los dibujos animados clásicos: acompañamiento narrativo y argumental continuo, expresión y transmisión de emociones y pensamientos de los personajes, representación e indicación del movimiento, mezcla del planos diegéticos y extradiegéticos y la utilización de canciones son los elementos más característicos de esta banda sonora comunes con otras producciones animadas.

### **Análisis general de la banda sonora**

Esta banda sonora presenta una instrumentación enteramente orquestal. Se hace un uso relevante de todas las familias instrumentales dependiendo del momento argumental. Escuchamos de forma presente tanto las cuerdas, los vientos madera, los vientos metales y la percusión. En algunos momentos se hace utilización de instrumentos solistas como el oboe. Se presencia una percusión muy variada con uso de *daikos*, timbales, bombo, caja, platos y xilófonos. También presenciamos otros instrumentos relevantes como piano, arpa, voces, sintetizador (en momentos muy puntuales) y en una ocasión el *koto* como instrumento diegético.

Las melodías de esta banda sonora son variadas y de todo tipo, escuchando tanto melodías fraseológicas como rítmicas. Las mayoritarias y más presentes son las melodías expresivas y fraseológicas, ya que en esta obra la música se centra ampliamente en el plano emocional de los personajes y las diferentes situaciones. Así, escuchamos de una manera general un tono triste, emocional y melancólico en la banda sonora. También escuchamos contrapuntos y efectos melódicos que acompañan algunas de las piezas de la obra. El ritmo es quizá el elemento menos destacable de la banda sonora ya que hay una predominancia de piezas expresivas. No obstante, en algunas piezas que se transmite cierta dureza, tensión, acción o combate escuchamos una presencia importante en la percusión acompañando esas sensaciones y dando ritmo a la escena.

La armonía de la banda sonora también es muy variada. Dentro de un plano tonal escuchamos tanto tonalidades mayores como menores que acompañan las diferentes emociones y sensaciones que se van transmitiendo en la película. Se hace en varios momentos utilización de armonías y sonoridades con elementos de la música tradicional

japonesa, simbolizando la ambientación de la historia. Escuchamos también algunas sonoridades disonantes y más duras acompañando momentos de más acción, tensión y dramatismo.

### **Análisis *musivisual* de tres escenas**

Procedemos a continuación a un análisis en profundidad de tres escenas para comprobar la funcionalidad de la banda sonora y sus principales características. Posteriormente realizamos una tabla de la utilización del *mickeymousing* y los leitmotiv.

#### **1. Escena *Anju to Zushiomaru***

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 1
- Título de la película: *The Littles Warrior (Anju to Zushiomaru)*
- Título del bloque: *La familia, una vida tranquila*
- Descripción del bloque: En las primeras imágenes de la película se presentan los personajes de la familia. Vemos cómo los dos hermanos se dirigen al bosque a buscar a su padre.
- Franja temporal: 02:00-03:17

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes (cantante) y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Falsa diégesis [posteriormente pasa a música extradiegética]
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

##### Códigos musicales-Funciones *musivisuales*:

- En esta escena la función tanto de la canción como de la música es presentar (e indicar su tema principal) a los personajes protagonistas, los dos hermanos *Anju* y *Zushio*. Al mismo tiempo expresa y transmite una emoción entre la paz y la tranquilidad con toques tristes, anticipando de alguna manera que esta última emoción será la general de la cinta.

##### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En la pieza se presenta una melodía de tipo expresivo y fraseológico, con figuraciones predominantes de corcheas y movimientos de arco. Predominan en esta melodía los grados conjuntos y movimientos de tercera. En la canción de la escena, tras escuchar esta melodía principal en la cantante, la volvemos a escuchar de forma instrumental,

reafirmando así el tema principal. [En la imagen siguiente vemos la melodía desarrollada por la cantante]



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante el tema (con leitmotiv) de los dos hermanos o personajes principales y que escuchamos en varias ocasiones variado y modulado. Por ejemplo, en el minuto 32:24 escuchamos una variación del motivo de los dos primeros compases de la pieza anterior, modulados a Sol Dórico y sustituyendo las corcheas por negras. [En la siguiente imagen podemos ver la melodía variada de la versión original]



#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo lento y pausado, en un tempo de más o menos 70 pm que se relaciona con el paseo tranquilo y pausado por el bosque de los protagonistas.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Algunos cambios de plano coinciden con cambios en los compases, la cantante termina la melodía en el momento que aparece el padre.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal, con influencia japonesa
- Tipos de acordes: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: Melodía desarrollada en Mi Dórico que nos recuerda a giros melódicos y armónicos tradicionales japoneses. No modula durante la pieza y mantiene las relaciones de tensión-reposo.
- Análisis armónico visual: La armonía se relaciona con la ubicación de la historia y con la sensación tranquila de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cantante, orquesta de cuerda, maderas y arpa
- Análisis tímbrico visual: La cantante se relaciona directamente con el personaje de *Anju*

Códigos formales:

- Se percibe una forma común imagen-música AB: A es la melodía de la cantante en el paseo de los dos hermanos y B la repetición y desarrollo melódico en la aparición del padre. Se da un caso de forma cinematográfica.

Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena un uso variado de la música: narrativo en la letra, informativo del tema principal y representativo en la transmisión de sensaciones y emociones. Un uso variado que entra dentro de los usos comunes de la música en los dibujos animados clásicos.

**2. Escena “Construcción del palacio”**

Datos generales del bloque:

- Bloque N° 5
- Título de la película: *The Littles Warrior (Anju to Zushiomaru)*
- Título del bloque: *Vida como esclavos*
- Descripción del bloque: Después de que los hermanos hayan sido vendidos como esclavos, sus dueños son muy duros con ellos, le cortan el pelo a *Anju* y vemos como los protagonistas realizan trabajos forzados para construir el palacio de *Sansho*.
- Franja temporal: 33:22-34:02

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa [narrativa como segunda función]
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En el caso de esta escena la principal funcionalidad de la música es indicar una acción dramática y expresar una emoción y sensación de dramatismo, pesar y angustia. La música transmite a su vez las emociones que experimentan los personajes, en este caso pesar, violencia y dramatismo hacía el sufrimiento de los hermanos.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En esta pieza se presentan los dos tipos de melodía, rítmica en el contrapunto y expresiva en la melodía principal. Esta mezcla de tipos melódicos otorga dureza y fuerza a las imágenes. El

contrapunto formado por dos compases se repite durante toda pieza, modulando armónicamente al final. La melodía principal se alterna entre las trompetas y las cuerdas, repitiendo las mismas notas a diferente altura. En este caso son igualmente importantes el contrapunto y la melodía, ya que el contrapunto otorga ritmo y dureza a la imagen mientras que la melodía transmite las emociones y sensaciones de los protagonistas.

CUERDAS TROMPETAS

CONTRAPUNTO  
Patron en SOL

CUERDAS TROMPETAS

CUERDAS

Modulación del patrón en SI

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso no se considera ningún leitmotiv ya que es la única vez que escuchamos esta melodía.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Ritmo y tempo pesado que se relaciona con los movimientos torpes y lentos de la escena, así como con el dramatismo. Esta sensación pesada la reafirma el bombo en el primer tiempo de cada compás.
- Tipo de sincronía: Dura [con breves momentos de *mickeymousing*]
- Puntos de sincronía: la melodía principal ascendente empieza cuando vemos una imagen de una maquina pesada ascendiendo, algunos cambios de escena coinciden con las entradas melódicas, la modulación coincide con el momento en el que vemos al señor *Sansho*, el último acorde dramático de la pieza coincide con la caída de *Anju*.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Triada
- Análisis armónico musical: Fa menor, que modula al final al tono de la subdominante, Si menor
- Análisis armónico visual: Armonías duras con uso de disonancias que se relaciona con la dureza de las imágenes.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta, con predominancia de las cuerdas y los metales
- Análisis tímbrico-visual: La utilización de la orquesta al completo simboliza todos los trabajadores y contribuye a la transmisión de la sensación dramática.

Códigos formales:

- Se produce un paralelismo entre las escenas y la música en la que ambas tiene la misma duración y coinciden en varios de sus movimientos, por ejemplo, la modulación con la aparición de *Sansho*. Se puede considerar forma cinematográfica.

Conclusiones:

- Comprobamos en esta banda sonora el uso de la música para indicar una nueva acción dramática a la misma vez que transmite las emociones y sensaciones características de esa escena. En este caso, al tener únicamente la música como elemento sonoro, se reafirma la importancia de la banda sonora para la transmisión emocional de la escena.

**3. Escena “Despedida de Zushio”**

Datos generales del bloque:

- Bloque N° 6
- Título de la película: *The Little Warrior (Anju to Zushiomaru)*
- Título del bloque: *Huida de Zushio*
- Descripción del bloque: Tras ver una oportunidad para poder escapar, *Anju* hace que *Zushio* se vaya el solo –ya que ella retrasaría la huida– a buscar a su padre en *Kyoto* con el fin de que pueda salvarlos a los dos.
- Franja temporal: 34:59-37:20

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces y diálogos de personajes, banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa



- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la función de la música es acompañar y reforzar el componente emocional de la imagen. En concreto transmite una emoción de profunda tristeza ante la despedida de los hermanos, anticipando de alguna manera mediante el tono de la pieza que no se volverán a ver nunca más.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía fraseológica y expresiva. Se presenta en un primer plano una melodía del oboe, posteriormente se baja la música para dar paso al diálogo y despedida de los hermanos. Mientras tanto la música desarrolla la melodía presentada por el oboe con el corno inglés y las cuerdas. En la despedida y huida de *Zushio* se produce el culmen de la pieza donde escuchamos otra vez la melodía principal –este caso en la trompa y violonchelos- y un posterior desarrollo orquestal que finaliza cuando acaba la escena. De esto deducimos que las partes más importantes son la melodía del oboe y el posterior culmen de la escena-pieza, donde las melodías se caracterizan por desarrollarse en grados conjuntos y con movimientos ascendentes y descendentes. [En la imagen siguiente se presenta la primera melodía del oboe y los posteriores desarrollos melódicos del culmen de la escena-pieza]

OBOE

TROMPAS Y CHELOS

VIOLINES

SOLm DOm SOLm DOm LAdis SOLm LAdis DOm SOLm LAdis SOLm RE7+ SOLm

- Motivos y Temas. “Leitmotiv”: En este caso la melodía la hemos escuchado con anterioridad en los créditos iniciales, por lo que podríamos decir que es el motivo que representa la tristeza general de la obra y anticipa la despedida de los hermanos. [Leitmotiv de la emoción] Lo escuchamos de nuevo al final de la obra.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmicos visual. Compás. Tempo: Ritmo lento, en un tempo de más o menos 75 pm.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La intensidad de la música aumenta y disminuye conforme los diálogos de los personajes aparecen o desaparecen, indicando la importancia de la música en esa escena.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Tríada y de séptima
- Análisis armónico musical: [Acordes en la imagen] Tonalidad predominante de Solm, sin modular y manteniendo las relaciones clásicas subdominante-tónica y dominante-tónica.
- Análisis armónico visual: Armonía menor que contribuye a la transmisión de tristeza y las emociones de la escena.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta [con relevancia en los instrumentos nombrados]
- Análisis tímbrico visual: La orquesta al completo simboliza la inmensidad y apertura del espacio y paisaje que estamos viendo en pantalla. A la misma vez los instrumentos relevantes contribuyen a transmitir las emociones nombradas.

Códigos formales:

- Se percibe una forma común imagen-música, en la que la música se va alternando con los diálogos y las diferentes imágenes.

Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena como se utiliza la música para la transmisión y el refuerzo de las emociones. Coincidiendo en este caso con elementos comunes del cine al figurar mediante la orquesta al completo el espacio abierto del paisaje. Comprobamos también como una mayor densidad en la música contribuye a transmitir con mayor intensidad y dramatismo las emociones correspondientes.

**Tabla de la utilización del *mickeymousing* y otros elementos**

[minuto 00:03:39] momento *mickeymousing* cuando la caída del ratón es representada mediante unas notas de xilófono.

[minuto 00:06:41] momento *mickeymousing* cuando un acorde dramático representa la aparición del cartel donde pone “prohibido cazar”.

[minuto 00:07:48] *mickeymousing* de nuevo con el xilófono representando al ratón.

[minuto 00:08:18] momento *mickeymousing* en el acorde que marca la caída del oso.

[minuto 00:08:33] momento *mickeymousing* cuando una serie de ritmos y golpes en la percusión representan los golpes y las caídas que sufren los cazadores.

[minuto 00:11:25] de nuevo el xilófono representa al ratón haciendo utilización del *mickeymousing*.

[minuto 00:13:36] recurso *mickeymousing* en el acorde dramático que representa la caída del árbol.

[minuto 00:14:05] recurso similar al *mickeymousing* cuando una escala descendente simboliza la caída del puente de los antagonistas.

[minuto 00:14:52] momento *mickeymousing* cuando el acorde coincide con la aparición de la tormenta.

[minuto 00:15:43] momento narrativo-representativo en el acorde dramático que coincide con la aparición de los bandidos.

[minuto 00:17:39] momento *mickeymousing* cuando una serie de acordes coinciden y se alternan con los ladridos del perro.

[minuto 00:20:19] utilización del *mickeymousing* cuando un acorde marca la caída al mar de la criada de la familia.

[minuto 00:21:30] momento narrativo-representativo cuando el acorde marca la aparición de *Sansho*.

[minuto 00:23:35] momento *mickeymousing* cuando unas notas de la flauta coinciden con el pájaro defecando en el sirviente de *Sansho*.

[minuto 00:23:46] momento *mickeymousing* cuando un acorde coincide con la patada que *Zushio* da a unos cubos.

[minuto 00:24:11] utilización puntual de sintetizadores y sonidos electrónicos.

[minuto 00:25:54] momento *mickeymousing* cuando *Anju* está en el mar y se moja.

[minuto 00:26:21] momento representativo cuando el arpa acompaña al objeto perdido en el mar y que regresa de forma “mágica”.

[minuto 00:26:46] momento *mickeymousing* en la aparición de la ardilla.

[minuto 00:26:59] momento *mickeymousing* cuando un acorde dramático representa el corte que se ha hecho *Zushio*.

[minuto 00:27:47] utilización del *mickeymousing* cuando unos motivos ascendentes en las cuerdas y en las maderas coinciden con el vuelo de los pájaros.

[minuto 00:29:48] momento *mickeymousing* cuando la hoja cae en el lago.

[minuto 00:31:15] utilización de la música narrativa cuando una variación del motivo principal de los hermanos en 3/4 a modo de danza simboliza el “baile” entre *Saporo* y *Anju*.

[minuto 00:32:52] momento *mickeymousing* cuando un acorde dramático coincide cuando el guardián corta el pelo de *Anju*.

[minuto 00:34:16] utilización del sintetizador y sonidos electrónicos.

[minuto 00:37:50] repetición temática de temas anteriormente escuchados acompañando la persecución de *Zushio*.

[minuto 00:39:30] utilización de la música figurativa cuando un *daiko* representa al monje.

[minuto 00:42:00] momento *mickeymousing* cuando un golpe de percusión y un acorde marcan el golpe del hermano de *Saporo*.

[minuto 00:43:32] música figurativa cuando el arpa simboliza al personaje del cisne.

[minuto 00:44:26] momento de música figurativa cuando el xilófono se usa para representar la lluvia.

[minuto 00:47:01] momento *mickeymousing* cuando una serie de motivos y acordes coinciden con las sucesivas caídas en la liberación de los animales.

[minuto 00:48:03] momento *mickeymousing* cuando los timbales acompañan al carcelero.

[minuto 00:48:19] utilización del *mickeymousing* cuando la percusión acompaña los movimientos del ratón.

[minuto 00:49:10] variación del tema principal de los hermanos cuando aparece la estatua de *Anju* que está construyendo *Saporo*.

[minuto 00:51:01] momento *mickeymousing* cuando un acorde coincide en el lanzamiento de *Zushio*.

[minuto 00:51:44] momento *mickeymousing* cuando un golpe de percusión y un acorde en el metal grave marcan la caída al lago de un personaje.

[minuto 00:52:52] utilización de la música narrativa cuando un acorde dramático acompaña la reacción de *Zushio* al enterarse de que su padre falleció.

[minuto 00:53:15] variación del tema de la tristeza (otro de los temas principales analizados en el análisis 3) cuando *Zushio* está en el lago despidiendo simbólicamente a su padre.

[minuto 00:56:00] utilización del sintetizador para representar al monstruo. Posteriormente se sucede momento *mickeymousing* marcando los movimientos de dicho monstruo.

[minuto 01:03:10] repetición del tema de la tristeza cuando *Saporo* cuenta la verdad a *Zushio* sobre lo que pasó con *Anju*.

[minuto 01:08:10] repetición del tema de la tristeza modulando a un tono mayor más alegre representando el final agrisulce que tiene la obra.

## TALES OF THE STREET CORNER (1962)

ARU MACHIKADO NO MONOGATARI

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Corto
  - Producción: Eichi Kawabata [Mushi Production]
  - Dirección: Eiichi Yamamoto
  - Guion: Osamu Tezuka
  - Creador original: Osamu Tezuka
  - Compositor: Tatsuo Takai
  - Año de producción: 1962
  - Duración: 39 minutos
  - Género: magia, escenas de la vida
2. Argumento:
  - La cinta relata los tiempos tristes y felices de: una niña y su oso de peluche, un pequeño ratón llamado *Knaku-boya* y su familia, un sicómoro, una vieja farola, una polilla, y un callejón lleno de posters que cobran vida.
3. Tabla de pistas musicales: [TP-Tema Principal. VTP-Variación Tema Principal].
 

- 1. Tema principal	10. La polilla	19. Fundida
- 2. La niña y el oso	11. Adiós compañero	20. Pesadillas
- 3. Los ratones	12. El viejo árbol	21. Noche lluviosa
- 4. Recupera al oso	13. La farola	22. Propaganda
- 5. Huida del ratón	14. Atrapada	23. Liberación
- 6. Sospecha del oso	15. La polilla y el árbol	24. La guerra
- 7. Los posters (TP)	16. Noche solitaria	25. Al fin juntos
- 8. Enamoramiento	17. Luz (VTP)	26. Destrucción
- 9. El general	18. Violinista y pianista	27. Final (TP)
4. Descripción general y balance de la banda sonora:
  - La banda sonora de esta obra forma parte del plano narrativo, ya que se presenta un hilo musical continuo (hay pocos momentos sin música) que acompaña al desarrollo de imágenes, a los diferentes arcos argumentales y al discurso dramático. Esta funcionalidad principal se justifica al hacer un uso abundante del leitmotiv y la repetición temática; se cuenta tanto con un tema principal como con un tema particular de cada personaje o situación. Estos diferentes temas se escuchan con las diferentes apariciones de los personajes principales (ratones, polilla...), representando y figurando tanto dichos personajes como la acción que estén realizando en ese momento. Este acompañamiento continuo deriva en que la música está altamente sincronizada con las imágenes, coincidiendo en muchos movimientos y haciendo una utilización del *mickeymousing*. Otra función de la banda sonora es la de describir el plano emocional tanto de los personajes y sus pensamientos y sentimientos como el de la obra en general, alternándose entre las emociones primarias de alegría y tristeza. Se hacen utilización de otros recursos: la música figurativa al representar los elementos directamente presentes en pantalla (como por ejemplo el violín y el piano); la música diegética que proviene de la pantalla (de nuevo, el caso del violín y el piano); puntuación musical de algunos movimientos y giros concretos (similar al *mickeymousing*); utilización de la falsa diégesis (cuando en la presentación de los posters las palmas que siguen el ritmo de la música provienen de la pantalla); y la música adaptada (cuando en la pieza 11 escuchamos una adaptación de la *Marcha Fúnebre* de Chopin). En

resumen, nos encontramos con una banda sonora compuesta a la manera común de los dibujos animados clásicos, siguiendo, acompañando y remarcando el discurso narrativo a la misma vez que representa otros elementos y utiliza diferentes recursos.

### **Análisis general de la banda sonora**

La banda sonora presenta una instrumentación orquestal de la que se hace una utilización muy variada, escuchando de manera relevante tanto las cuerdas, los vientos maderas o los vientos metales. Escuchamos otros instrumentos como el piano, arpa, o diferentes xilófonos de metal y madera. En la percusión escuchamos de manera relevante instrumentos como los timbales o las cajas.

En esta banda sonora se alternan constantemente melodías de tipo expresivo y fraseológico con melodías rítmicas y ágiles, representando la variedad en la música (y en la obra) de momentos tristes, alegres, entretenidos, emocionales, etc. De la misma manera, escuchamos diferentes contrapuntos, motivos y efectos tímbrico-dinámicos que le dan riqueza tanto al plano melódico-armónico como a las distintas imágenes y escenas. Al igual que en la melodía, el plano rítmico de la banda sonora también presenta variedad, escuchando tanto diferentes ritmos rápidos y lentos, como la utilización de distintos compases de 4/4 o 3/4. Se aprecian varios patrones rítmicos específicos como el ritmo de vals, el de marcha militar, o el de tiempo-contratiempo.

Dentro de un plano armónico enteramente tonal, escuchamos tanto tonalidades mayores en los momentos alegres como tonalidades menores en las escenas con ciertas emociones tristes. Presenciamos cierta influencia en algunos momentos tanto de armonías clásicas como armonías jazzísticas. Se hace una utilización puntual de las disonancias en aquellos momentos que se quiere indicar cierto movimiento específico, o cierta sensación de peligro y angustia, por ejemplo, en las escenas del ataque.

### **Análisis *musivisual* de tres escenas**

Procedemos al análisis *misuvisual* de tres temas y escenas que caracterizan los más importante de lo nombrado anteriormente.

#### **1. “Tema principal”**

##### Datos generales del bloque:

- Analizamos el tema en todas sus apariciones
- Título de la película: *Tales of the Street Corner*
- Título del bloque (tema): *Tema principal* o en su defecto *Los Posters*
- Descripción del tema: El tema lo escuchamos en cuatro ocasiones, al principio y al final de la obra y acompañando las escenas e imágenes en las que aparecen el grupo de carteles.
- Franja temporal: [00:00-02:00] [06:07-09:50] [25:37-28:34] [37:48-Final]

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora y puntualmente sonidos de la imagen.
- Plano auditivo musical: Siempre aparece en un primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética. En su segunda aparición hay elementos de falsa diégesis cuando las palmas que provienen de la pantalla acompañan la música.
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En sus cuatro apariciones la música tiene la principal función de indicar el tema principal, uno de los más escuchados, y acompañar y representar a los personajes de los posters en sus interacciones. También otorga a las escenas cierto toque alegre, feliz y cómico. Funciones pronominales y caracterizadoras-descriptivas.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía rítmica en la que predominan los movimientos arpegiados y las notas repetidas. Se forma mediante la presentación del tema principal, una parte B donde el oboe representa otra melodía diferente; y una repetición de la misma melodía principal. [Presenta una forma ABA]. En sus diferentes apariciones a lo largo de la cinta presenta algunas variaciones, contrapuntos y nuevos desarrollos, pero la parte central de la pieza y la melodía principal las mantiene siempre igual.

The image displays a musical score for a film soundtrack. It consists of three systems of staves. The first system features 'Flautas y xilófono' (Flutes and xylophone) and 'Violonchelo' (Cello). The second system features 'Oboe' and 'Clarinete' (Clarinet), with a section labeled 'B' in a box. The third system also features 'Oboe' and 'Clarinete'. The music is in 4/4 time and features a main melodic theme with variations and contrapuntal elements.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata del tema principal y del tema de los posters, que escuchamos en varias ocasiones a lo largo de la obra. También escuchamos en algunos momentos de otras piezas y escenas pequeños motivos y variaciones sacados de este tema principal.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo similar al de tiempo-contratiempo que se relaciona con el movimiento de la imagen y la sensación de la misma. Se presenta en un tempo de más o menos 140 pm.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: En todas las apariciones del tema coinciden mucho movimientos y giros de los personajes y de las propias imágenes con el ritmo musical, por ejemplo, cuando los personajes de dentro de los posters siguen el ritmo con las palmas.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Armonía tonal
- Tipos de acordes: Tríada y de séptima
- Análisis armónico musical: Tonalidad principal de FaM que modula a Fam y Lam en la segunda parte de la pieza. Mantiene las relaciones de dominante-tónica.
- Análisis armónico visual: Armonía brillante que se relaciona con la emoción de las diferentes escenas

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta, con predominancia en los instrumentos nombrados en la partitura.
- Análisis tímbrico visual: En sus diferentes apariciones, los instrumentos de la melodía se relacionan con los personajes del poster y con las sensaciones transmitidas.

#### Códigos formales:

- En las diferentes apariciones del tema las correspondientes sucesiones de imágenes se adaptan a los cambios y formas de la música, pero sin presentar una forma común ya que las imágenes siguen su propia estructura.

#### Conclusiones:

- Comprobamos en este análisis cómo se utiliza la misma melodía o tema en las diferentes partes de la obra, indicando la aparición de personajes específicos y las diferentes acciones y emociones relacionadas con ellos. Comprobamos la funcionalidad de la música narrativa a la misma vez que presenta otras funciones secundarias.

## **2. Escena “Recupera al osito”**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 1
- Título de la película: *Tales of the Street Corner*
- Título del bloque: *Presentación de los personajes*
- Descripción del bloque: La niña, a la que se le ha caído el osito de peluche por la ventana y se le ha quedado atrapado en los canalones, intenta recuperarlo.



- Franja temporal: 02:57-03:09 [segunda aparición 04:30-04:49]

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

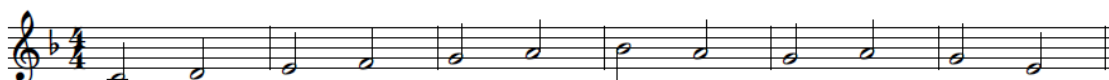
- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la función de la música es expresar las emociones de la niña (prosopopéyica-descriptiva), que ha perdido el oso y está intentando recuperarlo. Podríamos decir que se trata de una emoción cercana a la tristeza. También se percibe cierta función emocional a intentar crear la emoción en el espectador.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo expresivo y fraseológico que se caracteriza por interpretar una escala y algunos movimientos por grados conjuntos. [La pieza únicamente consta de una escala, escala de Do Mixolidio]



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Podríamos decir que se trata del tema de la tristeza de la niña, que escuchamos con algunas variaciones y desarrollos instantes después, minuto 04:30-04:49.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Tempo andante, de 100 pm que se relaciona con la emoción y poco movimiento de la escena.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Algunos cambios entre notas y compases coinciden con cambios entre planos

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal, con influencia modal
- Tipos de acordes: Tríada
- Análisis armónico musical: Tonalidad de FaM, pero se interpreta una escala que se encuentra en el modo Do mixolidio.

- Análisis armónico visual: Utilización de un modo musical que suena “apagado” para contribuir a la emoción triste de la niña.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas
- Análisis tímbrico visual: El timbre de las cuerdas contribuyen a transmitir la sensación nombrada.

Códigos formales:

- La duración de la pieza equivale a la duración de la escena, pero mantienen formas independientes.

Conclusiones:

- Comprobamos otros de los usos importantes de la música en esta obra: la transmisión y expresión de emociones y estados de ánimo,

**3. Escena “Al fin juntos”**

Datos generales del bloque:

- Bloque N° 5
- Título de la película: *Tales of the Street Corner*
- Título del bloque: *Ataque a la ciudad*
- Descripción del bloque: Un bombardeo a la ciudad derriba los muros donde estaban los posters, haciendo que estos se separan, pero finalmente el poster del violinista y el poster de la pianista consiguen juntarse.
- Franja temporal: 34:03-35:11

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: sonidos de la imagen y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética [se podría interpretar también tanto música diegética como falsa diégesis, no obstante, la consideramos extradiegética al no ver a los personajes tocar música, simplemente los posters]
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y figurativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción, música imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la función de la música es la de expresar las emociones de los personajes que al final pueden estar juntos. Se transmite una sensación entre la alegría y la tristeza ante el final que les espera. También figura mediante la instrumentación de la pieza a los propios personajes, que “tocan” los instrumentos

de la pieza. Funciones prosopopéyicas-caracterizadoras, descriptivas y figurativas.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de un tipo de melodía que tiene elementos tanto expresivos como rítmicos, los cuales contribuyen a la mezcla de emociones. Se forma mediante la repetición y variación de una melodía interpretada alternadamente a modo de pregunta y respuesta (o danza en este caso) entre el violín y el piano. [En la siguiente imagen se ha hecho una adaptación, pero manteniendo las partes más importantes y características de la misma]



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Aunque a lo largo de la cinta escuchamos elementos que nos recuerdan a esta melodía, la pieza como tal solo la escuchamos una única vez.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un ritmo de vals que se relaciona con la danza que realizan los personajes en el aire. En un tempo de más o menos 120 pm.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Algunos de los movimientos de los posters coinciden con el ritmo de la pieza.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada y de séptima
- Análisis armónico musical: Tonalidad de FaM con inflexiones a Solm, manteniendo las relaciones de dominante-tónica
- Análisis armónico visual: Armonía clara y suave que acompaña al baile de los personajes

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Violín, piano, y cuerdas
- Análisis tímbrico visual: El violín y el piano representan directamente esos personajes que protagonizan la escena, ya que son una pianista y un violinista.

Códigos formales:

- La duración de la escena coincide con la duración de la pieza musical, pero mantienen formas y estructuras independientes.

Conclusiones:

- Vemos en esta pieza otro de los usos de la banda sonora, como música figurativa que representa los elementos que vemos en pantalla. A la misma vez se utiliza como medio de expresión y transmisión de emociones. Podemos comprobar cómo al principio de los años 60 seguimos encontrando obras animadas niponas que presentan un desarrollo musical semejante a las décadas anteriores.

## ASTRO BOY (1963)

TETSUWAN ATOM

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 193
- Episodios analizados: 6 [Nº1,Nº2,Nº3,Nº26,Nº30,Nº40]
- Producción: Mushi Production
- Dirección: Osamu Tezuka
- Guion: Yoshiyuki Tomino
- Obra original: Manga de Osamu Tezuka
- Compositor: Tatsuo Takai
- Año de producción: 1963 (Emitido hasta 1966)
- Duración: 24 minutos por episodio
- Género: Acción, ciencia ficción, *mecha*

## 2. Argumento:

- En el año 2003 Japón es una utopía tecnológica y los robots están por todas partes. Un robot llamado *Tobio* fue construido por el *Dr. Tenma* para reemplazar a su hijo fallecido. Pero pronto se da cuenta de que *Tobio* es una copia imperfecta de dicho hijo y el *Dr. Tenma* lo abandona. Es rescatado por el benevolente profesor *Ochanomizu*, un cruzado por los derechos de los robots. Ahora el pequeño robot renombrado *Astro Boy* tiene la misión de defender Japón y el mundo de todo tipo de amenazas. Usando sus siete súper-habilidades y sus 100.000 caballos de potencia lucha contra el mal.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas utilizadas en los 3 primeros episodios

- |                                     |                               |   |
|-------------------------------------|-------------------------------|---|
| - 1. <i>AstroBoy</i> (instrumental) | 14. La casa del dueño         | 27. <i>AstroBoy</i> al rescate            |
| - 2. Dead Boy                       | 15. Robot bailarín (ep.2)     | 28. <i>Coloso</i> vs <i>AstroBoy</i>      |
| - 3. Beethoven 5ª sinfonía          | 16. <i>Monkey Robot</i>       | 29. Los gánsteres                         |
| - 4. Despertar de <i>AstroBoy</i>   | 17. Encuentra a <i>Coloso</i> | 30. Comandante <i>AstroBoy</i>            |
| - 5. Amanecer, día a día            | 18. El robo de <i>Coloso</i>  | 31. La niña abordo                        |
| - 6. Padre enfadado                 | 19. <i>Ravel pavana</i>       | 32. Gravedad Cero                         |
| - 7. Venta del niño                 | 20. En la ópera               | 33. La gran bola magnética                |
| - 8. Pelea contra el robot          | 21. Secuestro                 | 34. Superficie de Marte                   |
| - 9. <i>Ochanomizu</i> triste       | 22. Clásica preexistente      | 35. Batalla contra el <i>Tanque Robot</i> |
| - 10. Niño solitario                | 23. El botín                  | 36. La montaña de Marte                   |
| - 11. Paseo triste                  | 24. El juicio                 | 37. Nuevos invasores                      |
| - 12. Orquesta robot                | 25. <i>Coloso</i>             | 38. <i>AstroBoy Theme</i>                 |
| - 13. Fuego en el circo             | 26. Viaje por el mar          | 39. Arrepentimiento                       |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- En la banda sonora de los episodios analizados de *Astro Boy* no se utiliza un hilo musical continuo, sino que se recurre a la música en los momentos que se quiere indicar una acción determinada, presentar una situación, personaje o emoción. Esto hace que principalmente la banda sonora comparta una funcionalidad narrativa y descriptiva al utilizarse solo en momentos determinados del capítulo. De esta manera la música refuerza partes importantes del argumento, como la aparición de *Astro Boy*, el *Dr. Ochanomizu*, los diferentes personajes, indica diferentes acciones como viajes o batallas, representa espacios como planetas o montañas y transmite diferentes emociones y sensaciones como soledad, tensión o peligro. Se recurre a una repetición temática de los elementos más importantes del argumento, en el caso de los episodios analizados son el doctor, *Astro Boy*, o la voz en of del principio de cada capítulo que introduce la historia diferente de cada episodio. Estos elementos suelen ser acompañados por la misma música a modo de leitmotiv. Por lo que estamos principalmente ante una banda sonora de

carácter funcional, dedicada a reforzar elementos importantes de la narrativa o del plano emocional. Otros recursos utilizados en la banda sonora son la música diegética que acompaña una orquesta de robots, o la utilización de la música clásica preexistente para reforzar emocionalmente ciertas escenas. Por ejemplo, los acordes dramáticos de la quinta sinfonía de Beethoven transmiten tensión y dramatismo hacia el nacimiento de *Astro Boy* o la *Pavana* para una infanta difunta de Ravel transmite paz y tranquilidad en la danza de la bailarina. Encontramos breves momentos de sincronización entre algunas piezas y sus escenas, sin marcar o indicar todos los movimientos, eliminando así el *mickeymousing*. En esta banda sonora se recurre a menudo a los apuntes musicales breves como acordes o pequeños motivos que indican la aparición de un determinado elemento, como por ejemplo los personajes secundarios o las localizaciones de la ciudad. En resumen, comprobamos en la banda sonora de esta serie televisiva bastantes cambios notables en cuanto a utilización de la música y recursos con respecto a los cortos y películas de décadas anteriores.

### **Análisis general de la banda sonora**

Se hace una principal utilización de los instrumentos orquestales, pero de forma reducida, en pequeñas agrupaciones de metal, cuerdas, etc. Se recurren a las diferentes agrupaciones dependiendo de las distintas piezas y arcos argumentales. Por ejemplo, se utiliza más el viento metal en la presentación de algún personaje robot como *Coloso* o *Inferno*; y las cuerdas y vientos madera en situaciones más tranquilas.

Al estar ante una serie con gran cantidad de capítulos hay una amplia variedad musical que presenta melodías de todo tipo, tanto rítmicas como fraseológicas, diferentes ritmos y diferentes tonalidades y sonoridades pertenecientes todas ellas a un ámbito tonal. En esta variedad musical no se encuentra un tipo melódico, rítmico o armónico mayoritario. No obstante, el tema más importante de toda la serie, el tema principal de *Astro Boy*, presenta una melodía rítmica con elementos sincopados, un ritmo marcial y una tonalidad mayor y brillante. Al ser este el tema más escuchado y frecuente podemos decir de manera general que priman estas características en la banda sonora de *Astro Boy*, aunque en la totalidad de la obra podamos apreciar piezas y música con diferentes características.

### **Análisis *musivisual* de dos escenas**

#### **1. Tema de “Astro Boy”**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque N°1
- Título de la serie: *Astro Boy*
- Título del capítulo: *Birth of Astro Boy*
- Descripción del capítulo: Se cuenta la historia del nacimiento de *Astro Boy* y lo que sucedió antes de decidir luchar contra el crimen.
- Franja temporal: 01:08-01:34

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: sonidos de la imagen, diálogos y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La función de la música en la escena es la de presentar la melodía y leitmotiv que acompañará al protagonista en toda la historia, de esta manera se justifica quién es el personaje más importante de la obra. Como segunda funcionalidad, la pieza transmite el carácter alegre y entretenido de *Astro Boy* (prosopopéyica-caracterizadora).

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Melodía de tipo rítmico que se desarrolla por grados conjuntos y figuraciones sincopadas en los dos últimos tiempos del compás. La imagen a continuación es la presentación de la melodía principal, donde se pueden comprobar más elementos.

The image displays a musical score for the film *Astro Boy*. It consists of three systems of music. The first system shows a piano accompaniment in 4/4 time, with a melody in the right hand and a bass line in the left hand. The melody is characterized by rhythmic patterns and syncopation. The second system continues the piano accompaniment, with a 'Repetición melo' (melodic repetition) indicated. The third system is a 'SOLO DE TROMBÓN' (Trombone Solo), featuring a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand. The score is written in a key signature of two flats (B-flat and E-flat) and a 4/4 time signature.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: El motivo escuchado en los dos primeros compases es el leitmotiv de *Astro Boy* y que escuchamos multitud de veces a lo largo de la obra. Por ejemplo, dentro del primer episodio lo escuchamos en el minuto 14:58, así como también lo escuchamos en los episodios 2, 3 y 26.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo marcial que se adapta al carácter que presentará *Astro Boy* a lo largo de la obra. La mayoría de veces que aparece el tema se escucha en un tempo de más o menos 130 pm.
- Tipo de sincronía: Sin sincronía
- Puntos de sincronía: La música comienza en el mismo tiempo que se sucede la primera escena

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada
- Análisis armónico musical: Tonalidad de SibM, sin modular y manteniendo las relaciones tensión-reposo y dominante tónica.
- Análisis armónico visual: Armonía mayor y brillante que acompañará las acciones heroicas de *Astro Boy*.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta sinfónica reducida (con menos densidad de instrumentos)
- Análisis tímbrico visual: Una amplia utilización de las sonoridades del viento metal se relaciona directamente con el personaje de *Astro*.

#### Códigos formales:

- No se presencia una forma común entre la estructura de las imágenes y la estructura musical. Formas independientes.

#### Conclusiones:

- En la primera escena se presenta el tema musical más importante que acompaña las apariciones del protagonista a lo largo de la serie. Comprobamos entonces como se usa la música principalmente para la justificación de elementos argumentales relevantes.

## **2. Tema del Dr. Ochanomizu**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque N° 7
- Título de la serie: *Astro Boy*
- Título del capítulo: *Birth of Astro Boy*
- Título del bloque: *Ochanomizu al rescate*
- Descripción del bloque: El Dr. *Ochanomizu* intenta rescatar, por medio de la palabra, a *Astro Boy* del circo donde lo vendió su padre.
- Franja temporal: 16:26-16:43

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Diálogo de personajes y banda sonora



- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síntesis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso, la música vuelve al presentarnos a uno de los personajes principales, y a la vez representa su carácter.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo rítmico desarrollada de manera arpegiada.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata del leitmotiv propio del *Dr. Ochanomizu*, que lo acompaña en la mayoría de sus apariciones. Antes de esta aparición se ha escuchado una introducción e insinuación del tema, y, por ejemplo, en el episodio 2 escuchamos la variación indicada en la imagen, en el minuto 03:50.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Ritmo parecido al marcial con elementos de tiempo-contratiempo que se adapta al carácter alegre y bonachón del doctor.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La introducción de la pieza comienza cuando el doctor comienza a hablar con el dueño del circo.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acorde: Tríada, utilización de un acorde de séptima
- Análisis armónico musical: La melodía desarrolla los arpeggios de ReM y Fa#m.
- Análisis armónico visual: Los acordes utilizados transmiten cierta comicidad hacia el personaje.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Grupo de maderas con clarinete solista
- Análisis tímbrico visual: El timbre del clarinete transmite cierta comicidad hacia el *Dr. Ochanomizu*.

Códigos formales:

- No se percibe forma común entre la forma musical y la forma de la escena

Conclusiones:

- Igual que en el caso anterior se utiliza la música principalmente para el acompañamiento de uno de los personajes importantes en el argumento de la serie.

**Comentarios al capítulo 26** [*Don Tay's Infernal Machine*]

Este capítulo, que continua con una utilización puntual de la música, hace una mayor utilización del apunte musical breve que muestra determinados componentes de la escena/argumento. En este caso, se trata de un mismo apunte musical que acompaña las entradas de *Don Tay* y de su agresivo robot *Inferno*, por lo que estos repetitivos apuntes tienen una función narrativa, indicando partes del argumento. Manteniendo el uso de una orquesta occidental reducida se recurre a la música mayormente para reforzar una acción determinada –como batallas o ataques–, ubicaciones –como el *Hotel Tequila* o el desierto–, y la utilización en varias ocasiones del leitmotiv de *Astro Boy* para indicar la aparición del protagonista.

*El desierto/En el "Memorian Hall"/En las sombras/Destrucción total/Astro Boy/La misión de Inferno/Los guardias/La llegada de Inferno/Inferno en el desierto/Hotel Tequila/Don Tay e Inferno/Inferno vs Astro Boy*

**Comentarios al capítulo 30** [*The Super Duper Robot*]

Sigue siendo frecuente en este capítulo al apunte musical breve que indica la aparición de cierto elemento en la pantalla, por ejemplo, el OVNI de la carretera. También escuchamos de nuevo en varias ocasiones el tema principal de *Astro Boy* indicando las apariciones y acciones heroicas de este personaje. Lo más relevante del apartado musical de este capítulo es cuando se utiliza una repetición y variación de un nuevo material temático que acompaña a los personajes secundarios que aparecen en este capítulo. Acompañando al joven marinero y a su madre escuchamos variaciones relacionadas con un mismo tema musical. Se sigue primando entonces la funcionalidad narrativa de la música a la vez que representa otras acciones y componentes como viajes, islas o batallas.

*Carretera extraña/OVNI en la carretera/Astro Boy/Algo extraño/Astro Boy atrapado/Robot peligroso/Astro Boy investiga (variación tema principal) /Robot gigante/Isla remota/Pequeño Marinero/La casa del marinero/Madre comprensiva/Pon el objeto a salvo/Amanecer en la isla/Astro Boy*

**Comentarios al capítulo 40** [*The Abominable Snowman*]

Siguiendo las formas de los capítulos anteriores, en este episodio se utiliza el apunte musical breve que acompaña la aparición de cierto elemento importante de la trama o de la escena, como la tienda de campaña, el *Dr. Ochanomizu*, el coliseo, la reunión entre *Astro* y el profesor, o la carga de los soldados. Se recurre a una repetición de un nuevo material temático con armonías y motivos que simbolizan los elementos romanos que vemos en pantalla, como el palacio o el coliseo. Para esto se utiliza mayormente el viento metal desarrollando motivos y acordes dramáticos y triunfales. A la misma vez, se vuelve a utilizar en varias ocasiones al tema principal de *Astro Boy*. Como elemento específico

de este capítulo se utiliza la música diegética en los soldados que tocan la trompeta. La música indica acciones y sensaciones determinadas como el peligro o desesperación.

*El abominable hombre de las nieves/Sombra enorme/Astro Boy/Palacio de Sam Cesar/La ciudad dentro de la cueva/Asombrado en palacio/Historia de la ciudad/Brutus/Plan de Ochanomizu/Astro Boy/Ejército derrotado/Astro Boy/Rendición de Brutus/Desesperación de Cesar*

*PRINCESS KNIGHT* (1967)*RIBBON NO KISHI*

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 52
- Episodios analizados: 14 [Nº1-2, Nº 29-34, Nº 37-40, Nº 43-44]
- Producción: Kazuyuki Hirokawa y Tadayoshi Watanabe. Mushi Production
- Dirección: Chikao Katsui y Kanji Akahori
- Guion: Masaki Tsuji
- Obra original: Manga de Osamu Tezuka
- Compositor: Isao Tomita
- Año de producción: 1967 (Emitido hasta 1968)
- Duración: 24 minutos por episodio
- Género: Aventuras, comedia, fantasía, cuentos de hadas,

## 2. Argumento:

- La princesa *Sapphire* (*Zafiro*) es una princesa que nació con la personalidad de un niño y criado como tal por un error de un ángel maquiavélico. Sin embargo, es imposible que una niña pueda tomar el trono, por lo que sus padres y la doncella que ayudó a criarla mantuvieron el secreto a todo el mundo. Ahora, como el *Caballero del Lazo* (*Knight of Ribbon*), ella tiene que luchar para evitar que su identidad sea descubierta como la niña *Sapphire*. Necesitará la ayuda de un ángel que en realidad es el ángel culpable...

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas de los episodios 1 y 2

- |                       |                            |                        |                            |
|-----------------------|----------------------------|------------------------|----------------------------|
| - 1. Ángel solitario  | 13. Ángel <i>Chinpo</i>    | 24. Noche en el bosque | 35. Plan de los malos      |
| - 2. Huida            | 14. Bosque terrorífico     | 25. Sueño del cielo    | 36. Caballos extraños      |
| - 3. El castillo      | 15. Engaño                 | 26. Travesuras         | 37. La princesa (TP)       |
| - 4. Vestimenta       | 16. Lobo feroz             | 27. Despertar          | 38. La trampa              |
| - 5. Majestad         | 17. <i>Chinpo</i>          | 28. Dormilón           | 39. ¡Al rescate!           |
| - 6. Villano          | 18. Transformación (TP)    | 29. Caballo alado      | 40. La búsqueda            |
| - 7. Lecciones        | 19. Llegada del lobo       | 30. La misión          | 41. El desierto            |
| - 8. Escapada         | 20. Caperucita             | 31. Llegada            | 42. Combate (TP)           |
| - 9. Recuerdos        | 21. Captura y combate (TP) | 32. Caballo volador    | 43. Cabalgando en el cielo |
| - 10. Nacimiento      | 22. Rescate a Mamá (TP)    | 33. Persecución (TP)   | 44. Captura de la princesa |
| - 11. ¡A prisa!       | 23. Verdad a salvo         | 34. Intento de captura | 45. Liberación             |
| - 12. Secreto de vida |                            |                        |                            |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- En estos dos episodios analizados se percibe una utilización puntual pero frecuente de la banda sonora. Se utiliza la música en ciertos momentos relevantes, cobrando así una funcionalidad principalmente narrativa. En este acompañamiento narrativo la música se suma y refuerza el discurso de las imágenes, desarrollando un paralelismo sincronizado. Se utiliza abundantemente el *mickeymousing* y la representación/figuración de movimientos. Reforzando la funcionalidad narrativa, encontramos en la música una repetición del material temático a modo de Leitmotiv, tanto dentro de los episodios como a lo largo de la serie. Esto suele utilizarse en los motivos y melodía principal de la protagonista, acompañándola en muchas de sus apariciones; así como con otro de los personajes importantes como es *Chinpo*. La banda sonora utiliza también otros recursos: representación y transmisión de emociones y sensaciones, ya sean heroicidad, comicidad, tensión, nerviosismo, etc.; sincronización imagen/música; uso del apunte musical breve que indica cierto elemento de la pantalla, ya sea un personaje, una localización, o un cambio de arco argumental. La música figurativa está presente cuando los instrumentos de viento metal representan elementos de la realeza. Se presencian brevemente otros recursos como la música diegética o la

falsa diégesis. En resumen, estamos ante una banda sonora que comparte muchos elementos comunes con la serie anterior del compositor, *Kimba the White Lion* (1965). Se produce una especie de vuelta al clasicismo musical de los dibujos animados: una utilización en los momentos narrativos más importantes haciendo un uso abundante del *mickeymousing*. A la vez se alterna con la representación del plano emocional y otros usos variados. También comparte ciertos elementos comunes con obras contemporáneas y los diferentes cambios musicales que se producen en los 60. Uno de estos recursos comunes es que el tema principal de la serie es la variación instrumental de su *opening*.

### **Análisis general de la banda sonora**

En la banda sonora se utiliza principalmente una instrumentación orquestal. Escuchamos de manera variada y relevante instrumentos de viento metal, cuerdas, flauta, xilófono, o la orquesta al completo. Otros instrumentos utilizados puntualmente son campanas, arpas, sintetizadores (representando directamente a los villanos), o un coro de voces femenino.

Debido a la variedad que presenta la banda sonora encontramos melodías fraseológicas, expresivas, rítmicas y ágiles, siendo quizás estas últimas las más comunes. Ocurre de igual manera con el ritmo, encontrado piezas rítmicas con uso abundante de percusión; o piezas lentas y andantes.

Se escucha en un principio un uso mayoritario de armonías y tonalidades mayores y brillantes. Estas se relacionan con las acciones heroicas de la protagonista y el tono alegre, cómico, llamativo y brillante de la serie. Algunas de las armonías menores o las disonancias se utilizan para transmitir acciones o sensaciones de peligro, tensión, o alerta. Por ejemplo, estas últimas sonoridades se utilizan ampliamente en el arco argumental del lobo y su lucha contra la protagonista (episodio 1).

### **Análisis *musivisual* de dos escenas**

#### **1. Escena “Rescate a Mamá (TP)”**

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 5
- Título de la serie: *Princess Knight*
- Título del capítulo: *Prince and Angel*
- Descripción del bloque: El príncipe (*Sapphire*) llega a tiempo de poder rescatar a su madre de la emboscada que le han tendido los villanos del castillo. Los villanos le habían proporcionado el suero de la verdad a la reina madre para sonsacarle información.
- Franja temporal: 23:39-23:46

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa (representativa en segunda funcionalidad)
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La función de la música en esta escena es la de indicar mediante los motivos principales una acción de la protagonista. En este caso una acción de rescate en la que se transmite también cierta sensación y emoción heroica, triunfal y épica.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo rítmico interpretada por la trompeta y caracterizada por un desarrollo sincopado. Se forma mediante movimientos de arco, movimientos arpegiados y salto entre los intervalos. Al final se sucede una pequeña escala en la flauta relacionada con la escena.

The image shows a musical score for three instruments: Trompeta (Trumpet), Acompañamiento (Accompaniment), and Caja (Drum). The score is written in 4/4 time and features a melodic line for the Trompeta, a bass line for the Acompañamiento, and a drum line for the Caja. The music is characterized by a syncopated rhythm and a heroic, triumphant feel.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso, el motivo de los dos primeros compases es el leitmotiv de la/el protagonista. Lo escuchamos en numerosas ocasiones a lo largo de los episodios acompañando las acciones de la princesa. Se trata del tema principal y central de la serie, variado de su *opening*.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: El ritmo se desarrolla mediante el acompañamiento, marcando los tiempos de compás y la caja figurando con su patrón rítmico el movimiento del caballo. Se interpreta en un tempo rápido de 150 pm. El ritmo se relaciona con el caballo y movimiento de la escena.
- Tipo de sincronía: Dura. Con elementos del *mickeymousing*

- Puntos de sincronía: La música comienza cuando empieza a cabalgar, la escala de la flauta a modo de *mickeymousing* remarca el salto desde el caballo y el posterior aterrizaje.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada
- Análisis armónico musical: Se interpreta una tonalidad MibM y una modulación a ReM
- Análisis armónico visual: Los acordes MibM y RebM crean cierta tensión hacia la situación de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta. Importancia en la sonoridad de las trompetas.
- Análisis tímbrico visual: Las trompetas representan a la protagonista mientras que la caja representa al caballo.

#### Códigos formales:

- Se produce un paralelismo (con utilización del *mickeymousing*) entre la estructura de la escena y de la imagen. Música/imagen coinciden en el tiempo. Se da un caso de forma cinematográfica.

#### Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena un uso de la música común a las bandas sonoras de los dibujos animados clásicos. Haciendo uso del leitmotiv de la protagonista, se sucede una pieza rítmica sincronizada con las imágenes y con la utilización del *mickeymousing* para representar y remarcar una acción determinada de la princesa. Esto también se relaciona con las series televisivas de los 60 y los nuevos elementos musicales, ya que se trata de la utilización del tema principal en una acción relevante de la narrativa y la música es la variación del *opening*.

## **2. Escena “Liberación”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 5
- Título de la serie: *Princess Knight*
- Título del capítulo: *The Devil Appears*
- Descripción del bloque: En el final del episodio vemos como el caballo volador ha perdonado a la princesa. Esta hace una promesa de ser fuerte, luchar por la justicia y no dejar que descubran su secreto.
- Franja temporal: 20:54-22:36 (final del capítulo)

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la función de la música es la de apoyar emocional y sentimentalmente las imágenes. Transmite una serie de emociones relacionadas con la escena como perdón, paz, heroicidad y la transmisión de un final feliz. También expresa las emociones y sentimientos de los personajes que protagonizan la escena.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La pieza se caracteriza por una melodía altamente fraseológica y expresiva desarrollada tanto por grados conjuntos, como por saltos amplios y movimientos ascendentes y descendentes. La pieza se forma mediante la repetición y variación de una misma melodía. Aparece por varios instrumentos y varias tonalidades hasta el final de la escena. En la siguiente imagen vemos dos de las repeticiones más importantes: el solo del violín que representa al personaje del caballo y el pasaje orquestal final que representa a la protagonista y su promesa. [El acompañamiento armónico de la imagen está realizado por el autor del trabajo para ver dicha armonía. No es el acompañamiento real de la pieza].

VIOLÍN

Armonía acompañamiento

Mi<sup>b</sup>M SOL<sup>m</sup> LA<sup>b</sup>M Si<sup>b</sup>M DO<sup>m</sup> Mi<sup>b</sup>M Si<sup>b</sup>M Mi<sup>b</sup>M

ORQUESTA

ARMONÍA

SOL<sup>m</sup> Si<sup>m</sup> DO<sup>m</sup> RE<sup>m</sup> Mi<sup>m</sup> SOL<sup>m</sup> SOL<sup>m</sup>



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Una variación de algunos de los giros melódicos de la pieza los hemos escuchado en varias ocasiones a lo largo del episodio acompañando las apariciones del caballo alado.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla de manera general en un tempo andante de 90 pm que se relaciona con el poco movimiento de la escena. Se presencian varios acompañamientos por pizzicatos y similares al tiempo/contratiempo que transmiten cierta elegancia y sensación alegre a la escena.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Algunas de las entradas musicales coinciden con los cambios de planos y personajes.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: Se desarrollan varias tonalidades a lo largo de la pieza. Dentro de cada modulación se mantiene el mismo patrón y relación entre acordes. Se produce un estiramiento armónico y cadencias rotas que dan a la pieza riqueza sonora y armónica.
- Análisis armónico visual: La sonoridad que se crea con el patrón armónico contribuye ampliamente a la transmisión de las emociones, sensaciones y sentimientos que se extraen de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta
- Análisis tímbrico visual: Se puede interpretar que el violín representa al caballo alado mientras que el viento metal y la orquesta al completo caracterizan al personaje protagonista. Un xilófono que se escucha en el acompañamiento puede representar unas estrellas en forma de reflejo que se ven en la imagen.

#### Códigos formales:

- Se produce una forma común entre la escena y la música, pero sin estar sincronizados rítmicamente. Cada entrada instrumental y tímbrica diferente se relaciona con un elemento distinto de la imagen y el argumento como el caballo, el castillo, la princesa, etc.

#### Conclusiones:

- Vemos otro uso en esta banda sonora distinto a la anterior escena. En esta ocasión no se aprecia ningún tipo de sincronía y la música se centra en el plano emocional y sentimental. Se sigue utilizando una instrumentación enteramente orquestal. En el análisis musical de esta escena podemos ver de manera más clara cuales son tanto las diferencias como los parecidos con los usos y estilos de la música en otras series contemporáneas.

### **Comentarios al episodio 29** [*Envy of Venus*]

[Este episodio se corresponde con el episodio 39 de la versión original]

En este episodio se recurre a una utilización puntual de la música en los momentos narrativos importantes a los que se quiere acompañar y cuando se quieren representar ciertos elementos. Aparece música junto con personajes, viajes, situaciones o acciones determinadas. En este episodio hay mayoría de melodías fraseológicas y expresivas que transmiten las emociones de los personajes principales. Se siguen utilizando también elementos vistos en capítulos anteriores como: un apunte musical breve indicando un elemento en la imagen (cambio de localización, arco argumental, personajes...); música figurativa y representativa de elementos y movimientos determinados; y un uso puntual del *mickeymousing*. Manteniendo la misma instrumentación y destacando instrumentos como arpa, xilófono, o la trompa que representa al caballo, presenciamos al final de este capítulo una repetición variada de uno de los temas ya analizados, representando un final feliz en la trama del episodio.

*Los problemas de la reina/Visita a la reina/Reina enferma/Amigo del cielo/Cabalgando en el cielo/Requisito cruel/Reina curada/Captura/Huida del castillo/Recuerdos/Caballero en peligro/Paseo con el caballero/Ataque a la princesa/Rescatar a la princesa/Combate con Gigante/Huellas misteriosas/Acoso a la princesa/Terrible tormenta/La princesa de siempre/Vuelta a la normalidad (final feliz)*

### **Comentarios al episodio 30** [*The Black Knight*]

En este capítulo se sigue haciendo una utilización puntual de la música en los momentos narrativos más relevantes. La música refuerza esos momentos indicando a su vez ciertos elementos. Percibimos en este episodio cierta sincronización entre la música y la imagen, pero sin utilizar abundantemente al *mickeymousing*, lo que si se hace en otros episodios. Uno de los elementos comunes a otros episodios es el apunte musical breve que indica cambios en la imagen como personajes o cambio de planos. Como elementos particulares del capítulo encontramos: una secuencia con variación y diversidad temática y contrapuntística; una transmisión de sensaciones relacionadas con la tensión, el peligro, o el dramatismo; y un estilo más jazzístico que orquestal en una de las piezas. Volvemos a presenciar la repetición temática del tema frecuente en varios finales de episodios.

*Aprendizaje/Búsqueda de la princesa/Perro terrorífico/Marcha malvada/Pena por los perros/Aventura en la nieve/Amenaza a la princesa/El encuentro/Extraño enfrentamiento/Black Knight/Avalancha/Princesa salvada/Preocupación en palacio/Animales terroríficos/Pesar por el enfrentamiento/Engaño/Lucha irremediable/Busca al cobarde/Encuentro con Madre/Final pacífico*

### **Comentarios a los episodios 31 y 32** [*Queen Icicle Part 1 – Queen Icicle Part 2*]

[Estos episodios se corresponden con los episodios 26 y 27 de la versión original]

En estos dos capítulos que tratan una misma historia (la cual durará 4 episodios) se hace un uso puntual de la música acompañando y reforzando muchos de los momentos más relevantes de la trama. La música cobra una funcionalidad narrativa y representativa de las emociones y sensaciones que acompañan dichos momentos argumentales. Una de las emociones más transmitidas es dramatismo hacia las penurias y problemas que está pasando la protagonista. Teniendo un uso más o menos común que los anteriores episodios, se sigue produciendo una representación y figuración sincronizada de los movimientos de los personajes, pero con mucha menos utilización del *mickeymousing*. Seguimos teniendo elementos comunes a la serie como los apuntes musicales breves que

indican cambios en la imagen como personajes, situaciones, espacios o localizaciones. Además, se produce una repetición del material temático tanto de los temas de la serie – motivos de *Chopi* y de la princesa– como temas específicos del capítulo –por ejemplo, los temas relacionados con los piratas. Uno de los elementos particulares del episodio es la utilización de la música diegética (con cierta mezcla con la extradiegética) que suena en el castillo y en la representación de las sirenas. La música sigue manteniendo un mismo estilo y utilización orquestal, destacando la voz de una cantante en el capítulo 32.

*Noche nevada/Reina de Hielo/Los villanos/Viaje de la princesa/Aprisionada/Desolación/Reino gris/Encuentro con la reina/Chopi apresado/Fuerza militar/Mensaje de guerra/España/Ataque a los reyes/Secuestro mágico/Reyes petrificados/Trampa a la princesa/Rescate a Chopi/Princesa engañada/Princesa en apuros/Pasos a ciegas/De nuevo capturada/Camino a casa/Castillo capturado/Soledad/Incertidumbre*

*Noche lluviosa/Recuerdos de la tragedia/Vitalidad robada/Huida/Libertad en el mar/Noche en el mar/Isla terrorífica/Serpientes gigantes/Escapar de los monstruos/Padres petrificados/¡Haré lo que sea!/Perdida en el mar/Piratas salvadores/El agua milagrosa/Ataque en el mar/Viaje turbulento/Preocupación/Isla extraña/Las Sirenas/Nuevo vestido/Llegada a la isla/Vista devuelta/Capitán Blood/Despedida*

### **Comentarios a los episodios 33 y 34** [*Queen Icicle Part 3 – Queen Icicle Part 4*]

[Estos episodios se corresponden con los episodios 28 y 29 de la versión original]

A pesar de no utilizar un hilo continuo, estos dos capítulos que cierran la historia de los dos anteriores hacen un uso frecuente y abundante de la banda sonora. Se utiliza la música en multitud de momentos con elementos importantes del argumento como personajes, localizaciones, o acciones determinadas. Cobra la música entonces una funcionalidad principalmente narrativa, acompañando las partes importantes del argumento. En este acompañamiento se produce también una representación tanto del plano emocional como del movimiento y las acciones. Se transmiten constantemente sensaciones de tensión, peligro y dramatismo, así como emociones y sensaciones heroicas. Se vuelve a utilizar la representación y figuración del movimiento con un uso abundante del *mickeymousing*, sobre todo en el capítulo 34. Se siguen utilizando también los elementos comunes a los otros capítulos como el apunte musical breve indicando ciertos cambios específicos en la imagen, o la repetición del material temático de la princesa y de *Chopi*. Por ejemplo, el leitmotiv de la flauta que representa a *Chopi* se utiliza en numerosas ocasiones a lo largo del capítulo 34, reforzándose además con momentos *mickeymousing*. De la misma manera se produce una repetición temática de los temas específicos de los episodios. Por tanto, en estos episodios se recurre a un uso más o menos común de la banda sonora a los dos anteriores, destacando en estos una mayor utilización musical y mayor utilización de los motivos principales de trompeta. Estos últimos indican el final feliz y acciones heroicas de la protagonista.

*Penurias de la princesa/Dura travesía/Llegada segura/Isla terrorífica/Determinación/Soldados/Advertencias/Captura al caballero fantasma (TP)/Bodega extraña/Las minas de la Reina/Súper arma descubierta/Ejército preparado/Reina Icicle/León de hierro/Caballos liberados (TP)/Discurso de guerra/Hacia Silverland/Chopi desaparecido/Hacia el rescate de los padres/Acontecer terrorífico*

*Los problemas de la princesa/Destrucción y desolación/Ataque a los ciudadanos/Chopi salvado/Padres en peligro/Padres liberados/Ataque a los Reyes/Princesa capturada/Terrible tormenta/Princesa rescatada/Noche tranquila/Padres perdidos/Regreso a Silverland/Intrusos/Princesa impostora/Padres apresados/Plan de rescate/Plan de ayuda/La ayuda de Chopi/Trabajos forzados/Chopi al rescate/En palacio/Tempestad de nieve/Esclavos liberados/Reunión con Icicle/La prisión/Impostora descubierta/Icicle Rehén/Tren destructor/Ataque al castillo helado/Persecución (TP)/Castillo conquistado/De vuela a Silverland/De nuevo en el hogar*

### **Comentarios a los episodios 37 y 38** [*The Snow Eagle – The Ghost Ship*]

[Estos episodios se corresponden con los episodios 44 y 45 de la versión original]

En estos capítulos volvemos a tener en el plano musical los elementos comunes en varios episodios a lo largo de la serie. Principalmente se sigue manteniendo un estilo orquestal con utilización recurrente de la sonoridad que crea el viento metal. Así mismo, se recurre a una utilización puntual y narrativa en ciertos momentos relevantes. En este acompañamiento narrativo se representa también el plano emocional y sensorial con sensaciones mayoritarias de tensión, peligro, sospecha o preocupación. De la misma manera se hace una representación abundante de los movimientos de la imagen con numeroso uso de la técnica del *mickeymousing*. Los otros elementos comunes que aparecen de forma relevante son el apunte musical breve y la repetición temática. Se utiliza el apunte musical para los cambios de personajes, localizaciones o arcos argumentales. Se recurre a una repetición temática tanto dentro del capítulo como a lo largo de la serie, ya que en estos episodios escuchamos los temas relacionados con el *Capitán Blood* (presenciados en otros episodios) y los motivos de la flauta que representan a *Chopi*. Igualmente, en el capítulo 37 la repetición temática del tema de los malvados la hemos escuchado en episodios anteriores. Por último, se sigue presentando una alta sincronía imagen-música.

*Noche tormentosa/Tormenta problemática/Águila de hielo/Mañana “tranquila” /Bosque nevado/Soldado blanco/Al rescate/Vigilados/The Snow Eagle/Ataque al castillo/Sala de munición/Hacia el puente/Ataque de los soldados blancos/Potencia de fuego/Enterrados en la nieve/Ataque al Cañón/Amenaza destruida/Cañón enterrado/Final soleado*

*Barco misterioso/Recuerdos de Blood/Barco sospechoso/Capitán Blood/Plan de los villanos/Nuevos tripulantes/Cena en el barco/Noche en el barco/The Ghost Ship/Barco deshabitado/Traidor/Chopi capturado/Ataque/Tripulación en peligro/Skull Island/Ataque a la isla/Fiesta pirata/Emboscada y combate/Isla conquistada/Blood Herido/Nueva despedida*

### **Comentarios a los episodios 39 y 40** [*The Butterfly Witch – The Daughter of Satan*]

[Estos episodios se corresponden con los episodios 36 y 37 de la versión original]

En estos dos capítulos tenemos una utilización puntual de la banda sonora en aquellos momentos relevantes de la trama de los episodios en los que se quiere transmitir o indicar un elemento determinado. Cobra entonces la banda sonora una funcionalidad principalmente narrativa. A la misma vez representa ciertas sensaciones y emociones de peligro, tensión, sospecha, dramatismo, o comicidad y entretenimiento en el capítulo 40. Justificando la funcionalidad narrativa se recurre también a la repetición temática. En el capítulo 39 escuchamos los temas recurrentes del personaje de *Frank* y la melodía (analizada anteriormente) que se repite al final de varios de los episodios. Así mismo, en el capítulo 40 escuchamos en numerosas veces los leitmotiv de la princesa y *Chopi* acompañando las acciones de estos personajes. Con respecto a elementos comunes con otros episodios encontramos el apunte musical breve –indicando cambios determinados de las imágenes–, y un uso de la representación y figuración del movimiento con el *mickeymousing* –más utilizado en el episodio 40 que en el 39. Escuchamos de nuevo algunos instrumentos de metal como la trompa figurando los personajes principales (en este caso *Frank*), o el sintetizador y sonidos electrónicos representando a los villanos.

*Cabalgando en el bosque/Ayuda en secreto/Persecución/Mariposas sospechosas/Bruja terrible/Amenaza/Nueva misión/Ghost Knight/Incursión/Robo/Frank enfadado/Princesa preocupada/Trampa a la princesa/Amanecer/Princesa*

*capturada/Huida/Frank al rescate/Captura a Frank/Frank hipnotizado/Combate a la bruja/Cabaña destruida/Final feliz*

*La montaña de Satán/Princesa al rescate (TP)/Combate (TP)/Cuartel destruida/Vuelta a casa (TP)/El poder de Satán/Bondad de Linda/Descanso de Chopi/Extraño juego/Resolución de la princesa/Prueba de poderes/Ataque mágico/Princesa capturada/Chopi al rescate/Nuevo ataque/La cueva de Satán/Planta terrorífica/Experimentos malvados/Chopi al ataque/Poderes de Linda/Despertar de la princesa/Combate contra Satán (TP)/Rescate de Linda*

### **Comentarios a los episodios 43 y 44** [*The Magic Spell Part 1 – The Magic Spell Part 2*]

En estos capítulos que forman una pequeña historia tenemos una utilización narrativa y representativa de la música. Escuchamos puntualmente la banda sonora acompañando momentos argumentales relevantes en los que se representan determinados elementos. Justificando la funcionalidad narrativa escuchamos una repetición temática en algunos momentos argumentales importantes. Por ejemplo, escuchamos en numerosas ocasiones el motivo o leitmotiv de *Linda* y su transformación en gata cuando vemos a este personaje. De igual manera se produce una repetición de otros temas de la serie como el leitmotiv de la princesa. El plano representacional de la banda sonora transmite y expresa sensaciones y emociones variadas de tensión, peligro, dramatismo, comicidad (muy abundante) o heroicidad. También se recurre en bastantes ocasiones a la representación y figuración de movimientos y la utilización de *mickeymousing*, muy utilizado, por ejemplo, en las secuencias de *Linda* y sus diferentes transformaciones. Seguimos presenciando otros elementos comunes a los diferentes capítulos como los apuntes musicales breves que indican un cambio de escena o arco argumental, y la utilización de la trompeta en las acciones más heroicas de los protagonistas. Escuchando la misma instrumentación y estilo musical, presenciamos en estos episodios algunos cambios como una variedad en el desarrollo musical (utilización de pizzicatos) y más frecuencia de compases en 3/4.

*Cocina del infierno/El regreso de mamá demonio/El hogar/Silverland/Sueños de Sapphire/Trampa a la princesa/Marioneta (TP)/Transformación de Linda/Paseo entre amigas (TP)/Engaño a los guardias/Camuflaje/Sueño de Frank/Amor de Frank/Familia demoníaca/Doncella/Ayuda de Linda/Huida/Madre demoníaca/Magia terrorífica/Reino de piedra/Desesperación/Juntos/Sorpresa de Frank/Príncipes en apuros*

*Recuerdos de la trama/El dilema de Linda/Frank al rescate/Cueva demoníaca/Prisión de la princesa/Gato engañoso/Nueva transformación/Mentira arriesgada/Acusación cruel/Nueva captura/Preparación al ataque/Nueva Linda/Encuentro con Linda/Incurción en la cueva/Árbol maldito/Subida a la cueva/Plan en marcha/Ciegos/Huida de la cueva/Silverland/Salvación de Linda/Busca a Linda/Despedida de Linda*

## GEGEGE NO KITARO (1968)

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 65
- Episodios analizados: 11 [Nº1-11]
- Producción: *Toei Animation*
- Dirección: Varios por episodio
- Guion: Masaki Tsuji
- Obra original: Manga de Shigeru Mizuki
- Compositor: Taku Izumi
- Año de producción: 1968 (Emitido hasta 1969)
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Acción, comedia, supernatural, sobrenatural

## 2. Argumento:

- *Kitaro* es un chico joven que vive con una pandilla de fantasmas y figuras del folclore japonés. El espíritu de su padre posee uno de sus ojos, al cual le crecen pequeñas piernas y brazos y puede escalar hasta el pelo. Su vida puede ser extraña en algunos detalles, pero *Kitaro* es un simpático y normal niño japonés que usa varios trucos y artículos mágicos, como su chaleco y zapatos de madera, para ayudar a sus amigos humanos y no-humanos a resolver los problemas que suceden en sus vidas.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas de los episodios 1, 2 y 3. Tema principal (TP)

- |                                   |                              |                               |
|-----------------------------------|------------------------------|-------------------------------|
| - 1. (Ep.1) El bate               | 23. Revancha                 | 45. Regreso de las almas      |
| - 2. El partido                   | 24. Amanecer                 | 46. Héroe [Final] (TP)        |
| - 3. Niño extraño (TP)            | 25. Victoria nacional        | 47. (Ep.3) Ser extraño        |
| - 4. Resultados                   | 26. Final (TP)               | 48. Carta amenazante          |
| - 5. De nuevo el niño (TP)        | 27. (Ep.2) Aterrado          | 49. Futura destrucción        |
| - 6. Cementerio                   | 28. Timador (TP)             | 50. Paseo solitario (TP)      |
| - 7. Seré castigado               | 29. El baño                  | 51. Aldea triste              |
| - 8. Personajes terroríficos      | 30. ¿Yokai?                  | 52. Ofrenda                   |
| - 9. Enfrentamiento               | 31. Espíritus                | 53. Combate                   |
| - 10. Apuestas                    | 32. Guitarra aterradora      | 54. Ataque de <i>Tantanbo</i> |
| - 11. El robo del bate            | 33. Petición de <i>Yasha</i> | 55. Entierro                  |
| - 12. Amenaza <i>Yokai</i>        | 34. Anuncio local            | 56. Marcha al castillo (TP)   |
| - 13. Estadio inusual             | 35. Evacuación               | 57. <i>Yokai Castle</i>       |
| - 14. <i>Yokai team</i>           | 36. Ladrón de almas          | 58. <i>Yokai</i> terrorífico  |
| - 15. Presentaciones              | 37. Demasiado tarde          | 59. Absorción                 |
| - 16. Partido terrorífico (TP)    | 38. Ataque                   | 60. Forma de papel            |
| - 17. Bateo complicado            | 39. Turba al ataque          | 61. Secretos                  |
| - 18. Nuevas normas               | 40. Apresado (TP)            | 62. Rescate                   |
| - 19. Partido “real”              | 41. La hoguera               | 63. Vuelta a la aldea         |
| - 20. Pitcher <i>Kitaro</i> (TP)  | 42. Verdadero <i>Yasha</i>   | 64. Chanchako [Final] (TP)    |
| - 21. <i>Kitaro</i> bateador (TP) | 43. Rescate y Engaño         |                               |
| - 22. Descubierta                 | 44. Combate de <i>Kitaro</i> |                               |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- La banda sonora de esta obra presenta principalmente una funcionalidad narrativa. Mediante una utilización puntual de la música, acompaña elementos narrativos importantes como personajes, situaciones, combates, localizaciones, acciones, objetos, etc. De la misma manera en este acompañamiento se expresan en las escenas sensaciones de miedo, tensión, misterio sospecha, así como comicidad, entretenimiento, alegría o felicidad. Por esto último la banda sonora tiene también

funcionalidad representativa de emociones y sensaciones. Otras emociones percibidas son la tristeza, desolación, dramatismo, heroicidad o triunfalismo. Otro elemento que determina la funcionalidad narrativa es la repetición del material temático. Se repiten a lo largo de estos tres episodios el tema principal de la serie (derivado del *opening*), que acompaña muchas de las apariciones y acciones del protagonista *Kitaro*, así como otros temas que transmiten sensaciones concretas de peligro y miedo, o acciones de batalla o evacuación. Se aprecia en la banda sonora otros recursos como un apunte musical breve que indica la aparición o cambio de un elemento determinado en la imagen. De hecho, la mayoría de los temas indicados en la tabla de pistas son muy cortos en duración. En este apunte breve también podemos escuchar los motivos y notas principales de la banda sonora. En el capítulo 2 se recurre también a una utilización de la música diegética que se justifica por la trama y argumento concreto del episodio. En resumen, estamos ante una banda sonora común con otras obras de los años 60. Comparten elementos como: frecuencia del tema principal derivado del *opening*; utilización puntual de la música en los momentos más relevantes; transmisión de emociones, sensaciones y acciones; y utilización del apunte musical breve. De igual manera, en algunos momentos se aprecia cierta sincronía entre la imagen y la música.

### **Análisis general de la banda sonora**

En la banda sonora presenciamos los instrumentos orquestales de manera reducida, con la escasa utilización de la orquesta al completo. Destacan especialmente las cuerdas (realizando los trémolos comunes que expresan tensión), el clarinete, clarinete bajo, la flauta, la trompeta, el trombón, el saxofón, el piano, o el sintetizador. Este último instrumento es frecuente a lo largo de los episodios. En la percusión escuchamos de manera relevante las cajas, los timbales, y varios xilófonos. Otro instrumento utilizado es la guitarra acompañando solos fraseológicos de las maderas. Veremos que este último elemento se utiliza en varias bandas sonoras de series contemporáneas.

La banda sonora alterna de manera variada melodías fraseológicas y expresivas con rítmicas y ágiles. Ambos tipos se adaptan a las características y sensaciones de cada escena, ya sean relacionadas con las sensaciones de peligro o comicidad, o las diferentes acciones. De igual manera que en la melodía ocurre con el elemento rítmico. La armonía de la banda sonora también se presenta de manera variada. Sonoridades mayores y brillantes que se relacionan con las escenas alegres, cómicas o felices, se alternan con sonoridades menores, apagadas y disonantes (quizás las más mayoritarias), que se relacionan con las sensaciones de tensión, peligro, miedo, misterio o preocupación. Estas últimas sensaciones se relacionan directamente con la ambientación de la trama y argumento de la serie.

### **Análisis *musivisual* de dos escenas**

Analizamos a continuación dos escenas que ejemplifiquen lo comentado y analizado en los apartados anteriores.

## 1. Escena “Partido terrorífico (TP)”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 4
- Título de la serie: *Gegege no Kitaro*
- Título del capítulo: *Ghost Nighter*
- Descripción del bloque: Se procede al partido de béisbol entre el equipo de *Yokais* y el equipo de los jóvenes humanos.
- Franja temporal: 15:08-15:28

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la función de la música es la de indicar mediante el tema principal una acción importante en la trama (el partido de béisbol que organiza el protagonista *Kitaro*). A la misma vez expresa en la escena una sensación cómica y entretenida

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo rítmico caracterizada por el movimiento arpegiado, las figuraciones rápidas y agrupaciones de amalgama. Se forma mediante el tema principal de cuatro compases y su posterior desarrollo. En la primera parte de la siguiente imagen podemos ver la melodía de la trompeta en la escena que se está analizando. La segunda parte corresponde al tema principal, el cual se ha escuchado en la primera aparición de *Kitaro* en el capítulo, minuto 03:53.

The image displays two staves of musical notation. The upper staff, labeled 'TROMPETA', features a melodic line in 4/4 time with a key signature of one flat. It includes a triplet of eighth notes and is marked with accents. The lower staff, labeled 'GUITARRA ELÉCTRICA' and 'FLAUTA', provides a rhythmic accompaniment with a similar triplet and accents. The notation is presented in a clean, black-and-white format.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante el tema principal de la serie y del personaje protagonista. Escuchamos el tema (y variaciones del mismo) en varias ocasiones a lo largo de los diferentes episodios. En la tabla de pistas musicales se distingue este tema con la indicación (TP). Se trata además de la variación instrumental del *opening*.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Se interpreta un ritmo similar al de marcha, marcado por el patrón rítmico que realiza la caja en un tempo de más o menos 125 pm. Se relaciona con la acción y movimiento de la imagen y la sensación de comicidad.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La música comienza a la misma vez que *Kitaro* realiza el primer lanzamiento y finaliza a la vez que marca el último strike y eliminan al bateador. Algunos de los cambios de plano coinciden con el ritmo musical.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada
- Análisis armónico musical: En la escena analizada se mantiene una tonalidad estable de Re m. Mantiene las relaciones de tensión/reposo.
- Análisis armónico visual: La sonoridad menor y uso de disonancias contribuye a crear la sensación particular de la obra. También se relaciona con que el tema principal de la serie siempre se presenta en tono menor, representando la ambientación fantasmal de la trama.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Agrupación de viento metal y percusión. Relevancia en la trompeta solista que interpreta la melodía.
- Análisis tímbrico visual: La trompeta se relaciona con el personaje protagonista.

#### Códigos formales:

- No se aprecia una forma común entre la estructura de las imágenes y la estructura musical más allá de su coincidencia en el tiempo.

#### Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena un uso común en las series contemporáneas. Una variación del tema principal del *opening* indica una acción del protagonista importante en la trama y se expresan a la vez ciertas sensaciones. Se elimina por completo la música excesivamente sincronizada, la representación del movimiento y técnicas como el *mickeymousing*.

## **2. Escena “Evacuación”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 3

- Título de la serie: *Gegege no Kitaro*
- Título del capítulo: *Yaksha*
- Descripción del bloque: El pueblo es evacuado por orden de *Kitaro* para que el *Yokai* no robe más almas ni ataque a los demás niños del pueblo.
- Franja temporal: 11:11-11:35

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Mayoritariamente primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiagética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música en esta escena indica una acción con mucho movimiento. Se transmite mediante la música una sensación de tensión, peligro, nerviosismo y cierto dramatismo.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La melodía se caracteriza por ser de tipo rítmico y desarrollada por corcheas y movimientos sincopados. La pieza se forma mediante la introducción rítmica del timbal realizando las mismas figuraciones y patrón rítmico de la melodía. Posteriormente se desarrollan unos acordes dramáticos en forma de pregunta-respuesta, y por último la melodía que interpreta el trombón. En la siguiente imagen vemos la melodía principal que indica el nerviosismo y sensaciones de la escena.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante uno de los temas frecuentes de los capítulos que se utiliza para acompañar escenas con mucha acción y que transmitan las sensaciones de peligro, miedo, nerviosismo, y cierto dramatismo. Por ejemplo, en el capítulo 3 (titulado *Yokai Castle*), lo escuchamos en el minuto 14:58, acompañando el momento en el que *Kitaro* es atacado por un espíritu cuyo poder es mover el pelo a voluntad.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Los timbales realizan un patrón rítmico precipitado en un tempo de más o menos 120 pm, que se relaciona con el movimiento y sensaciones transmitidas en la escena.

- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza cuando se da la voz de alarma y finaliza cuando aparece la señal mágica que corta el paso al autobús que está evacuando a los habitantes del pueblo. Sin formar parte de la pieza o la banda sonora, un xilófono remarca la aparición por arte de magia de la señal (apunte breve sincronizado).

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal (uso de disonancias)
- Tipos de acordes: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza parece no tener un centro tonal estable, siendo una sucesión de varios motivos caracterizados por la disonancia de segunda menor. Hacia el final de la melodía se insinúa una tonalidad de Sol menor.
- Análisis armónico visual: Las disonancias y sonoridad dura que se crea contribuye a transmitir las sensaciones de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Grupo de viento metal y percusión, timbal caja y plato.
- Análisis tímbrico visual: La dureza del trombón se relaciona con la tensión y sensaciones de la escena.

#### Códigos formales:

- No se percibe una forma común imagen-música más allá de su coincidencia en el tiempo.

#### Conclusiones:

- Vemos cómo una instrumentación reducida acompaña una de las escenas con acción y movimiento y una sensación determinada. También sirve de ejemplo de cómo una misma pieza se puede utilizar en diferentes escenas cuyo elemento común es una sensación concreta. Podríamos decir en este caso que se trata de un tema específico para situaciones de tensión, peligro, o dramatismo.

#### **Comentarios a los capítulos 4 y 5: [Vampire La Seine – Great Sea Beast Part I]**

En la banda sonora de estos episodios encontramos elementos comunes y muy parecidos a los anteriores. Se recurre a un uso puntual de la música en los momentos narrativos más relevantes (personajes, acciones o situaciones), y en los que se quieren transmitir ciertas sensaciones determinadas. Así mismo, se produce una repetición del material temático, ya sea del tema principal de la serie, como de los otros temas analizados que se utilizan en escenas de acción y peligro. Por ejemplo, el tema analizado anteriormente (análisis 2) se utiliza en las piezas *Casa en llamas* (ep. 4) y *Remolino de Kitaro* (ep. 5). Seguimos presenciando también el apunte musical breve que indica un elemento de la imagen o trama. Otro recurso de estos capítulos es la música figurativa. Por ejemplo, la música a modo de vals en 3/4 que representa la ciudad de París en el capítulo 4, o la música que representa la tribu en el capítulo 5. Seguimos contando con la misma instrumentación

reducida que en los episodios anteriores, destacando en estos el sintetizador, un solo de clarinete en el capítulo 4, o la utilización de la orquesta al completo en el capítulo 5.

*París/Danza asesina/El vampiro/En busca de Kitaro/El torpe Nezumi/Administración/Kitaro (TP)/Trampa/Noche amenazante/Ataque/Kitaro derrotado/La cabaña (TP)/El regreso de los zapatos/Los zapatos/Combate oscuro/Hanazawa en peligro/Engaño/Amanecer/De nuevo el zapato/Noche en el campo/Chimenea en llamas/Casa en llamas/El regreso de Kitaro (Variación del TP)*

*Monstruo terrorífico/Contrato a Kitaro (TP)/Mañana en el aeropuerto/Amistad/Despegue y viaje/Busca de agua (TP)/Llegada del monstruo/La sangre del monstruo/Emboscada/Tribu local/Kitaro traicionado/Huida/Espera infinita/Barco al rescate/Odio a Kitaro/Aguja asesina/Transformación de Kitaro/Regreso triunfal/Ataque a Kitaro-monstruo (TP)/Remolino de Kitaro/Tristeza en la cabaña/Esperar por Kitaro [continuará] (TP)*

### **Comentarios a los capítulos 6 y 7: [Great Sea Beast Part 2 – Ghost Train]**

En estos episodios hay una utilización puntual de la música en los momentos narrativos más importantes o en los que se quieren transmitir ciertas sensaciones. Estas sensaciones son principalmente tensión, dramatismo y tristeza en el episodio 6; o comicidad y miedo en el capítulo 7. Presenciamos también en el episodio 6 la utilización de melodías fraseológicas expresivas de emociones melancólicas y tristes. En estos episodios se continúan con los mismos recursos de: un apunte musical breve marcando cambios de la imagen o del argumento –mayormente utilizados en el capítulo 6–; y una repetición del material temático del tema principal u otros temas relacionados con las acciones y sensaciones de la imagen. En el episodio 6 se repite a menudo un mismo tema acompañando las apariciones del monstruo gigante. Se sigue manteniendo una instrumentación similar a otros episodios, destacando en estos la guitarra, el clarinete, el fagot, el saxofón, los xilófonos, o instrumentos eléctricos que transmiten la sensación de misterio en el tema principal. En resumen, la banda sonora mantiene los mismos usos y recursos en estos episodios que en los anteriores.

*Recuerdos/La llegada del monstruo/El puerto/Ataque sin intención/Tristeza de Kitaro-monstruo/La amistad de Keiko/En busca de la verdad/Soledad del monstruo/Súper robot/Duro combate/Huida/Amenaza de bomba/Segundo asalto/Bomba atómica/Kitaro en peligro/Rescate marítimo (TP)/Ataque traidor/Última esperanza/Cuervos salvadores/Nezumi ayuda/Experimentos de rescate/Vuelta a ser Kitaro/De vuelta a casa*

*Paseo entre trenes/Fantasma juguetero/Pasaje del miedo (TP)/Instinto detector/Propio espectáculo/Recaudación/Yokai Show/Visitantes agresivos/Travesuras/Monstruos reales (TP)/Humanos tontos/Busca de Kitaro (TP)/Pelea de bar (TP)/Noche terrorífica/Pasajeros transparentes/En marcha/Bella dama/Sin cara/Parada aterradora/Fantasmas en el tren/Broma devuelta (TP)*

### **Comentarios a los capítulos 8 y 9: [Old Man of the Mirror – The Look-Up Priest]**

A pesar de seguir presenciando una utilización puntual, en estos capítulos se recurre en mayor medida a la banda sonora acompañando mayor número de momentos narrativos. No obstante, se produce una constante repetición de temas y elementos musicales ya utilizados y escuchados a lo largo de los episodios anteriores. Estos temas repetidos se utilizan principalmente para indicar ciertas acciones y transmitir las sensaciones relacionadas con las tramas misteriosas y terroríficas de los capítulos y de la obra. Por lo que en este sentido se justifica la funcionalidad narrativa de la banda sonora al utilizar mayormente los mismos temas. Se recurren también a otros elementos comunes como la utilización del tema principal en las acciones del protagonista *Kitaro* y el apunte musical breve indicando un elemento de la imagen o el cambio de un arco argumental. Por estos mismos motivos se sigue presenciando una misma utilización instrumental, sonora y armónica.

*La ciudad de Tokio/Persecución (TP)/Espejo misterioso/Comida tranquila/Busca a Oyama (TP)/Viejo espejo/Espejo terrorífico/Kitaro apresado/Niña secuestrada/Falso susto/Recuerdos de la sirvienta/Dinero falso/Viejo Yokai/Busca del Yokai (TP)/Aldea solitaria/Nezumi atrapado/Sucesos invisibles/El cuerpo de Kaori/Amanecer/Nezumi invisible/La casa del viejo/Dentro del espejo/Combate/Acorralado/Falso Nezumi/Espejo destruido/El regreso de Kaori/Final (TP)*

*Paseo en bici/Algo extraño/Almuerzo/Advertencia/Niño valiente/Lugar misterioso/Heroico/Ser en miniatura/Ráfaga secuestradora/Aparece Kitaro (TP)/Niños asustados/Conversaciones (TP)/Escalada del monte/Lookup Monster/Apresado/Yokai School/Poderes de viento/Huida/Kitaro desaparecido/Prueba (TP)/Noche cansada/Trampa/Ser poderoso/Reconstrucción/Vuelta de Chosuke (TP)*

### **Comentarios a los capítulos 10 y 11:** [*The Great Yokai War 1 – The Great Yokai War 2*]

En estos dos episodios que relatan una misma historia tenemos una utilización puntual de la música de forma narrativa. Escuchamos banda sonora en situaciones, personajes, acciones, localizaciones o combates. También se recurre a una utilización representacional de la banda sonora expresando en muchas de esas situaciones determinadas sensaciones. Por ejemplo, las sensaciones más escuchadas son las relacionadas con la tensión, el miedo, el nerviosismo, el peligro, o la comicidad. Justificando la funcionalidad narrativa en estos episodios se utiliza nuevo material temático que caracteriza y acompaña los nuevos elementos de la trama (recurso de los temas de arcos argumentales). Por ejemplo, la pieza que acompaña al barco de los monstruos occidentales cuando llegan a Japón. De la misma manera, se siguen utilizando los demás temas escuchados a lo largo de los anteriores episodios. También se sigue utilizando de forma puntual los motivos y tema principal de la obra y del personaje *Kitaro*. Otro elemento a destacar de estos episodios es el apunte musical breve que indica sucesos importantes como apariciones de personajes o cambio de componentes argumentales. Se presencia en mayor medida que anteriores episodios cierta sincronía entre los cambios y cortes de plano y el corte musical, ambos acaban en el mismo tiempo. Seguimos escuchando una instrumentación y sonoridad similar a lo largo de la banda sonora, destacando en estos episodios un mayor uso de la trompeta solista en algunas de las situaciones de los nuevos personajes. Al final del último episodio escuchamos una pieza expresiva y fraseológica de una emoción cercana a la tristeza y la melancolía hacia el funeral y los sacrificios consecuencia de la guerra entre monstruos.

*Noche londinense/Inspección/Ojo gigante/Noticias (TP)/Mundo Yokai/Barco extraño/Evacuación/El hospital/Kitaro aparece (TP)/Nezumi a las suyas/Muchos Yokais/Marcha a la isla (TP)/Nezumi rezagado/La bruja/Momen vs la bruja/Momen derrotado/Monstruos occidentales/Kitaro al rescate/Héroe Nezumi/Engaño de Nezumi/Kitaro está muerto/Pelea entre monstruos/Amanecer esperanzador/Nezumi traidor/El rey Ojo/Fortaleza [continuará] (TP)*

*Recuerdos/Nuevo combate entre monstruos/Yokais derrotados/Amenaza a Kitaro/Rescate de Chanchanko/Ataque a la cueva/Engaño de Kitaro/Amigos derrotados/Detención del río/Encuentro con padre (TP)/Kitaro hipnotizado/Desesperación/Humanos descubiertos/Ataque a la bruja/Planes de conquista/Padre salvado/Brutal tormenta/Ataque a los humanos/Barco abordado/Kitaro al contraataque/Humano en apuros/Funeral y sacrificios/Final (TP)*

*DORORO* (1969)*DORORO TO HYAKKIMARU*

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 26
- Episodios analizados: 18[Nº1-14; Nº23-26]
- Producción: Tatsuo Shibayama. *Fuji Television Network* y *Mushi Production*
- Dirección: Gisaburo Sugii
- Guion: Shuji Hirami, Taku Sugiyama, Tooru Sawaki y Yoshitake Suzuki
- Obra original: Manga de Osamu Tezuka
- Compositor: Isao Tomita
- Año de producción: 1969
- Duración: 27 minutos por episodio
- Género: Acción, horror, violencia, aventura, sobrenatural, amistad, histórico

## 2. Argumento:

- *Hyakkimaru* es un joven hombre que carece de 48 partes de su cuerpo, debido a que le fueron arrebatadas por demonios antes de su nacimiento, como pago al conceder el deseo de su padre, *Kagemitsu Daigo*, de tomar el control del país. Cuando el bebé nació, le faltaban 48 partes de su cuerpo, y así fue abandonado en la riberas de un río. Ahora, *Hyakkimaru* ha crecido y ha obtenido prótesis que sustituyen sus partes robadas, para así poder eliminar a los 48 demonios que tomaron su cuerpo y poder recuperar sus partes perdidas. A su lado en la aventura está el joven ladrón *Dororo*, con quien entabla una profunda y fuerte amistad fraternal.

3. Tabla de pistas musicales: Pistas de los episodios 1-3. TP (Tema Principal). TO (Tema del *Opening*). TD (Tema de *Dororo*)

- |  |  |                                   |
|--|--|-----------------------------------|
| - 1. (Ep.1) El deseo de los demonios         | 15. Los ojos de <i>Hyakkimaru</i>      | 29. Simio aterrador               |
| - 2. Promesa de sangre                       | 16. Simio extraño                      | 30. Empieza el viaje              |
| - 3. Nacimiento de <i>Hyakkimaru</i>         | 17. Historia de <i>Hyakkimaru</i>      | 31. Noche silenciosa              |
| - 4. Abandono del niño                       | 18. Extraña dama                       | 32. Amanecer (TO)                 |
| - 5. Joven samurái                           | 19. Palabras del espectro              | 33. Señora <i>Bandai</i>          |
| - 6. Muerte                                  | 20. El viaje de <i>Hyakkimaru</i> (TP) | 34. Apresados                     |
| - 7. Joven ladrón (TD)                       | 21. El viejo monje                     | 35. Demonio de agua               |
| - 8. Robo en el campamento (TD)              | 22. Viaje con el monje                 | 36. Pelea de <i>Dororo</i> (TD)   |
| - 9. Tristeza de <i>Dororo</i> (TP)          | 23. Niños abandonados                  | 37. Venganza de <i>Hyakkimaru</i> |
| - 10. Ataque a <i>Dororo</i>                 | 24. Preciosa <i>Mio</i>                | 38. La verdad de <i>Bandai</i>    |
| - 11. Nuevos amigos                          | 25. El amor del guerrero               | 39. Busca del monstruo            |
| - 12. <i>Dororo</i> y <i>Hyakkimaru</i> (TP) | 26. La muerte de <i>Mio</i>            | 40. Monstruo aterrador            |
| - 13. (Ep.2) El niño abandonado              | 27. Rabia de <i>Hyakkimaru</i>         |                                   |
| - 14. Resumen                                | 28. (Ep.3) Recuerdos                   |                                   |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- En los tres episodios analizados escuchamos una utilización muy puntual de la música. Esta utilización puntual hace que la banda sonora tenga una funcionalidad narrativa –al aparecer en momentos argumentales importantes–, pero presenta más peso e importancia en la expresión de emociones, sensaciones, y estados de ánimo de los personajes y de las escenas. Principalmente, la banda sonora indica y expresa el plano emocional y sensorial en mayor medida que las acciones de los personajes y del argumento. Por lo que en esta función descriptiva de emociones y sensaciones se transmite generalmente tensión, miedo, peligro, nerviosismo, dramatismo, desolación, tristeza, angustia, soledad, amistad, amor, y cierta alegría o entretenimiento en escasos momentos. Como parte importante de los elementos

narrativos de la banda sonora –aparte de su utilización en presentación de personajes, localizaciones o situaciones–, encontramos repetición del material musical en temas que acompañan algunos personajes o algunas situaciones argumentales. Por ejemplo, escuchamos un tema concreto que acompaña mucha de las apariciones del personaje *Dororo*; este tema se caracteriza también por representar la actitud del personaje mediante un carácter juguetón y alegre. Además, se interpreta mediante un *sakuhachi* y elementos musicales de la tradición japonesa. Otros ejemplos son: el tema principal del coro que acompaña algunas de las acciones o apariciones de *Hyakkimaru*; la melodía triste y emocional del personaje de *Mio*, o el solo de *shamisen* que acompaña al monje. Dentro del tema principal, se hacen amplias variaciones que se adaptan a las emociones o carácter argumental de las escenas en las que aparece. Como parte importante de la representación emocional encontramos mucha simbología entre la música y la imagen. Se destaca el tema *Abandono del niño*, interpretado de manera triste mediante una flauta solista, sin acompañamiento, mientras vemos en las imágenes al solitario recién nacido abandonado en el río. Otros elementos que destacan en la banda sonora de estos tres episodios son: una fuerte influencia de la música tradicional japonesa (que hace una figuración directa de la época en la que está ambientada la serie); apuntes musicales breves que indican la aparición de ciertos elementos de la imagen (por ejemplo, el acorde de *shamisen* en algunas apariciones de *Hyakkimaru* o la orquesta en los títulos de episodio); una mezcla de temas de diferentes personajes y situaciones (por ejemplo, la pieza *Empieza el viaje* mezcla los temas de *Dororo* y el tema principal); la música diegética de los cantos del monje ciego; las voces masculinas del coro que hacen figuración de elementos como la muerte o la heroicidad; y la utilización de agrupaciones reducidas de viento metal similares a otras series contemporáneas. En resumen, estamos ante una banda sonora en la que tiene más peso la transmisión emocional, sensorial y atmosférica de la música que en el acompañamiento de batallas o acciones. Escuchamos música en la preparación y tensión previa a una batalla, pero no se escucha banda sonora en el transcurso de la propia batalla.

### **Análisis general de la banda sonora**

La banda sonora presenta una instrumentación altamente variada. Se alternan instrumentos orquestales y agrupaciones reducidas de cuerdas y viento metal, con instrumentos tradicionales japoneses como *daiko*, *shamisen* o *sakuhachi*. Además, presenciamos otros instrumentos puntuales como flauta, piano, xilófonos, timbales, cajas, platos, guitarra eléctrica, sintetizador, y coro masculino. La orquesta al completo se utiliza en momentos muy escasos. Destaca también los solos del *shamisen* decorando los resúmenes que aparecen en cada episodio.

A pesar de que se aprecian mayoría de piezas fraseológicas y expresivas que se centran en las emociones y sensaciones transmitidas, escuchamos también melodías rítmicas y ágiles que acompañan algunos momentos del argumento con estas características. Por ejemplo, el tema de *Dororo* y la versión instrumental del *opening* (escuchada en la pieza *Amanecer*) son piezas altamente rítmicas y ágiles.

En el plano armónico también encontramos gran variedad. Armonías mayores y brillantes se suceden con sonoridades menores, apagadas, duras, y con armonías y sonoridades de la tradición japonesa. Todas ellas se adaptan a las diferentes situaciones y características de las escenas en las que las escuchamos.

### **Análisis *musivisual* de dos escenas**

Analizamos a continuación dos escenas que ejemplifiquen lo más importante de lo comentado en los párrafos anteriores.

#### **1. Escena “Tristeza de *Dororo* (TP)**

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 4
- Título de la serie: *Dororo*
- Título del capítulo: *Hyakkimaru no maki Pr. 1*
- Descripción del bloque: *Dororo* se siente triste cuando no ha podido salvar a un pobre anciano. Vemos también cómo los soldados a los que les ha robado la comida le propinan una brutal paliza.
- Franja temporal: 15:33-16:32

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Se produce un crescendo desde un segundo a un primer plano sonoro.

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

##### Códigos musicales-Funciones *musivisuales*:

- La música transmite en esta escena la emoción triste, desolada y con cierto toque desesperado que presenta el personaje *Dororo*. Además, mediante la variación del tema principal indica que se trata de un personaje importante en la trama. Podría considerarse también, al hacer variación del tema principal, que es una emoción y sentimiento importante y presente a lo largo de la narrativa de la serie. Se cumplen así tanto funciones emocionales como informativas y narrativas.

##### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo expresivo y fraseológico, con figuraciones largas y lentas. Se forma mediante algunos movimientos arpegiados, intervalos de tercera, grados conjuntos, y algunos saltos pronunciados de forma expresiva. Se caracteriza también por ser



únicamente una melodía en el violonchelo, acompañada por movimientos de respuesta de forma contrapuntística en el contrabajo.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata del tema y motivos principales, variados instrumentalmente del *opening*. Indican que estamos ante una parte importante de la narrativa de la serie. Los escuchamos de forma variada (interpretados por un coro masculino) en el mismo capítulo, en el minuto 21:56. En esa escena acompaña el comienzo de la relación y el viaje entre los dos protagonistas, *Dororo* y *Hyakkimaru*. Otra de sus audiciones es en el capítulo 2, minuto 10:38. En esta escena analizada acompaña el relato de *Hyakkimaru* y el comienzo de su viaje y búsqueda de las partes de su cuerpo. Iremos escuchando esta melodía en sucesivos momentos relacionados con los personajes principales o situaciones, emociones y sentimientos argumentalmente importantes.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico musical. Compás. Tempo: Se interpreta en un tempo lento de 65 pm que se relaciona con el poco movimiento y emoción o sentimiento de la escena.
- Tipo de sincronía: Sin sincronía:
- Puntos de sincronía: La música comienza instantes después de que *Dororo* se sienta completamente desesperado. Música y escena acaban en el mismo tiempo.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal. Influencia de la música y algunos elementos de la armonía tradicional japonesa.
- Tipos de acordes: No se forman acordes completos al ser interpretada por dúo.
- Análisis armónico musical: Al final de la melodía se desarrolla la tonalidad de Sol menor. Al principio de la melodía influye la modalidad Do dórico.
- Análisis armónico visual: La sonoridad menor, triste y apagada se relaciona con la emoción de la escena. La influencia de giros tradicionales japoneses se relaciona con la ambientación de la serie.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Violonchelo solista y contrabajo acompañante.
- Análisis tímbrico visual: El timbre grave y oscuro del violonchelo contribuye a la transmisión de la emoción y sentimiento del personaje.

#### Códigos formales:

- No se aprecia una forma común entre la estructura musical y el discurso de las imágenes más allá de su coincidencia en el tiempo.

Conclusiones:

- Vemos cómo una música sin sincronizar con las imágenes se centra en la emoción y sentimiento más profundo del personaje. Al ser una variación del tema principal y del *opening* indica que es un elemento importante en la trama. Además, escuchamos una instrumentación poco usual en otras bandas sonoras como es un dúo de violonchelo y contrabajo.

**2. Escena “El amor del guerrero”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 4
- Título de la serie: *Dororo*
- Título del capítulo: *Hyakkimaru no maki Pr. 2*
- Descripción del bloque: Vemos en las imágenes los recuerdos de *Hyakkimaru* y como este se enamoró de una joven llamada *Mio*.
- Franja temporal: 20:26-21:30

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de los personajes y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Predominio del primer plano sonoro.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música en esta escena transmite y expresa el sentimiento y emoción del protagonista *Hiakkymaru*. En concreto un sentimiento de amor hacia la joven dama llamada *Mio*. También se puede interpretar cierta anticipación en la música, ya que un tono triste y apagado puede indicar el final trágico y desolado que tiene el personaje de *Mio* en el propio capítulo. Se produce simbología entre los elementos de la música y elementos de la imagen (las características se ven en los apartados posteriores). Se produce también una función emocional de intentar crear este sentimiento en el espectador.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía expresiva y fraseológica. Se forma principalmente mediante el grado conjunto con algunos saltos de cuarta y saltos expresivos de sexta y octava. La melodía repite y descansa sobre un motivo y figuración predominante, el del primer tiempo del segundo compás. La pieza la interpretan un dúo de violín y violonchelo acompañados por

los movimientos arpegiados de un xilófono. En la siguiente imagen se presenta el desarrollo melódico completo de la escena.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En estos tres episodios analizados escuchamos este tema una única vez. En el minuto 18:55 del segundo capítulo lo escuchamos acompañando la aparición de *Mio*. Podría considerarse entonces el tema de *Mio* o el tema del amor de *Hyakkimaru*.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Se interpreta en un tempo lento de 68 pm que se relaciona con el poco movimiento y emoción mostrada en la imagen.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La música comienza cuando los ojos de *Hyakkimaru* se posan en la joven. La música y la escena concluyen en el mismo tiempo.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada y de séptima [no se llegan a formar acordes completos].
- Análisis armónicos musical: Tonalidad de Re m. No modula y mantiene la relación dominante-tónica
- Análisis armónico visual: La armonía suave se relaciona con la emoción transmitida. La sonoridad menor y en cierto modo triste puede simbolizar el final trágico del personaje de *Mio*.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Violín, violonchelo y xilófono
- Análisis tímbrico visual: Se produce una simbología entre la instrumentación, la melodía y la imagen. Los instrumentos violín y violonchelo representan a los personajes de *Mio* y *Hiakkymaru* respectivamente, estableciendo una relación entre ellos y enamorándose el uno del otro.

#### Códigos formales:

- Se podría considerar una forma común imagen-música determinada por la entrada del violonchelo. Esta entrada coincide (no de forma sincronizada) en la imagen

cuando *Mio* y *Hyakkimaru* se dan la mano. Se da un caso de forma cinematográfica.

#### Conclusiones:

- Con otra instrumentación escasamente escuchada en otras series coetáneas, vemos en esta escena otro uso de la música para transmitir las emociones y sentimientos más íntimos de los personajes. Se establece una relación directa entre los elementos de la imagen y los propios elementos musicales. En esta escena podemos apreciar los cambios musicales más importantes que se han producido en el anime de la década de los 60.

#### **Comentarios al episodio 4:** [*The Evil monster Bandai no maki, Pt. 2*]

En este capítulo, continuación del episodio 3 (titulado este como *The Evil monster Bandai no maki, Pt. 1*), volvemos a tener una utilización muy puntual de la música. Escuchamos música en ciertos momentos narrativos importantes, con personajes, algunas acciones y en aquellos momentos en los que se quiere transmitir determinadas sensaciones. Estas sensaciones son principalmente tensión, donde se utiliza el trémolo de las cuerdas (elemento común en muchas bandas sonoras), peligro, preocupación, o miedo. Para esta última sensación se utiliza en la música efectos tímbricos, disonancias y el golpeo de los instrumentos en forma de ruido. Presenciamos también en el capítulo elementos comunes a los anteriores como utilización abundante de instrumentos japoneses (destacando el *daiko* y el *shamisen*), el apunte musical breve en ciertos momentos, las notas del *shamisen* en el resumen de la historia, y la utilización del tema principal cuando *Hiakkymaru* recupera su pierna del demonio. En los instrumentos destacan el *sakuhachi* (figurando la aldea de la trama), los timbales y cajas transmitiendo tensión, el coro, la guitarra eléctrica, e instrumentos de metal como el trombón. Además, se produce cierta repetición temática de temas ya escuchados que transmiten algunas de las sensaciones señaladas.

*Historia de la aldea/Resumen/Secreto bajo tierra/La verdad de Bandai/Espera/La aparición del monstruo/Monstruo aterrador/Combate contra el monstruo/La verdadera Bandai/Mujer monstruosa/Combate contra bandai/Recuperación de la pierna (TP)/Héroes solitarios*

#### **Comentarios a los episodios 5 y 6:** [*Muzan cho no maki. Partes 1 y 2*]

En estos dos capítulos que relatan los recuerdos y pasado horrible de *Dororo* y su familia hay una utilización muy puntual y escasa de la música. Escuchamos música principalmente cuando se pretende expresar en algunas escenas emociones de desolación, rabia, ira, sacrificio, dolor, muerte, desesperación, tristeza, amargura y pena. Por lo que en estos capítulos la banda sonora es representativa de emociones y sentimientos de los personajes. No obstante, también se utiliza para indicar ciertas acciones como el viaje por el desierto o la destrucción del palacio por parte de *Hibukuro*. Otro elemento que destaca de estos episodios es el coro de voces masculinas acompañando las escenas más trágicas en las que mueren los padres de *Dororo*. En este caso se trata de una pieza repetida escuchada también en otros episodios. A propósito de la repetición temática, escuchamos en este episodio el tema que representa al personaje de *Dororo* acompañando el primer robo del joven ladrón. También percibimos en cierto momento música diegética, (como la nana de la madre o la celebración de los bandidos) y el *shamisen* en los resúmenes de los capítulos. En la instrumentación de estos episodios destacan el sintetizador, la guitarra

eléctrica, piano, platos, timbales, viento metal, y el silbido en la última pieza. Esta última pieza del silbido (*Desahogo de Dororo*), transmite también cierta alegría hacia el hecho de que *Dororo* ha conseguido sobrevivir a su desgraciado pasado.

*Recuerdos/Travesía en el desierto/Pesadilla de Dororo/Celebración/Rabia de Hibukuro/Destrucción del palacio/La caída del palacio/Traición de Itachi/La llegada de Hibukuro*

*Resumen/Hibukuro herido/Determinación de Ojiya/Aldea desolada/El talento de Dororo (TD)/Familia rechazada/Promesa de Hibukuro/Crueldad de Hibukuro/Muerte de Hibukuro/El destino de los bandidos/Sacrificio de madre/Muerte de Ojiya/Desahogo de Dororo*

### **Comentarios a los episodios 7 y 8:** [*The Monster's Sword: Nihiru no maki*. Partes 1 y 2]

En estos episodios seguimos teniendo una utilización muy similar de la banda sonora. Escuchamos música puntualmente en momentos narrativos importantes como acciones (ataques o emboscadas), objetos (la espada protagonista de estos dos episodios), o las sensaciones de los personajes y de las escenas. Por lo que la banda sonora sigue manteniendo las funcionalidades principales narrativa y representativa. Otros elementos comunes también en estos episodios son: una repetición del material musical (tanto del tema principal como de otros temas relacionados con la expresión de sensaciones), y un apunte musical breve que indica cierto cambio o elemento importante de la imagen (como el incumplimiento de la promesa de *Dororo*). Entre los elementos puramente musicales destaca la escasez de melodías en las piezas, sustituyéndose por efectos para crear las sensaciones y atmosferas. En esto último destacan por ejemplo los motivos rápidos y cortos del flautín, o las aceleraciones rítmico-dinámicas de la pequeña percusión. Seguimos presenciando mayoritariamente una instrumentación reducida, instrumentos como sintetizador o guitarra eléctrica; y elementos e instrumentos tradicionales japoneses acompañando narrativamente ciertos momentos, sensaciones o situaciones de las imágenes. Esta utilización de los elementos tradicionales japoneses la veremos en bandas sonoras de las décadas posteriores.

*Recuerdos/Espada mágica/Promesa de Dororo/El alma de la espada/Juria sacrificada/Dororo al acecho/Dororo poseído/Ruego de la joven/Hermano perdido/Hermano poseído/Tanosuke a la espera*

*Espada demoníaca/Resumen/Ataque a Dororo/Hermano obsesionado/Recuerdos de Tanosuke/Controlado por la espada/España de Dororo/Emboscada a Dororo (TP)/Traición de Tanosuke/Familia en peligro/Sacrificio de Tanosuke/Luto por Nikki/Vista recuperada [vida del héroe] (TP)*

### **Comentarios a los episodios 9, 10 y 11:** [*Banmon no maki*. Partes 1, 2 y 3]

En estos tres episodios llegamos a un primer culmen de la historia cuando *Hyakkimaru* se reúne por primera vez y conoce a los padres que lo abandonaron. Sigue habiendo una utilización muy puntual de la música en aquellos momentos narrativamente importantes o en los que se quieren transmitir ciertas sensaciones o emociones. La música indica personajes, objetos, localizaciones, situaciones; así como sensaciones de tensión, miedo o peligro; o emociones y sentimientos de los personajes. La representación y expresión de las emociones vuelve a tener mucho peso en escenas relacionadas con los encuentros de *Hyakkimaru* y su madre (destacado por un solo fraseológico del violín), o las del joven *Sukeroku* recordando a sus padres. En estos episodios vuelve a haber una constante repetición del material temático de la serie. Dentro de esta repetición se destaca: la variación del tema principal (analizada en los apartados anteriores) que expresa una sensación triste de la madre al encontrarse con *Hyakkimaru*; la repetición del tema

principal en las acciones heroicas del protagonista; la variación instrumental del tema del *opening*, el tema de *Dororo*, o la repetición del tema de *Mio* ya analizado anteriormente. En esta ocasión, el tema de *Mio* expresa la profunda tristeza de *Sukeroku* en el recuerdo de sus padres. Otros elementos que encontramos en estos capítulos son: el apunte musical breve indicando un elemento de la imagen o cambio argumental; momentos de sincronía entre giros musicales y giros de la imagen; y una mayor densidad musical en algunas escenas más trágicas relacionadas con la preparación a la batalla. Seguimos presenciando una instrumentación similar a otros episodios, así como el uso de la música tradicional japonesa y la mezcla de estos instrumentos con instrumentos orquestales.

*Gran muro de madera/Muro infinito/Los espectros/Ejecución/Hyakkimaru al rescate/Espada en el brazo (TP)/Pequeña aldea/Aldeanos armados/Captura de Dororo (TO)/Hyakkimaru rodeado/Tensión en el ataque/Joven extraño/El palacio/Sospecha (TP)/Espíritu extraño*

*Recuerdos/Espíritu zorro/Sentimiento nostálgico/Intruso escondido/Encuentro con madre/Descubriendo el pasado/Amanecer (TD)/División cruel/Desgracia de Sukeroku/Preparación a la batalla*

*Resumen/Tristeza de Sukeroku (TM)/Determinación de los jóvenes/Huida de los niños/Sacrificio de Dororo/Busca de Hyakkimaru/La frontera/Sukeroku atrapado/Muerte de Sukeroku/Héroe Hyakkimaru (TP)/Hermanos derrotados (TP)/Muerte de Tahomaru/Muerte del espíritu zorro/Soledad de Hyakkimaru/Promesa de venganza*

### **Comentarios a los episodios 12 y 13: [Hakumenfudo no maki. Partes 1 y 2]**

En estos episodios que continúan las aventuras de los protagonistas seguimos teniendo el mismo uso de la banda sonora. Una utilización muy puntual de la música indica algunas acciones narrativas importantes y expresa sensaciones y emociones tanto de los personajes como de las escenas. Por ejemplo, se sigue presenciando en la música emociones y sentimientos de los personajes a la misma vez que sensaciones de tensión, miedo, misterio, o peligro, las cuales están muy presentes en toda la serie. Se escucha música de manera narrativa indicando la aparición de personajes, localizaciones o situaciones. Otros elementos de estos capítulos son: la repetición temática de los temas principales y motivos escuchados a lo largo de la serie, el apunte musical breve de manera sincronizada indicando un cambio de la imagen, y la utilización de ruidos y sonoridades que crean un ambiente tenso y peligroso en las escenas en las que aparecen. También presenciaremos cierto uso de la música diegética y la falsa diégesis cuando el monje aparece entonando sus cánticos. Seguimos presenciando una instrumentación similar, destacando en esto episodios los motivos del trombón, los xilófonos, la guitarra eléctrica, las sonoridades electrónicas, y los solos de percusión para transmitir tensión y nerviosismo en las escenas.

*La verdad sobre padre/Soledad de Dororo/Madre falsa/El monje/Tarde tranquila/Recuerdos dolorosos/Demonio aterrador/Mujer terrorífica/Cueva misteriosa/Ataque de los perros/Robo de la cara/Demonio de los rostros*

*Resumen/Nota en peligro/Demonio amenazante/Captura de Dororo/Determinación de la joven/Temporada terrorífica/El poder del demonio/Perros al acecho/Dororo en peligro/Hyakkimaru al rescate (TP)/Combate contra el demonio/Derrumbe de la cueva/Continua el viaje (TO)*

### **Comentarios al episodio 14: [Kajirinkon]**

En este episodio continuamos con un uso de la banda sonora en ciertos momentos narrativos relevantes (acciones, persecuciones, personajes o situaciones) y en los que se quiere transmitir unas sensaciones determinadas. Escuchamos nuevo material temático que indica los nuevos elementos de la narrativa del capítulo como los tres demonios traviosos. Estos nuevos temas son de carácter rítmico y suelen transmitir sensaciones

alegres, felices, entretenidas y cómicas, caracterizando la personalidad de los demonios. Estos temas se repiten a lo largo del episodio, así como seguimos escuchando los otros temas de la serie como el tema principal (acompañando la acción heroica de *Hyakkimaru*), el tema del *opening*, u otros temas enfocados a la transmisión de miedo y misterio. Otros elementos que destacan del capítulo son: el apunte musical breve indicando elementos de la imagen; elementos musicales tradicionales japoneses; y el uso de instrumentos como guitarra eléctrica, maderas, o xilófono.

*La aldea Kajiri/Estatua parlante/Demonio engañoso/A por los demonios traviesos/Travesuras en el pueblo/Persecución/Monstruo subterráneo/Espíritu maligno/Historia del monstruo Kijiri/Dororo apresado (TO)/Monstruo persistente/Hyakkimaru al rescate/Combate contra el monstruo/Demonios detenidos/El regreso de la voz*

### **Comentarios a los episodios 23 y 24:** [*The Huge Man-Eating Tree – Shikanyudo*]

En la banda sonora de estos dos episodios podemos comprobar elementos comunes a los otros analizados, así como algunos elementos nuevos y particulares. Se sigue utilizando la música puntualmente en ciertos momentos de la trama y a la hora de transmitir ciertas sensaciones. Unas de estas sensaciones en estos capítulos y menos utilizadas en los anteriores es cierta alegría, entretenimiento y comicidad. Así mismo se siguen expresando las sensaciones comunes de misterio, tensión, peligro, o miedo. Se produce en el episodio 23 la utilización de nuevo material temático, así como una nueva variación de otros temas escuchados en la serie. Por ejemplo, al final del episodio se produce una variación expresiva y emocional del tema del *opening* mediante un solo de trompeta. Otros elementos nuevos de estos episodios son: la utilización de sonidos mantenidos y sonoridades para crear atmósferas; utilización de los silbidos tanto rítmica como expresivamente (ya habíamos escuchado los silbidos en algunos capítulos anteriores); y mayor utilización de piezas rítmicas y ágiles. Con respecto a otros elementos seguimos presenciando en la banda sonora el apunte musical breve indicando cierto elemento de la pantalla, la música emocional y sentimental, cierta sincronía imagen-música, y una instrumentación similar destacando aquí la guitarra eléctrica o la percusión.

*Árbol maldito/Trepando el árbol (TO)/Espíritu del árbol/Manos/Árbol talado/En busca de Aniki/Manos absorbentes/Persecución al tronco/Navegando/Noche tranquila (TO)/Hyakkimaru al rescate (TP)/El ataque del árbol/Preámbulo/Monstruo derrotado (TO)*

*Casa misteriosa/En busca de ayuda/Estatua extraña/Dororo desaparecido/Combate contra el monje demonio/Sendero subterráneo/Historia del templo/Dororo atrapado/Pasaje secreto/Ataque a la plaga/El contraataque de Hyakkimaru (TP)/Sensibilidad recuperada*

### **Comentarios a los episodios 25 y 26:** [*The Monster Tsuchibozu – The Last Monster*]

En estos dos capítulos que cierran la serie presenciaremos en la banda sonora elementos comunes a los que hemos analizado y visto a lo largo de los diferentes episodios. Se recurre a una utilización muy puntual de la música para indicar cierta acción narrativa importante, o expresar una emoción o sensación para un personaje o escena. En esta utilización puntual presenciaremos el uso de nuevo material temático, así como la repetición de temas que hemos escuchado a lo largo de la serie y la variación melódico-instrumental de los mismos. Dentro del episodio 26 se destaca la música para transmitir la emoción y sentimiento de la madre ante el nuevo reencuentro con su hijo. Esta pieza se caracteriza por ser altamente expresiva y fraseológica. De la misma manera seguimos presenciando las sensaciones que priman a lo largo de la serie como tensión, miedo, peligro, o

comicidad en escasos momentos (en esta última sensación destaca la escena de *Dororo* engañando al mendigo en el capítulo 25). Otros recursos comunes que se siguen utilizando son: elementos, instrumentos y sonoridades tradicionales japonesas en la música; y un apunte musical breve que indica cierto elemento de la imagen, por ejemplo, la muerte del niño pequeño de la aldea en el capítulo 26. En resumen, en este final de la serie podemos comprobar cómo la banda sonora (a pesar de algunas excepciones) se ha ido utilizando de manera muy similar a lo largo de todos los episodios.

*Olor a monstruo/Preparación del plan/Dororo embaucador (TO)/Agujero extraño/Demonio de arena/Hyakkimaru atrapado/Historia del mendigo/Dororo enfadado/Noche amenazante/La pesca del monstruo/Combate en el agua/Recuperación de la piel/Continúa el viaje*

*Muerte en la aldea/Despedida de los hermanos/Combate a los demonios (TP)/El regreso del brazo/Rebeldes detenidos/En busca de Kagemitsu/Descubriendo la verdad/La muerte de madre/La transformación de Kagemitsu/La muerte del último demonio [despedida] (TP)/El final feliz esperado*



## ASHITA NO JOE (1970)

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 79
- Episodios analizados: Todos, ofrecidos 15 [Nº1-11 y Nº76-79] y otros episodios.
- Producción: Yasuo Ooda. *Fuji Television Network* y *Mushi Production*
- Dirección: Osamu Dezaki
- Guion: Varios por episodios
- Obra original: Manga de Asao Takamori y Tetsuya Chiba
- Compositor: Masao Yagi
- Año de producción: 1970
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Drama, torneo, boxeo, deportes

## 2. Argumento:

- *Ashita no Joe* cuenta la historia de un huérfano errante llamado *Joe Yabuki*. Cae en uno de los barrios marginales de Tokyo y se mete en una pelea contra una banda local. Sus habilidades de pelea callejeras llaman la atención de un entrenador de boxeo alcohólico. Cuando el entrenador defiende a *Joe* mientras la pandilla se dispone a acabar con él, *Joe* decide vivir con el entrenador. A pesar de la generosidad del entrenador, *Joe* sigue estafando y robando dinero, lo que le lleva a prisión. Durante su tiempo en prisión conoce a otro boxeador llamado *Rikiishi Tooru*, quien hace que *Joe* se interese por el boxeo. Tras su liberación, *Joe* se dispone a emprender una carrera como boxeador.

## 3. Tabla de pistas musicales: Se ofrecen primero las piezas musicales generales y más importantes de la banda sonora en su CD recopilatorio:

- 1. *Joe's Theme*
- 2. *Dampe's Theme*
- 3. *Yoko's Theme*
- 4. *Rikiishi's Theme*
- 5. *Sachi's Theme*
- 6. *Noriko's Theme*
- 7. *Rikiishi's Funeral*
- 8. *Sound Effects and Background Music Collection 1*
- 9. *Sound Effects and Background Music Collection 2*
- 10. *Joe's Lullaby*
- 11. *Rikiishi Toru's Theme*
- 12. *Beautiful Wolves*
- 13. *Ashita no Joe*

A continuación, se ofrecen las pistas musicales utilizadas en los 3 primeros episodios. Tema principal (TP)

- |  |                        |                             |                                   |
|--|------------------------|-----------------------------|-----------------------------------|
| - 1. (Ep.1) Soledad de <i>Joe</i> (TP) | 14. Sacrificio         | 27. Nuevo enfrentamiento    | 40. Paseo y encuentro             |
| - 2. Pelea con la mafia                | 15. (Ep.2) Calabozo    | 28. Desesperación           | 41. <i>Yoko's Theme</i>           |
| - 3. Encontrado                        | 16. Recuerdos          | 29. Ayuda de los niños      | 42. Malas ideas                   |
| - 4. Victoria                          | 17. <i>Sachi</i>       | 30. Desolación              | 43. Sacrificio por <i>Joe</i>     |
| - 5. Agradecimiento                    | 18. Despacho           | 31. <i>Joe</i> destrozado   | 44. Triste verdad                 |
| - 6. <i>Sachi's Theme</i>              | 19. <i>Joe</i> aparece | 32. Trato                   | 45. Tesoro                        |
| - 7. Paseando                          | 20. Tensión            | 33. (Ep.3) El entrenamiento | 46. Confianza ciega               |
| - 8. Noche solitaria                   | 21. Trampa             | 34. Risa de los niños       | 47. <i>Yoko Shiraki</i>           |
| - 9. Amabilidad                        | 22. Estafas            | 35. Despedida               | 48. Estafas de <i>Joe</i>         |
| - 10. Determinación                    | 23. Otro sacrificio    | 36. <i>Joe</i> mentiroso    | 49. Mentiras                      |
| - 11. La mafia                         | 24. Tras la batalla    | 37. Sentimiento             | 50. Determinación de <i>Dampe</i> |
| - 12. Nuevo combate                    | 25. <i>Dampe</i>       | 38. Imaginaciones falsas    | 51. Mentiras descubiertas         |
| - 13. Esperanza                        | 26. La pelea (TP)      | 39. Espectáculo             | 52. Malvado <i>Joe</i>            |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- En estos primeros tres episodios analizados escuchamos una utilización puntual y funcional de la banda sonora. Se usa principalmente de manera narrativa y representativa, indicando acciones, estados de ánimo, emociones, sentimientos y sensaciones de tensión, peligro, comicidad, y sensación de victoria. Al acompañar momentos argumentales determinados, así como personajes y ciertas acciones relevantes, tiene también cierta funcionalidad narrativa/estructuradora. Esta funcionalidad narrativa se reafirma mediante una repetición abundante del material temático, tanto de las melodías y tema principal de la serie, como los temas de personajes y acciones de combate y sensaciones de peligro. Otro elemento recurrente de la banda sonora es su función informativa y estructuradora; mediante apuntes musicales breves se marcan tanto objetos,

elementos de la imagen, gestos de los personajes como la mirada de *Joe* (episodio 3), aparición de personajes y cambios de plano, localizaciones o arcos argumentales. Otro elemento musical en estos primeros episodios son los silbidos (diegéticos) del personaje de *Joe*, entonando la melodía principal. Esto indica una representación y relación directa entre la melodía y el personaje, así como la unión “física y real” de la banda sonora y la obra audiovisual. En resumen, estamos ante una banda sonora muy similar a sus coetáneas. No se hace una utilización frecuente de la banda sonora (muchas piezas son de escasos segundos), siendo principalmente funcional, sumándose mediante relaciones de síncrexis y reforzando lo mostrado en las imágenes. No obstante, en momentos representativos es importante en la profundidad y representación de la psicología tanto de la serie como de los personajes.

### **Análisis general de la banda sonora**

En estos tres capítulos escuchamos de forma general una instrumentación reducida con el viento metal, instrumentos como la armónica (muy utilizado, caracterizador de la ambientación reincidente y solitaria del protagonista), los silbidos, la guitarra eléctrica y el sintetizador. De manera recurrente también escuchamos xilófonos, baterías, timbales, flautas y flautines, piano, contrabajo, bajo eléctrico y otros instrumentos eléctricos.

Las melodías más importantes son principalmente las fraseológicas que caracterizan al personaje de *Joe* y su carácter solitario, así como otras emociones y sensaciones de los demás protagonistas. También escuchamos melodías rítmicas y ágiles acompañando momentos más cómicos, entretenidos y de carácter alegre. De igual manera que con la melodía ocurre con el ritmo. Escuchamos elementos rítmicos principalmente en acciones de combate (como el solo de batería en la pelea con la mafia), o ritmos ágiles en escenas cómicas y entretenidas.

Con respecto a la armonía, se escuchan generalmente melodías menores y apagadas, representando la ambientación y sensaciones oscuras, pesimistas y decadentes de la serie. Las armonías y tonalidades brillantes se escuchan en escenas cómicas o con sensaciones alegres.

### **Análisis *musivisual* de dos escenas**

Comentamos a continuación dos escenas que ejemplifiquen lo más importante de lo comentado anteriormente.

#### **1. Soledad de *Joe* (TP)**

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 1
- Título de la serie: *Ashita no Joe*
- Título del capítulo: *Esos son los ojos de una bestia*
- Descripción del bloque: Vemos por primera vez a *Joe*, paseando solo por un barrio solitario y deprimente
- Franja temporal: 01:14-02:22

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música está cumpliendo una función narrativa, indicando la aparición del personaje protagonista mediante su tema principal. A la misma vez representa el carácter y estado de ánimo pesimista y deprimente tanto del personaje como de la localización lúgubre que le acompaña en la escena (funciones prosopéyicas e indicativas).

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo fraseológico, que acompaña la sensación principal de la escena. No obstante, debido a su formación (algunos saltos y figuraciones rápidas de corcheas y semicorcheas), adquiere connotaciones rítmicas cuando se varía, se acompaña de ritmo en la percusión y se aumenta la velocidad. En la segunda parte presentada de la siguiente imagen, la melodía principal se varía tonal, tímbrica y rítmicamente, siendo en este caso de tipo rítmico acompañando la escena de entrenamiento del episodio 3 (minuto 01:15).



- Motivos y temas. “Leitmotiv”’: En este caso se trata de la melodía principal de la serie derivada del *opening*. La escuchamos en numerosos momentos a lo largo de estos tres episodios (ya se ha puesto el ejemplo del episodio 3). Otra aparición de la melodía y motivos principales de forma variada es en la primera escena del capítulo 2 (*Para sobrevivir en la jungla del cuadrilátero*). Aquí escuchamos la melodía en el bajo eléctrico y en un registro muy grave, representando la angustia, pesadez y decadencia del protagonista al encontrarse en el calabozo por una pelea.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico musical. Compás. Tempo: La melodía silbada del principio se interpreta en un tempo andante de entre 90 y 100 pm que se relaciona directamente con el paseo y andar del protagonista.
- Tipo de sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: La música comienza en el mismo tiempo que la escena. Posteriormente algunos cambios de la música coinciden débilmente con cambios entre los planos de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada
- Análisis armónico musical: Sucesiones clásicas de tensión y reposo en una tonalidad menor. Concretamente los silbidos se desarrollan en una especie de Mim.
- Análisis armónico visual: La sonoridad menor, deprimente y apagada se relaciona directamente con el carácter, estado de ánimo del protagonista y ambientación de la escena y del espacio en el que se encuentra *Joe*.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Silbido, guitarra eléctrica (o acústica) y bajo eléctrico.
- Análisis tímbrico visual: El silbido se relaciona directamente con el personaje de *Joe* (lo veremos en varios momentos del episodio silbar de forma diegética la misma melodía). La escasa instrumentación se relaciona con la sensación íntima de la escena

#### Códigos formales:

- No se aprecia conjunción ni igualdad entre la forma de las imágenes y la forma de la música más allá de su coincidencia y relaciones simbólicas.

#### Conclusiones:

- Comprobamos uno de los elementos más utilizados en las bandas sonoras de estos años. Un tema principal (variado instrumentalmente del *opening*) que representa y acompaña al personaje protagonista y simboliza su carácter y estado de ánimo. Vemos también como la música no se sincroniza con el discurso de las imágenes, manteniendo cierta independencia. Mantiene una relación de síncretismo en la que potencia los elementos ya presentes en la imagen. Además, vemos cómo un mismo tema se varía de diferentes formas a lo largo de los episodios para representar distintas situaciones o sensaciones.

## **2. *Yoko's Theme***

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 2
- Título de la serie: *Ashita no Joe*

- Título del capítulo: *Los afilados colmillos de la bestia*
- Descripción del bloque: Vemos por primera vez al personaje de *Yoko* mientras da regalos y es amable con los niños abandonados del barrio
- Franja temporal: 11:27-12:11

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes, sonidos de la imagen y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro. En algunos momentos se puede considerar plano figurativo.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la función de la música es presentar al personaje de *Yoko Shirabuki* y caracterizar su naturaleza, emociones y características, es decir, la música presenta una función prosopopéyica-caracterizadora y una función prosopopéyica-descriptiva. Mediante la música sabemos que *Yoko* es un personaje amable, elegante, y con un cierto toque triste y melancólico, lo cual también anticipa la futura y problemática relación de *Yoko* con *Joe*.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo fraseológico y expresivo, desarrollada por grados conjuntos y con algunos saltos expresivos de quinta y octava. La melodía se forma mediante el desarrollo de la célula motivica que vemos en el primer compás. Además, esta célula tiene relación con otros temas de la banda sonora, otorgando así unidad al conjunto. Los movimientos descendentes de las células y la melodía se relacionan con el carácter y emoción del personaje de *Yoko*.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata del tema particular del personaje de *Yoko*, el cual escuchamos en numerosas ocasiones a lo largo de la serie caracterizando y acompañando a este personaje. Además, los motivos de este tema tienen relación con otros temas de la serie o los motivos del tema de *Joe*, lo cual establece una relación musical entre los dos personajes.

SOLO DE FLAUTA

ACOMPAÑAMIENTO Y ARMONÍA

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: El tempo lento de más o menos 70 pm en un compás danzante de 3/4 se relaciona directamente con el carácter amable y elegante del personaje de *Yoko*.
- Tipo de sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: Algunos cambios de plano coinciden con los cambios y partes de los compases de la música.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada
- Análisis armónico musical: La pieza se interpreta en la tonalidad de Lam, modulando levemente al quinto grado mayor (Mi M). Se mantienen las relaciones clásicas entre los acordes de tensión-reposo mediante los movimientos de tónica, subdominante, dominante, tónica.
- Análisis armónico visual: La armonía menor es la que otorga el carácter triste, melancólico y tranquilo al personaje de *Yoko Shirabuki*.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Flauta, piano, guitarra y bajo eléctrico.
- Análisis tímbrico visual: La flauta se relaciona directamente y representa a *Yoko*.

#### Códigos formales:

- No se presencia una forma común imagen-música. La pieza presenta una clara forma A-A', independiente de la imagen.

#### Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena la importancia de la música ya no solo en presentar a un personaje, sino también a la hora de indicar elementos no presentes en la imagen. Por ejemplo, en una escena que podría considerarse alegre, la música

indica el verdadero carácter de *Yoko*, indicando ciertos elementos tristes y melancólicos. Así, la música también tiene carácter informativo y anticipador del argumento. En esta escena se puede comprobar la madurez de las bandas sonoras en la creación del anime, dedicándose a la psicología y caracterización de personajes.

**Comentarios a los capítulos 4 y 5:** [*El viejo enojado luchador muestra sus lágrimas – Golpe para el mañana N°1*]

En estos capítulos seguimos presenciando de manera general los mismo elementos y funcionalidades en la banda sonora que en los anteriores. Se continua con una repetición temática de los temas principales de la serie relacionados con *Joe*, los de otros personajes como los de *Yoko*, o los temas de los niños que transmiten comicidad y cierto tono alegre. En esta repetición temática (como por ejemplo el tema de *Yoko*), se produce variaciones tímbricas e instrumentales, dándole así riqueza a la banda sonora. Escuchamos instrumentos como el clave, el piano, aparte de seguir escuchando los más comunes como guitarra eléctrica, otros instrumentos eléctricos y agrupaciones reducidas de viento metal con protagonismo en la trompeta. Resulta interesante la simbología que se desarrolla entre la trompeta solista a modo de Réquiem, interpretando el tema principal cuando *Dampe* entrega al herido *Joe* a la policía. Se demuestra así la importancia que tiene la música en algunos momentos, expresando emociones, sensaciones y una relación simbólica y narrativa con las imágenes. Escuchamos también los apuntes musicales breves de forma informativa y estructural, marcando elementos de la imagen y cambios de plano o arcos argumentales. En algunos momentos escuchamos también el silbido diegético de *Joe* entonando su tema principal. Comprobamos como muchos temas se desarrollan con motivos similares, dando así unidad y sentido a la banda sonora.

*La mentira de Joe/Promesa/El botín/Los planes de Joe (TP)/El paraíso de Joe/Decepción/Yoko's Theme/La acción de Danpei/Enfrentamiento/Réquiem/Despedida*

*Mañana en prisión/Testarudez de los niños/La tristeza de Danpei/Yoko's Theme/La bondad de Sachi/Maldad y cabezonería/Sueño de Danpei/Correccional/Lluvia cruel/Arrepentimiento/Boxeo por correspondencia/Danpei a la espera/Destino cruel*

**Comentarios a los capítulos 6 y 7:** [*El Jab de Izquierda ardiente – La fiera es juzgada*]

En estos capítulos escuchamos una mayor frecuencia de la banda sonora y las pistas musicales. Sin embargo, seguimos comprobando una funcionalidad muy similar. Se utiliza principalmente de forma representativa, envolviendo las escenas de sensaciones de tensión, miedo, peligro o misterio. De la misma manera se sigue transmitiendo las emociones y estados de ánimo de soledad, tristeza o desesperación de varios de los personajes. Dentro de los elementos similares contamos con una repetición del material temático ya escuchado, tanto de los temas que transmiten ciertas sensaciones para determinadas situaciones, como los temas de los niños, de *Sachi*, o el tema de *Yoko*, el cual también escuchamos variado instrumentalmente. Aparece nuevo material temático para representar nuevos elementos como el personaje de “El jefe” en el calabozo y una de las escenas de lucha, la cual tiene una pieza de estilo Rock-Blues que otorga ritmo y cierta atracción al combate. Seguimos presenciando la utilización del tema y motivos principales de la serie y de *Joe* otorgando a la banda sonora carácter informativo y narrativo. Otros elementos de estos capítulos es la música diegética de la historia de *Joe*

(capítulo 7), y el apunte musical breve que indica ciertos elementos de la imagen o trama. En estos capítulos se sigue presentando también una instrumentación muy similar a los anteriores.

*De nuevo en el calabozo/Boxeo por correspondencia/Encuentro/Joe resentido/Presos peligrosos/El jefe/Juegos crueles/Beber para olvidar/Imaginaciones/Triste locura/Preparación/Contraataque (TP)/I vs I/Niños tristes/Esperanza recuperada/Niños al rescate/Cartas poderosas*

*Juzgado/Kineko interesado/Yoko's Theme (YT)/La sala/Miradas (YT)/El juez/Decepción y súplica/Infancia de Joe/El viaje de Joe/Histórial/Risa malvada/La razón de Danpei/Sentencia/La pena de Joe (YT)/Al reformatorio, soledad (TP)/Esperanza de Sachi/El jefe/Miedo de Nishi/Libertad perdida*

**Comentarios a los capítulos 8 y 9:** [*El reformatorio juvenil sin salida – Su nombre es Toru Rikiishi*]

En estos capítulos volvemos a tener una utilización puntual de la música en aquellos momentos del argumento en los que se quiere representar cierta sensación determinada. Por ejemplo, en las escenas relacionadas con la prisión y los presos se utiliza la música para transmitir tensión, misterio e incluso miedo. Para ello se recurre a la repetición del material temático ya escuchado en la transmisión de estas sensaciones mediante disonancias y efectos tímbricos. No obstante, escuchamos varios momentos relevantes en esta banda sonora. El primero es la utilización de una guitarra española realizando una especie de llamada en estilo flamenco mientras *Joe* cuenta su historia, simbolizando así una intención de espectáculo o función (capítulo 8). La misma guitarra realiza una variación del tema principal cuando *Joe* contempla el paisaje detrás de los barrotes del campo de trabajo, representando en esta ocasión la soledad (instrumento solo), la tristeza y la melancolía ante su cautiverio (capítulo 9). El segundo es la audición de dos piezas jazzísticas y altamente rítmicas que acompañan escenas de combate o de mucha acción, dando así ritmo y cierta atracción y entretenimiento a dichas escenas. El último es la utilización de nuevo material temático, en este caso el tema del nuevo personaje *Rikiishi*, escuchando el tema en la totalidad de sus apariciones y acciones durante estos episodios. Se justifica así la importancia de la música y su funcionamiento narrativo y representativo, al ser un tema con tono chulesco al igual que la actitud de *Rikiishi*. Seguimos presenciando una utilización abundante de los apuntes musicales breves que llaman la atención del espectador hacia cierto elemento de la imagen-trama, o acompañan las sensaciones principales de misterio y tensión y comicidad en escasos momentos. Seguimos presenciando una utilización mayoritaria de instrumentos de viento metal, así como una alta frecuencia del tema principal.

*El barco/El nuevo reformatorio/Recuerdos crueles/La nueva celda/Celda terrorífica/Compañeros terroríficos/Espectáculo de Joe/Compañeros crueles/Sachi y sus pesadillas/Joe revelado (TP)/Tensiones/Rikiishi's Theme*

*Enorme prisión/¿Matarme?/Paisaje esperanzador (TP)/Soledad de Joe/Travesuras de los niños/La simpatía de Yoko (YT)/Rikiishi's Theme (RT)/La carta de Yoko (YT)/Trampa/Cerdos violentos/Oportunidad/Huida (TP)/Enfrentamiento (RT)/Paliza reveladora/Rikiishi vencedor (RT)/Tristeza de Nishi*

**Comentarios a los capítulos 10 y 11:** [*La decisión de la puesta de sol – Ardiendo en las profundidades del infierno*]

En estos capítulos continuamos presenciando una utilización similar y común en la banda sonora, pero con algunos elementos y formas novedosas. Por ejemplo, en el capítulo 10 presenciaremos la utilización de la *insert song*, indicando un elemento y momento



verdaderamente importante en la trama: la determinación de *Joe* de volver a la prisión y dedicarse a entrenar para vengarse de *Rikiishi*. En este caso se trata del *opening* (presentado de forma extradiegética), reafirmando así dicha importancia. Comprobamos en esta escena la importancia narrativa que puede tener la *insert song* en la trama de una serie. Otro elemento interesante es la frecuencia del solo de trompeta y sonoridades jazzísticas que representa la ambientación reiniciada de los protagonistas, en este caso *Rikiishi*. En el capítulo 11 escuchamos unos momentos de música diegética que provienen de una función de teatro que se está representando en prisión. Con respecto a los elementos comunes, seguimos presenciando una abundancia del mismo material temático (así como variaciones de dicho material) y los apuntes musicales breves estructuradores, indicando elementos y cambios de la imagen o del argumento. En estos capítulos, la función representativa se dedica mayormente a indicar la alegría y comicidad de los niños en algunas de las escenas. Puntualmente escuchamos también el *shamisen* indicando una acción cómica del personaje de *Danpei*. La instrumentación continúa siendo principalmente agrupaciones reducidas de viento metal e instrumentos puntuales como silbidos, armónica, flauta, xilófono y algunos sintetizadores.

*Taro solitario/La pandilla de niños/La carta de Joe/Joe resentido/Las cartas para Joe/Rikiishi's Theme/Boxeador profesional (RT)/Los crímenes de Rikiishi/Recuerdos/La huida de Joe (TP)/Mirada perdida (TP)/La llegada de las cartas/Vuelta determinada (TP)/Ashita no Joe [insert song, canción del opening]/La respuesta de Joe/El puente de las lágrimas*

*Noche en la prisión/Comida de felicidad/La amistad de Nishi/Alegría a bordo/Viaje por la isla/La llegada de Yoko (YT)/Prohibidos/Tonta actuación;/Al fin!/Compañía teatral – Función cruel – Joven dama [tres piezas diegéticas de la función de teatro]/Encuentro con la familia/Rikiishi (RT)*

### **Comentarios a los capítulos 76 y 77:** [*El desafío ardiente – La batalla interior de un hombre*]

En estos capítulos alejados de los analizados anteriormente comprobamos en la banda sonora nuevos elementos, así como elementos comunes ya escuchados en los primeros once episodios. Entre las formas comunes está una utilización puntual de la música y la banda sonora en ciertos momentos narrativos en los que se quiere transmitir una sensación determinada. Por ejemplo, en el capítulo 76, se transmiten sensaciones de tensión, misterio, nerviosismo, espera y acción. También seguimos presenciando abundantes apuntes breves informativos y estructuradores de elementos de la imagen y del argumento de la trama. Otro de los elementos comunes es la repetición de cierto material temático en algunos momentos, así como la utilización y variación del motivo principal, el cual sigue siendo importante en la trama y en lo referente al personaje de *Joe*. De esta manera la banda sonora tiene también cierta funcionalidad narrativa. Entre los nuevos elementos destaca principalmente nuevo material temático que otorga variedad, diversidad y cierta originalidad a la banda sonora sin caer en la monotonía. Este nuevo material temático es también en algunas ocasiones más rítmico y con estilos jazz, rock y blues, acompañando acciones de combate, victoria y cierta sensación de heroicidad o actitudes chulescas. Entre las nuevas sensaciones que se transmiten en la música se encuentra también cierta sensación épica hacia las promesas de combate. Por ejemplo, resulta interesante cómo una pista musical más larga que las otras que se escuchan en la serie acompaña la evolución y dilemas mentales del personaje de *Carlos Rivera*; utilizando así la música de forma narrativa y representativa, reforzando las emociones, decisiones y sentimientos épicos y heroicos de *Carlos* (capítulo 77). Seguimos presenciando una instrumentación

muy similar en la que prima el viento metal, instrumentos eléctricos y el uso puntual de armónica, flauta, melódica o guitarra española.

*Recuerdos del ring/Carlos Rivera/Anuncio de combate/Anuncio impactante/1 minuto/Entrada/Promesas de combate (TP)/Tigre vs Pantera/16 segundos/Miradas/Ganador/La vida del boxeador/Reto a Yabuki/Reto aceptado (TP)/Alivio*

*Promotor misterioso / ¿José Mendoza? / Recuerdos de juventud / Empezar / Dudas / Rechazo / Trampas / Embaucador / Engaños (TP) / Sentimiento de Joe/Aparcamiento/Batalla interior de Carlos/Rivalidad deportiva*

**Comentarios a los capítulos 78 y 79:** [*El momento de la verdad, Joe contra Carlos – Un mañana deslumbrante*]

En estos capítulos que cierran la serie (o la primera temporada en su caso), vemos elementos en la banda sonora muy parecidos a los dos anteriores. Se hace una utilización puntual de la música en aquellos momentos argumentales importantes en los que se quiere transmitir ciertas sensaciones o indicar algunos elementos. Por ejemplo, en una de las escenas del capítulo 78, y en mayor medida en el 79, se le da más importancia al apoyo emocional de la música con respecto a los sentimientos de los personajes y el final de la serie. Por lo que en este final son más relevantes las emociones que las sensaciones de tensión, nerviosismo o rivalidad, las cuales también aparecen en algunos momentos del combate. Escuchamos puntualmente otras piezas cómicas, entretenidas y divertidas relacionadas con los niños, donde volvemos a escuchar el tema cómico de los niños comentado en los primeros episodios. Seguimos presenciando nuevo material temático, así como la frecuencia de otros temas y motivos, como el tema de *Yoko* y los motivos del tema principal, indicando el final de la serie. Con respecto al tema principal, aparece variado instrumental y armónicamente dependiendo de la situación, destacando los tonos tristes del final de la historia. Otro aspecto interesante e importante de la banda sonora es el solo de trompeta en una relación de simbiosis con la escena de los últimos golpes entre *Joe* y *Carlos*, ya que en este solo y posterior desarrollo instrumental se transmiten sensaciones y emociones tristes, melancólicas, empáticas y con cierto tono heroico. Seguimos presenciando los apuntes musicales breves que indican cierto elemento de la imagen-trama, así como una instrumentación muy similar. Llamen la atención ciertos efectos sonoros que acompañan elementos o giros dramáticos de las imágenes. Escuchamos también algunos momentos de música diegética, siendo el más importante de ellos los silbidos de *Joe* entonando el tema y motivos principales de la serie. En resumen, la banda sonora destaca en estos últimos episodios por un uso emocional y sentimental, contrastando en algunas ocasiones con los combates, convirtiéndose así en un elemento importante en la transmisión de ciertos aspectos que no están presentes en las imágenes.

*La prisa de los niños/Niños sirvientes (tema de los niños) /El silencio de Danpei/¿Apoyo!/El pueblo con Joe (TP)/La amistad de Nishi (TP)/Entrada al estadio/El evento (diegética)/El ánimo de Yoko (Yoko's Theme)/Cara a cara/Comienzo/Risa peligrosa/Recuerdos de Sparring/Contraataque/Táctica de genio/Determinación*

*Segundo asalto/La trampa de Joe/La caída de Joe/Palabras secretas/Nuevas tensiones/Tercer asalto/Intercambio brutal/Absortos en la lucha/Algo mucho más/Yabuki y Carlos/Las intenciones de Yoko (YT)/Agradecimiento sincero/La carta de despedida/El viaje de Joe (silbido diegético TP) /Gritos para Joe/Adiós (TP)/Yabuki Joe (TP)*

**Capítulos 18, 19 y 20:** [*La confusa desesperación – Miedo a combatir – Darlo todo por la victoria*]

Principalmente seguimos presenciando en estos capítulos los mismos recursos y utilizaciones de la banda sonora, contando con algunas particularidades. Escuchamos un nuevo tema musical de estilo rock-blues caracterizado por un solo de bajo eléctrico y con carácter rítmico y danzante que representa a un nuevo personaje relevante como es el de *Aoyama* (escuchamos el tema en varios momentos de los tres capítulos). Así, la banda sonora sigue manteniendo una funcionalidad representativa principalmente. En estos tres capítulos presenciamos varios momentos en los que la música cobra protagonismo y un primer plano sonoro, todos ellos interpretando el tema y motivos principales, indicando así momentos argumentales importantes. El capítulo 18 el solo de trompeta acompaña la soledad de *Joe*, su desesperación, tristeza y enfado. En el episodio 20 dicho tema simboliza la nueva determinación, madurez y evolución del personaje, Se confirma así la música como un elemento importante a la hora de acompañar y contar la historia. Los mismos elementos comunes que seguimos presenciando son los apuntes musicales breves, la repetición del material temático (como los temas de *Yoko*, *Sachi* y *Rikiishi*), las sensaciones de tensión y nerviosismo en muchos momentos, y una instrumentación reducida muy similar, destacando en estos episodios la flauta o el sintetizador en algunos momentos.

**Capítulos 31, 32 y 33:** [*Volad lejos de los suburbios, boxeadores profesionales – Intentando seguir el camino resplandeciente – La primera victoria*]

A pesar de presenciar en estos episodios los mismos usos y funcionalidades de la banda sonora, apreciamos ciertos elementos novedosos. Se recurre en mayor medida a un nuevo material temático que no se ha escuchado con anterioridad, dando así versatilidad a la banda sonora. Este nuevo material también se utiliza para los apuntes breves, los cuales escuchamos en menos ocasiones. El tema nuevo que más es el del episodio 33, el cual representa la emoción y sentimiento latente que tiene el personaje de *Noriko* por *Joe*. Uno de estos momentos se caracteriza por una pieza fraseológica en modo mayor interpretada únicamente por un piano, simbolizando la intimidad y sentimiento de los dos personajes. Empezamos a ver aquí una utilización importante del piano en las bandas sonoras del anime. Este mismo tema también presenta funcionalidad narrativa, ya que se repite en varias ocasiones a lo largo del episodio, escuchándolo de forma variada con más instrumentos, como el sintetizador, por ejemplo. En el resto de la banda sonora seguimos presenciando los mismos elementos, como una abundante utilización del tema principal y sus variaciones (destacando la variación emocional para armónica y guitarra) en las acciones y momentos narrativos más importantes relacionados con *Joe*. Así mismo seguimos presenciando mayoritariamente una instrumentación similar predominada por el viento metal. Otro elemento puntual es la música diegética del episodio 33 (interpretada por una guitarra), la conversión de diegética en falsa diégesis y música extradiegética, interpretando el tema del piano de *Noriko* y *Joe*.

**Capítulos 49, 50 y 51:** [*El interminable combate decisivo – El final de la batalla – La vida ardiente*]

Estos episodios concluyen el combate predestinado entre *Joe Yabuki* y *Tooru Rikiishi*, por lo que los elementos más importantes de la banda sonora de estos capítulos son muy

similares a los anteriores. Escuchamos varias piezas que transmiten cierta tensión y nerviosismo durante el combate y en el desarrollo de las cambiantes estrategias de ambos púgiles. También escuchamos de forma presente los timbales, transmitiendo y anticipando de alguna manera el trágico final del combate. Los temas de *Joe* (tema principal) y el tema de *Rikiishi* se suceden constantemente (también en sus diferentes variaciones), acompañando las escenas, acciones y momentos más importantes de los dos contrincantes. Estos temas se desarrollan tanto de forma emocional, como de forma rítmica, ya sea transmitiendo emociones dramáticas y tristes de los personajes o acción hacia el combate. Las piezas más tristes y emocionales escuchadas a lo largo de la serie las volvemos a presenciar en el capítulo 51, acompañando los momentos más tristes de la sorpresiva muerte de *Rikiishi*, así como el tema de *Yoko*. La *Insert Song* varias veces escuchada, *Rikiishi Toru no Theme*, se vuelve a escuchar cuando vemos por última vez la cara de *Rikiishi*, utilizándose así la música de forma narrativa indicando el final del personaje.

**Capítulos 52, 53 y 54:** [*Adiós, Toru Rikiishi – Odiándose a sí mismo – Y la campana del dolor sonó 10 veces*]

Uno de los elementos más interesantes de la banda sonora de estos episodios es que escuchamos en mayor número de ocasiones temas emocionales y tristes, envolviendo y acompañando las escenas dramáticas y solitarias de los personajes principales tras la muerte de *Rikiishi*. Dentro de esta utilización emocional cobra importancia las nuevas variaciones de los motivos y melodía del tema principal en las escenas desoladas de *Joe*. De la misma manera se utiliza en algunas ocasiones la tristeza del tema de *Yoko*. Otro de las formas relevantes es el solo de trompeta a modo de réquiem que escuchamos en dos ocasiones, en el entierro de *Rikiishi* y en el homenaje dentro del ring. En el capítulo 54 apreciamos un momento interesante cuando un grupo de jazz diegético interpretando una pieza rítmica y alegre se contrapone a las emociones de la conversación entre *Yoko* y *Joe*. Se otorga así cierto carácter frívolo y cruel hacía el personaje de *Yoko* y las palabras que le dice a *Joe*. En el capítulo 52 se recurre a nuevo material temático alegre, entretenido y feliz acompañando las escenas en la que los niños intentan animar a *Joe*. Volvemos a escuchar momentáneamente en sentido narrativo la *Insert Song* de *Rikiishi* indicando las visiones de *Joe* y la aparición de su difunto eterno rival. Escuchamos también la versión instrumental de dicho tema.

## MAZINGER Z (1972)

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 92
- Episodios analizados: 11 [Nº1-11]
- Producción: *Asatsu, Dynamic Planning y Toei Animation*
- Dirección: Tomoharu Katsumata
- Guion: Varios por episodio
- Obra original: Manga de Go Nagai
- Compositor: Michiaki Watanabe
- Año de producción: 1972
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Acción, ciencia ficción, mecha, súper robot

## 2. Argumento:

- Desde la isla de *Bardos* en el Mar Egeo viene la nueva amenaza para la humanidad mediante el *Doctor Hell* y su ejército de bestias mecánicas. Sin embargo, un nuevo héroe se alza en su camino: *Mazinger Z*, un robot gigante construido con el indestructible metal *chogokin* y equipado con un arsenal de armas avanzadas. Pilotando a *Mazinger Z*, está el desenfadado adolescente *Kouji Kabuto*, quien se esfuerza por vengar la muerte de su abuelo y proteger Japón de las fuerzas del *Doctor Hell*.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas a los tres primeros episodios

- |                                |  |                                     |
|--------------------------------|--|-------------------------------------|
| - 1. (Ep.1) Isla misteriosa    | 20. (Ep.2) Destrucción de Tokyo        | 39. Declaración de conquista        |
| - 2. Ejército mecánico         | 21. El control de <i>Mazinger</i> (TP) | 40. (Ep.3) Carrera de motos         |
| - 3. El retiro e <i>Kabuto</i> | 22. Deseo de destrucción               | 41. Motoristas engañados            |
| - 4. Fortaleza submarina       | 23. Ciudad en llamas                   | 42. Saludo agresivo                 |
| - 5. Submarino maligno         | 24. Recuerdos                          | 43. Guarida de <i>Ashura</i>        |
| - 6. Ataque sorpresivo         | 25. Historia cruel                     | 44. Auto destrucción                |
| - 7. La muerte de <i>Rumi</i>  | 26. Traición de <i>Dr. Hell</i>        | 45. Entrenamiento (TP)              |
| - 8. El escondite              | 27. Huida de <i>Kabuto</i>             | 46. Persecución (Melodía principal) |
| - 9. Guarida destruida         | 28. Promesa de amistad                 | 47. Nuevo robot enemigo             |
| - 10. Al rescate               | 29. Decisión de atacar (TP)            | 48. Recuperación                    |
| - 11. Sótano extraño           | 30. Al ataque (TP)                     | 49. Medidas                         |
| - 12. Tremendo robot           | 31. Enfrentamiento                     | 50. Ataque nocturno                 |
| - 13. Muerte de <i>Kabuto</i>  | 32. Combate 2 a 1 (TP)                 | 51. Acoplamiento (TP)               |
| - 14. Hacia el ataque          | 33. <i>Mazinger</i> en llamas          | 52. Ataque a <i>Afrodita</i>        |
| - 15. <i>Heliplaneador</i>     | 34. <i>Sayaka</i> atacada              | 53. Rescate y destrucción           |
| - 16. Acoplado                 | 35. Segundo asalto (TP)                | 54. Enemigo destruido               |
| - 17. Prácticas peligrosas     | 36. En juramento del bien              | 55. Amistad renovada                |
| - 18. Joven heroína            | 37. <i>Afrodita</i> herida             | 56. Nueva amenaza                   |
| - 19. Ejército destructor      | 38. Despertar de <i>Sayaka</i>         |                                     |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- En la banda sonora de estos episodios apreciamos una utilización de la música en ciertos momentos del argumento, en los que se quiere reforzar sensaciones determinadas e indicar ciertas acciones, sucesos o personajes. La música se utiliza entonces principalmente para indicar acciones narrativas y representar las sensaciones de esas acciones. También apreciamos una utilización emocional de la música en escenas más emotivas o sentimentales. Así, la banda sonora se presenta de manera variada indicando sensaciones de tensión, miedo, peligro o emociones tristes, melancólicas, agrídulces o dramáticas. La función técnica de la música está presente mediante los apuntes breves, que indican cambios de arcos argumentales o aparición de ciertos elementos, al igual que la mayoría de las series de esta época. Otra de las particularidades de la banda sonora es la constante repetición del material temático, tanto de temas y motivos principales (escuchamos varios temas y motivos principales caracterizadores de los

protagonistas y sus acciones), como de otros temas caracterizadores de los villanos y de las sensaciones de tensión, misterio o preocupación. En los temas principales que acompañan a los protagonistas suelen expresarse emociones heroicas y épicas, con un carácter rítmico y alegre que crea atracción hacia los combates, indicando así las acciones importantes de la serie. En algunos momentos apreciamos variaciones instrumentales/melódicas del tema principal y ciertos toques cómicos en algunas piezas (episodio 3). En una escena del episodio 1 escuchamos la música en un primer plano, dándole importancia a esta. En resumen, la funcionalidad de esta banda sonora es similar a los estándares de la época, distinguiéndose por sus propias características musicales y la utilización de varios temas principales y no uno solo, como ocurre en otras bandas sonoras.

### **Análisis general de la banda sonora**

La instrumentación de esta banda sonora destaca por una utilización abundante del viento metal, en especial la trompeta (mediante solos de todo tipo) y los trombones. Prácticamente escuchamos el viento metal durante toda la banda sonora. Se utilizan también frecuentemente las cuerdas (de forma reducida) para las escenas más emocionales y sentimentales. Puntualmente destacan instrumentaciones de tipo jazzístico con importante presencia del saxofón. Otros instrumentos también escuchados son batería, timbales (muy frecuentes), guitarra, guitarra eléctrica, bajo eléctrico, piano, clarinete o sintetizador. Estos últimos instrumentos también representan el estilo rock y rítmico que envuelve gran parte de la banda sonora.

El plano melódico es altamente variado, presentando tanto melodías rítmicas como fraseológicas, dependiendo de los momentos y escenas de la serie. Por ejemplo, destacan las piezas para trompeta, en las que se presentan tanto melodías fraseológicas como rítmicas. No obstante, a pesar de esta variedad sí podemos apreciar un carácter rítmico general en toda la banda sonora, marcado por los temas principales, los timbales y la batería.

Mayoritariamente, en la armonía escuchamos disonancias y armonías menores ya que las sensaciones de tensión, misterio, peligro o dramatismo son bastante frecuentes. Las armonías mayores y brillantes están sobre todo presentes tanto en los temas y acciones principales como en las piezas más emocionales. Se mantiene una sonoridad puramente tonal con influencia del Jazz y el rock en aquellas piezas que utilizan estos estilos, caracterizadas principalmente por instrumentos como el saxofón o la guitarra eléctrica.

### **Análisis *musivisual* de tres escenas**

Analizamos a continuación tres escenas que ejemplifican los aspectos más característicos de lo comentado anteriormente.

#### **1. Muerte de *Kabuto***

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 5
- Título de la serie: *Mazinger Z*

- Título del capítulo: *Birth of the Wondrous Robot*.
- Descripción del bloque: El profesor *Kabuto* se encuentra agonizante entre los escombros de su mansión tras el ataque de sus enemigos. En sus últimas palabras cede a su nieto *Kouji* el gigantesco robot *Mazinger Z* para derrotar a los malvados.
- Franja temporal: 13:51-15:19

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces y diálogos de los personajes y música.
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro. En escasos momentos se iguala con los diálogos

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música en esta escena se centra principalmente en las emociones tanto de los personajes como de la escena en sí. El solo de trompeta transmite una emoción triste y dramática hacia la muerte del abuelo, pero a la vez expresa emociones no presentes en la imagen, como heroicidad hacia los actos del abuelo y una emoción épica en los jóvenes y su nuevo destino relacionado con *Mazinger Z*.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En esta pieza se produce un tipo de melodía fraseológica por grados conjuntos y con saltos interválicos amplios que otorgan dramatismo y tensión contenida a la escena. La pieza se forma principalmente con los motivos de corchea del segundo compás y las negras del sexto compás. Se pueden distinguir dos partes diferenciadas en la pieza marcadas por el primer acorde de La menor. En la escena en cuestión, la pieza se vuelve a repetir hasta el séptimo compás de la imagen siguiente.

SOLO DE TROMPETA

REm                      DOM                      REm                      LAM                      LAm

SOLm                      REm                      SOLm                      LAM                      REm

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso no se trata de un “leitmotiv” o tema representativo en sí. Es un tema emocional del cual escuchamos una variación instrumental mediante las cuerdas. Por lo que es un tema que podremos escuchar en varias ocasiones representando o indicando ciertas emociones o sentimientos de los personajes o de las escenas.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un tempo andante de 80 pm que se adapta al poco movimiento, tranquilidad y emoción de la escena.
- Tipo de sincronía: Sin sincronía
- Puntos de sincronía: No encontramos puntos de sincronía más allá de su comienzo cuando el abuelo empieza con las últimas palabras, y coinciden en un final conjunto imagen-música.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada
- Análisis armónico musical: Pieza en Re menor con cierta ambigüedad armónica pero que mantiene las relaciones de tensión-reposo. Además, contiene pedales armónicos que mantienen los acordes durante dos compases (ver anterior imagen).
- Análisis armónico visual: La armonía y las relaciones entre acordes contribuyen a la transmisión de las emociones presentadas en la imagen. Los pedales que mantienen la armonía durante dos compases ayudan a mantener la tensión de la escena, transmitiendo así cierto dramatismo o sentimiento épico impidiendo durante algún tiempo la relajación de la música-escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Trompeta solista acompañada por piano, bajo eléctrico, cuerdas, sintetizador y xilófono.
- Análisis tímbrico visual: La trompeta se relaciona con el sentimiento y la sensación heroica que presenta la escena.

#### Códigos formales:

- No se aprecia ninguna conjunción entre la forma de las imágenes y la forma de la música más allá de su coincidencia en el tiempo y el espacio.

#### Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena otro de los usos comunes en las bandas sonoras de esta época. Sin presentar sincronía imagen-música, la banda sonora se utiliza para la expresión emocional y sentimental de los personajes y la imagen. Vemos también la predominancia de agrupaciones reducidas e instrumentos de viento metal (en este caso la trompeta) para interpretar la banda sonora. Comprobamos también un uso común en las bandas sonoras, el de la simbología entre la trompeta y las sensaciones o emociones heroicas y épicas.

## **2. Segundo Asalto (TP)**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 4
- Título de la serie: *Mazinger Z*



- Título del capítulo: *Stop The Ashura Army*
- Descripción del bloque: Tras haber perdido contra los robots del *Dr. Hell* y del *Barón Ashura, Kouji*, pilotando a *Mazinger Z* se dispone a contraatacar y salvar a *Sayaka* y su robot *Afrodita*, que están siendo atacadas.
- Franja temporal: 16:36-18:21

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La principal función de la música en esta escena es indicar una batalla y otorgar ritmo, sensación de movimiento y unas emociones heroicas, épicas y atractivas hacia el combate de los robots en la imagen. De la misma manera, mediante el tema principal, variado instrumentalmente del *opening*, la música acompaña una acción relevante de los protagonistas de la trama, *Mazinger Z* y *Kouji*.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La melodía de este tema es de tipo rítmico, marcada por las constantes figuraciones sincopadas que otorgan un ritmo continuo y atractivo hacia la imagen. La pieza se forma por una introducción de los metales y un posterior desarrollo melódico. En la siguiente imagen se muestran los elementos más importantes en la escena: la introducción de los metales que indican el comienzo del combate-escena, y las dos melodías de la guitarra eléctrica que otorgan las emociones heroicas y épicas. Ambas partes se forman mediante el desarrollo de los mismos motivos sincopados.

The image displays a musical score for two staves. The top staff is labeled 'METALES' and 'MELODÍA PRINCIPAL GUITARRA ELÉCTRICA'. It begins with a treble clef, a key signature of two flats (B-flat and E-flat), and a 4/4 time signature. The melody consists of eighth and quarter notes with syncopation. A 'x4' symbol is placed above the first measure. The bottom staff is labeled 'SEGUNDA MELODÍA' and features a similar syncopated melody. Both staves end with double bar lines.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso nos encontramos ante uno de los temas y motivos principales de la serie, derivados del *opening*, por lo que se escuchan (y se escucharán) en varios momentos de los episodios, del desarrollo de la trama y de las acciones principales del argumento. También se pueden escuchar de forma variada, como por ejemplo la variación para solo de trompeta que escuchamos en el episodio 4.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo elevado de más o menos 150 pm, marcado por un ritmo de los timbales y la batería que otorgan la sensación atractiva a la escena y dan ritmo a la acción y movimiento de los personajes.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: La pieza y escena comienzan y concluyen en el mismo tiempo, además algunos de los cambios de plano coinciden con los cambios musicales de forma métrica, contribuyendo en mayor medida al ritmo general de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal, influencia del Rock
- Tipos de acordes: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza está en constante modulación armónica, dando así diversidad y dinamismo a la escena. Las melodías y motivos se suceden en las tonalidades de MibM, Dom y SibM. Se mantienen las relaciones de tensión reposo.
- Análisis armónico visual: La armonía con influencia de rock, las modulaciones y la sonoridad contribuyen ampliamente a la transmisión de las emociones épicas, heroicas y atractivas hacia el combate. Además, la armonía clara y las modulaciones contribuyen también al ritmo de la imagen.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Metales, guitarra eléctrica (solista), timbales, batería, sintetizador, bajo eléctrico, guitarras eléctricas, cuerdas.
- Análisis tímbrico-visual: La guitarra eléctrica (instrumento más importante de esta variación) se relaciona con los robots metálicos de la imagen. Los metales se relacionan con la trama principal e instrumentos más utilizados a lo largo de la serie.

#### Códigos formales:

- A pesar de que la música presenta su propia forma, la forma de las imágenes es independiente de esta. Las imágenes siguen el curso de la batalla mientras que la música mantiene sus propias repeticiones y desarrollos melódicos.

#### Conclusiones:

- Volvemos a ver el uso común de la música en las bandas sonoras coetáneas. Un tema principal variado instrumentalmente del *opening* acompaña las acciones y batallas de los protagonistas, y otorga ritmo y atracción hacia dichas escenas. A la misma vez, mediante un carácter musical alegre anticipa de alguna manera el final victorioso y heroico de los protagonistas.

### 3. Acoplamiento (Pertenciente a otras de las melodías principales)

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 5
- Título de la serie: *Mazinger Z*
- Título del capítulo: *Operation annihilate Mazinger*
- Descripción del bloque: Tras el ataque de los robots malignos, *Kouji* se monta en el *heliplaneador* y se dispone a acoplarse con *Mazinger Z* para combatir a los villanos.
- Franja temporal: 15:25-15:53

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personaje y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso, la música presenta una función estructuradora e informativa de la trama indicando, mediante una pieza de escasos segundos, una acción del protagonista (el acoplamiento con *Mazinger* en este caso). Además, otorga ritmo y atracción a la escena al igual que la mayoría de escenas relacionadas con *Mazinger*. De esta manera se anticipa en cierta manera el final victorioso de *Mazinger* mediante el carácter atractivo y alegre de la música.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una pieza de tipo rítmico caracterizada por los movimientos sincopados que ya hemos visto en otros temas de la serie.

TROMPETA Y VIENTOS METALES

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso, los motivos del tema (que podemos ver en el primer compás), son derivados de la melodía principal del *opening* analizada anteriormente. Podemos comprobar así tanto la versatilidad como la

unión de la banda sonora al tener temas diferentes, pero con elementos comunes que indican la trama de la serie y elementos relacionados con los protagonistas. [En la siguiente imagen se aporta una melodía del trombón solista que pertenece a otro de los temas principales, que se ha escuchado varias veces y contiene estos motivos sincopados unificadores de la banda sonora. En concreto la escuchamos en el capítulo 1, pero también podemos presenciarla en este capítulo y a lo largo de la serie.]



#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un tempo rápido de más o menos 160 pm, marcado por varios instrumentos de percusión que otorgan ritmo, atracción y sensación de acción a la imagen.
- Tipo de sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: La música comienza en sincronía cuando vemos a *Kouji* en el *heliplanador*. Posteriormente algunos cambios de compases coinciden débilmente con los cambios de los planos.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal, influencia del Rock y el blues
- Tipos de acordes: Acordes triada
- Análisis armónico musical: Melodía predominante en La menor, sin modular y manteniendo las relaciones de tensión reposo.
- Análisis armónico visual: Al igual que el resto de escenas analizadas, la sonoridad de la armonía contribuye a la sensación heroica, activa y atractiva hacia las escenas de acción.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Vientos metales, trompeta solista, piano, percusión, batería, bajo eléctrico, guitarra eléctrica.
- Análisis tímbrico visual: El viento metal y la trompeta en particular (ya sea de forma solista o no) se relacionan con los protagonistas y las escenas de estos.

#### Códigos formales:

- En este caso sí se aprecia una conjunción formal imagen-música. La música se divide en dos partes marcadas por el último solo de trompeta, en ese momento *Kouji* ya ha llegado donde se encuentra *Mazinger* y se dispone a acoplarse con él. En el momento del acoplamiento se está desarrollando el solo de trompeta, marcando así dos partes y conjunción formal escena-música (forma cinematográfica).

Conclusiones:

- Comprobamos otro uso de la música en este tipo de bandas sonoras. Estructura el argumento, indica y marca ciertas acciones en el desarrollo de la trama. Al involucrar a los protagonistas, esta escena se desarrolla mediante los motivos principales y mantiene las mismas sensaciones atractivas, heroicas y/o épicas de las acciones de *Mazinger*.

**Comentarios a los episodios 4 y 5:** [*Mazinger Z driven into a corner – Ghost Mazinger appearance*]

En estos episodios seguimos presenciando de forma general elementos muy similares a los ya analizados en los episodios anteriores. Se utiliza la música principalmente en escenas de acciones y sucesos de personajes. En las acciones de los villanos se utilizan los mismos temas expresivos de tensión, misterio, preocupación, cierto miedo o dramatismo. Esta repetición temática también se produce en las acciones importantes de *Mazinger Z* y de *Kouji*, en la que escuchamos los diferentes temas, motivos y melodías principales de carácter rítmico, atractivo y sensaciones heroicas y épicas. Debido a esta repetición, la instrumentación es general en toda la banda sonora, escuchando principalmente el viento metal en la mayoría de piezas (tanto las de acción como en las diferentes sensaciones), siendo especialmente importante la trompeta (se le sigue dando importancia como solista en numerosas piezas) o el trombón. Las cuerdas y maderas (de forma reducida) se utilizan en las piezas más emocionales y sentimentales, las cuales se usan muy puntualmente, por ejemplo, la pieza representativa de las victorias de cada episodio se caracteriza por una melodía fraseológica de las cuerdas (este recurso de representar las victorias de todos los episodios con el mismo tema musical es característico del anime y se puede ver durante los 80 y 90 en numerosas series). Otros de los elementos musicales que destacan de estos episodios es el mismo apunte breve en los títulos de cada episodio, una pieza de estilo rock caracterizada por un solo de flauta y acompañamiento de la guitarra eléctrica, la utilización de otros instrumentos frecuentes como timbales o carraca en la percusión, y una variación en la trompeta del tema principal derivado del *opening*.

*Maléfico robot/Promesa de conquista/Despertar de Kouji/Problemas con afrodita/Armas bondadosas/Kouji en clase/Reto escolar/Afrodita descontrolada/Monstruo magnético/A por Mazinger (TP)/Afrodita atacada/Enfrentamiento/Poder magnético/Contrataque (TPO)/Mazinger salvado (TP)/Final victorioso/Atardecer amistoso*

*Robot X10/Ejército en las sombras/Rescate de Shiro/Suicidio del soldado/Amanecer/Promesa de destrucción/Preparación y acoplamiento (TP)/Falso Mazinger/Poderes extraños/Amigos en peligro/Robot fantasma/Temible combate/Nueva victoria/Criminal sin rendición*

**Comentarios a los episodios 6 y 7:** [*Doctor Hell's pair of great mechanical beasts – Baron Ashura's great strategy*]

En la banda sonora de estos episodios seguimos apreciando elementos similares a lo analizado anteriormente, a excepción de que en estos se hace menos utilización de la música, en momentos muy puntuales de la trama. Las sensaciones principales siguen siendo tensión, preocupación, misterio, alerta; utilizando los mismos temas representativos de los villanos y de acciones con estas sensaciones que se han escuchado en numerosas veces en los diferentes episodios. Puntualmente se escuchan en la música

otras sensaciones o emociones como tranquilidad, o felicidad (en una pieza jazzística del episodio 6, caracterizada por un solo de saxofón), o una emoción dramática en la conversación entre *Sakaya* y su padre (capítulo 7, en este caso se hace una variación con el clarinete del réquiem de la trompeta analizado en el análisis 1). Así mismo, las emociones atractivas y la música transmitiendo acción, heroicidad, épica y anticipación de finales felices se sigue presenciando abundantemente mediante la repetición de varios de los temas principales. En este caso destacan tanto la pieza con el solo de trombón indicada anteriormente como la otra pieza que indica ciertos momentos de acción en la trama. Otros elementos a destacar de estos episodios son los apuntes musicales breves que indican un elemento de la imagen trama (los cuales son ya muy poco utilizados), la audición de las cuerdas fraseológicas en los escasos momentos emocionales, la audición de temas felices y alegres en los finales de los episodios (en este caso destaca una pieza rítmica de la trompeta), variaciones instrumentales en la repetición de los temas, y una instrumentación muy similar destacada por el viento metal, la trompeta y otros instrumentos frecuentes en estos episodios como el sintetizador o la guitarra eléctrica.

*Base submarina/Base de operaciones/Vida normal/Niebla extraña/Acoplamiento (TP)/El segundo ataque/España/Comienzo del plan/Reunión defensiva/Ataque del monstruo/Al rescate de Kouji/Acorralada/Mazinger al rescate (TP)/Sayaka salvada*

*Alerta de ataque/Acoplamiento (MP)/Transformación de Ashura/Manifestaciones peligrosas/Joven problemática/Profesor herido/Incitaciones/Dilemas de Kabuto/Tragedias familiares/Determinación a combatir/El combate de Sayaka (TP)/Determinación de Kouji (TP)/Mazinger al rescate (MP)/Final feliz*

**Comentarios a los episodios 8 y 9:** [*Great devil Abdora's true form – Deimos F3 is the demon's bastard son*]

En estos capítulos escuchamos menos utilización de la música y la banda sonora que en los anteriores. No obstante, funciona de manera similar (acompañando y representando ciertos momentos narrativos y de acción), y se siguen utilizando principalmente los mismos temas que se han escuchado a lo largo de toda la banda sonora. Los temas representativos de tensión, misterio, preocupación o alerta siguen siendo los mismos, al igual que la repetición del tema principal en las acciones más importantes de *Mazinger* (concretamente el tema de la melodía del trombón que hemos indicado anteriormente). Así mismo, se siguen utilizando temas con sensaciones felices y alegres al final de los episodios, en este caso una de las piezas caracterizadas por solos rítmicos de trompeta. Los temas relacionados con los protagonistas y acciones principales continúan transmitiendo sensaciones heroicas, épicas y atractivas, dando así unidad a la banda sonora. La unidad de la banda sonora también se reafirma ya que muchos de los temas que se escuchan se forman mediante los motivos principales extraídos de las melodías más importantes. Otros de los elementos de estos episodios son algunos apuntes musicales breves indicando elementos de la imagen (como los robots o la isla moviéndose), la utilización del tema emocional del clarinete variando el réquiem de trompeta analizado, y un tema que transmite cierta comicidad en la escena de los profesores en la bolera. A excepción del tema emocional del clarinete (cuando *Sayaka* pierde en la votación por reformar a *Afrodita*), no escuchamos en estos episodios piezas emocionales o sentimentales, reafirmando de alguna manera el carácter general épico y de acción de la trama. La instrumentación sigue siendo similar, destacando

principalmente el viento metal, utilizando en determinadas ocasiones otros instrumentos, en esta ocasión el sintetizador.

*La estatua flotante/La reforma de Afrodita/Reforma rechazada/La furia de Sayaka/El mensaje de Sayaka/El ataque de Abdora/Afrodita en el fuego/Ciudad en llamas/Enfrentamiento contra Abdora/Persecución y combate (TP)/Las paces*

*Montaje del robot/En la bolera/Profesores secuestrados/Profesores de regreso/Kouji hacia lo extraño/Transformación/El ataque de Deimos/Destrucción de Deimos/La llegada de Kouji (TP)/Las armas de Deimos/Profesores hipnotizados*

**Comentarios a los episodios 10 y 11:** [*Strong arm flying in the sky Daian – Blast phantom’ s gun Garen !!*]

En la banda sonora de estos episodios seguimos presenciando principalmente los mismos elementos y recursos que hemos escuchado a lo largo de la serie. Las sensaciones de tensión, peligro, preocupación o alerta que envuelven muchas de las escenas de los episodios siguen utilizando las mismas piezas musicales que en otros momentos similares de la obra. De la misma manera seguimos escuchando el tema, motivos o melodías principales en las acciones y momentos más importantes de los protagonistas, transmitiendo sensaciones heroicas, épicas y atractivas. Únicamente escuchamos una pieza fraseológica en sentido emocional caracterizada por el xilófono y las cuerdas, cuando el grupo de protagonistas se preocupa por el secuestro de *Shiro* (capítulo 10). Se reafirma así la principal funcionalidad de la música transmitiendo sensaciones de tensión o atractivas hacia los combates. En algunas de las piezas que transmiten las sensaciones de tensión también se pueden apreciar ciertos elementos épicos que se adecuan al carácter general de la banda sonora. Otros de los elementos de estos episodios son los apuntes musicales breves en la aparición de los robots gigantes (u otros elementos), la utilización de nuevo material temático (caracterizado por una melodía dramática de las cuerdas), la utilización de piezas en estilo rock y jazz, y una pieza expresiva de felicidad, paz y entretenimiento (cuando vemos a *Sayaka* en el episodio 11). Continuamos presenciando una instrumentación similar destacada por el viento metal (los solos de trombón y trompeta analizados en los apartados anteriores se vuelven a escuchar en estos episodios como parte de los temas principales), apreciando en estos episodios también el sintetizador o el xilófono.

*Ciudad tranquila/Brazo gigante volador/Trampa de Ashura/El secuestro de Shiro/La base de la isla/Isla en movimiento/Preocupaciones/Shiro por los aires/Bestia mecánica/Kouji al rescate (TP)/Shiro en problemas/La preparación de Daian/Isla sorpresiva/Nuevo ataque de Daian/Caída de Shiro/Verdadero objetivo/Combate contra Afrodita/Robot destructor/Mazinger al rescate (TP)*

*El cañón Garen/El trabajo del cañón/Sayaka de compras/Boss vs Kouji/Ataque de los soldados/Robot J2/Combate contra J2/Descubrimiento del cañón/Comienza el plan/Combate contra los guardias/Intrusos y sabotaje/Persecución/Robot indestructible/Mazinger al rescate (MP)*

*BELLADONNA OF SADNESS (1973)*

KANASHIMI NO BELLADONNA

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Película
- Producción: Osamu Tezuka. *Mushi Production*
- Dirección: Eiichi Yamamoto
- Guion: Eiichi Yamamoto y Yoshiyuki Fukuda
- Creador original: Jules Michelet
- Compositor: Masahiko Satoh
- Año de producción: 1973
- Duración: 89 minutos (1 hora y 29 minutos)
- Género: Drama, erótico, romance, demonios, violación, venganza, tragedia, brujas, *hentai*.

## 2. Argumento:

- La bella campesina *Jeanne* es violada por un señor demoníaco en su noche de bodas. Despreciada por su marido, no encuentra salida para su despertada libido, la cual se desarrolla para darle poderes de brujería. Una animación experimental mediante acuarelas basada en leyendas e ilustraciones de brujería del Medioevo Europeo.

## 3. Tabla de pistas musicales: [Las pistas más detalladas en cuanto a su título original y características se ofrecen en la tabla final del análisis].

- |                                |                             |   |
|--------------------------------|-----------------------------|---|
| - 1. <i>Opening</i> (créditos) | 12. Demonio persecutor      | 23. La llegada de la peste                |
| - 2. Historia enamorada (C)    | 13. Locura de <i>Jeanne</i> | 24. <i>Michael</i> el resucitado          |
| - 3. Ofrendas al <i>Barón</i>  | 14. Mujer poseída           | 25. Festejos en la aldea                  |
| - 4. Expulsado                 | 15. Victoria en la guerra   | 26. <i>Jeanne</i> , locura, decadencia    |
| - 5. Violación                 | 16. Mujer respetada         | 27. Locura de <i>Belladonna</i>           |
| - 6. Desesperación (C)         | 17. Persecución y ataque    | 28. Recuerdos de <i>Jean</i>              |
| - 7. Juego erótico             | 18. Mujer capturada         | 29. Enamorados reunidos                   |
| - 8. La fuerza de <i>Janne</i> | 19. Juicio oscuro (C)       | 30. Deseo el mundo                        |
| - 9. Noche apasionada (C)      | 20. La risa del demonio     | 31. Despedida                             |
| - 10. La guerra y el dinero    | 21. El deseo del demonio    | 32. Muerte de <i>Jean</i> y <i>Jeanne</i> |
| - 11. Castigo y guerra         | 22. El paraíso, odio e ira  |   |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

En esta obra encontramos una banda sonora muy importante ya que la música cumple múltiples funciones: funciones técnicas relacionadas con el montaje (ya que se producen muchas escenas sin diálogos, únicamente con imágenes estáticas, con poco movimiento o psicodélicas en las que la música otorga el ritmo a la imagen para transmitir el mensaje); funciones simbólicas, estéticas o artísticas (como por ejemplo utilizar un estilo jazz/rock constante en una historia ambientada en la Era Medieval, comunicando al espectador las “locuras” que suceden en la historia); funciones figurativas de elementos de la imagen y el argumento (como el erotismo de la protagonista mediante los gemidos de las canciones, o la guerra mediante la trompeta); y multitud de funciones emocionales y sentimentales estableciendo los pensamientos de los personajes, el carácter de estos, sus emociones, o la pretensiones de los mismos. Así, en una película en la que se suceden tanto imágenes estáticas como imágenes en movimiento, con momentos psicodélicos en estilo de animación experimental, con imágenes grotescas, violentas, sangrientas, y una historia trágica, la banda sonora en estilo rock/jazz (hasta en algunos momentos improvisados) ayuda a elevar la película a un plano espiritual, ficticio y fantástico, abriendo la película



a múltiples interpretaciones y creando una banda sonora inseparable de la película para poder comprender el mensaje completo. Continuando con la importancia de la música, en esta película se utilizan canciones extradiegéticas no solo para describir, presentar y representar a los personajes, sino también para narrar la historia a modo de *voz en off*, estableciendo así más vínculos narrativos imagen-música por la letra de las canciones. Esta vinculación narrativa también se refuerza al producirse tanto una repetición de diferentes temas como la utilización de un tema principal que representa algunos de los momentos más importantes. En resumen, nos encontramos ante una banda sonora que a pesar de presentar elementos estilístico-musicales similares a otras obras contemporáneas (como el rock) y cumpliendo funciones semejantes, es muy diferente debido a las propias características de la película y todos los elementos que la componen. [Se ofrecen más detalles, sugerencias y apuntes en la tabla del final del análisis].

### **Análisis general de la banda sonora**

La instrumentación más importante de esta banda sonora es la agrupación rock/jazz que más se escucha a lo largo del metraje, tomando mucha presencia el bajo eléctrico, la batería, la guitarra eléctrica, la voz de las canciones, los timbales, el sintetizador y diferentes sonidos eléctricos. No obstante, también destacan otros instrumentos a lo largo de la banda sonora como el piano, los vientos metales (creando en algunos momentos sonoridades similares a otras obras de la época), marimba, xilófono, las cuerdas, órgano o clarinete, entre otros.

A pesar de encontrar algunas piezas y melodías fraseológicas, son más relevantes las largas piezas rítmicas, que ocupan en un primer plano sonoro las secuencias más experimentales. Sobre patrones rítmicos, monótonos y estables del bajo eléctrico y la batería, se suceden tanto solos de guitarra eléctrica como el discurso de las imágenes y la “locura” de la historia que se está contando en un estilo que podríamos considerar cercano al videoclip.

Así mismo, toman presencia las armonías y sonoridades relacionadas con el rock, el jazz y el Heavy Metal en algunos momentos. También escuchamos otras sonoridades mayores, menores o disonantes; pero son estas sonoridades tipo jazz/rock la que otorgan identidad y un carácter particular tanto a la banda sonora como a su relación con la película.

### **Análisis *musivisual* de cinco escenas**

Analizamos a continuación cinco escenas que ejemplifiquen lo más importante de lo comentado anteriormente y que caractericen a esta particular banda sonora.

#### **1. Escena “Historia enamorada” (Canción) *Jean to Jeanne, Belladonna***

##### Datos generales del bloque:

- Bloque 1.
- Título de la película: *Belladonna of Sadness*
- Descripción del bloque: En una primera escena se narra y se presenta (mediante la canción) el comienzo de la historia. Dos enamorados, *Jean* y *Jeanne*, se

presentan ante el barón y la iglesia para pedir permiso para casarse, el barón les da permiso, pero primero secuestra a *Jeanne* para violarla.

- Franja temporal: 00:02:47-00:05:00

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, canción
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa (canción)
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música cumple una principal función narrativa, ya que mediante la canción se presenta a los personajes y se narra parte de la historia. De la misma manera, al ser una película mediante imágenes estáticas, en esta escena la música también cumple una función rítmico-temporal que da sentido de continuidad y proporciona ritmo a las imágenes. También podemos considerar que realiza una función ilusoria –jugando con la audiencia sobre lo que realmente está pasando– ya que se presenta una música “feliz” y “alegre” que no representa las atrocidades y tragedias que sucederán después, creando así más impacto en el espectador.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una pieza con sentido rítmico, pero donde la voz y melodía de la cantante se desarrolla de forma fraseológica. La pieza se desarrolla en dos partes con diferente velocidad, separadas por unas campanas (figurativas de la iglesia). La melodía de la cantante tiene motivos y frases que se repiten. Se desarrolla una pieza en un estilo jazz/rock, en un compás de 4/4, donde en algunos momentos parece que se improvisa la melodía. No obstante, se trata de una pieza importante por los motivos indicados en las funciones, estableciendo también el estilo musical que predominará en el film.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Se trata de un tema al que posteriormente se le variará la letra y algunos movimientos armónicos, y que se relaciona con algunas escenas en las que se narran partes de la historia mediante las canciones. [Ver tabla de la banda sonora].

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Compás de 4/4, con dos partes a distintas velocidades, 100 pm y 135 pm posteriormente. Patrones y presencia rítmica de la batería y el bajo eléctrico que dan ritmo a la imagen. Como se ha dicho, el estilo se contrapone con la época de la narración, siendo esto intencionado para crear un “impacto” estético de una obra con fines artísticos.

- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza en la primera escena (pantalla en blanco), la música marca el ritmo en el que se desarrollan las imágenes como un comic japonés, de derecha a izquierda (la “cámara” se mueve en esa dirección), las campanas marcan la llegada a la iglesia y el cambio de ritmo, la parte rápida de la pieza se relaciona con la aparición de la ventana de la iglesia, que se transforma (animación experimental) en *Jean* y *Jeanne*, simbolizando su unión en matrimonio.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, influencia del jazz y el rock.
- Tipos de acorde: Acordes triada, de séptima y de novena
- Análisis armónico musical: Se producen algunas modulaciones a lo largo de la pieza entre distintas sonoridades mayores y menores. En el principio se mantiene un pedal armónico.
- Análisis armónico visual: Las armonías y sonoridades jazz/rock, contribuyen, como hemos dicho, a contraponerse a la época de las imágenes, creando una pieza atemporal que a pesar de estar ambientada en la edad medieval trata temas y tragedias que aun suceden a día de hoy.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Sintetizador, órgano eléctrico, batería, bajo eléctrico, guitarra eléctrica, voz (cantante), vientos metales, campanas y cuerdas. [Agrupación jazz/rock].
- Análisis tímbrico visual: La voz se relaciona con la narración de la historia, las campanas figuran y representan la iglesia.

#### Códigos formales:

- Se produce una coincidencia formal imagen música en dos partes, diferenciadas por las campanas solas y el cambio de velocidad en la pieza que se relacionan con la “llegada” de los protagonistas a la iglesia y su casamiento después de haberlos presentado. Forma cinematográfica.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena y música muchos de los elementos que caracterizarán a la banda sonora a lo largo de la película. Establecimiento de un estilo jazz/rock (principalmente rock) que se contrapone con la época de la historia, música para otorgar ritmo a unas imágenes generalmente estáticas y con poco movimiento, y la utilización de las canciones narrativas para presentar la historia en algunos momentos son las características más relevantes de esta primera escena.

## **2. Escena “Violación”**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 1.
- Título de la película: *Belladonna of Sadness*

- Descripción del bloque: El barón, dueño del pueblo, mayor noble y jefe de la iglesia secuestra a *Jeanne* y la viola, quitándole su virginidad antes que su marido *Jean*, ya que el barón tiene el derecho de hacerlo por ser el dueño de los aldeanos. Se produce una escena grotesca, con violencia sexual plasmada de manera “artística” con imágenes deformadas, descolocadas, y sin unión entre ellas, creando una escena abierta a diferentes interpretaciones.
- Franja temporal: 00:08:18-00:09:17

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro. Se produce siempre un primer plano sonoro (ya que no hay más elementos) pero se encuentran diferentes volúmenes en la pieza, empezando piano y creciendo hasta un fuerte.

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de simbiosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música cumple diferentes funciones en la escena: representa el dramatismo y tragedia de la violación; indica que la está realizando el barón y la “iglesia” al utilizar el tema de estos personajes (aunque también es el tema de la violación); simboliza el acto espiritual y la visión según la iglesia de la violación en nombre de Dios al utilizar un órgano; otorga unidad a la sucesión de imágenes; da ritmo a las imágenes con poco movimiento (las “penetraciones” se sincronizan con la música); y crea una sensación extraña en el espectador ya que no es una música que empatice con un personaje concreto, sino que más bien se produce un distanciamiento del acto cruel de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una pieza que contiene tanto elementos rítmicos como fraseológicos, aunque llama más la atención los elementos rítmicos. La melodía se desarrolla en un discurso constante de corcheas en el órgano a modo de imitación de divertimento o preludio barroco, lo cual se relaciona directamente con la época de la historia, el acto espiritual y la representación de la iglesia. La melodía se desarrolla de forma monótona, repitiendo sus elementos sin variar el discurso de corcheas. La melodía realiza movimientos ascendentes y descendentes que se relacionan con el desarrollo de la escena.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Se trata de un tema “doble” que representa tanto al barón como a la violación, y se repite en diferentes ocasiones a lo largo de la trama e imágenes de la película [Ver tabla].

ORGANO Melodía similar medieval, barroco

RITMO DE BATERÍA Organo, figurativo del barón, de la iglesia, de la violación

El ritmo y los tiempos fuertes se sincronizan con las penetraciones

DESAPARECE, DISMINUYE LA MÚSICA

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo de más o menos 68 pm, lento, acompañando la tragedia de la escena. Se desarrolla sobre patrones y desarrollos rítmicos (marcando todos los tiempos) de la batería y el bajo eléctrico.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La sincronía más importante de la escena son las penetraciones (mediante las imágenes abstractas) que se sincronizan rítmicamente con el ritmo y la música, creando de alguna manera una sensación más física en el espectador al acompañar el acto visual y sonoramente.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acorde: Acordes triada
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en una tonalidad de Mi menor sin modular.
- Análisis armónico visual: La tonalidad de Mi menor, aparte de ser una tonalidad muy utilizada en la época barroca, crea una sonoridad apagada y oscura que se relaciona con la tragedia y crueldad de las imágenes.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Órgano, bajo eléctrico y batería.
- Análisis tímbrico visual: El órgano se relaciona con la iglesia, el “acto espiritual”, el personaje del barón y el acto de la violación.

#### Códigos formales:

- En este caso, la igualdad formal no se produce por una distinción entre diferentes partes sino por la coincidencia en el discurso y en tiempo tanto de la escena como de la música.

### Conclusiones:

- Vemos en esta escena la utilización de un tema central e importante que realiza una función pronominal con determinados elementos del argumento y que se repite en diferentes momentos de la trama relacionados con esas características, al igual que muchas obras y bandas sonoras contemporáneas. Esta escena también representa la conexión simbólica que se realiza en muchos momentos entre la imagen y la música. Además, vemos otra escena en la que la animación limitada se sincroniza con la música (o viceversa). Otro de los elementos que se extraen de esta escena y que caracterizan a la banda sonora es que en las escenas más relevantes se produce siempre un primer plano sonoro musical con escasez de otros sonidos. Esto otorga importancia a la música como elemento unificador de esas imágenes, evitando los silencios y creando relaciones simbólicas y narrativas imagen/música.

### **3. Escena “El deseo del demonio”**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 5.
- Título de la película: *Belladonna of Sadness*
- Descripción del bloque: *Jeanne* realiza un pacto definitivo con el demonio para obtener poder, ser malvada y vengarse de los que le han hecho daño. Para eso, ofrece tanto su alma como su cuerpo al demonio, produciéndose una escena experimental que roza lo psicodélico.
- Franja temporal: 00:43:19-00:47:34

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de los personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: La música pasa por diferentes planos, pero se mantiene mayoritariamente en un primer plano sonoro.

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de simbiosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática. También se podría considerar adición ya que se pueden identificar discursos distintos imagen música, pero coinciden en ritmo.

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música cumple principalmente una función unificadora y una función rítmico-temporal, otorgando unidad y desarrollo rítmico a una escena en la que se suceden multitud de imágenes y acontecimientos sin relación aparente, repasando algunos de los momentos de la historia de la humanidad. También se cumple una relación simbólica y narrativa ya que se trata de uno de los temas

relacionados con el demonio, habiendo llegado a esta escena tras un acto sexual con el mismo. Aquí la música es verdaderamente importante, ya que se desarrolla una especie de videoclip en estilo psicodélico, saliéndose por unos momentos de la historia principal y contando una historia paralela. Al no haber más elementos que la imagen y la música, la escena necesita de la música no solo para otorgar ritmo y mantener la atención de las imágenes, sino para establecer las relaciones simbólicas que se producen al utilizar rock psicodélico y crear una especie de videoclip que funciona como interludio de la película, representando los actos del demonio y el cómo *Jeanne* vende su alma. Esta podría ser una de las lecturas de la escena, al vender *Jeanne* su alma al demonio se repasa la historia de la humanidad, repleta de actos crueles y trágicos.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se produce una pieza en estilo rock psicodélico altamente rítmica. Diferentes solos y efectos de la guitarra eléctrica, motivos de los vientos metales, se desarrollan de forma repetitiva y monótona sobre unos igualmente monótonos patrones y solos rítmicos de la batería y el bajo eléctrico. Esta pieza pretende crear una impresión de espasmo y llamada de la atención del espectador. Los efectos más importantes son los de la guitarra eléctrica, que se mantienen en un plano solista mientras que los vientos metales son acompañantes.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso, aunque no se produzcan repeticiones como tales, la mayoría de las piezas y sonoridades de rock duro o psicodélico se relacionan con las apariciones y actos del demonio.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo rápido de más o menos 140 pm, con un ritmo elevado y muy marcado tanto en el bajo eléctrico, la batería (instrumentos rítmicos más importantes) y otros instrumentos de percusión como los timbales.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: En la pieza y escena, de mucha duración (más de cinco minutos), se producen multitud de momentos sincronizados ya que es la intención y propósito de dicha escena. Algunos de los ejemplos más característicos son: los efectos de la guitarra sincronizándose con las penetraciones del demonio, los golpes de percusión con la aparición de “pantallazos” y colores en las imágenes, o los vientos metales sincronizándose con la aparición de más imágenes y personajes.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Armonía rock
- Tipos de acorde: Acordes de quinta, triada, séptima y de novena
- Análisis armónico musical: La armonía rock se mantiene estable durante toda la pieza/escena.

- Análisis armónico visual: La sonoridad particular contribuye a crear esa especie de videoclip “psicodélico” para impactar en el espectador y dotar al film de cierto carácter experimental.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Timbales, platos, bajo eléctrico, guitarras eléctricas (varias), vientos metales (trompa, trombón y trompetas), batería y sonidos electrónicos.
- Análisis tímbrico visual: La instrumentación rock representa al demonio y contribuye a expresar el carácter psicodélico de locura de la escena.

#### Códigos formales:

- Aunque mantengan discursos distintos y partes distintas, la pieza y escena se sincronizan y coinciden en muchos puntos rítmicos, percibiéndose la intención se igualar escena y música para que sean inseparables para la comprensión del mensaje.

#### Conclusiones:

- Volvemos a ver una escena en la que la música cobra especial protagonismo, ya que es el único elemento sonoro y el único elemento que otorga unidad y ritmo a una sucesión de escenas e imágenes sin una clara relación. Vemos cómo en las escenas más características sigue predominando un estilo rock. Se mantiene también cierta intención narrativa al otorgar las sonoridades rock duro a los actos del demonio.

### **4. Escena “La llegada de la peste”**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 5.
- Título de la película: *Belladonna of Sadness*
- Descripción del bloque: Llega la peste, causando estragos. En una escena similar a la anterior, una pieza de Heavy Metal se sincroniza con una sucesión de imágenes artísticas y muchas de ellas abstractas que representan la llegada y estragos de la peste.
- Franja temporal: 00:49:43-00:53:30

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen (también voces) y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de simbiosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática



Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- Muy similar a la anterior escena, la música aquí cumple una función unificadora y rítmica en una sucesión de diferentes imágenes abstractas, aunque en esta ocasión sí se conoce el significado de las mismas: los estragos, tragedias y muerte que causó el paso de la peste. De igual manera, la música cumple una función representativa de la tragedia, la dureza y el dramatismo de la peste mediante la utilización de una pieza más similar al Heavy Metal. No se llegan a producir imágenes psicodélicas como en la anterior escena. En esta ocasión son más oscuras tanto en dibujo y color como en significado y simbología.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se produce una pieza altamente rítmica en estilo Heavy Metal. Aunque es totalmente diferente a la anterior pieza, se producen los mismos elementos como solos de guitarra eléctrica y motivos de viento metal sobre patrones rítmico-melódicos de carácter monótono del bajo eléctrico, la guitarra eléctrica y la batería.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Aunque en la película no se dice explícitamente, la llegada de la peste fue considerada en la época como una actividad demoníaca, por lo que se utiliza en esta escena las mismas sonoridades y piezas en estilo rock/heavy que representan los actos del demonio.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo de 105 pm que se relaciona con el ritmo “allegro” y sin pausa de la peste. La pieza se desarrolla sobre patrones rítmicos de la batería, bajo y guitarra eléctrica que contribuyen a la unificación y ritmo de la pieza.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: Como en la anterior escena, se produce una pieza y sucesión de imágenes de larga duración (alrededor de cuatro minutos) en las que se producen muchos puntos de sincronía. Uno de los más característicos son las “olas” de peste que vemos en las imágenes arrasar ciudades al ritmo de los efectos a modo de “olas” que crean la guitarra eléctrica o el trombón.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Heavy metal
- Tipos de acorde: Acordes de quinta, triada y de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en una tonalidad Heavy Metal oscura, monótona, sin modular en toda su duración.
- Análisis armónico visual: La armonía Heavy contribuye a expresar el carácter oscuro y dramático de la peste.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Timbales, vientos metales (trombones), guitarras eléctricas (varias), bajo eléctrico, batería, sintetizador y sonidos electrónicos.

- Análisis tímbrico visual: El heavy metal (junto con los elementos figurativos de las olas comentados) contribuyen a la expresión oscura de la peste.

Códigos formales:

- Al ser una pieza monótona, no se distinguen diferentes partes relacionadas con las partes de la imagen, pero por las coincidencias rítmicas (así como en el inicio y en el fin) se parecía una intención de discurso paralelo.

Conclusiones:

- Vemos otra escena en la que la música en un primer plano sonoro vuelve a tener importancia como elemento rítmico, unificador y característico de esta banda sonora. A la misma vez se hace inseparable de la imagen y representativo de un elemento argumental importante como es la peste o el demonio.

## 5. Escena “Enamorados reunidos”

Datos generales del bloque:

- Bloque 7.
- Título de la película: *Belladonna of Sadness*
- Descripción del bloque: Tras todas las tragedias acontecidas que hicieron que *Jean* y *Jeanne* se separaran para siempre, estos dos vuelven a unirse y enamorarse el uno del otro. Se produce entonces una de las pocas escenas emocionales y sentimentales de la película.
- Franja temporal: 01:15:35-01:17:39

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de simbiosis. En una película plagada de música rock, la aparición de una melodía clara y representativa indica la llegada de un mensaje más claro. La música en esta escena se establece como inseparable de la imagen y representativa de una determinada experiencia, emoción o mensaje.
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática. También se podría llegar a considerar paralelismo.

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La función principal de la música en esta escena es de la expresar e indicar las emociones y sentimientos de los personajes y su reencuentro mediante el tema principal, que hasta este momento solo se había escuchado en el *opening*. La

música no pierde su función rítmica y unificadora, ya que otorga rimo y unión a otra escena en la que se desarrollan diferentes imágenes con poco movimiento.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La pieza, en términos generales es de tipo rítmico debido a que se desarrolla en un estilo jazz/rock con ritmo de la batería, el bajo eléctrico y otros instrumentos. No obstante, la melodía de la pieza tiene un marcado sentido fraseológico y expresivo caracterizada por el grado conjunto y algunos movimientos y saltos expresivos (ver siguiente imagen). La pieza se forma repitiendo en varias ocasiones e instrumentos la misma línea melódica cuyos motivos se derivan de los dos primeros compases.

SINTETIZADOR,  
ORGANO ELÉCTRICO

Sol m 3

RITMO, BATERÍA 3  
GUITARRA, BAJO 3

EFECTOS, SINTETIZADOR

MODULACIÓN MODO  
MAYOR

SE CONTINÚA  
DESARROLLO

Repetición, acompaña  
y desarrolla viento  
metal

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata del tema que hemos considerado principal, derivado del *opening*. Tras el *openign* se escucha en una ocasión acompañando la aparición de *Jean* después de mucho tiempo (escena anterior a esta analizada) y posteriormente se escuchará en los últimos momentos de la cinta, acompañando el trágico final de los protagonistas [Ver tabla].

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de entre 60 y 70 pm, con un ritmo lento pero marcado de la batería que se relaciona con el poco movimiento y acción pasional (hacer el amor) que vemos en las imágenes.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: En la escena, al igual que en las otras analizadas, se producen puntos de sincronía imagen-música. En esta ocasión, diferentes cambios de plano y giros de la imagen se sincronizan con el desarrollo rítmico melódico.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acorde: Acordes tríada y de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en la tonalidad de Sol menor, sin modular y manteniendo las relaciones de tensión-reposo.

- Análisis armónico visual: La armonía menor en esta pieza con melodía expresiva contribuye a la expresión trágica, emocional y sentimental de los protagonistas.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Metales (trompetas, trombones, trompas), sintetizador, órgano eléctrico, batería, bajo eléctrico, guitarra eléctrica y percusión.
- Análisis tímbrico visual: Los instrumentos como el sintetizador o la trompeta desarrollando la melodía contribuyen a ciertos cambios en la banda sonora, indicando otros elementos, en este caso, las emociones y sentimientos de los personajes.

#### Códigos formales:

- Se puede considerar una igualdad formal en la que música e imagen igualan su discurso, ya que la pieza repite varias veces la melodía y la escena desarrolla diferentes imágenes en la que los enamorados hacen el amor, coincidiendo también en los tiempos de inicio y final.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena uno de los pocos momentos emocionales y sentimentales de la película, donde la música también cobra importancia interpretando el tema principal en un sentido emocional y fraseológico, realizándose un momento similar a otras obras contemporáneas. A pesar de estos cambios la música mantiene un mismo estilo y sonoridad similar a toda la banda sonora y parecido a otras producciones anime de años similares.

**Tabla.** Banda sonora de “Belladonna of Sadness”. Tabla de aparición musical, significado. Relación temática, musical y visual

N.º	Pieza [Título original] / Franja temporal	Características musicales	Características visuales, relación imagen/música	Repetición temática, características de repetición	Categoría por temas
1	Openign [Kanashimi no Belladonna] / 00:00:58-00:02:46	Opening, Tema principal (TP), Melodía principal (MP). Pop, tristeza, melancolía, erótico.	Créditos iniciales, establece el carácter sensual, erótico y provocador de parte del film	Si, MP y TP en canción, como los <i>openings</i> de series contemporáneas	Tema inicial, tema principal y tema final
2	Historia enamorada [Jean To Jeanne] / 00:02:47-00:05:00	Canción, bajo, metales y sintetizador	Presentación de personajes, comienzo historia (narración). La música engaña al ser en cierta medida feliz, contraponiendo la tragedia posterior.	Si, Canción utilizada en diferentes momentos para narrar la historia. Se le cambiará la letra	Tema central
3	Ofrendas al Barón [Andy Warhol] / 00:05:37-00:06:22	Órgano, timbal, marcha fúnebre	Presenta a los nobles y a la iglesia. Anticipa la violación. Tema violación y barón	Si, La melodía del órgano se repetirá varias veces sin variar	Tema central Tema de la violación
4	Expulsado [Andy Warhol, segunda	Órgano, batería, bajo, música tensa,	Expulsan al marido Jean del castillo, secuestrando a la	No	Tema secundario

	parte] / 00:07:14-00:08:09	preocupada, dramática	mujer. Crueldad, tensión		
5	<i>Violación</i> [Andy Warhol] / 00:08:18-00:09:17	Órgano, batería, bajo. Música simbólica, barroca medieval. Tragedia	Escena de la violación, tragedia de la violación. La música se sincroniza con las penetraciones. Destruyen y acaban con <i>Jeanne</i>	Si, melodía "barroca" del órgano del tema de la violación	Tema central Tema de la violación
6	<i>Desesperación y tristeza</i> [Valle Incantata] / 00:10:33-00:12:42	Canción, órgano, guitarra, bajo y batería	<i>Jeanne</i> rechaza y ataca a <i>Jeanne</i> . Decadencia de la pareja, decadencia del ser humano. Música narrativa	Si, variación melódico-armónica de la canción que narra la historia	Tema central
7	<i>Juego erótico</i> / 00:15:15-00:17:30	Sintetizador, batería, bajo y solo de guitarra eléctrica. En algunos momentos parece improvisado.	<i>Jeanne</i> comienza su relación con el demonio, teniendo sexo con él. Guitarra/gemidos	No, aunque posteriormente una sonoridad similar representará al demonio	Tema secundario
8	<i>La fuerza de Jeanne</i> / 00:17:31-00:19:40	Dos partes, piano solo y xilófono (marimba) solo. Cierta esperanza, diversión, alegría.	Función estructural. Una pieza de transición en una escena en la que se narra el auge social y político de <i>Jeanne</i> y su marido.	Si, una pieza similar se escuchará en otro momento que se narre otra parte de la historia	Tema secundario
9	<i>Noche apasionada</i> [Mr. London] / 00:19:41-00:21:10	Canción. Estilo rock, instrumentos rock	<i>Jeanne</i> mantiene relaciones sexuales con el demonio, se narra la acción mediante la canción.	Si, temas rock que se escuchan variados, pero se relacionan con el demonio	Tema central, temas del demonio
10	<i>La guerra y el dinero</i> / 00:21:53-00:22:37	Dúo de trompetas	Música figurativa del comienzo de la guerra y la necesidad del dinero. Se percibe cierta intención de ridiculizar la escena con la música.	Si, tema de trompetas que representa a la guerra, se escuchará posteriormente.	Tema secundario
11	<i>Castigo y guerra</i> / 00:22:42-00:23:10	Guitarras, percusión, bajo y batería, rítmico	Decadencia de <i>Jeanne</i> , le cortan la mano acusándolo de robo en su puesto de recaudador.	No, tema con sonoridad similar a otros, pero no se produce repetición.	Tema secundario
12	<i>Demonio persecutor</i> / 00:23:19-00:27:07	Pequeña percusión, órgano, viento metal, sintetizador. Pieza rock.	Relación y pacto con el demonio. La música se sincroniza con el acto sexual entre el demonio y <i>Jeanne</i> .	Si, temas rock relacionados con las acciones y apariciones del demonio.	Tema central
13	<i>Locura de Jeanne</i> / 00:27:57-00:28:28	Viento metal y percusión	Escena en la que <i>Jeanne</i> entra en un estado de locura.	No	Tema secundario
14	<i>Mujer poseída</i> / 00:28:29-00:30:19	Pieza de piano solo, en algunos momentos hasta improvisada	Escena en la que se desarrolla el auge y decadencia de <i>Jeanne</i> , vemos como el pueblo la desprecia, poseída por el demonio.	Si, tema del piano escuchado anteriormente (con melodía variada) que acompaña la narración.	Tema secundario

15	<i>Victoria en la guerra</i> / 00:31:10-00:31:58	Dúo de trompetas	Escena en la que la nobleza vuelve victoriosa de la guerra.	Si, tema escuchado de las trompetas figurativo de la guerra	Tema secundario
16	<i>Mujer temida</i> [Andy Warhol] / 00:31:58-00:33:07	Órgano	El barón recuerda a la mujer, su violación, sabe cómo ahora está poseída	Si, tema de la violación y representativo del barón	Tema central, tema de la violación
17	<i>Persecución y ataque</i> / 00:33:17-00:34:26	Percusión, bajo eléctrico, metal, pieza rápida y precipitada.	Escena en la que el pueblo persigue y ataca a <i>Jeanne</i> . Música representativa de la acción.	No	Tema secundario
18	<i>Mujer capturada</i> [Andy Warhol] / 00:34:42-00:36:13	Órgano	<i>Jeanne</i> es capturada y acusada de herejía.	Sí, tema de la violación	Tema central, tema de la violación
19	<i>Juicio oscuro</i> [Valle Incantata] / 00:36:52-00:39:28	Canción, con importancia en el bajo eléctrico y la batería	Escena en la que <i>Jeanne</i> huye, la canción narra la acción y sus sentimientos	Sí, variación de las canciones que narran partes de la historia	Tema central
20	<i>La risa del demonio</i> / 00:40:18-00:41:08	Pieza en estilo Rock, rozando el Heavy Metal	Aparece de nuevo del demonio riéndose de <i>Jeanne</i>	Si, variación de temas rock relacionados con el demonio	Tema central
21	<i>El deseo del demonio</i> [Take it Easy] / 00:43:19-00:47:34	Pieza rock, casi Heavy Metal, con importancia en el bajo eléctrico y los solos de guitarra. Vientos metales.	<i>Jeanne</i> hace definitivamente un pacto con el demonio para obtener más poder, teniendo sexo de nuevo con él. Sincronía. Imágenes sobre la historia del mundo.	Si, variación y desarrollo de los temas rock relacionados con el demonio.	Tema central
22	<i>Paraíso, odio e ira</i> / 00:47:52-00:49:16	Sintetizador, piano, arpa, órgano y xilófono	<i>Jeanne</i> se encuentra sorpresivamente en el paraíso, queriendo escapar de él. Música figurativa del paraíso.	No	Tema secundario
23	<i>La llegada de la peste</i> / 00:49:43-00:53:30	Heavy Metal	Imágenes, sincronizadas con la música, de la llegada de la peste y los estragos que causa.	Si, se podría considerar otra variación del tema del demonio.	Tema central
24	<i>Michael el resucitado</i> / 00:55:05-00:56:11	Figurativa de marcha militar, sintetizador, bombo y caja	Vemos un personaje resucitado de la muerte de la peste gracias a los poderes de <i>Jeanne</i> . Música irónica, ridiculizando al personaje.	No	Tema secundario
25	<i>Festejos de la aldea</i> / 00:56:37-00:57:17	Música ambiental, con efectos, disonancias, atonal. Órgano, sintetizador y metales.	La música representa la decadencia de la humanidad, ya que vemos al pueblo celebrando una fiesta como si la peste no hubiera sucedido.	No	Tema secundario

26	<i>Jeanne la demonio, locura, orgía, decadencia</i> / 00:57:47-01:03:10	Bajo, guitarra, timbal, música rock.	<i>Jeanne</i> , poseída por el demonio embauca al pueblo, realizando estos una orgía multitudinaria. Escenas de sexo	Si, variación de los temas relacionados con el demonio	Tema central
27	<i>Locura de Belladonna</i> / 01:06:55-01:08:36	Rock, vientos metales, guitarra eléctrica	Nuevas imágenes de sexo y orgía, decadencia de la especie humana.	No	Tema secundario
28	<i>Reencuentro con Jean</i> / 01:13:03-01:14:27	Trompeta y trompa	<i>Jean</i> y <i>Jeanne</i> se reencuentran después de mucho tiempo y mucho sufrimiento.	Si, variación instrumental (pero no melódica) del tema principal. Tema del <i>opening</i> .	Tema principal. Melodía principal.
29	<i>Enamorados reunidos</i> / 01:15:35-01:17:39	Sintetizador, vientos metales, bajo, rock/jazz.	<i>Jean</i> y <i>Jeanne</i> tienen relaciones sexuales, recordando que hace tiempo estaban muy enamorados.	Si, desarrollo instrumental del tema principal, melodía del <i>opening</i> .	Tema principal. Melodía principal.
30	<i>Deseo el mundo</i> / 01:19:01-01:19:41	Maderas, metales, bajo eléctrico, pieza rock.	<i>Jeanne</i> le dice al Barón que le entregue el mundo entero si quiere recibir los poderes de <i>Belladonna</i> . El Barón se niega y la apresa, condenándola a muerte.	No	Tema secundario
31	<i>Despedida, quema de la bruja</i> / 01:20:31-01:22:55	Metales, sintetizador, bajo, cuerdas (violines), timbal y saxo.	Tortura, marcha a la hoguera de <i>Jeanne</i> . Variación figurativa de la muerte. La crucifican y la queman.	Si, variación del tema principal.	Tema principal. Melodía principal.
32	<i>La muerte de Jean y Jeanne</i> / 01:23:36-Final	Viento metal, guitarra eléctrica, música rock. Música a modo de réquiem. Funciona también a modo de <i>ending</i> cerrando el círculo de la historia con la misma música con la que se empezó.	Escena en la que asesinan a <i>Jean</i> por intentar salvar a <i>Jeanne</i> atacando al barón. Después queman a <i>Jeanne</i> . Se acaba el film, créditos finales.	Si, variación y desarrollo del tema y melodía principal.	Tema principal, melodía principal y tema final.

Nota: Después del análisis simbólico y representacional del rock en esta película, vemos en esta tabla en mayor profundidad el análisis narrativo de la banda sonora. Comprobamos el número de escenas en las que se utiliza música, sus características musicales, sus relaciones con el argumento y sus características con respecto a la repetición temática y su integración en la historia. Vemos, así, cómo la banda sonora cobra relevancia no solo por los elementos analizados al principio sino también por la propia interacción con la película.

*SPACE BATTLESHIP YAMATO* (1974)

*UCHUU SENKAN YAMATO*

1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 26 (vistos en su totalidad)
- Episodios analizados: 13 [Nº1-13]
- Producción: Yoshinobu Nishizaki. Academy Productions y Tohokushinsha Film Corporation
- Dirección: Leiji Matsumoto y Noboru Ishiguro
- Guion: Eiichi Yamamoto, Keisuke Fujikawa y Maru Tamura
- Obra original: Leiji Matsumoto y Yoshinobu Nishizaki
- Compositor: Hiroshi Miyagawa
- Año de producción: 1974
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Acción, aventura, drama, romance, ciencia ficción, alienígenas, nave de guerra voladora, militar, espacio, nave espacial

2. Argumento:

- En un futuro distante, la guerra entre la raza humana y la raza *Gamilon* le ha pasado factura al *Planeta Tierra*. Bombardeos constantes de asteroides radioactivos han hecho la atmósfera del planeta inhabitable. Como medio de ayudas de socorro, la *Reina Starsha* del planeta *Iskandar* ofrece a las *Fuerzas de la Tierra* un dispositivo que puede neutralizar completamente la radicación del planeta. Para esta tarea, la nave de guerra espacial *Yamato* es lanzada en un viaje de 148.000 años luz. Sin embargo, la tripulación de la *Yamato* solo dispone de un año terrestre para viajar a *Iskandar* y volver, o la raza humana llegará a su fin.

3. Tabla de pistas musicales: Pistas musicales a los tres primeros episodios

- Ep. 1	Ep. 2	25. Abandono del <i>Yamato</i>
- 1. Flota destruida	13. Futuro dramático	26. Misión arriesgada
- 2. Joven extraña	14. Ciudades desaparecidas	Ep. 3
- 3. No defenderá la tierra	15. Nueva alerta	27. Resumen
- 4. Muerte de <i>Kodai</i>	16. Complejo industrial	28. Nueva amenaza
- 5. Llegada a <i>Tierra</i>	17. Puente de la nave	29. Marcha de los héroes
- 6. Bombas meteorito	18. Ataque a la base	30. Marcha a la nave
- 7. Tristeza subterránea	19. Nave enemiga	31. Entrañas del <i>Yamato</i>
- 8. Recuerdos de dama	20. Salida del <i>Yamato</i>	32. Arma enemiga
- 9. Hospital pacífico	21. Buque de guerra	33. Dentro de la nave
- 10. Mensaje de <i>Iskandar</i>	22. Enemigos destruidos	34. Soldado <i>Okita</i>
- 11. A la defensa	23. Tragedia del <i>Yamato</i>	35. Despegue
- 12. Barco descubierto (TP)	24. Historia del <i>Yamato</i>	36. Heroico <i>Yamato</i>

4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- En la banda sonora de estos tres primeros episodios vemos una funcionalidad de la música común a otras producciones. La música suena puntualmente para acompañar determinados momentos y acciones argumentales como, por ejemplo, personajes, combates, apariciones de naves, enemigos o acciones de la nave protagonista. Así mismo, en esta utilización se expresan diferentes sensaciones y emociones, por ejemplo, tensión, nerviosismo, alerta o espera en muchas de las acciones de preparación, acontecimiento de combates o ataques y objetos enemigos. Con respecto a las emociones, se transmiten ampliamente aquellas relacionadas con los actos militares tales como dramatismo, heroicidad, triunfalismo, epicidad y tristeza. Se utiliza también la forma de marchar militar



(con los ritmos de caja) figurando dichos elementos bélicos. Se perciben también algunas emociones esperanzadoras, felices y pacíficas. También se crean hacia estos actos bélicos sensaciones de atracción y entretenimiento mediante piezas de estilo rock altamente rítmicas. Con respecto a la unidad y funcionalidad narrativa de la banda sonora, se percibe una repetición temática a lo largo de los episodios y la utilización de un tema y motivos principales que acompañan la nave protagonista y que deriva de la variación instrumental del *openign*. Otros elementos de la banda sonora son apuntes musicales breves que llaman la atención sobre elementos de la imagen trama, utilizándose así la música como elemento estructurador e informativo de la serie. En resumen, estamos ante una banda sonora de funcionalidad común y estándar a otras obras coetáneas, destacando entonces por otros elementos como la instrumentación orquestal y las formas melódicas y armónicas.

### **Análisis general de la banda sonora**

Al contrario que en otras bandas sonoras, en la instrumentación de esta serie se pueden apreciar en algunos momentos la utilización de la orquesta al completo y con mayor densidad musical. De esta manera se crean sonoridades distintas a otras obras de años similares. No obstante, sí se aprecia cierta importancia en el uso del viento metal (representando esos actos militares), como por ejemplo los solos de trompeta. Junto con las cuerdas se utilizan los instrumentos de viento madera (como los solos de oboe, clarinete o flauta) y otros instrumentos puntuales como piano, arpa, voz femenina, timbales y xilófono. La variedad instrumental de la banda sonora la vemos en aquellas piezas de estilo rock y jazz (que otorgan acción y ritmo a ciertas escenas de transición) con instrumentos como guitarra eléctrica, bajo eléctrico, batería y sintetizadores, los cuales se mezclan en algunas piezas con los anteriores instrumentos nombrados.

Esta variedad se refleja tanto en el plano melódico como en el plano rítmico, ya que escuchamos diferentes piezas, tanto fraseológicas y más lentas como altamente rítmicas y rápidas, sin que predomine ningún tipo de melodía o ritmo. También destaca en esta banda sonora la utilización de numerosos efectos tímbrico-melódicos y gran variedad de contrapuntos que dan profundidad al conjunto de la banda sonora. La armonía utilizada en esta banda sonora tiene mayor grado de complejidad, ya que se utilizan acordes y sonoridades oscuras, apagadas y con ciertas disonancias en piezas con emociones heroicas, triunfales o épicas. Se crea así una banda sonora más rica en cuanto a la sonoridad, atracción y simbología con respecto a la imagen. Esto contribuye también a presentar una banda sonora diferente en sonoridad y armonía a otras obras coetáneas.

### **Análisis *musivisual* de tres escenas**

Analizamos a continuación tres escenas que ejemplifiquen lo más importante de todo lo comentado anteriormente.

#### **1. Escena “Barco descubierto” (TP)**

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 5
- Título de la serie: *Star Blazers* (este es otro de los títulos que recibe la obra).

- Título del capítulo: *SOS Earth! Revive Space Battleship Yamato*
- Descripción del bloque: Los dos soldados que se encuentran en la superficie de la tierra, tras un ataque enemigo, descubren una especie de acorazado centenario enterrado bajo tierra. Luego resultará ser el *Acorazado Espacial Yamato* con el que salvarán el planeta.
- Franja temporal: 22:30-23:47

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora.
- Plano auditivo musical: La música transcurre alternadamente por un segundo y un primer plano sonoro.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música cumple varias funciones en esta escena. Cumple una función informativa al indicar la aparición en la imagen-trama de la nave espacial protagonista del argumento, representando también que es un elemento narrativo importante mediante el tema principal, el cual es la variación instrumental del tema del *opening*. Así mismo también cumple una función emocional al expresar emociones heroicas, tensas y con elementos militares (viento metal y modo de marcha) que representan al *Acorazado Espacial Yamato*.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Esta pieza demuestra la variedad de la banda sonora, ya que contiene y se forma mediante elementos rítmicos y elementos fraseológicos-expresivos. Vemos cómo el tema principal, al inicio, se desarrolla de forma fraseológica mientras los contrapuntos son rítmicos. Posteriormente cobra importancia la última melodía de la trompeta, desarrollando el tema principal con un marcado sentido rítmico de marcha militar. La segunda parte de la pieza, las diferentes melodías de las cuerdas tienen también un sentido fraseológico. Los motivos y frases que se forman en los tres primeros compases son los motivos que constituyen el tema principal.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante el tema principal de la serie, por lo que lo escuchamos en varias y numerosas ocasiones a lo largo tanto de estos episodios como en los siguientes, acompañando e indiciando la aparición y acciones de este *Acorazado Espacial Yamato*. Se escucha también de forma variada, como veremos en uno de los análisis posteriores.

The image shows a musical score for three staves. The top staff is for 'TROMPETAS Y TIMBALES' and 'CUERDAS', featuring a melody with triplets and accents. The middle staff is for 'METALES GRAVES Y CUERDAS', 'ORQUESTA LAM', and 'CUERDAS ORQUESTA, MARCHA MILITAR', with a 'REM.' (ritardando) marking. The bottom staff is for 'TROMPETA', showing a rhythmic pattern with accents. The score is in 4/4 time and D minor.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un ritmo de marcha militar (en un tempo de 90 pm), que se relaciona directamente con la trama y las acciones bélicas y militares de la serie y los protagonistas.
- Tipo de sincronía: Sin sincronía
- Puntos de sincronía: La pieza comienza cuando los soldados descubren la nave y finaliza cuando una voz en off ofrece algunos datos sobre la nave y concluye el episodio.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acorde: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza al completo se desarrolla en una tonalidad de Re menor, sin modular y manteniendo las relaciones de dominante-tónica.
- Análisis armónico visual: La sonoridad que crea la tonalidad menor otorga ese toque dramático y oscuro tanto a la desesperación de los personajes como a la trama en sí y al *Acorazado Espacial Yamato*.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta al completo, vientos metales, cuerdas, timbales, caja, vientos maderas.
- Análisis tímbrico visual: El viento metal, los timbales, la caja a modo de marcha y los diferentes contrapuntos se relacionan con las acciones y temas bélicos de la nave espacial y de la serie.

Códigos formales:

- Se puede apreciar cierta igualdad entre la forma de las imágenes y la forma de la música: La introducción de tres compases coinciden cuando los soldados ven algo extraño, la conclusión de las cuerdas de esta primera parte coincide con el visionado de la nave. El final de la pieza, la marcha de la trompeta, coincide con el misterio que se le otorga (mediante la voz en off explicativa) a la nave y su poder. Así, sin producirse un marcado paralelismo, ocurre cierta igualdad formal que hace que la música se integre mejor en la escena y se cree un mayor grado de comunicación.

### Conclusiones:

- Al igual que muchas de las series de estos años, la aparición de un tema principal derivado del *opening* en el primer capítulo indica una acción o elemento importante para la trama. A la misma vez ese tema otorga el carácter emocional predominante de la serie.

### **2. Escena “El buque de guerra”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 3
- Título de la serie: *Star Blazers*
- Título del capítulo: *The Opening Gun Space Battleship Yamato Starts*
- Descripción del bloque: Tras el encargo de la nueva y definitiva misión de la nave *Yamato*, esta se dispone a despegar mientras realiza diferentes pruebas y es atacada por las naves enemigas, que intentarán impedir, sin éxito, que la *Yamato* despegue.
- Franja temporal: 14:31-15:41

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personaje y banda sonora
- Plano auditivo musical: La música transcurre por el primer y el segundo plano sonoro, sonando predominantemente en un primer plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En el caso de esta escena la música indica elementos narrativos y representacionales, siendo ambos importantes para la comprensión de la escena. La música realiza una variación armónica-melódica del tema principal, indicando una acción de la nave protagonista. La música transmite en la escena ciertas sensaciones de tensión, desesperación, dramatismo, oscuridad y pesimismo, indicando a la vez de esta manera la anticipación narrativa de que el viaje que le espera a la nave *Yamato* no será nada fácil, estará plagado de peligros y complicaciones y tendrá muchas probabilidades de fracasar en el intento.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: A pesar de que contiene algunos elementos rítmicos (como el puente de las tubas y los acordes del piano), la pieza presenta principalmente elementos fraseológicos que transmiten en la escena las sensaciones indicadas. La pieza se forma mediante una melodía oscura de las

cuerdas que varían el tema principal, un puente mediante acordes del piano, otro desarrollo melódico, un interludio de las tubas que transmiten en mayor medida tensión y desesperación a la imagen, y un último desarrollo melódico que repite variado armónicamente la misma melodía del tema principal.

The image shows two staves of musical notation. The top staff is labeled 'CUERDAS' and contains a melodic line with various intervals and dynamics. The bottom staff is labeled 'TUBAS CUERDAS Y METALES GRAVES' and 'CUERDAS', showing a more complex rhythmic and harmonic accompaniment with dynamic markings like 'ff' and 'mf'.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante una variación más oscura y depresiva del tema principal, por lo que se escuchará en diferentes momentos en los que la *Yamato* se encuentre en situaciones tensas y con mucho peligro, como por ejemplo en uno de las escenas del episodio 4.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un ritmo andante de más o menos 90 pm que se relaciona con el poco movimiento de la imagen, contribuye además a transmitir las sensaciones relacionadas con la tensión.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Punto de sincronía: El inicio de la música coincide con un cambio de plano y panorámica de la nave flotando, la segunda melodía (variación del tema principal) comienza con las tensas comprobaciones de los tripulantes de la nave, la entrada de los metales coincide rítmicamente con el avistamiento en el radar de la nave enemiga, la última parte melódica coincide con las últimas comprobaciones de la nave.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acorde: Acordes tríada y de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza se forma mediante diferentes modulaciones a tonalidades menores y apagadas alteraciones accidentales. Se produce así cierta complejidad armónica. Se desarrolla además pedales armónicos que transmiten tensión a la escena.
- Análisis armónico visual: El desarrollo armónico en modo menor, apagado, y las disonancias en los acordes del piano y el interludio de las tubas contribuyen a transmitir esas sensaciones depresivas y pesimistas que priman en la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas, piano, metales graves (trombón y tuba).
- Análisis tímbrico visual: Los metales graves se relacionan con la aparición del enemigo y el peligro que estos conllevan.

Códigos formales:

- Sin llegar a producirse una igualdad sincrónica ni paralelismo, sí se aprecia cierta similitud y semejanza entre la forma de la música y la forma de las escenas, cuyos puntos en común se han dado en el análisis rítmico.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena otros de los usos comunes de la música en las series de estos años. Mediante variaciones de tema principal, la música transmite diferentes sensaciones y emociones a la escena, relacionadas con las emociones principales de la serie. La novedad y parte interesante de esta pieza en concreto es el desarrollo armónico complejo con influencia de la atonalidad, lo que otorga riqueza musical a la banda sonora. Se produce cierta distinción en sonoridad a otras series y bandas sonoras coetáneas.

**3. Escena “Heroico Yamato”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 3
- Título de la serie: *Star Blazers*
- Título del capítulo: *Yamato Launch! The Challenge of 296.000 light years!*
- Descripción del bloque: La nave *Yamato* sale victoriosa de un nuevo ataque enemigo y finalmente podrá dejar la tierra para llevar a cabo la misión de salvamento de la humanidad.
- Franja temporal: 21:47-23:49

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora y voces de los personajes
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La principal función de la música es la de transmitir en la escena sensaciones heroicas, atractivas, épicas, triunfales y victoriosas, otorgando también ritmo, acción y sensación de movimiento al éxito de la *Yamato*, su despegue y su salida de la tierra.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Esta pieza vuelve a presentar tanto elementos rítmicos como elementos fraseológicos. No obstante, estos últimos se

interpretan rítmicamente debido al carácter de la pieza y su ritmo en estilo de rock. La pieza es altamente variada, presentando una introducción mediante acordes, un primer desarrollo melódico (oboe y cuerdas), un puente musical que repite sus elementos, otro posterior puente caracterizado por las tubas y metales graves, y un último desarrollo melódico diferente, antes de acabar interpretando la misma melodía que al principio (oboe), pero habiendo cambiado a un ritmo y tempo mucho más lento. [En la siguiente imagen vemos los elementos más importantes que caracterizan a esta pieza en estilo rock].

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante un tema nuevo que escuchamos por primera vez en esta ocasión. No obstante, debido a sus características y que acompaña un momento importante de la trama, se puede escuchar posteriormente, acompañando otro momento similar con sensaciones heroicas, atractivas, victoriosas, triunfales y épicas relacionadas con las acciones de la *Yamato*.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Se desarrolla una pieza altamente rítmica en estilo rock caracterizada por el ritmo de la batería y un tempo elevado de 125 pm. Este ritmo se relaciona con las emociones y sensaciones de la escena, otorgando además ritmo y sensación de movimiento a las imágenes.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: Los acordes introductorios comienzan cuando vemos la explosión y el fuego donde se encuentra la *Yamato*, el ritmo de batería y guitarra eléctrica comienza cuando vemos a la *Yamato* salir ilesa de la explosión, comenzando también el solo del oboe, el desarrollo de las cuerdas comienza cuando la nave empieza su ascenso para salir del planeta, algunos cambios de plano coinciden rítmicamente con los cambios y ritmo musical, el puente de las tubas coincide cuando estamos dentro de la nave viendo a los tripulantes, el desarrollo de la última melodía triunfal coincide cuando los soldados se alegran de su éxito, la última melodía del oboe sin ritmo coincide cuando vemos al capitán de la *Yamato* (*Okita*) diciendo mentalmente cómo debe de ser un soldado, los últimos acordes coinciden con las últimas escenas del episodio.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal, música de estilo rock
- Tipos de acordes: Acordes triada y acordes de séptima

- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en una tonalidad principal de Sib M con algunas modulaciones.
- Análisis armónico visual: La tonalidad mayor y brillante en ritmo rock contribuye a la transmisión de todas las emociones y sensaciones señaladas.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: metales, cuerdas, caja, batería, timbales, guitarra eléctrica, bajo eléctrico, piano, oboe. Instrumentación rock con instrumentos orquestales.
- Análisis tímbrico visual: El viento metal se relaciona con las acciones militares mientras que las melodías principales de las cuerdas y el oboe transmiten las emociones y sensaciones principales.

#### Códigos formales:

- Se percibe un paralelismo e igualdad entre la forma de la escena y la forma musical cuyos puntos y elementos en común se han dado en el análisis rítmico. Caso ejemplificativo de forma cinematográfica en el que la música se hace indispensable para la comprensión y disfrute de la escena.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena y pieza la variedad musical de la que hablábamos en el análisis general. Se presenta ahora una pieza de estilo rock que otorga ritmo a las imágenes a la misma vez que sensaciones atractivas, heroicas, triunfales y épicas. En este último sentido funciona de forma similar a las bandas sonoras de otras series coetáneas. No obstante, esta variedad en esta serie da a la banda sonora más versatilidad e interés, ya que algunas escenas “triunfales” no transmiten la misma sensación al no utilizar esta pieza de estilo rock.

#### **Comentarios a los capítulos 4 y 5:** [*World of Wonder! Yamato Leaps Past Light! – Escape the Floating Continent! ¡Crisis Calls the Wave Motion Gun!*]

En la banda sonora de estos episodios volvemos a escuchar una utilización puntual pero muy variada de la música, en los momentos de acción, movimiento, personajes, enemigos, etc. Esta aparición de la música ocurre de manera versátil, escuchando tanto temas fraseológicos y emocionales como temas altamente rítmicos y con gran número de efectos tímbricos-dinámicos y contrapuntos. De esta manera, se siguen apreciando una gama amplia de emociones y sensaciones tales como misterio, tensión, espera, acción, dramatismo, heroicidad y epicidad, destacando estas dos últimas en las acciones de combate y de batalla. Dentro de estos actos militares seguimos escuchando elementos figurativos como marchas militares (en tonos heroicos) y otras piezas como la del solo de trompeta (episodio 4). Así, se sigue presentando una banda sonora compleja con gran variedad entre sus elementos, como por ejemplo las armonías utilizadas en la expresión de piezas dramáticas y emocionales. Otros elementos que destacan de estos episodios son la influencia de la música atonal y ambiental en algunas piezas creadas mediante contrapuntos, efectos tímbrico-melódicos e instrumentos electrónicos como el sintetizador, creando tensión y nerviosismo en las piezas-escenas. Se produce también una repetición temática de los temas escuchados a lo largo de los anteriores episodios (los ya analizados), como por ejemplo el tema principal, así como otros temas de transición y



las diversas variaciones que se producen de dicho tema principal. También escuchamos temas y melodías nuevas (como la pieza fraseológica de las cuerdas del episodio 4), caracterizándose algunos de estos por presentar y formarse también con los motivos principales. Escuchamos también algunas piezas de estilo rock altamente rítmicas protagonizadas por instrumentos como el bajo eléctrico, la batería y el órgano. De igual manera la instrumentación sigue siendo muy variada, sin presentar un grupo de instrumentos predominante, escuchando de manera importante desde las cuerdas, las maderas, los metales, timbales, xilófonos, piano o guitarra eléctrica.

*Resumen/Planeta Gamilus/Yamato en el espacio (TP)/Inmensidad del espacio/Técnica Warp/Pruebas en la nave/Equipo de ataque (VTP)/Combate espacial (VTP)/Combate al enemigo/Yamato acorralado/Esfuerzo del soldado/Interdimensional/Éxito, llegada a Marte/Aterrizaje del Yamato/Aterrizaje exitoso (VTP, emocional)*

*Cruel destino/Turbulencias/Júpiter/Travesía forzosa (VTP)/Llegada a Júpiter/Isla misteriosa/Despegue/Contraataque/Ataque masivo/Despegue del Yamato/Ataque a la isla flotante/Yamato en Shock/Problemas del arma poderosa (VTP)*

**Comentarios a los capítulos 6 y 7:** [*Space Destroyer Yukikaze Sleeps in the Ice Filed – Yamato Sinks! Fateful Battle to Destroy the Enemy Stronghold!*]

En la banda sonora de estos episodios seguimos presenciando los elementos comunes a los anteriores. La música acompaña determinadas acciones, escenas, personajes, acontecimientos, etc., representando diferentes emociones y sensaciones. No obstante, escuchamos la transmisión de sensaciones nuevas relacionadas con la derrota, la desesperación, el dramatismo, y el pesimismo en los constantes ataques que sufre la *Yamato* en el episodio 7 y que provoca su hundimiento. En la transmisión de estas sensaciones destacan temas fraseológicos –tanto nuevos como ya escuchados– caracterizados por una armonía menor y apagada. No obstante, seguimos apreciando las otras sensaciones y emociones frecuentes en varias de las escenas como tensión, misterio, nerviosismo, alerta, espera, heroicidad, triunfalismo y epicidad. Se produce tanto una repetición temática de temas escuchados como la audición de algunos temas nuevos. Dentro de esta repetición destacan los temas analizados en los apartados anteriores que acompañan escenas similares, reafirmando así la funcionalidad narrativa de estos temas acompañando momentos argumentales concretos. Otros recursos que apreciamos en estos episodios son: la pieza fraseológica de la voz femenina en el resumen de la historia (capítulo 6), la música figurativa mediante un xilófono que figura el hielo en *Titan* (ep.6), la utilización de algunos apuntes breves indicando la aparición de objetos y elementos en la imagen (ep.7), la variación instrumental del tema del *ending* a modo de pieza fraseológica en ritmo marcado rock (ep.6), la sensación de atracción mediante la música a algunas escenas de combate, y la utilización constante de los motivos del tema principal en varias de las piezas escuchadas. De esta manera sigue predominando una instrumentación similar, caracterizada por una variedad instrumental, tanto las cuerdas, las maderas, los metales, el piano, instrumentos rock y otros instrumentos como el xilófono o el sintetizador.

*Resumen/Gravedad cero/Trabajos en la nave/Hacia Titán/Carrera a Titán/Titán/Recursos de Titán/Comunicación perdida/Cosmonita/Espías enemigos/Ataque enemigo/Persecución/Capturados/Nave misteriosa/Recuerdos del ataque/Desesperación de Kodai/De nuevo en el espacio/La carga del soldado (VTP)*

*Plutón/Base de Plutón/Misiles gigantes/Preparación al combate/La flota enemiga/Ataque de misiles/Cañón satélite/Caída de la Yamato/Preparación al ataque/Hundimiento del Yamato/Yamato en el mar/Golpe definitivo (VTP)/Yamato (TP)*

**Comentarios a los capítulos 8 y 9:** [*Yamato Braves Death! Destroy the Reflex Gun – Revolving Defense! Asteroid Belt!*]

La banda sonora de estos episodios sigue funcionando de manera muy similar a los demás, analizados a excepción de algunos elementos novedosos más interesantes. Uno de estos elementos es el apunte musical breve informador y estructurador del argumento, marcando cambios de arcos argumentales y determinados elementos de la imagen en mayor medida que en otros episodios. Por ejemplo, en el capítulo 9 se utiliza en numerosas ocasiones, utilizando también los motivos del tema principal en el desarrollo de algunos de estos apuntes breves. Junto a estos apuntes breves, otro de los elementos nuevos es la transmisión de emociones escasamente expresadas anteriormente como: felicidad (percibida en el episodio 8) y ciertos toques cómicos y divertidos transmitiendo, pacifismo en algunos momentos del episodio 9. No obstante, seguimos apreciando los elementos comunes como las emociones y sensaciones relacionadas con la tensión, la espera, el dramatismo, la heroicidad y la epicidad, destacando estas tres últimas en el capítulo 9, relacionadas con algunos actos de sacrificio de los enemigos. De igual manera se continúa produciendo una repetición de los temas escuchados como el tema principal (muy frecuente en el capítulo 8) y otros temas principales, como los analizados anteriormente, acompañando escenas con situaciones y emociones similares (tanto en el caso del tema dramático, en acciones de sacrificio del episodio 9, como una acción heroica del mismo episodio con el tema rock). También se perciben algunos temas nuevos dando así versatilidad a la banda sonora. Así mismo, la instrumentación sigue siendo igual de variada que en el resto de capítulos, sin llegar a predominar una sonoridad o grupo instrumental determinado.

*Resumen/Submarino Yamato/Ataque submarino/Equilibrio del barco (TP)/Combate submarino/La misión de Kodai/A la superficie (TP)/Táctica evasiva/Cañón descubierto/Búsqueda/Superficie (TP)/Puerto trasero/Espías/Trampas/Kodai al ataque (VTP)/Superficie (TP)/Explosión del cañón/Yamato superviviente*

*Resumen victorioso/Combate venidero/Reparaciones espaciales/Círculo de asteroides/Flota amenazante/Los planes de Sanada/¿La guardia real?/Búsqueda desesperada/Escudo de asteroides/Doctor en el espacio/Tranquilidad en la nave/Yamato en posición (TP)/Sacrificio de Gamilus/Destrucción enemiga (TP)*

**Comentarios a los capítulos 10 y 11:** [*Farewell, Solar Sistem! From the Galaxy With Love – Certain Death! The Wishing Star of Orion, Hell-Star*]

En la banda sonora de estos dos episodios escuchamos elementos diferentes y distintos a los que hemos escuchado a lo largo los anteriores, dando así más versatilidad y originalidad al conjunto de la banda sonora. En el episodio 10 presenciamos en mayor medida, teniendo mucho peso, las piezas fraseológicas y emocionales, representando los sentimientos de los tripulantes de la nave, los cuales están despidiéndose por última vez de sus familiares antes de salir del sistema solar. Cambia entonces en este capítulo la funcionalidad principal de la banda sonora, al dedicarse fundamentalmente a la retransmisión de las emociones mediante piezas altamente fraseológicas en las que destacan la interpretación de las cuerdas. No obstante, presenciamos otros elementos como algunos apuntes breves, la variación del tema principal en algunas de estas piezas fraseológicas (como la de solo del oboe representando a *Okita*), y la utilización de la *Insert Song* (en concreto la canción del *Ending*) representando un final importante en el arco de la serie, la salida del sistema solar antes de iniciar el viaje al planeta *Iskandar*. En el episodio 11 volvemos a presenciar una utilización más variada de la música, ya que

escuchamos menos piezas emocionales y continuamos presenciando los otros temas escuchados a lo largo de la serie que acompañan determinadas acciones de combate transmitiendo sensaciones de tensión, nerviosismo, alerta, preocupación, heroicidad o epicidad. Así mismo volvemos a escuchar el tema principal en acciones importantes de los protagonistas o de la nave *Yamato*. Los apuntes breves destacan en este capítulo marcando y llamando la atención sobre ciertos elementos relacionados con el capitán *Okita*. A pesar de estos elementos, la instrumentación y sonoridad sigue siendo similar al resto de episodios de la banda sonora. Vemos cómo, similar a otras series, se desarrollan nuevos elementos musicales que se adaptan a las diferentes características argumentales.

*Historia pasada/Desesperación en la tierra/Adiós, sistema solar/Fiesta en la nave/Despedida de Shima (VTP)/La soledad de Kodai/La despedida del abuelo/Tristeza de la tripulación/El futuro de la tierra/Despedida de Kodai (VTP)/Soledad de Okita (VTP)/Adiós a la tierra (IS Ending)/La verdadera misión*

*Historia pasada/La estrella de los deseos/Nueva amenaza/Nueva ola de misiles/Los problemas de Okita/Planeta Gamilus/La herida del capitán/Hospitalización (VTP)/Arma diabólica/Mar de fuego/Estrella ardiente/Atraviesa el mar de fuego/Doble amenaza/Gas persecutor/Yamato victoriosa (TP)/Salida victoriosa*

### **Comentarios a los capítulos 12 y 13: [Resolution! Break Through the Gamilons' Absolute Defense Line – Hurry, Yamato, Earth is Suffering]**

En la banda sonora de estos episodios volvemos a apreciar los elementos más comunes al resto de capítulos de la serie. La música se utiliza puntualmente para acompañar todo tipo de situaciones ya sean combates, acciones, personajes, localizaciones, escenas de transición, conversaciones, tácticas, etc. La música es igualmente variada, presentándose tanto en forma fraseológica como rítmica, expresando diferentes sensaciones de tensión, nerviosismo, alerta, espera, peligro, misterio, heroicidad, acción, desesperación, dramatismo y cierta atracción y entretenimiento en algunos momentos. Dentro de esta variedad se sigue produciendo una repetición de los temas ya escuchados a lo largo de la serie (como por ejemplo las diferentes variaciones del tema principal, como la del solo del oboe) así como otros elementos. Entre estos elementos está la repetición de los temas analizados anteriormente, acompañando escenas con características similares, ya sean emociones dramáticas y desesperadas en el caso del tema del análisis 2 o acciones más heroicas en el caso del tema de estilo rock (análisis 3). Así mismo, escuchamos otros recursos frecuentes como los apuntes musicales breves, algunos temas de estilo rock, la utilización escasa de apuntes musicales nuevos, la importancia en el viento metal para representar las marchas y acciones bélico-militares, y la importancia de las cuerdas en la expresión de las piezas altamente fraseológicas, dramáticas y emocionales. De esta manera la instrumentación sigue siendo muy similar al resto de capítulos, pudiendo destacar en estos una mayor utilización de instrumentos electrónicos como el sintetizador, la guitarra eléctrica, o el órgano típico de las agrupaciones rock.

*Historia y misión/Base de Gamilus/La Yamato (TP)/Nave de mentira/Minas defensivas/Intento de la Yamato/Minas móviles/Tensión en la Yamato/Doctor borracho/Táctica de la Yamato/Espera en el espacio/Prueba manual/Victoria de la Yamato (VTP)/Mensaje enemigo (VTP)*

*El viaje de la Yamato (TP)/Termas de Gamilus/Almirante Donel/Combate espacial/Enemigo capturado/Gamilus en la nave/Alienígena examinado/Rabia de Kodai/Pasado de Kodai/Noche pacífica/Destrucción de la tierra/Kodai pacífico/Huida subterránea/Última reunión/Muerte y desesperación (VTP)/Recuerdos dolorosos/El valor de la vida (VTP)/Liberación*

### ***Juzo Okita*, representación de las diferentes capas y personalidades de un personaje mediante su interacción con la banda sonora. Complejidad y profundidad en las bandas sonoras del anime**

Continuando con la estela del capítulo 7 del primer volumen de la tesis, realizamos en este apartado un análisis de la banda sonora de *Space Battleship Yamato* (1974) distinto al anterior. No obstante, este análisis lo enriquece y completa, pudiendo contemplar tanto las diferentes maneras de analizar la banda sonora de un anime como las múltiples formas de interacción e interpretación en la unión imagen y música. Esto continuará sirviendo para ver la importancia de la música en este anime tanto en su propio nivel narrativo como en relación con la historia de las bandas sonoras del género. Para esto, tomamos a un personaje protagonista, *Juzo Okita*, y la representación que se hace a lo largo de la serie, y mediante la música, de sus diferentes capas, personalidades y comportamientos complejos. Para esto nos serviremos también de otros estudios que han tratado la narrativa de la obra, su simbología y la psicología de sus personajes.

*Incluso si solo tiene una oportunidad entre un millón, el pondrá su fe en ella y actuará. Así es como un verdadero hombre debe ser. ¿No es eso cierto, Kodai?*

*Tokugawa hablando sobre Okita (Space Battleship Yamato, 1974, Ep.3)*

Cuando *Tokugawa* le cuenta a *Kodai* la clase de hombre que es *Okita*, se escucha en la banda sonora, de forma sutil, una línea melódica del oboe, interpretando una variación melancólica y fúnebre del tema principal de la serie (Figura. 1). Esta melodía se integra en la escena y se torna necesaria al representar varios elementos narrativos. Dos de estos elementos son: la personificación y colocación de *Okita* en la escena –que en ese momento se está marchando del lugar y es parcialmente ajeno a esa conversación–, y la expresión del comportamiento y carácter del capitán, lo cual completa y potencia las palabras del ingeniero de la nave. La melodía del oboe se convierte en otro elemento narrativo de la escena que completa la información, cumpliendo las funciones prosopopéyica-caracterizadora y pronominal<sup>2</sup>.



Figura 1.: Melodía del oboe que representa el carácter de *Okita*, Ep.3.

En esta función prosopopéyica-caracterizadora la música por sí sola no se torna compleja, ya que se desarrolla una única línea melódica de 8 compases en la tonalidad de La m. No obstante, sí surge cierta complejidad –por la referencialidad y entendimiento de las connotaciones narrativas– en el acto de unión entre la imagen y la música, lo que otorga riqueza audiovisual al conjunto de la obra. En *Yamato*, una de las funciones de la banda sonora (a parte de las comentadas en el análisis anterior), es la representación de las diferentes capas emocionales y psicológicas de un personaje profundo y complejo como es *Juzo Okita*, el cual ejemplifica a su vez la complejidad de los personajes como

<sup>2</sup> La música en una escena puede cumplir varias funciones simultáneamente. En esta escena la música también cumple funciones emocionales y referenciales al evocar al hermano fallecido de *Kodai*, sobre quien se comienza la conversación. La función pronominal se encarga de caracterizar a un personaje, en este caso a *Okita*.

una de las características representativas de las series anime de la década de los 70 (Napier, 2011: 233).

Semejantes a otros animes de ciencia-ficción coetáneos como *Mazinger Z* (1972) y *UFO Robo Grandizer* (1975), la música en *Space Battleship Yamato* (1974) se utiliza para multitud de escenas y propósitos, predominando principalmente los relacionados con las batallas, los combates, las acciones de los protagonistas, ataques, peleas, representación de las características militares, situaciones emocionales de los personajes y otras escenas vinculadas con los momentos de acción. No obstante, en *Yamato* se perciben ciertas modificaciones *musivisuales* que se adaptan a la narrativa de uno de los primeros animes “complejos” (Loriguillo López, 2018: 274). Por ejemplo, la música es generalmente más dramática y trágica que la atractiva y triunfal de las otras obras. Pero, sobre todo, estos cambios se ven en cómo la música acompaña los diferentes niveles psicológicos de los personajes.

Aunque no se trate de una música compleja *per se*, la banda sonora de *Yamato* apunta algunos de los elementos narrativos complejos y contribuye a la comunicación general de la obra. Por ejemplo, la música participa de la lectura de los villanos y la humanización de los mismos: “*Yamato* (...) mostraba algunos de los enemigos como personajes tridimensionales con cierto grado de complejidad moral” (Napier, 2011: 233)<sup>3</sup>. La música que acompaña a los villanos, en concreto a *Dessler*, es en ocasiones más mística y misteriosa que “malvada”; y en otras ocasiones se le acompaña con silencio, lo que otorga cierta seriedad y apoya la interpretación de su complejidad moral. La moralidad de los villanos reside en que al final solo están intentando sobrevivir y salvar a su especie, conquistando y trasladándose a la tierra, ya que su planeta, *Gamilus*, está cerca de la extinción (Ashbaugh, 2010: 338-339). Esto desemboca en algunos momentos de empatía con los enemigos, por ejemplo, cuando algunos de sus generales se sacrifican por dicho propósito –intentando llevarse con ellos la nave *Yamato*– en los episodios 9 y 22. Sendos sacrificios se acompañan con música altamente emocional y épica –el primero de ellos con una variación emocional del tema principal–, empatizando con los villanos y otorgándole cierto carácter heroico. Esta música épica en los sacrificios enlaza con las palabras de Napier sobre el tratamiento de la muerte: “la serie *Yamato* no rehuyó la tragedia, sino que representó la muerte y el sacrificio tanto en una escala épica como personal” (2011: 233)<sup>4</sup>.

Continuando con el capitán *Okita*, a lo largo de los 26 episodios se le identifican diferentes comportamientos y caracteres que dan profundidad al personaje. Varios de estos comportamientos y capas emocionales son potenciados mediante diversas interacciones de la banda sonora. Esto contribuye a las lecturas que se hacen de *Okita*, ya que él mismo, dependiendo de las situaciones narrativas, es en ocasiones soldado, en otras capitán, en otras padre, un anciano, o un simple ser humano. *Okita* como capitán y como

<sup>3</sup> “*Yamato* (...) showed some of the enemy as three-dimensional characters with a certain degree of moral complexity” (Napier, 2011: 233).

<sup>4</sup> “The *Yamato* series did not shy away from tragedy but depicted death and sacrifice on both an epic and a personal scale” (Napier, 2011: 233). La música épica enlaza también con otra de las lecturas de la serie. La obra representa y en ocasiones ensalza la “nobleza del fracaso” y el sacrificio heroico por causas mayores (Ashbaugh, 2010: 340). La música épica-heroica, pero en una sonoridad menor, trágica y dramática puede potenciar la idea y emoción de dicha ideología.

soldado es el personaje que más veces se ve durante la serie, acompañado casi siempre de música trágica, peligrosa y triunfal que representa su dureza como jefe de la nave. En el episodio 2, cuando *Okita* decide ser el capitán de la *Yamato* y hacer el viaje de 148.000 años luz al planeta *Iskandar*, aun sabiendo el peligro que conlleva, la música dura, tensa, peligrosa y disonante representa su rotunda decisión y su carácter como jefe militar. El motivo cromático descendente y pesado de los metales graves comunica el duro carácter del *Okita* soldado y futuro capitán de la nave *Yamato*.



Figura 2.: Metales representando a *Okita* como capitán y soldado.

No obstante, a lo largo de todo su desarrollo, el capitán se revela como un ser humano emocional, en cierta medida trágico y altamente preocupado por el futuro del planeta, por los soldados de su nave y con cierto grado de culpabilidad por los jóvenes soldados que han fallecido bajo su mando. En el episodio 6, cuando *Kodai* reporta que no hay supervivientes en la nave *Yukikaze* –que se había sacrificado al principio de la serie y en la que se encontraba el hermano de *Kodai*–, *Okita* no es capaz de contener unas pocas lágrimas que revelan su emociones y sentimientos. En estos momentos suena el tema principal en otra variación emocional, a modo de marcha fúnebre que se adentra en las emociones del capitán mediante una función prosopopéyica-descriptiva. Las notas trágicas de la trompeta apoyadas por el oboe y la flauta comunican las emociones de *Okita* y contribuyen a la profundidad del personaje, al expresar otra de sus diversas capas, en este caso, como un ser humano.

Figura 3.: Tema principal que representa la capa emocional y sentimental más humana de *Okita*.

Desde el comienzo de la historia, se apuntan en algunas ocasiones los problemas de salud del capitán, que no deja de ser una persona de una edad avanzada. Estos elementos tienen especial protagonismo durante el episodio 12. A la misma vez que sufre dolores y desmayos escuchamos piezas musicales emocionales que empatizan con su situación. No obstante, el momento donde la música cobra más protagonismo es en la escena en la que algunos personajes se sitúan alrededor de la cama de *Okita*, el cual está semiconsciente tras una recaída que acaba de sufrir. La expresiva melodía de la flauta que suena en este momento expresa tanto el carácter y situación de *Okita* como las emociones de los personajes, los cuales han desarrollado sentimientos paternofiliales hacia la figura de *Okita*. La banda sonora contribuye una vez más a la profundidad de

capitán, representándolo en esta ocasión como una especie de padre de la familia de la nave por el que los tripulantes se preocupan<sup>5</sup>.



Figura 4.: Melodía emocional que representa a *Okita* como padre de la nave.

También se encuentran situaciones en las que se mezclan los diferentes caracteres de *Okita*. Por ejemplo, la entremezcla del soldado y del ser humano, cuando él mismo siente cierto miedo al ver la “peligrosidad excesiva” del arma de destrucción de la nave, *Wave Motion Gun* (episodio 5). Además, esto sucede instantes después de que *Sanada*, uno de los tripulantes de la *Yamato*, se pregunte si han cometido algo imperdonable al utilizar el arma. Esta escena representa lo que decía Napier sobre la obra: “la serie *Yamato* ocasionalmente cuestionaba la necesidad de la guerra” (2011: 233)<sup>6</sup>. No obstante, en esta escena también se da a entender que, si quieren sobrevivir y salvar a la humanidad, no tienen más remedio que seguir adelante y utilizar el arma cuando sea necesario. Esta mezcla del *Okita* soldado y ser humano que se atemoriza por las armas de destrucción masiva se potencia con otra utilización del tema principal. El tono menor de la melodía con acompañamiento épico y giros melódicos emocionales comunica esa contradicción y pregunta sobre la guerra y la utilización de las armas<sup>7</sup>. Al utilizar la música en este momento de reflexión se adquiere cierto grado de función conceptual, representando dichos pensamientos filosóficos<sup>8</sup>.

En estas pocas escenas de *Okita* comprobamos cómo la música acompaña y colabora de la interpretación y lectura de sus diferentes capas, comportamientos y psicologías. Aunque en ocasiones no sea una música esencial –ya que la comunicación de esos elementos se encuentra presente en la propia imagen–, es necesario otorgarle importancia a la música como potenciadora de los mismos. La música desarrolla relaciones complejas con la narrativa en la que se utiliza la banda sonora para la expresión no solo de elementos emocionales, sino también narrativos. Además, estos elementos de

<sup>5</sup> Una situación semejante a esta escena la vemos en el episodio 17, cuando el capitán sufre un colapso y el médico de la nave le dice que necesita una operación si quiere seguir viviendo. En estos momentos escuchamos también una música altamente emocional, pero más que dedicada a *Okita* en exclusivo, es una emoción general de todos los personajes que están preocupados por su “padre”.

<sup>6</sup> “The *Yamato* series occasionally questioned the necessity of warfare” (Napier, 2011: 233).

<sup>7</sup> Otro ejemplo de mezcla de personalidades en *Okita* que se potencian en la banda sonora lo encontramos en el episodio 20, donde se juntan el capitán y padre. En el momento en que *Okita* le pide a *Kodai* que sea el capitán de la nave, como si se la cediera en herencia, la utilización del tema principal potencia la expresión de esos caracteres de *Okita* así como la heroicidad y determinación de *Kodai* hacia su nuevo encargo.

<sup>8</sup> Uno de los momentos culminantes con respecto a este planteamiento lo encontramos en el episodio 24. *Kodai* se lamenta tras haber destruido el planeta *Gamilus* con la nave *Yamato*, teniendo una conversación con *Yuki* en la que dice que las razas no eran diferentes, que compartían ideales de salvar su planeta, de esperanza y felicidad, concluyendo que nunca deberían de haber peleado, sino haberse amado los unos a los otros. Estas palabras son acompañadas por la variación emocional del tema principal (Figura 3), empatizando y expresando la emoción de los ideales de *Kodai* y sirviendo así para la función conceptual.

la banda sonora son ejemplificativos de los cambios funcionales que se producen en la música anime, ya que la representación de las diferentes capas de un personaje complejo se utiliza muy puntualmente en obras de años anteriores.

Para finalizar con el caso de *Space Battleship Yamato* resaltamos un recurso de la banda sonora que demuestra la importancia de la música en la narrativa. En la diégesis de la obra la nave *Yamato* es un elemento central, se le trata como un personaje con mucha importancia y se le nombra en multitud de diálogos. Además, en varios momentos la *Yamato* alcanza la categoría de ente salvador y milagroso, en el que los personajes creen ciegamente y en el que depositan todas sus esperanzas para la salvación de la tierra. Para esta determinada lectura y representación de la nave *Yamato* es necesaria la banda sonora, en concreto el tema principal. Estas notas suenan en numerosas ocasiones refiriéndose exclusivamente a la propia nave, otorgándole voz, presencia, alma, humanidad, personificación, emociones y tratándola como un personaje protagonista. En estos casos sí encontramos una banda sonora esencial –realizando una función pronominal–, ya que es un elemento que da “voz” a la nave y determina su relevancia. De esta manera se establece cierta complejidad en el aspecto general de la obra en la que se utiliza la música para la comunicación de ciertos elementos esencialmente narrativos. Además, este tema principal es uno de los pocos elementos que une y establece una relación directa entre la *Yamato* y *Juzo Okita*. El tema principal que suena con ambos personajes establece un vínculo entre ellos, igualándolos en importancia, carácter y personalidad. La música anticipa el destino compartido de *Okita* y *Yamato*, cultivando la idea de que incluso pueden ser el mismo personaje, convirtiéndolos así en elementos inseparables<sup>9</sup>.

En una obra que varios autores determinan como un punto de inflexión en la historia del anime y cuyos elementos se han tratado en el ámbito académico, vemos cómo la banda sonora no solo representa dichos puntos, sino que también es representativa de los cambios que se producen en el propio género. En este caso en concreto, la música ayuda a la comunicación en el desarrollo de personajes profundos, lo que es uno de los elementos más característicos de la obra: “La épica travesía de la tripulación del remozado acorazado *Yamato* hasta el lejano planeta *Iscandar* supone el establecimiento de unas coordenadas emocionales concretas (...) y una mayor profundidad en el desarrollo de los personajes” (Loriguillo López, 2018: 277).

Podemos comprobar cómo la particular unión narrativa entre la serie y la música amplía el valor de este último elemento y lo califica como un componente esencial para la obra. La unión entre música y serie se torna compleja por las connotaciones narrativas, emocionales y psicológicas que se comunican con el espectador, algunas de las cuales nacen de la propia unión entre la imagen y la música. Por lo tanto, a través de estos dos análisis, se comprueba como la banda sonora de *Space Battleship Yamato* (1974), compuesta por Hiroshi Miyagawa, es importante para la historia musical del anime por varios motivos. Primero, las características estilísticas musicales empiezan a diferenciarse de las mayoritarias de la época, lo cual deriva, como se ha indicado en el capítulo 6, en la comercialización de CD sinfónicos tanto de esta banda sonora como de otras del periodo. No obstante, el motivo principal es la relevancia de la música en la narrativa del anime,

---

<sup>9</sup> En algunas escenas de la serie vemos esta unión entre *Okita* y la *Yamato*, ya que en algunos momentos en los que *Okita* desfallece la nave sufre las consecuencias.



ya que es uno de los primeros ejemplos de cómo, en el asentamiento del género en los años 70, la música también es uno de los componentes principales que contribuye a la “creación” del género y sus características técnicas, estilísticas y narrativas. Por estos motivos son por los que hemos hecho también dos modelos de análisis para la banda sonora de *Yamato*. Así, la banda sonora de *Space Battleship Yamato* (1974) junto a otras como *Ashita no Joe* (1970) o *Dororo* (1969), son ejemplos que representan la importancia de la música en el anime de los 70 y anteceden al máximo desarrollo *musivisual* del género que se ha indicado en las décadas de 1980 y 1990.

*HEIDI – A GIRL OF THE ALPS (1974)**ALPS NO SHOJO HEIDI*

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 52
- Episodios analizados: Todos. Ofrecidos del N°1-13 y algunos sueltos.
- Producción: Shigehito Takahashi. *Eiken*, *FTN* y *Zuiyo Enterprise*
- Dirección: Isao Takahata
- Guion: Isao Matsuki, Hisao Okawa, Mamoru Sasaki y Yoshiaki Yoshida
- Obra original: Johanna Spyri
- Compositor: Takeo Watanabe
- Año de producción: 1974
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Drama, histórico

## 2. Argumento:

- *Heidi*, tras convertirse en huérfana, es forzada a vivir con su abuelo *Öhi*, quien vive en los montes Alpes. Sin embargo, es un hombre muy amargado que solo acepta acogerla a la fuerza. La amabilidad de *Heidi* puede ser capaz de abrir el corazón de *Öhi*. Junto con el cuidador de cabras *Pedro* y la inválida *Klara*, *Heidi* tiene muchas aventuras.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas a los 3 primeros episodios

- Ep.1	12. Monte calmado	23. La cena (VO)	33. La cima
- 1. Pueblo montañoso	13. El recado de <i>Pedro</i>	24. <i>Joseph</i>	34. Caída de <i>Heidi</i>
- 2. Viaje en carreta	14. La casa del Abuelo	25. Amplia montaña (VO)	35. Dios montañoso
- 3. Viaje al pueblo	15. Reticencia del Abuelo	26. Felicidad inocente	36. Almuerzo feliz
- 4. Subida al monte	16. Cruel despedida	27. <i>Pedro</i> de vuelta	37. <i>Pedro</i> feliz
- 5. Pequeño saltamontes	17. <i>Heidi</i> curiosa	28. El sueño de <i>Heidi</i>	38. Animales alerta
- 6. Viejo misterioso	18. Abuelo difícil	29. Canción de cuna (IS)	39. <i>Heidi</i> bondadosa
- 7. Las cabras	Ep. 2	Ep. 3	40. Atardecer (C)
- 8. En busca del abuelo	19. Recuerdos	30. Amanecer	41. Montaña de fuego
- 9. Enérgica <i>Heidi</i>	20. La tristeza de <i>Dete</i>	31. Buen tiempo	42. Flores marchitas
- 10. Montaña difícil	21. La azotea	32. Paseo en el monte (OP)	43. Palabras naturales
- 11. <i>Heidi</i> en los Alpes (OP)	22. La cama de <i>Heidi</i>		

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- En el análisis de estos tres primeros episodios vemos cómo la banda sonora supone un gran refuerzo emocional y establece el carácter principal de la serie. Por lo que la música tiene principalmente una funcionalidad representativa y descriptiva de las emociones felices, pacíficas, tranquilas, melancólicas y tristes tanto de la serie como de los personajes. A la misma vez que la transmisión de las emociones y el carácter, la música acompaña las diferentes acciones de los personajes, representando dicha acción ya sea emocional, cómica, feliz, entretenida, o con mucho movimiento. Así la banda sonora se presenta variada en cuanto a las diferentes escenas en las que aparece, pero transmitiendo siempre el carácter feliz, alegre, entretenido y optimista de la obra. Al igual que en el resto de series de estos años la música tiene una función estructuradora al servir de unión entre diferentes arcos argumentales, o marcando ciertos elementos de la imagen mediante apuntes musicales breves (utilizados puntualmente). Se produce también una repetición temática de algunos temas a lo largo de los episodios, caracterizadores por ejemplo del personaje de *Joseph* o de algunas acciones de

*Heidi*. Otro de los elementos importantes de la banda sonora es que tiene mucho peso figurativo al utilizar trompas, acordeones, mandolinas, bandurrias y cantos tiroleses, lo que establece una trama ambientada en los Alpes. Otro de los elementos que destaca es la utilización abundante de la *Insert Song*, no en sentido narrativo sino descriptivo. De igual manera se producen diferentes variaciones del tema del *opening*, sirviendo así de una especie de melodía principal y caracterizadora de la serie. Otro elemento que llama la atención es una única utilización del *mickeymousing* acompañando una caída cómica de *Heidi*, reafirmando en cierta medida la utilización de la música como un refuerzo más emocional que argumental. En resumen, estamos ante una banda sonora ligeramente diferente a la de años anteriores, ya que esta es más emocional y sentimental que otras obras en las que se marca principalmente la acción.

### **Análisis general de la banda sonora**

Uno de los elementos más importantes de esta banda sonora es su instrumentación, ya que se diferencia ampliamente de los estándares e instrumentaciones más escuchadas en obras coetáneas. Se destacan principalmente: acordeón, mandolina, bandurria, cantos tiroleses y trompa como instrumentos figurativos y característicos de la localización de la trama de la serie. Tras estos, se aprecian otros instrumentos importantes en la transmisión de las emociones como: cuerdas, piano, flautas (también figurativas de los pájaros), clarinete, oboe, guitarra y xilófonos (de varios tipos). Otros instrumentos que se escuchan en momentos puntuales son la batería, el bajo eléctrico, el fagot o algunos sintetizadores.

La mayoría de melodías, piezas y contrapuntos de esta banda sonora tienen un marcado sentido fraseológico y emocional, interpretando tempos lentos y andantes. No obstante, escuchamos algunas piezas más rítmicas con otros tipos de melodía, acompañando momentos más felices o con más movimiento, por ejemplo, los relacionados con *Pedro*. De igual manera que con la melodía ocurre con el ritmo general de la obra. La armonía general de esta banda sonora es fundamentalmente tonal, utilizando armonías y tonalidades –tanto mayores como menores– claras, brillantes, suaves, tranquilas y con pocas modulaciones. Apenas escuchamos armonías duras o disonantes, únicamente acompañando algunos momentos más peligrosos.

### **Análisis *musivisual* de tres escenas**

Analizamos a continuación tres escenas que ejemplifican lo más importante de lo comentado anteriormente.

#### **1. Montaña calmada**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 4
- Título de la serie: *Heidi, A Girl of the Alps*
- Título del capítulo: *To the Alm Mountain*
- Descripción del bloque: *Heidi*, después de jugar con *Pedro* y correr por la montaña se dispone a ir a la casa de su abuelo donde se quedará a vivir.
- Franja temporal: 16:16-17:00

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música se utiliza principalmente para representar la sensación tranquila, feliz y relajada tanto de *Heidi* como del paisaje en el que se encuentra. Al ser una variación del tema principal del *opening*, también indica el establecimiento de *Heidi* en su nuevo hogar, representa la primera vez que conoce a *Pedro*, con quien entablará una profunda amistad, e indica el comienzo de la trama y carácter principal de la serie.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo fraseológico y expresivo caracterizada principalmente por el grado conjunto y algunos saltos expresivos de sexta. La pieza comienza con una introducción del piano y la posterior melodía del acordeón. La melodía se forma mediante el desarrollo de los motivos que vemos en el primer compás, los cuales son los derivados del *opening* de la serie.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Se trata de una de las muchas variaciones que tiene esta banda sonora de la melodía o tema principal derivado del *opening*. Por esto, escuchamos tanto esta variación como otras diferentes a lo largo de la serie. Se demuestra así más variedad en la banda sonora al no presentar únicamente una variación del tema principal.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo lento de 72 pm que se relaciona con la tranquilidad y poco movimiento en ese momento de la escena.
- Tipo de sincronía: Sin sincronía
- Puntos de sincronía: No se establecen puntos de sincronía más allá de su coincidencia en el tiempo.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada
- Análisis armónico musical: Pieza en Do mayor con una breve modulación a Re menor. Se produce una armonía mantenida en la que los acordes duran dos compases.
- Análisis armónico visual: La estabilidad de la armonía contribuye a la sensación del poco movimiento que se ve en la escena. La armonía clara y suave se adapta también al carácter emocional y sentimental de la escena y personajes.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Piano, acordeón, guitarra y cuerdas
- Análisis tímbrico visual: El acordeón se relaciona con la ambientación de la trama en los Alpes, siendo también un instrumento muy escuchado a lo largo de toda la banda sonora.

Códigos formales:

- No se aprecia igualdad entre la forma de la escena y la forma de la pieza musical. Formas independientes.

Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena varios de los elementos más representativos de la banda sonora: variación del tema principal del *opening*, refuerzo emocional y sentimental e instrumentos figurativos de la ambientación de la trama, como el acordeón.

**2. Canción de Cuna (IS) – *Alm no Komori Uta* (Título original de la canción)**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 5
- Título de la serie: *Heidi, A Girl of the Alps*
- Título del capítulo: *Grandfather's Mountain Cabin*
- Descripción del bloque: El abuelo sube a la habitación de *Heidi* para ver si está asustada por la tormenta, se la encuentra durmiendo placida y felizmente.
- Franja temporal: 22:37-23:51

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora (únicamente el elemento musical)
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y descriptiva
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis

- Forma de interacción música-imagen: Adicción, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- Mediante la letra de la canción, la música representa algunos de los elementos que vemos en la imagen. Además, la música también contribuye y refuerza la expresión emocional tanto de *Heidi* como del abuelo ante la primera noche de la niña en su nuevo hogar.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La canción presenta una melodía principalmente de tipo fraseológico y expresivo con algunos movimientos rítmicos. Se mueve por grados conjuntos con algunos saltos expresivos de sexta. La canción comienza con un murmullo de la cantante antes de comenzar con la letra de la canción y la melodía principal de la pieza. La melodía presenta unos motivos y desarrollo particulares. Por ejemplo, vemos como los motivos del compás siete se repiten en el desarrollo de la melodía.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”>: En la audición del disco original de la banda sonora escuchamos versiones instrumentales de esta canción. Por lo que es posible que a lo largo de la serie se escuchen en escenas similares (de sueño o de noche) esta melodía que escuchamos en forma de canción en este episodio. En estos tres primeros capítulos no se vuelve a escuchar esta melodía o canción en particular.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La canción se desarrolla en un tempo andante de 90 pm que se relaciona con el poco movimiento, sueño y emoción de la imagen.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza con un cambio de plano y zoom hacia la cara de *Heidi*, los cambios de plano e imágenes coinciden métricamente con los cambios de compás y entrada de los contrapuntos de las flautas, cuando comienza la letra otro zoom se aleja de la cara de *Heidi*, cuando la letra de la canción nombra a las cabras se hace un fundido y vemos a estas dormir, posteriormente más cambios de plano se sincronizan con el ritmo musical.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla principalmente en la tonalidad de Do mayor sin modulación. Se mantienen las relaciones de tensión-reposo.

- Análisis armónico visual: La suavidad y claridad de la tonalidad de Do mayor contribuye a la emoción, sentimiento y sensación agradable de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Voz, xilófono, sintetizador, guitarra, flautas, bajo eléctrico, pequeña percusión
- Análisis tímbrico-visual: La voz se relaciona directamente con la canción que se está interpretando en la banda sonora.

#### Códigos formales:

- En esta ocasión se aprecia una conjunción entre la forma de las imágenes y la forma de la música. La introducción en murmullos de la canción coincide con el abuelo vigilando a *Heidi*. Una vez el abuelo se va comienza la canción marcando así la segunda parte de la escena-música y representando que *Heidi* no está asustada del viento y está durmiendo plácidamente. Caso de forma cinematográfica.

#### Conclusiones:

- A parte de presenciar en esta escena el apoyo emocional y sentimental de la banda sonora mediante melodías fraseológicas comprobamos otros usos característicos. Vemos las canciones extradiegéticas que escuchamos en muchas ocasiones a lo largo de la banda sonora, algunas de ellas estableciendo elementos descriptivos de la imagen, como en esta ocasión. Otro elemento es la sincronía dura o la sincronía métrica en la que no se marcan los movimientos de dentro de la imagen, sino que los cambios de planos y sucesiones de la imagen se sincronizan con el ritmo musical. Se comprueba aquí entonces otras de las características del anime y su animación limitada, la cual se sincroniza con la música para crear sensación de movimiento.

### **3. La bondad de *Heidi***

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 4
- Título de la serie: *Heidi, A Girl of the Alps*
- Título del capítulo: *The Mountain Pasture*
- Descripción del bloque: *Heidi* se interpone entre *Pedro* y la cabra a la que este está pegando porque había estado a punto de caerse por un precipicio. *Heidi* le promete que nunca lo volverá a hacer y que la cabra ya está lo suficientemente asustada, calmando así el enfado de *Pedro*.
- Franja temporal: 15:49-16:31

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: La música y los diálogos se presencian en el mismo plano sonoro

Códigos musicales-Caracterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música se utiliza principalmente para acompañar la emoción de *Heidi* y transmitir la cierta tristeza de esta al ver como *Pedro* golpea a la cabra. La música forma un paralelismo con la imagen y modula a la vez que *Heidi* consigue calmar a *Pedro*, transmitiendo entonces cierta felicidad y triunfalismo con toques melancólicos.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo fraseológico y expresivo caracterizada por el grado conjunto. La pieza se forma mediante una introducción de la mandolina y un posterior desarrollo melódico entre la mandolina y el acordeón.

The image shows a musical score for two instruments. The top staff is labeled 'MANDOLINA' and 'TRÉMOLO' (tremolo). It begins with a treble clef, a 4/4 time signature, and a key signature of one sharp (F#). The melody starts with a quarter rest, followed by a series of eighth and quarter notes. The bottom staff is labeled 'ACORDEÓN, MANDOLINA Y CUERDAS' (Accordion, Mandolin and Strings). It features a similar melodic line with some chords and rests, mirroring the mandolin's melody.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En el transcurso de estos tres episodios no se ha presenciado de nuevo esta melodía, por lo que no se considera un tema o motivo particular.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un tempo lento de 75 pm simbolizando y representando el poco movimiento y la emoción principalmente triste y melancólica de la escena.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza y primeras notas del piano y la mandolina coinciden con la mirada de *Heidi*, algunos cambios de plano coinciden con el ritmo musical

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada
- Análisis armónico musical: Modulación melódica que transcurre junto con la imagen. La pieza se desarrolla por la tonalidad de Do mayor y concluye en La menor.



- Análisis armónico visual: La armonía suave y clara se relaciona con las emociones y sentimientos de la escena. La modulación ocurre junto al paso de las imágenes.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Piano, mandolina, acordeón, bajo eléctrico, cuerdas
- Análisis tímbrico visual: La mandolina y el acordeón se relacionan con la ambientación de la trama de la serie.

Códigos formales:

- En esta escena imagen-música vuelven a presentar la misma forma. En la pieza, la segunda parte la marca la entrada del acordeón, que en la imagen coincide cuando *Pedro* calma su enfado y decide no golpear a la cabra. Se marca así una conjunción formal entra la imagen y la música.

Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena un uso similar de la música, apoyando principalmente las emociones y sentimientos de la imagen. Comprobamos otros elementos nuevos como: cierta sincronía y paralelismo entre la imagen-música, y la utilización de la mandolina.

**Comentarios a los capítulos 4 y 5:** [*Another member in the family – The burnt Letter*]

En la banda sonora de estos episodios seguimos presenciando los mismos elementos que en los capítulos anteriores. La música se utiliza como refuerzo emocional y sentimental de los personajes, escuchando melodías y piezas altamente fraseológicas. Escuchamos también algunas piezas rítmicas que representan algunas escenas con más movimiento o momentos más cómicos y felices. Así mismo, en estos capítulos la música también indica ciertas acciones como tormentas, la aparición de la niebla o sensaciones puntuales de tensión. Acompañando a este último recurso, algunos apuntes musicales breves indican ciertos elementos de la imagen, como cambios de arcos argumentales o el pajarito *Pichi*, que es figurado mediante las flautas y el clarinete. Otras formas que destacamos de estos episodios es la utilización de nuevo de la *Insert Song*, acompañando y representando algún elemento importante de la imagen-trama, en este caso el personaje de *Pedro*. Se produce variación y repetición temática: se siguen variando en diferentes piezas el tema y motivos del *opening*; se repiten algunas piezas, por ejemplo, la pieza de la “bondad de *Heidi*” analizada en el apartado anterior, que en esta ocasión representa la “bondad de *Pedro*” (capítulo 5). La canción de cuna analizada en el apartado anterior se escucha en el capítulo 5 en su versión instrumental, representando de nuevo el sueño de *Heidi* y, en la escena en concreto, el creciente amor del abuelo por *Heidi* al decidir quemar la carta en la que la tía *Dete* dice que se la llevará. La melodía fraseológica y armonía suave de la pieza contribuyen en gran medida a transmitir ese amor y cariño del abuelo hacia su nieta. De esta manera, la instrumentación sigue siendo predominantemente la misma, escuchando constantemente las cuerdas, los vientos maderas e instrumentos como el acordeón, la mandolina o el xilófono. Escuchamos puntualmente otros instrumentos como batería, bajo eléctrico o sintetizador.

*Nuevo día/De vuelta a las montañas/Tormenta venidera/Los rayos del sol/Pajarito herido/La vuelta de Heidi/Debil pajarito/Palabras envidiosas/El sueño del pajarito/La comida del pajarito/El desayuno/Caza de comida (VO)/Caracol deliciosa (Tema de Joseph)/Preocupación de Heidi/Pichi en problemas/La bondad de Joseph*

*Tristeza de Pedro/Pedro celoso/La vuelta a la montaña/Canción de Pedro (canción)/Alcón a la vista/Combate contra el Alcón/La bondad de Pedro/La búsqueda/Niebla espesa/Encontrados/Perdidos en la niebla/Joseph al rescate/Abuelo bondadoso/La carta de Dete/El amor del abuelo (Variación canción de cuna)*

### **Comentarios a los capítulos 6 y 7:** [*Whistle louder – The whisper of the firs*]

La banda sonora de estos dos episodios sigue funcionando de manera muy similar a lo ya visto en los primeros episodios de la serie. La música supone un refuerzo emocional y sentimental de los personajes, con piezas y melodías altamente fraseológicas expresivas de emociones felices, pacíficas, tranquilas, melancólicas o tristes (estas últimas se escuchan en mayor medida en el episodio 7). La función figurativa de la música sigue estando presente con la utilización de instrumentos como la mandolina, el acordeón, o en estos episodios concretos los cantos tiroleses que escuchamos en dos ocasiones. Se produce una repetición temática de temas ya vistos (como lo solos de clarinete). Escuchamos nuevos temas emocionales que dan diversidad a la banda sonora. Las variaciones y apariciones instrumentales del *opening* también están presente a lo largo de estos episodios, reafirmando así el tema principal y caracterizador de la serie. Junto con la variación del *opening*, las *Insert Song* vuelven a tener protagonismo, en este caso marcando la madurez de *Heidi* al entender lo que tiene que hacer si quiere ser una pastora (capítulo 7). Los apuntes musicales breves que marcan algún elemento de pantalla como los cambios de arcos argumentales continúan presentes en estos capítulos. Sumándose a las otras emociones, en estos episodios escuchamos en mayor medida otras sensaciones de peligro, tensión, preocupación o cierto dramatismo en aquellas escenas más peligrosas del día a día de *Heidi*. Otros instrumentos que destacan en estos episodios son la guitarra eléctrica, el sintetizador, la batería y el bajo eléctrico.

*Pedro madrugador/En la cabaña/Despertar de Heidi (VO)/La llegada de Pedro (canción tirolesa)/La llamada de Heidi/Conteo/Bajada al pueblo/Viejo solitario/Heidi en apuros/Silba más fuerte/El regreso del abuelo/Bienvenido/El regalo del abuelo*

*Mañana en el monte (canción tirolesa)/Juego con el viento (VO)/Atardecer en la casa/Advertencia/Heidi comprensiva/Yuki y Pedro tristes/Los problemas de Pedro/Preparando el queso/Pedro solitario/Ruidos extraños/Pedro violento/Palabras del árbol/Heidi pastora (canción)*

### **Comentarios a los capítulos 8 y 9:** [*Where have you gone, Picchi? – Silver-White Alms*]

En la música de estos dos episodios apreciamos tanto elementos comunes similares a los otros capítulos como elementos interesantes que otorgan profundidad a la banda sonora. Principalmente, continuamos presenciando una funcionalidad emocional y sentimental de la música con melodías altamente fraseológicas. Por ejemplo, esto se ve en mayor medida en el episodio 8. Dentro de esta repetición emocional se produce una repetición de temas ya escuchados a lo largo de la serie. Uno de estos temas es el tema de “la bondad de *Pedro*” (capítulo 8), por lo que esta melodía adopta la categoría de tema de la bondad o de los actos de amistad entre *Pedro* y *Heidi*, ya que siempre que lo escuchamos vemos en pantalla a estos dos personajes. También se repite la canción de cuna en la escena del episodio 9 donde *Heidi* y *Pedro* se dan las buenas noches, reafirmando así este tema como un tema que representa la noche. Entre los temas escuchados encontramos un solo fraseológico de flauta acompañado por la guitarra. Esta instrumentación y los giros armónicos recuerdan a otra banda sonora coetánea: *Ashita no Joe* (1970). Se establecen

así elementos comunes entre las bandas sonoras del anime, que se distinguen de la música de otras obras audiovisuales. Entre los elementos más novedosos están: el piano figurando los copos de nieve que vemos en el capítulo 9, y un momento en este mismo capítulo en el que la música envuelve totalmente una escena, convirtiéndose entonces en un elemento indispensable del episodio. Seguimos escuchando en estos capítulos tanto las variaciones del tema y motivos del *opening* como diversas variaciones de otros temas de la banda sonora. Apreciamos también algunos momentos en los que la música adquiere un carácter más cómico, rítmico y algunos apuntes musicales breves se suceden para indicar diferentes elementos de la imagen o trama.

*Las primeras nieves/¿Dónde está Pichi?/Pichi distante/El adiós de Pichi/Joseph desaparecido/La tristeza de Heidi/El enfado de Heidi/Por el bien de Pichi/Nuevo amanecer/Pedro arrepentido/Soledad de Pedro/La diversión de Pedro/Paseo con el abuelo/Pajarito engañoso/Tarde tranquila/Atardecer/La bondad de Pedro/La canción de Pedro (canción)*

*Comienza a nevar/La felicidad de Heidi/Campo nevado/Joseph perezoso (VO)/Joseph jugueteón/La pena de Heidi/La protección del reno/La dureza del invierno/Nuevas amistades/El nuevo juguete/Tristeza de Heidi/El susto de Heidi/La visita de Pedro/La torpeza de Pedro/Despedida por la noche (canción de cuna)/La esperanza de Heidi*

### **Comentarios a los capítulos 10 y 11:** [*To grandma's house – One day in a snowstorm*]

En estos capítulos escuchamos los mismos recursos musicales que en los anteriores, a excepción del episodio 11, que utiliza menos cantidad de música debido a la trama del mismo, que presenta menos escenas emocionales y sentimentales. No obstante, la música sigue utilizándose principalmente para transmitir las emociones y sentimientos de los personajes y trama, destacando en el capítulo 10 emociones profundamente tristes y dramáticas relacionadas con el nuevo personaje, la abuela de *Pedro*, y la empatía que *Heidi* siente hacia esta. Así mismo seguimos presenciando una repetición temática, variaciones de dichos temas, variaciones del *opening* y el uso de la *Insert Song*. La variación instrumental de la canción de cuna suena en el episodio 10 en la última escena en la que *Heidi* acaba dando las buenas noches a *Pedro*. El *opening* suena como *Insert Song* representando la felicidad de *Heidi* al ver que su abuelo ha llegado sano y salvo de la tormenta (capítulo 11). Escuchamos también algunos temas nuevos, dando diversidad a la banda sonora, por ejemplo, en el episodio 10, cuando la abuela de *Pedro* entiende que el abuelo *Ohi* está cambiando gracias a *Heidi*. Se siguen presenciando otros recursos similares como los apuntes musicales breves (destacando el solo del clarinete en las miradas del abuelo y *Heidi* en el capítulo 11), una figuración de los copos de nieve mediante el piano, y la figuración del amanecer mediante los mismos temas y toques de la trompa y de la flauta. Así mismo sigue sonando una instrumentación similar predominada por instrumentos como acordeón y mandolina, destacando en estos episodios otros como el xilófono y el sintetizador.

*Mañana tormentosa/Amanecer brillante/Decepción de Heidi/La felicidad de Heidi/Árbol brillante/Descenso por la nieve/Abuelita ciega/Empatía de Heidi/La historia de Heidi (VO)/Espera por la lectura/El cambio del abuelo/Indecisión/El poder de Heidi/Las reparaciones del abuelo (canción de cuna instrumental)*

*Los copos de nieve/Los animales en la nieve (VO)/Cervatillo salvado/La ida de los cazadores/Tormenta venidera/Preocupaciones/La ayuda del abuelo/El cuidado de la casa/El héroe/El regreso del abuelo/La alegría de Heidi (opening, insert song)*

**Comentarios a los capítulos 12 y 13:** [*Sounds of spring – Return to the pastures*]

En estos episodios continuamos presenciando los recursos y utilizaciones musicales comunes a toda la serie. La música representa las emociones y sentimientos de los personajes y trama, indicando también en el caso del episodio 12 algunas acciones entretenidas con mucho movimiento. Los temas y melodías escuchados a lo largo de la serie se siguen repitiendo en estos episodios, como los temas de *Joseph* o las sucesivas variaciones del *opening* y los motivos y temas principales. Las variaciones instrumentales de las canciones, como la canción de *Pedro*, suena en el episodio 13, dando así variedad y dinamismo a la banda sonora. De igual manera, las *Insert Song* en estilo de canto tirolés figuran la ambientación de la trama y localización de los personajes. Así mismo siguen predominando instrumentos como el acordeón y la mandolina. Los apuntes musicales breves suenan en momentos puntuales remarcando algunos de los elementos de la imagen o trama. Algunos de los elementos de la banda sonora más interesantes de estos episodios son: una trompa figurando a la cabra montesa (capítulo 13), unos pequeños animales figurados mediante la música, y la utilización del *ending* en forma de *Insert Song* en el episodio 13, representando una acción feliz y entretenida de *Heidi*.

*Nuevo amanecer nevado/Juego con Joseph (VO)/El silencio de la naturaleza/Flores invernales/Joseph travieso (Tema de Joseph)/Juegos con el trineo (VO)/Llega la primavera/Los intentos de Heidi/La carrera/Avalancha/Las primeras flores (canción tiroleza)*

*Mañana primaveral/La vuelta al pastoreo/Impaciencia de Heidi/De vuelta a las montañas (canción tiroleza)/Juego con los pájaros/Felicidad en la montaña/Cabra montesa/Collares de flores (Insert Song, Ending)/Un regalo para Heidi*

**Capítulos 18, 19, 20 y 21:** [*Separate ways – To Frankfurt – A New Life – I wish to fly*]

En la banda sonora de estos episodios escuchamos algunos elementos diferentes a los comunes de lo largo de la serie. La música se sigue usando puntualmente en algunas acciones y representando las emociones principales de los personajes y de la trama. En los capítulos 18 y 19, estas emociones y momentos en los que se usa la música son principalmente tristes, representando la separación de *Heidi* del abuelo y la tristeza de su obligado viaje a *Frankfurt*. Dentro de estas emociones tristes se produce una repetición temática y variación de los temas y melodías ya escuchadas en la serie. Seguimos escuchando una instrumentación similar, como por ejemplo las guitarras, sintetizador, órgano y flauta que recuerdan a otras sonoridades y bandas sonoras de la época. Desde el capítulo 19 hasta el 21 escuchamos numerosos temas nuevos que representan tanto la nueva localización de *Frankfurt* –caracterizados estos temas por presentar una funcionalidad figurativa mediante el estilo clásico y los cuartetos de cuerda–, como otros nuevos personajes, *Klara* o *Sebastian*, caracterizando a su vez sus respectivas personalidades. No obstante, también se produce cierta repetición temática de temas más tristes y emocionales, así como la utilización de algunos temas cómicos y entretenidos acompañando las trastadas de *Heidi* en su nueva casa. Encontramos un momento simbólico en la banda sonora cuando en el capítulo 21 escuchamos el acordeón (interpretando un tema ya escuchado) figurando las montañas de las que *Heidi* le está hablando a *Klara*.

**Capítulos 34, 35, 36 y 37:** [*To my dear mountains – The starry sky of the alms – And to the pastures – Goat’s baby*]

En estos episodios que relatan la historia de *Heidi* volviendo a las montañas encontramos una utilización de la banda sonora muy similar a los primeros episodios en los que la protagonista se encuentra en las montañas. La música se utiliza principalmente para la representación emocional y sentimental de los personajes, por ejemplo, escuchamos piezas altamente fraseológicas y expresivas transmisoras de emociones felices, melancólicas, tranquilas y con ciertos toques tristes que acompañan los reencuentros de *Heidi* con sus seres queridos. De esta manera se produce una repetición temática de los temas y melodías más escuchados al principio de la serie como el *opening* (a modo de *Insert Song*), variaciones instrumentales del *opening*, los temas instrumentales de *Yuki* y de *Pedro*, la canción de cuna, el tema de la bondad de *Heidi* y la utilización de nuevo de los cantos tiroleses y mayor frecuencia del acordeón y mandolina. Así, se produce una simbología y justificación de la música al utilizar los mismos temas que al principio acompañando la vuelta de *Heidi* a las montañas. La banda sonora se justifica como un elemento importante a la hora de presentar el argumento de la serie. Uno de los elementos interesantes de estos episodios los encontramos en el capítulo 37 cuando una música emocional y triste representa la tristeza y soledad de *Klara* cuando *Heidi* lee la carta que ha recibido de ella.

**Capítulos 42, 43, 44 y 45:** [*Reunion with Klara – Klara’s wish – A little plan – Children of the mountain*]

En estos episodios en los que relatan la visita, estancia y aventuras de *Klara* en la cabaña y en el monte de *Heidi*, continuamos presenciando de forma general los mismos recursos y funcionalidades musicales que en los anteriores capítulos. La música se utiliza para representar las emociones y sentimientos de los personajes, a excepción de alguna acción específica o la caracterización de algún personaje (como por ejemplo el tema de *Joseph*). Estas emociones son esencialmente felices, alegres y altamente sentimentales (con algunos elementos tristes o melancólicos), que representan la felicidad de *Klara* y el reencuentro con *Heidi*. Estas piezas suelen ser fraseológicas y expresivas, pero también escuchamos algunas piezas rítmicas que transmiten felicidad, entretenimiento y comicidad (por ejemplo, las relacionadas con las torpezas de *Rotermeir* desde el episodio 43). También apreciamos en escasos momentos algunas sensaciones preocupantes relacionadas con el personaje de *Klara* y sus diferentes problemas. Otros elementos de la banda sonora en estos episodios son: una repetición de temas ya escuchados (a excepción de algunas melodías nuevas), una instrumentación similar, la utilización mayoritaria de instrumentos como el acordeón y los cantos figurativos tiroleses, y la variación instrumental de la canción de *Pedro* que acompaña la “heroicidad” y acción bondadosa de este de cargar a *Klara* a sus espaldas para subirla y bajarla a las montañas. De esta manera, la banda sonora presenta una igualdad funcional con el resto de los episodios de la serie.

**Capítulos 49, 50, 51 y 52:** [*A promise – Try to stand – Clara Walks – Until we meet again*]

En estos episodios que cierran la serie e historia de *Heidi* seguimos presenciando de forma general las mismas funcionalidades y recursos musicales que a lo largo de los pasados episodios. En estos capítulos continuamos escuchando una utilización puntual de la música en ciertos momentos argumentales en los que se quiere acompañar la escena con emociones y sentimientos. En este final de la serie destacan los temas emocionales y fraseológicos (los cuales hemos escuchado a lo largo de la serie) que acompañan muchas de las escenas de *Klara* y sus intentos por levantarse y poder andar por ella misma. Así mismo, seguimos escuchando otros elementos como: apuntes musicales breves, el acordeón figurativo de la localización de la trama, las cuerdas figurativas de *Frankfurt* en relación con la abuela de *Klara*, otras emociones felices, entretenidas y cómicas, y otros recursos como la música diegética en la fiesta del episodio 49. Uno de los momentos más llamativos es la utilización de una pieza nueva en sentido fraseológico, interpretada por la guitarra, y que acompaña una de las varias escenas emocionales de *Klara*, con la que también escuchamos algunos apuntes tensos, preocupados o miedosos en algunas escenas. La última utilización simbólica que se produce en la banda sonora es que la trama se cierra interpretando el *opening* (de forma extradiegética), dando así la sensación de unión y final completo y circular a la reconocida historia de *Heidi*.

*THE PERRINE STORY* (1978)

*PERRINE MONOGATARI*

1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 53
- Episodios analizados: Todos. Ofrecidos N°1-13 y otros episodios.
- Producción: Junzo Nakajima y Takaji Matsudo. *Nippon Animation y Fuji TV Network*
- Dirección: Hiroshi Saito y Shigeo Koshi
- Guion: Akira Miyazaki, Kasuke Sato y Mei Kato
- Obra original: Héctor Malot
- Compositor: Takeo Watanabe
- Año de producción: 1978
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Drama, historias de la vida, histórico

2. Argumento:

- *Perrine* viaja a través de Europa con su madre, una fotógrafa, en una caravana conducida por un burro. Viajan hacia un pequeño pueblo en el norte de Francia, el hogar del fallecido padre de *Perrine*. *Perrine* no sabe que no son bien recibidas en el pueblo desde que su padre lo dejó tras tener una pelea con su abuelo y casarse en la India en contra de su voluntad. Después de que su madre cae enferma, *Perrine* tiene que vender todo, incluyendo su amado burro *Palikare*, para pagar la medicina. La madre muere en París, y antes de morir le dice a la niña que tiene que hacer que su abuelo la ame antes de saber realmente quien es. Después de un viaje lleno de dificultades, *Perrine* llega finalmente al pueblo, donde descubre que su abuelo es el rico dueño de la fábrica que alimenta a todos los pueblerinos. Presentándose a sí misma con un nombre falso, *Perrine* obtiene un trabajo en la fábrica, buscando un camino al corazón de su abuelo.

3. Tabla de pistas musicales: Pistas de los 3 primeros episodios

Ep. 1	Ep. 2	Ep. 3
- 1. La joven <i>Perrine</i>	12. El viaje continúa	23. Viaje continuo
- 2. Emoción de madre	13. <i>Baron</i> travieso	24. Travieso <i>Baron</i>
- 3. La tumba de papa	14. El nuevo pueblo	25. Carreteras solitarias
- 4. Comienzo del viaje	15. Familia numerosa	26. Estancia en la casa
- 5. Tristeza de <i>Perrine</i>	16. Felicidad de <i>Perrine</i>	27. Dolores de <i>Milena</i>
- 6. El viaje continúa	17. Travesía peligrosa	28. Fuertes dolores
- 7. Perro <i>Baron</i>	18. Carreta atascada	29. Preparaciones
- 8. Práctica fotográfica	19. Viajero misterioso	30. El nacimiento del bebe
- 9. La foto de <i>Perrine</i>	20. Al fin a salvo	31. Familia reunida
- 10. Las fotografías	21. Deseos de <i>Perrine</i>	32. La fuerza de mamá
- 11. Fotografías triunfantes	22. Viaje soleado	33. Bondad de la familia

4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- En el análisis de estos tres primeros episodios presenciamos una utilización de la banda sonora similar a otras obras coetáneas, como por ejemplo *Heidi* (1974), compartiendo ambas mismo compositor, sonoridad, estilo y funcionalidad. La música se utiliza en diferentes y variadas escenas indicando principalmente las emociones, sentimientos y estados de ánimo de los personajes principales (*Perrine* y su madre), así como el estado de ánimo general de la serie y de su trama pacífica, tranquila, emocional y sentimental. Encontramos así una banda sonora fundamentalmente representativa de las emociones y sentimientos, expresando de forma variada tristeza, melancolía, dramatismo (las más comunes), felicidad,

tranquilidad, alegría, entretenimiento, pacifismo y en contadas ocasiones se expresa cierta comicidad. La música se utiliza también para indicar el acontecimiento de diferentes acciones (como los viajes o las fotografías), sirviendo también estas utilizaciones para expresar la emoción y estado de ánimo principal de la serie. La banda sonora presenta también una funcionalidad e intención narrativa al producirse cierta repetición temática que da unidad al conjunto de la música. Se repiten temas pronominales que acompañan el viaje, determinados sentimientos, o personajes como el perro *Baron*. Así mismo, encontramos otros recursos como una utilización puntual de los apuntes breves que llaman la atención de forma sincronizada sobre un elemento determinado de la imagen-trama. En resumen, estamos ante una banda sonora que comparte muchos elementos comunes con otras obras coetáneas de temática similar, funcionando principalmente como representativa de las emociones y sentimientos de los personajes y de la serie en general.

### **Análisis general de la banda sonora**

Esta banda sonora presenta una instrumentación predominada por agrupaciones reducidas en las que destacan las cuerdas e instrumentos de viento madera como la flauta, el oboe, o el clarinete (utilizándose este último en algunas ocasiones de forma solista como en *Heidi*). Así mismo se destacan en muchas piezas y escenas otros instrumentos importantes como el acordeón, diferentes tipos de xilófonos, el piano, la guitarra, el bajo eléctrico, la guitarra eléctrica, la batería, el sintetizador y el órgano eléctrico.

Aun encontrando de forma más frecuente las piezas y melodías altamente fraseológicas y expresivas de emociones y sentimientos, escuchamos también diferentes piezas rítmicas y ágiles que indican las acciones con más movimientos u otras emociones más felices y alegres. Estas piezas más rítmicas destacan por presentar ritmos de la batería, ofreciendo esa sensación rítmica a pesar de que la melodía pueda ser fraseológica y expresiva.

El plano armónico es quizá el menos variado, ya que se presentan sonoridades brillantes dentro de un ámbito tonal sin llegar a escuchar muchas disonancias. Sí se escuchan diferentes tonalidades menores que transmiten en algunas ocasiones cierta preocupación o peligro, pero se destinan principalmente a representar las emociones más tristes y melancólicas. Las armonías mayores también se escuchan de forma frecuente acompañando las emociones y sentimientos alegres, felices y entretenidos.

### **Análisis *musivisual* de tres escenas**

Analizamos a continuación tres escenas que ejemplifiquen lo más representativo de lo comentado anteriormente.

#### **1. Escena “La joven *Perrine*”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 1
- Título de la serie: *The Perrine Story*
- Título del capítulo: *Setting Out*



- Descripción del bloque: En la primera escena de la serie vemos a la joven *Perrine* cogiendo flores en el campo.
- Franja temporal: 01:32-02:38

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, sonidos de la imagen y voces de los personajes
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música de esta escena cumple una función caracterizadora, representando y expresando las emociones y carácter principal de la protagonista *Perrine*, así como el carácter pacífico y tranquilo general de la serie. Con respecto al carácter y emociones de *Perrine*, la música nos indica que es un personaje amable, bondadoso y con cierta actitud triste y melancólica a pesar de su juventud y de la alegría que puede llegar a transmitir

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Vemos una melodía fraseológica que se caracteriza por el grado conjunto, algunos saltos expresivos y movimientos ascendentes y descendentes que otorgan dinamismo a la pieza y a las emociones mostradas. La pieza se forma mediante una introducción del piano (algunos elementos de esta introducción se ven en la siguiente imagen) siguiendo con el desarrollo de la melodía fraseológica interpretada por las cuerdas.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”’: En este caso estamos ante uno de los temas principales de la serie. Sin llegar a ser un tema exclusivo de *Perrine*, sí es un tema que representa las emociones, carácter de esta y el carácter general de la serie, por lo que lo escuchamos (y escucharemos) en diferentes momentos para representar dichos elementos. Por ejemplo, en el episodio 3 lo escuchamos con un mayor desarrollo y duración melódica, en el minuto 06:20, acompañando el viaje de *Perrine* y su madre. En esta escena funciona de igual manera, indicando el carácter y emociones tanto de la protagonista como de la serie en general y de las acciones que se realizan en ella.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de 90 pm sin marcar rítmicamente, relacionándose así con el poco movimiento de la imagen, resaltando las emociones y tranquilidad mostradas en la escena.
- Tipo de sincronía: Aun pudiéndose considerar una sincronía eventual –dado que algunos cambios de plano coinciden de forma eventual con los cambios en el compás musical– se considera que no hay sincronía ya que estos cambios no son intencionados.
- Puntos de sincronía: La música y la escena comienzan y concluyen en el mismo tiempo.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acorde: Acorde triada y de séptima
- Análisis armónico musical: La melodía principal de la pieza se desarrolla en una tonalidad estable de La m, manteniendo las relaciones de tensión-reposo y dominante-tónica.
- Análisis armónico visual: La armonía menor con ciertos acordes en modo mayor contribuyen a expresar el carácter bondadoso, pero a la vez triste y melancólico de la protagonista *Perrine*.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Piano y cuerdas (instrumentación reducida).
- Análisis tímbrico visual: El timbre de las cuerdas con el acompañamiento suave del piano contribuye a la transmisión de las emociones y carácter mostrados en la escena.

#### Códigos formales:

- No se produce conjunción formal entre la forma de las imágenes y la estructura musical, manteniéndose ambas formas independientes.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena como la música se utiliza para representar las emociones y carácter principal de la protagonista y de la serie, funcionando entonces de forma similar a otras obras contemporáneas. Aquí se podría considerar también cierta intención dramática y narrativa –no solo por la repetición temática en diferentes momentos– sino porque la música indica un elemento que será central en la trama: las emociones y carácter de la protagonista.

## **2. Escena “Deseos de *Perrine*”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 5
- Título de la serie: *The Perrine Story*

- Título del capítulo: *A Long Journey*
- Descripción del bloque: Después de que *Perrine* haya visitado a la familia en cuya casa se hospedaría esa noche, mantiene una conversación con su madre en la que le expresa su deseo de llegar cuanto antes a la casa de su abuelo y tener un sitio y casa a la que llamar hogar y poder quedarse a vivir en ella.
- Franja temporal: 19:25-20:46

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro. Se mantiene durante más tiempo en un primer plano sonoro.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática. No se forma un paralelismo marcando los movimientos, sino marcando las partes y desarrollo de la escena.

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música de esta escena vuelve a dedicarse principalmente a la representación de las emociones y sentimientos que tiene *Perrine* (función prosopopéyica-descriptiva). En este caso emociones más tristes y dramáticas debido a sus deseos. En segunda instancia la música tiene una función física (podríamos decir también narrativa) de delimitar las partes de la escena.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía fraseológica y expresiva, caracterizada tanto por el solo fraseológico del oboe como el solo expresivo del acordeón. Ambas melodías contienen algunos elementos rítmicos como el desarrollo de corcheas, pero manteniendo siempre esa intención fraseológica y expresiva. La pieza se divide en tres partes, el solo del oboe, el solo del acordeón y una coda final del xilófono, relacionándose así con las tres partes de la escena.

The image shows two staves of musical notation. The top staff is labeled 'OBOE' and the bottom staff is labeled 'ACORDEÓN'. Both staves are in 4/4 time and use a treble clef. The Oboe part begins with a whole note G4, followed by a half note A4, and then a series of eighth and quarter notes. The Accordion part begins with a quarter note G4, followed by a quarter note A4, and then a series of eighth and quarter notes. The two parts are written in a way that suggests they are playing the same melodic line together.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso no se considera ningún tema en específico ya que es la primera vez que escuchamos dicha melodía. No obstante,

en determinados momentos de la serie con características emocionales similares podríamos escuchar dicho tema, en cuyo caso sería un tema representativo de emociones o situaciones específicas en la serie.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: En esta pieza se percibe cierta intención rítmica en el acompañamiento arpegiado de la guitarra y el órgano eléctrico, dando así ritmo y sensación de movimiento a una escena pausada cuyo elemento más importante es la conversación y emoción. El tempo lento también contribuye a la expresión de estas emociones.
- Tipo de sincronía: Sin sincronía
- Puntos de sincronía: No se producen puntos de sincronía rítmico-musicales, sino que se aprecia una sincronía formal entre elementos estructurales musicales y el desarrollo estructural de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: Tanto la melodía del oboe como la melodía del acordeón se desarrollan en una tonalidad principal de La m, sin modular y manteniendo las relaciones de dominante-tónica.
- Análisis armónico visual: En este caso la armonía menor contribuye ampliamente a la transmisión y expresión de las emociones tristes y melancólicas de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Oboe, órgano eléctrico, acordeón, guitarra, xilófono (instrumentación reducida).
- Análisis tímbrico visual: Tanto el timbre apagado del acordeón como del oboe contribuyen a una mejor expresión y transmisión de las emociones mostradas en la escena.

#### Códigos formales:

- La conjunción formal de la que hablamos viene determinada por las tres partes de la escena-pieza. El solo del oboe (primera parte musical) se relaciona con la estancia de *Perrine* en la casa mientras le dan la sopa y ve a la familia cenar juntos. La melodía del acordeón (segunda parte musical) coincide con la conversación entre *Perrine* y su madre y los deseos de *Perrine*. La coda que marca el final mediante el desarrollo del xilófono se relaciona con el amanecer y el final de la escena pieza. Se da un caso típico de forma cinematográfica.

#### Conclusiones:

- Vemos otra escena en la que la música se dedica principalmente a la expresión de las emociones y sentimientos de los personajes. No obstante, apreciamos otros elementos interesantes como los instrumentos del acordeón y guitarra (muy comunes en obras de años similares) y una conjunción formal que funciona de forma física y narrativa con la imagen, potenciando así los elementos mostrados,

al igual también que varias obras contemporáneas en las que hay coincidencia formal entre la escena y la música.

### 3. Escena “Preparaciones”

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 3
- Título de la serie: *The Perrine Story*
- Título del capítulo: *Mother's Strength*
- Descripción del bloque: Tanto *Perrine* como su madre se disponen a preparar los utensilios y todo lo que necesitan para que la madre de *Perrine* asista al parto “inesperado” de *Milena*, la dueña de la casa donde pasan la noche.
- Franja temporal: 15:59-16:58

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Elemento musical, voces de los personajes y sonidos de la imagen.
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática. Al igual que la escena anterior se forma un paralelismo no de los movimientos sino de las partes de la escena.

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música cumple varias funciones. Indica una acción con más movimiento, representan una emoción alegre y feliz hacia dicha escena, y anticipa en cierta medida que el inmediato parto acontecerá sin ningún problema ni complicación. Así, se cumple una función narrativa, una función descriptiva de las emociones y estados de ánimo, y una función física al percibirse cierta similitud entre la forma de la música y la forma de las imágenes.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En este caso estamos ante una pieza que se forma mediante patrones rítmico-melódicos, con una intención puramente rítmica, lo que otorga sensación de movimiento y acción a la imagen a la misma vez que emociones alegres, felices, entretenidas e incluso cómicas. Como se puede ver en la siguiente imagen, la pieza se forma mediante la repetición constante del mismo patrón rítmico-melódico, el cual pasa por diferentes octavas, timbres e instrumentos, y al que se le añade una pequeña melodía de las maderas a mitad de la pieza. La pieza concluye con otro patrón rítmico-melódico del xilófono.



- Motivo y temas. “Leitmotiv”: En este caso no consideramos ningún tema en específico ya que es la primera vez que escuchamos este tema. No obstante, al igual que la escena-pieza anterior, podríamos escucharlo en otro momento de la serie con características temáticas y emocionales similares, interpretando entonces un tema relacionado con determinados elementos temático-musicales.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: En el caso de esta pieza es el propio desarrollo melódico el que contiene los elementos rítmicos (corcheas, síncopas, saltos amplios). Sumando esto a un tempo andante de 95 pm, el ritmo de la pieza se relaciona con la acción y movimientos que acontecen en la imagen. También escuchamos unos platos que marcan el ritmo de las corcheas, siendo este también un elemento importante en el desarrollo rítmico de la escena.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza cuando la madre de *Perrine* sale de la habitación y comienzan con los preparativos, posteriormente algunos cambios de plano se sincronizan con el ritmo y cambios de los compases de la música.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acorde: Acordes triada arpegiados, no se llegan a escuchar acordes completos en bloque.
- Análisis armónico musical: En el desarrollo de los patrones rítmico-melódicos se interpreta una tonalidad estable de DoM.
- Análisis armónico visual: La armonía mayor y brillante contribuye a una mejor transmisión de las emociones alegres, entretenidas y felices que se transmiten en la imagen.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Órgano eléctrico, maderas (clarinete y flauta), xilófono, platos, bajo eléctrico (agrupación reducida).
- Análisis tímbrico visual: El timbre de estos instrumentos contribuye a las emociones mostradas en la imagen.

#### Códigos formales:

- En este caso se aprecia cierta similitud y desarrollo más sutil entre la forma de las imágenes y la estructura musical. El primer patrón que se repite 8 veces coincide con las primeras preparaciones de la madre y las órdenes que da a *Perrine*. El segundo patrón que se repite 4 veces coincide cuando vemos a *Perrine* sacar agua del pozo. Se desarrolla aquí también la breve melodía de las maderas que se repite también en 4 ocasiones. La coda del xilófono coincide cuando *Perrine* calienta el

agua. Posteriormente se repiten unas veces más el patrón rítmico antes de concluir mientras vemos a la madre decir que dará un baño al bebe cuando nazca.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena otros de los usos de la banda sonora: indicando algunas escenas en la que se desarrollan ciertas acciones. Presentando en esta ocasión una pieza rítmica que representa el movimiento de la escena y transmite otras emociones y sensaciones relacionadas con la alegría, la felicidad, el entretenimiento e incluso la comicidad en algunos momentos.

**Comentarios a los capítulos 4 y 5:** [*The Rebel Count – Grandfather and Grandson*]

En la banda sonora de estos episodios, aparte de continuar escuchando los elementos comunes comentados, apreciamos algunos elementos nuevos e interesantes que otorgan más versatilidad y dinamismo al conjunto de la música. Uno de estos elementos es que apreciamos mayor frecuencia de emociones y sensaciones felices, entretenidas, alegres, pacíficas e incluso cómicas en varios momentos de los episodios. No obstante, los elementos más interesantes los escuchamos en el capítulo 4, cuando se recurren en numerosas ocasiones a sensaciones peligrosas, tensas, preocupantes y nerviosas mediante elementos musicales como trémolos en las cuerdas, sintetizadores y ciertas disonancias, que acompañan las escenas con estas sensaciones relacionadas con los soldados y su persecución al conde rebelde. También seguimos apreciando mucha expresividad en varias piezas musicales, representando las determinadas emociones de los personajes, como por ejemplo uno de los solos del clarinete que transmite tristeza en una escena. Otros elementos interesantes de estos episodios es que la música también acompaña mayor número de acciones, como por ejemplo los diferentes viajes que se realizan. Se produce una repetición temática (por ejemplo, el tema del perro), donde escuchamos el tema analizado en el apartado anterior (análisis 3) y que en esta ocasión transmite la acción y la sensación de entretenimiento al movimiento del burro subiendo la colina al salir del pueblo. El último elemento que destacamos es que, al igual que muchas series coetáneas, escuchamos al final del episodio 5 una variación instrumental del *opening* de la serie que da tanto identidad como variedad a la música. Se sigue apreciando una instrumentación muy similar, resaltando en estos episodios el acordeón, la guitarra eléctrica, los sintetizadores, las cuerdas, el clarinete, el piano y el bajo eléctrico.

*El viaje continúa/Turnos para el viaje/Soldados/Disparos/Hombre escondido/Cena pacífica/Conde huido/Entrada nerviosa/Control superado/Amanecer en el pueblo/Soldados problemáticos/Fotografía del capitán*

*Recogida de agua/Perro pescador/El viaje continúa/Salida del pueblo/Imaginaciones y sueños de Perrine/Agua perdida/El indignado Baron/Llegada a la casa/La ayuda del abuelo/Juegos mañaneros/Paseo acompañado (VO)*

**Comentarios a los capítulos 6 y 7:** [*Two Mothers – The Circus Boy*]

La banda sonora de estos episodios presenta tanto elementos comunes y vistos en los capítulos anteriores como nuevos elementos que otorgan más variedad, versatilidad y originalidad a la música. Por ejemplo, alguno de estos elementos nuevos son emociones más tristes, dramáticas y depresivas, en algunos temas nuevos que acompañan la triste trama del episodio 6. Estas piezas nuevas siguen caracterizándose por melodías altamente fraseológicas. También vemos en este episodio algunos toques nuevos protagonizados por instrumentos solos, y algunas situaciones puntuales en las que se transmite más

alegría y comicidad. Apreciamos en este capítulo la repetición del tema analizado anteriormente (análisis 1), y que en esta ocasión vuelve a acompañar el viaje de *Perrine* y su madre, indicando las emociones principales de la serie y de los personajes. En el episodio 7 escuchamos tanto emociones felices como otras emociones más tristes, representándose ambas con melodías rítmicas o melodías fraseológicas respectivamente. Durante este episodio muchas de las piezas que escuchamos continúan recordando en sonoridad a otras obras como *Heidi* (1974). Otra de las particularidades de este episodio es que la música se utiliza para presentar y acompañar a un nuevo personaje que acompañará a las protagonistas durante varios episodios, el joven chico del circo *Marcel*. Seguimos escuchando una instrumentación similar predominada por los mismos instrumentos que más se han destacado en los apartados anteriores.

*Subida conseguida/El viaje continúa/Las compras de Perrine/Perro ladronzuelo/Persecución a Perrine/Mayordomo persecutor/Hija perdida/Policia sorpresivo/La comisaria/Perrine asustada/Reunión de disculpas/Madre desesperada/Nueva felicidad*

*Joven alegre/Las poses de Perrine/Joven ladronzuelo/El joven travieso/La nueva foto de Perrine/El perro ladrón/La vuelta de Perrine/Perro arrepentido/El castigo de Baron/Viaje continuo/Encuentro con el joven/Descanso en el campo/Viaje tranquilo/Viaje en el atardecer/Llegada al pueblo/Perro travieso (VO)*

### **Comentarios a los capítulos 8 y 9: [The Drunk Donkey – Business Rivals]**

En la banda sonora de estos episodios continuamos escuchando elementos comunes a los ya analizados anteriormente. No obstante, a pesar de que la música se utiliza en muchas ocasiones para representar las emociones y sentimientos de los personajes, en estos capítulos también se utiliza para indicar diferentes acciones como la pérdida y búsqueda del burro *Palikare* (episodio 8) o las diferentes partes del viaje en el episodio 9. Así mismo, las emociones mostradas son más alternadas, expresando tanto emociones tristes y melancólicas como felices, alegres y entretenidas, más comunes estas últimas en el capítulo 8. En este mismo capítulo tiene también mucho peso la sensación cómica de la música acompañando algunas de las acciones y escenas del perro donde los apuntes musicales los desarrolla el clarinete. Escuchamos en este episodio también la música diegética que representa la boda que acontece en la trama del episodio. Otros elementos que escuchamos en estos capítulos son el sintetizador con la utilización de disonancias para transmitir preocupación y cierta ansiedad (ambos capítulos), la escucha de más piezas rítmicas, la audición de nuevos temas (tanto fraseológicos expresivos de emociones como rítmicos), y la variación en dos ocasiones del tema instrumental del *opening* que acompaña algunas escenas del episodio 9 y contribuye a otorgar cierta identidad sonora a la música. Así mismo, seguimos presenciando en estos episodios una instrumentación y sonoridad muy similar al resto de capítulos anteriores.

*Viaje compartido/Perro vago/Perro Marcel/Baron gandul/Baron cabezón/Viaje continuo/Pueblerinos contentos/Travesía cautelosa/Burro perdido/Noche preocupada/Palikare desaparecido/Palikare encontrado*

*Llegada a la ciudad/La madre de Marcel/El viaje continúa (VO)/Nuevos problemas/Al siguiente pueblo/Baron perezoso/Perro cabezota/Llegada al atardecer/Noche en el pueblo (VO)/Fotógrafos rivales/Planes de trabajo/Bella fotógrafa/Fotografías y espectáculo/Fotografías triunfantes*

### **Comentarios a los capítulos 10 y 11: [The Camera Thieves – Baron Does His Best]**

Dentro de estos dos episodios comprobamos mucha variedad en la banda sonora, sin que llegue a predominar un elemento por encima del resto. Por ejemplo, en el capítulo 10 la variedad musical se adapta a la variedad temática y diversas escenas de la serie, sirviendo



entonces la música como un apoyo del discurso narrativo y contribuyendo al desarrollo del relato. Así, escuchamos tanto piezas nuevas de carácter rítmico (entre las que destaca una pieza en 3/4 de carácter danzante), como piezas protagonizadas por las disonancias y el sintetizador, que transmiten tensión y preocupación hacia los planes e intento de robo de los dos fotógrafos. Dentro de esta variedad, algunas de las piezas expresan también sensaciones de misterio y sigilo, que continúan apoyando el discurso narrativo y la información de la trama en determinadas escenas. Continuando con la variedad, escuchamos también en este capítulo piezas altamente fraseológicas y expresivas de emociones como la que representa la bondad de la madre al perdonar el intento de robo de su cámara fotográfica. Tanto en este capítulo como en el siguiente, se produce cierta repetición temática de temas ya escuchados en otras ocasiones. Por ejemplo, en el capítulo 11 destaca la repetición del tema analizado anteriormente que expresa las emociones de *Perrine* hacia un posible hogar y sentimiento familiar (análisis 2). En este caso, dicho tema suena en la escena en la que *Marcel* recuerda a su madre y las ganas que tiene de encontrarse con ella, a la misma vez suelta el cervatillo que ha atrapado en el lago para que se reúna con su madre, todo esto apoyado por las palabras de la madre de *Perrine* y sus emociones familiares. Esto reafirma este tema como un tema representativo de las emociones relacionadas con el hogar y los sentimientos hacia el calor fraternal de la familia. Esto otorga la categoría de tema específico de esta emoción, lo que a su vez da unión, sentido, y simbología a la relación música-imagen y el apoyo de la música a la narrativa. En este episodio también escuchamos apuntes musicales que expresan tensión y preocupación hacia las escenas relacionadas con el cazador, y otros elementos musicales como la variación instrumental del tema del *opening* y algunos apuntes cómicos de la música. Vemos así en estos dos episodios la importancia que tiene la música en esta serie no solo en las emociones, sino en el apoyo narrativo y la variedad que presenta el conjunto de la banda sonora.

*Nuevo pueblo/Pueblerinos asombrados/Malvada acusación/Fotografías diferentes/Fotógrafos huidos/Noche misteriosa/Amabilidad de la madre/Marcel persecutor/Planes de robo/Fotógrafos ladrones/Ladrones atrapados/La bondad de la madre/Final pacífico*

*El largo viaje/Perro acróbata/Bajo las montañas/Entrenamiento de Baron/Noche tranquila/Cazadores traviesos/Las emociones de Marcel/Pato cazado/Cazador amenazante/Cazador fotografiado/El viaje continúa (VO)*

### **Comentarios a los capítulos 12 y 13: [An Audience of Two – Crossing the Alps]**

En la banda sonora de estos dos episodios continuamos escuchando elementos nuevos que dan más variedad y dinamismo a la banda sonora, así como elementos comunes al resto de episodios analizados. En el capítulo 12 apreciamos tanto repetición temática de temas anteriores como nuevos temas que acompañan nuevos elementos narrativos. No obstante, en este episodio vuelven a tomar relevancia las emociones tristes (en las que resaltan algunos toques del clarinete) y los sentimientos más profundos de los personajes protagonistas debido a la trama del episodio, la despedida de *Marcel*, que finalmente se ha encontrado con sus padres en el circo. Así mismo, tiene cierta relevancia la música diegética de este episodio que representa la actuación del circo como modo de agradecimiento para *Perrine* y su madre por ayudar a *Marcel*. En el capítulo 13 destaca un elemento que habíamos presenciado muy puntualmente en los capítulos anteriores, el uso del apunte musical breve, que en este episodio marca algunos elementos determinados de la imagen-trama y algunos cambios de arcos argumentales dentro del capítulo. Así

mismo, en el plano musical de este episodio destacan las sensaciones preocupadas, tensas y peligrosas que representan el peligro de la montaña al cruzar los Alpes, mediante sonoridades menores y disonantes, así como emociones más tristes, melancólicas y depresivas expresando los sentimientos y preocupaciones de *Perrine* y su madre. Al final de este episodio destaca una melodía ampliamente fraseológica y expresiva de emociones alegres y felices debido a la ayuda milagrosa del padre de *Joseph*. En el plano de la instrumentación y del estilo musical seguimos apreciando muchas similitudes con el resto de episodios anteriores, pudiendo destacar en estos episodios instrumentos como el xilófono, las cuerdas, el acordeón o el clarinete.

*Impaciencia de Marcel/Práctica de Baron/Impaciencia de Perrine/Escapada nocturna/Llegada al circo/Marcel desaparecido/Triste marcha/Padres encontrados/Los padres de Marcel/Comienza el espectáculo (D)/La despedida de Marcel/Hasta pronto, Marcel*

*Viaje por el norte/Noche problemática/Enorme habitación/Mañana soleada/Decepción de Joseph/La bondad de Perrine/Partida hacia la montaña/Montaña peligrosa/Salida del túnel/Frontera superada/Dura travesía/La dureza de la montaña/La parte más dura/Nuevos problemas/Ayuda milagrosa/La bondad del padre*

**Capítulos 18, 19, 20 y 21:** [*The Old Man at the Gate – The Boy from Downtown Paris – Farewell, Palikare – Mother’s Last Words*]

En la banda sonora de estos cuatro episodios encontramos elementos comunes y similares a los anteriores analizados, algunos de los cuales dan a la música una funcionalidad narrativa y simbólica. La música sigue utilizándose en momentos puntuales para indicar las emociones y sentimientos de los protagonistas, indicando algunas acciones y emociones cómicas, alegres y felices en momentos como los relacionados con *Marcel*, el perro, la “supuesta” despedida del episodio 21, o algunos momentos relacionados con otros personajes de la trama de los episodios. Los elementos más importantes de la música que dan el valor narrativo a la banda sonora son, en primer lugar, la utilización de temas altamente emocionales y fraseológicos (tanto repetidos como algunos nuevos), que expresan la profunda tristeza y emoción de algunas escenas narrativas importantes como la venta del burro *Palikare*, o la trágica e inesperada muerte de la madre. En esta última escena escuchamos una melodía nueva profundamente dramática, interpretada por las cuerdas, en un primer plano sonoro que envuelve por completo la escena y expresa las emociones de *Perrine*. En segundo lugar, escuchamos en tres ocasiones y episodios diferentes la repetición del tema de la familia analizado (análisis 2), representando esa relación familiar y otorgando así más valor narrativo a la banda sonora. Tanto en el episodio 19 como en el episodio 20 este tema suena acompañando la despedida y venta de *Palikare*, simbolizando a la vez la tristeza por su despedida y representando que era de la familia, ya que le ha acompañado durante mucho tiempo en la dura travesía. En el capítulo 21 este tema se escucha cuando la madre le dice a *Perrine* sus últimas palabras, en las cuales le habla de la verdadera historia de su padre y su relación con su abuelo. Así, al sonar este tema en esta conversación sobre la familia continúa cobrando la música su significado narrativo como una melodía representativa de la fraternidad y de las emociones de *Perrine* con respecto a este elemento. Así, encontramos una banda sonora con sonoridad y estilo comunes en todos los capítulos, destacando instrumentos como las cuerdas, el acordeón, la flauta u otros instrumentos de viento madera.

**Capítulos 34, 35, 36 y 37:** [*An Unforgettable Day – The English Letters – Joy and Anxiety – Grandfather’s Larger Hand*]

En estos capítulos vemos un cambio total de la banda sonora, no tanto en la funcionalidad, sino en la utilización de temas totalmente nuevos y no escuchados anteriormente. Esto significa un cambio importante en el argumento de la serie: la estabilidad de *Perrine* (o *Aurelie*, que es su nuevo nombre) tras su largo viaje, y el comienzo de una nueva vida estable, nuevas aventuras y trabajos en la fábrica de su abuelo. Así pues, se justifica la música como un elemento narrativo importante al cambiarse por nuevos temas cuando el argumento cambia, dejando atrás el viaje de *Perrine* e indicando su nueva vida en *Marracourt*, el pueblo de su abuelo. No obstante, la funcionalidad sigue siendo la misma. Estas nuevas piezas se utilizan puntualmente para indicar ciertas acciones, momentos del argumento, o las emociones y sentimientos de los personajes. De esta manera todas las sensaciones de tensión, nerviosismo, y las emociones felices, alegres, cómicas, entretenidas, trágicas, dramáticas y tristes se interpretan mediante estos temas nuevos, de los cuales la mayoría siguen siendo altamente expresivo y fraseológicos, escuchando también algunos rítmicos. Escuchamos temas nuevos hasta representando los amaneceres y otros personajes como *Baron*. No obstante, apreciamos una escasa repetición temática, de muy pocos temas. Escuchamos también otro elemento nuevo en el episodio 36 que no habíamos visto antes en la serie, la utilización de una *Insert Song*, marcando un elemento narrativo importante: *Perrine* contando su historia a su abuelo, estando cada vez más cerca del momento que le cuente toda la verdad. En este episodio vemos también un momento en el que la música cobra importancia de forma emocional cuando el abuelo le pide a “*Aurelie*” que estará trabajando siempre a su lado. En estos temas nuevos, escuchamos algunos apuntes de la guitarra eléctrica que suenan parecidos a otras utilidades de este instrumento en otra banda sonora de Takeo Watanabe en el año posterior, *Mobile Suit Gundam* (1979). A pesar de estos nuevos elementos destacados, la instrumentación de estos temas sigue siendo la misma que en los anteriores episodios, destacando el xilófono, el sintetizador, las cuerdas, el órgano eléctrico, la flauta, el clarinete o el clarinete bajo.

**Capítulos 46, 47 y 48:** [*Vulfran’s Sorrow – Aurelie’s Face – The Fire*]

En la banda sonora de estos episodios encontramos ligeras diferencias con los recursos comunes más escuchados en los inmediatamente anteriores. Durante los capítulos 46 y 47 vuelven a cobrar más importancia las piezas tristes, fraseológicas y expresivas de emociones dramáticas, representando estos sentimientos de *Vulfran* (el abuelo), *Perrine* y otros personajes sobre la noticia de la muerte de *Edmond* (el padre de *Perrine*, que su abuelo no sabía que había fallecido); y el funeral que se le realiza en su ciudad de nacimiento. Para esto, se produce una repetición temática de los temas más antiguos, de los primeros episodios de la serie, ya que estos son los más tristes y dramáticos de la banda sonora, contribuyendo mejor a esos sentimientos tristes tan frecuentes en estos episodios. De entre todos estos temas destacamos la audición en dos capítulos del tema analizado (análisis 2), y que se relaciona narrativamente con la familia, las emociones tristes y melancólicas con respecto a la misma. Sonaba en muchas ocasiones de la serie cuando se mostraban estos elementos: en esta ocasión, suena en el episodio 46 cuando *Vulfran* habla tristemente a la pintura de su hijo, y en el capítulo 47 cuando *Perrine* se preocupa profundamente por su abuelo y se repentinamente colapso y desmayo debido a la pena

por la muerte *Edmond*. No obstante, escuchamos en estos episodios un par de piezas fraseológicas, emocionales y expresivas de más felicidad y alegría cuando *Perrine* descubre que su abuelo siente un profundo amor por ella y cuando *Perrine* consigue que *Vulfran* abandone la pena y baje a cenar y recuperar fuerzas junto a ella. Vemos también otros elementos como la utilización de la música diegética en la iglesia (capítulo 46), la repetición de los temas de tensión representando a *Talouel*, y la repetición de otros temas de tensión (los más antiguos) cuando *Vulfran* sospecha que *Aurelie* puede ser su nieta, la hija de *Edmond*, y encomienda a su abogado que lo investigue. En el episodio 48 escuchamos un nuevo tema fraseológico representativo del amanecer y de la nueva felicidad, la audición de los temas más tranquilos que representan la vuelta al trabajo de *Vulfran* y *Aurelie* y el repentino cambio a las piezas de tensión (de nuevo las más antiguas) y las piezas tristes cuando se produce un accidentado incendio en el pueblo y mueren dos hijos de dos trabajadoras de la fábrica. Estos temas tristes también representan la preocupación de *Perrine* y la acción de convencer a su abuelo por cuidar más de sus empleados y asistir al entierro de los dos niños.

**Capítulos 52 y 53:** [*An Unforgettable Christmas – Spring Cometh*]

En estos episodios que ponen fin a la historia y serie de *Perrine* encontramos una banda sonora muy similar a lo visto a lo largo de la serie. La música suena puntualmente para representar el plano emocional y sentimental de los personajes, cuyas emociones son más felices y alegres en estos últimos episodios. En el capítulo 52 escuchamos música figurativa de la navidad, la repetición de los temas más felices, el tema de *Baron*, un villancico en forma de *Insert Song* figurando la navidad, y una de las piezas emocionales representando la emoción de *Vulfran* y *Perrine* cuando el abuelo puede finalmente ver a su nieta tras la operación de los ojos. Los elementos más importantes los escuchamos en el último capítulo, donde vemos una repetición de los primeros temas de la serie representando el final de la misma. Escuchamos la música del circo cuando vemos de nuevo a *Marcel*, la audición de los primeros temas más emocionales cuando *Perrine* se reencuentra con su amado burro *Palikare*, que se lo ha vuelto a comprar su abuelo, y también cuando se reencuentra con *Marcel*. La historia cierra presentando el primer tema que escuchábamos en la serie, el tema del primer análisis, simbolizando el cierre de la historia y el final feliz de la misma, ya que *Perrine* ha conseguido encontrar la felicidad. Vemos así una melodía y una banda sonora con sentido narrativo y sensación cíclica, acabando la historia igual que se empezó. Se comprueba así la importancia de la música, su narratividad y expresión en el transcurso de la serie. La banda sonora continúa presentando una instrumentación similar, destacando en estos últimos episodios la guitarra, las cuerdas, la mandolina y el xilófono.

## GALAXY EXPRESS 999 (1978)

GINGA TETSUDO 999

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 113
- Episodios analizados: 19 [Nº1-13, Nº19-20, Nº58, Nº90-91 Y Nº111]
- Producción: Toei Animation
- Dirección: Nobutaka Nishizawa
- Guion: Hiroyasu Yamaura, Keisuke Fujikawa y Yoshiaki Yoshida
- Obra original: *Manga* de Leiji Matsumoto
- Compositor: Nozomi Aoki
- Año de producción: 1978 (en emisión hasta 1981)
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Aventura, drama, ciencia ficción, alienígenas, ciborgs, otros mundos, espacio, tragedia

## 2. Argumento:

- En un futuro distante, *Tetsuro* es un niño humano que quiere su cuerpo reemplazado por uno robótico. Esto es posible, pero para hacerlo tiene que llegar al *Planeta Inmortal* a bordo del tren espacial *Galaxy Express 999. Maetel*, una preciosa y misteriosa mujer rubia vestida en un estilo ruso, se une a él en el largo viaje a través del espacio. Cada episodio muestra a nuestros héroes llegar a una estación de tren espacial de un nuevo planeta.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas de los 3 primeros episodios

- Ep. 1	16. Suburbios	30. Vida natural
- 1. <i>Magalópolis</i>	17. Despegue del tren (VO)	Ep. 3
- 2. Ciudad oscura	Ep. 2	31. Visita por el tren
- 3. Cazadores	18. Viaje en tren	32. Comida en el tren
- 4. Muerte de mamá	19. Joven misteriosa	33. Mujer de cristal
- 5. Cazadores malvados	20. Tristeza de la joven	34. Túnel espacial
- 6. Caída de <i>Tetsuro</i>	21. Consejos de viejo	35. Mujer iluminadora
- 7. Pase ilimitado	22. Paseo con <i>Vreme</i>	36. Confusión aterradora
- 8. Venganza de <i>Tetsuro</i>	23. Acorralado	37. Los restos de <i>Clara</i>
- 9. <i>Tetsuro</i> al ataque	24. Triste atracador	38. Llegada a <i>Titán</i>
- 10. Huida	25. <i>Vreme</i> traidora	39. Secuestro de <i>Maetel</i>
- 11. Escondidos y búsqueda	26. Muerte de <i>Vreme</i>	40. <i>Tetsuro</i> al rescate
- 12. Recuerdo de mamá	27. Muerte de <i>Jerónimo</i>	41. Terrible insecto
- 13. Voz misteriosa	28. Reunión tras la muerte	42. Rastro de <i>Maetel</i>
- 14. Policía	29. <i>Styris</i> fantasma	43. Arma heredada
- 15. Nueva huida		

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- Al igual que muchas otras obras contemporáneas con temática de ciencia ficción, vemos en el análisis de estos tres primeros capítulos elementos muy similares con respecto al funcionamiento y utilización de la banda sonora, encontrando también algunos elementos distintos e interesantes. La música se utiliza en frecuentes momentos del episodio acompañando determinadas escenas y momentos variados, ya sean acciones, presentación de personajes (como por ejemplo el tema específico de *Jerónimo* mediante la guitarra en el episodio 2), situaciones (como los combates o huidas), localizaciones (indicando también el carácter y descripción de estas localizaciones de manera figurativa), o situaciones emocionales, las cuales cobran más importancia en el plano musical mediante

piezas altamente fraseológicas y expresivas. Encontramos así una banda sonora con intención narrativa al marcar y delimitar diferentes partes argumentales (lo que se justifica con la repetición temática a lo largo de los episodios). También tiene carácter representativo de dichas escenas y de las emociones y sentimientos de los personajes. No obstante, las piezas representativas de emociones tristes, dramáticas, melancólicas y depresivas cobran especial importancia en muchas escenas en las que se presentan situaciones con estas emociones y sentimientos, destacando así estas piezas por encima del resto. Otras emociones y sensaciones que se expresan mediante la banda sonora son tensión, nerviosismo, misterio, alerta, peligro, sensaciones reflexivas, y ciertos momentos felices, entretenidos, alegres y puntualmente cómicos. Destaca también la utilización en varias ocasiones del apunte musical breve que llama la atención sobre un elemento de la imagen-trama, ya sean personajes, localizaciones, cambios de arcos argumentales o el acontecimiento de ciertas acciones. En resumen, estamos ante una banda sonora con una utilización variada, aunque destaque más en la representación de momentos dramáticos y tristes, destacando además por una instrumentación y sonoridad particulares.

### **Análisis general de la banda sonora**

Esta banda sonora se caracteriza por presentar una instrumentación orquestal en la que cobran especial importancia las cuerdas (por ejemplo, algunos solos del chelo o el violín). Son frecuentes también diferentes instrumentos de viento madera (entre los que destacan el corno inglés o el clarinete bajo), e instrumentos de viento metal (de los que podemos destacar el bombardino). Otro instrumento importante que aparece de manera frecuente es la voz femenina entonando melodías altamente fraseológicas que representan los momentos más emocionales. Otros instrumentos importantes que escuchamos y que caracterizan la variedad de la banda sonora son el piano, el arpa, el sintetizador, el xilófono, el bajo eléctrico (muy recurrido en las piezas de acción), la batería, el saxofón, la guitarra y los timbales.

Aunque escuchamos de manera variada tanto piezas rítmicas como fraseológicas, son más importantes y frecuentes las melodías fraseológicas y expresivas de las emociones y sentimientos de los personajes. Suenan en diferentes escenas más dramáticas, íntimas, reflexivas, y en las que los personajes muestran sus sentimientos.

De igual manera, aunque encontremos elementos armónicos muy variados, cobran más importancia las sonoridades apagadas (tanto mayores como menores) en las que se representan y expresan las emociones de las escenas. También son frecuentes las sonoridades duras en las escenas de más acción, así como armonías mayores y brillantes en escenas más felices y entretenidas (y puntualmente cómicas).

### **Análisis *musivisual* de tres escenas**

A pesar de que podríamos analizar un mayor número de escenas que representen la variedad de la banda sonora, analizamos las tres más representativas de lo comentado.

## 1. Escena “Muerte de mama”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 2
- Título de la serie: *Galaxy Express 999*
- Título del capítulo: *Ballad of Departure*
- Descripción del bloque: En esta escena vemos cómo la madre de *Tetsuro* muere tras ser atacada por unos androides cazadores de humanos. *Tetsuro* y su madre viajaban hacia la ciudad para poder embarcarse en el *Expreso Espacial 999*.
- Franja temporal: 05:37-06:48

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Ascende desde un segundo a un primer plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncresis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La función de la música en esta escena es la de indicar un momento narrativo importante como es la muerte de la madre de *Tetsuro*. A la misma vez que cumple una función prosopopéyica-caracterizadora del sentimiento de *Tetsuro* por la muerte de su madre y una función emocional creando una emoción dramática y triste en el espectador.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Vemos en esta pieza una melodía altamente fraseológica y expresiva caracterizada por los constantes grados conjuntos de las cuerdas y los movimientos de arco entre las frases y motivos que componen la totalidad de la melodía –los motivos y frases mediante los que se forman la melodía son los que vemos en los cuatro primeros compases. Se pueden percibir dos partes en la melodía, distinguiéndose la segunda parte al subirse de registro para apoyar en mayor medida el dramatismo de la escena. A pesar de que la melodía principal la interpretan las cuerdas, en el desarrollo de la pieza vemos un contrapunto mediante una voz femenina que apoya también emocionalmente a la escena.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En la audición del CD de la banda sonora vemos que esta melodía es la última parte de una pieza más completa que contiene otros elementos, los cuales escuchamos también de forma separada en otros momentos de los capítulos. No obstante, esta melodía en particular no la escuchamos en ningún otro momento de los tres episodios, pudiéndola escuchar en el desarrollo de la serie en otra escena con características similares. Las otras piezas nombradas (por ejemplo, la del personaje de *Jerónimo* en el episodio 2) tiene motivos y frases derivados de este tema, pudiéndose entender como una especie de motivos principales que caracterizan a la banda sonora.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo lento andante de 100 pm que se relaciona con el poco movimiento y la emoción de la escena. Se aprecia cierto ritmo marcado por los arpeggios de la guitarra, el piano y el bajo eléctrico que otorgan cierta sensación de movimiento a la imagen. El compás de 3/4 imita una especie de danza y contribuye a la expresión dramática de la escena.
- Tipo de sincronía: Sin sincronía
- Puntos de sincronía: No hay puntos de sincronía más allá de que la música comienza cuando la madre cae al suelo después del ataque y acaba en el mismo tiempo que concluye la escena.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acorde: Acordes tríada y de séptima
- Análisis armónico musical: La melodía se desarrolla en la tonalidad de Do# menor, sin modular y manteniendo las relaciones de tensión y reposo.
- Análisis armónico visual: La armonía menor y el color oscuro de la tonalidad contribuyen a la mejor ambientación y transmisión emocional de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Voz femenina, cuerdas, xilófono, triángulo, bajo eléctrico, guitarra y arpa (agrupación reducida)
- Análisis tímbrico visual: La voz femenina se puede relacionar con el lamento de la muerte de la madre.

#### Códigos formales:

- Tanto la pieza como la escena presentan un desarrollo lineal y narrativo en el que no es necesario extraer diferentes partes, ya que se produce un único discurso: la muerte de la madre. Así, la pieza y la escena presentan una única forma (que podríamos considerar cinematográfica).

#### Conclusiones:

- Una pieza altamente emocional marca un elemento narrativo expresivo como es la muerte de la madre del protagonista. Uno de los elementos interesantes que podemos extraer de esta escena es la utilización del contrapunto de la voz



femenina, el cual recuerda mucho a otras obras y utilizaciones similares como *Space Battleship Yamato* (1974). Comprobamos también el desarrollo de las cuerdas acompañadas por instrumentos como la guitarra o el bajo eléctrico, agrupación reducida común en la época.

## 2. Escena “*Vreme traidora*”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 3
- Título de la serie: *Galaxy Express 999*
- Título del capítulo: *Red Wind of Mars*
- Descripción del bloque: Dos nuevos personajes que únicamente se presentan en este episodio protagonizan esta escena. *Vreme* traiciona a *Jerónimo* para evitar que le robe el pasaje del tren a *Tetsuro*. Se produce así un enfrentamiento entre *Jerónimo* y *Vreme* que acaba con la muerte de esta última.
- Franja temporal: 15:24-16:20-(16:47)

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, sonidos de la imagen y voces de personajes
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática. Este paralelismo no marca los movimientos de la imagen sino las diferentes partes de la escena y sucesos de la misma.

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la banda sonora vuelve a dedicarse principalmente a la expresión de las emociones de los personajes y en crear un sentimiento en el espectador para que empatice con los personajes y sucesos de la imagen. La banda sonora vuelve a indicar de nuevo un momento narrativo y dramático como es la muerte de otro personaje.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Volvemos a tener una melodía fraseológica y expresiva desarrollada principalmente por el grado conjunto y algunos saltos expresivos. El conjunto de la pieza presenta varias partes que se relacionan con las diferentes partes de la escena y el desarrollo de la misma. Se produce una introducción del tema principal, un puente marcado por la melodía del bombardino (la cual tiene motivos derivados de dicha melodía principal) y tras un silencio de la escena y de la música aparece una nueva repetición de la melodía principal de la escena. [En la siguiente imagen podemos ver tanto la primera parte

de la melodía –melodía más importante– como el puente del bombardino]. En los primeros compases de la melodía de las cuerdas vemos una especie de simbología, mediante los motivos descendentes que marcan la decadencia y traición del personaje de *Vreme* y anticipa en cierta medida la muerte del personaje.

The image shows a musical score for four instruments: Bombardino, Cuerdas, Bom., and Cd. The score is in 4/4 time and B-flat major. The Bombardino part is mostly rests. The Cuerdas part features a descending melodic line with a triplet of eighth notes. The Bom. part has a descending melodic line. The Cd. part has a descending melodic line.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Esta melodía se escucha en otro momento de los episodios. También puede escucharse en otros momentos de la serie con características temáticas similares, como la muerte de otro personaje o la creación de una emoción y sentimiento dramático.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de más o menos 90 pm que se vuelve a relacionar con el poco movimiento y emoción presentada en la imagen y la escena. Un cierto carácter rítmico vuelve a interpretarse mediante arpeggios de las cuerdas y el bajo eléctrico marcando los tiempos fuertes.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza en el momento que *Vreme* se da la vuelta y apunta con un arma a *Jerónimo*, algunos (escasos) giros y movimientos de la imagen coinciden con el desarrollo y ritmo musical, el culmen de la pieza y final de la primera melodía coincide cuando *Vreme* recibe el disparo de *Jerónimo*, la melodía del bombardino coincide cuando *Vreme* cae al suelo y *Jerónimo* sale en su encuentro, tras un silencio de la escena se interpreta de nuevo la melodía principal de la escena cuando *Vreme* se despide finalmente de *Jerónimo*.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada y de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en la tonalidad de Sol menor y se mantiene estable durante todo su desarrollo, sin modular, y manteniendo las relaciones de dominante-tónica.
- Análisis armónico visual: De nuevo una tonalidad menor (pero menos apagada que la pieza anterior) contribuye a la expresión y transmisión de las emociones de la escena.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Guitarra, bajo eléctrico, cuerdas, voz femenina, bombardino, flautas, metales (acompañamiento y relleno armónico). [Instrumentación reducida]
- Análisis tímbrico visual: En esta ocasión la voz femenina se puede interpretar de nuevo como el lamento *Vreme* y su muerte.

Códigos formales:

- En este caso se produce un paralelismo formal entre el desarrollo de la escena y la estructura musical que contribuye a una mejor inmersión de la música en la escena y por consiguiente una mayor empatía y expresión de las emociones y elementos de la imagen. Los puntos que marcan la coincidencia formal se han aportado en el análisis rítmico.

Conclusiones:

- Volvemos a ver el uso de la música en esta serie para marcar un momento dramático y la muerte de un personaje. Aunque se producen otros usos de la banda sonora, este es el más frecuente en todos los capítulos. También vemos la coincidencia y sincronía formal similar a otras obras contemporáneas y apreciamos cierta identidad y particularidad de la banda sonora ya que se utiliza la misma instrumentación que en la escena anterior, caracterizándose de nuevo por la voz femenina en contrapunto a la melodía de las cuerdas.

**3. Escena “Confusión aterradora”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 3
- Título de la serie: *Galaxy Express 999*
- Título del capítulo: *Resting Warriors on Titan*
- Descripción del bloque: Al entrenar en un túnel espacial, *Tetsuro* tiene una confusión terrible en la que es atacado por un fantasma que toma la forma de su madre. Al final es salvado por la joven de cristal que es empleada del tren y que ha conocido anteriormente.
- Franja temporal: 09:08-10:35

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro, se mantiene principalmente en un segundo plano.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis

- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la música sí se utiliza de forma diferente ya que presenta una función física, estructuradora del argumento y de la narrativa al delimitar el cambio entre la visión de su madre y el ataque del fantasma mediante un cambio en el desarrollo y discurso musical. La segunda parte de la música representa también una acción de combate con mucho movimiento en la que se transmiten sensaciones de tensión, peligro, nerviosismo, alerta, y cierto miedo.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: No contamos en esta parte la primera parte de la escena-pieza en la que *Tetsuro* ve a su madre, sino que nos centramos en la segunda parte de la pieza que representa la acción de combate, la cual se mantiene de forma independiente y ya hemos escuchado en varias ocasiones de los capítulos anteriores. En este caso se trata de una pieza rítmica que se caracteriza por un patrón rítmico-melódico del bajo eléctrico desarrollado por una escala cromática sobre la cual se desarrollan otros patrones y motivos rítmicos melódicos en las cuerdas, o más relevantemente en esta escena en el viento metal. Se produce una repetición en varios momentos de los patrones del viento metal más caracterizadores.

The image displays a musical score for three instruments: CUERDAS (Strings), BAJO ELÉCTRICO PEDAL Y PATRÓN RÍTMICO-MELÓDICO (Electric Bass), and METALES (Metals). The score is written in 3/4 time and consists of four systems of staves. The first system shows the strings playing a sustained chord and the electric bass playing a chromatic pedal pattern. The second system shows the electric bass continuing its pattern while the strings play a melodic line. The third system shows the electric bass continuing its pattern while the strings play a melodic line. The fourth system shows the electric bass continuing its pattern while the strings play a melodic line.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”’: En este caso estamos ante uno de los temas secundarios que representa y acompaña muchas de las escenas de acción y tensión que hemos visto en los capítulos anteriores. Esta pieza la hemos escuchado

acompañando las escenas de huida del episodio 1, algunas escenas de combate del episodio 2 así como en otro momento del capítulo 3.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: En el caso de esta escena el ritmo es más importante, ya que la misma melodía presenta el patrón rítmico del bajo. Se interpreta además en un tempo rápido de más o menos 130 pm con otros desarrollos rítmicos en los timbales, la batería y la pequeña percusión que se relacionan con la acción y movimiento de la imagen y las sensaciones de tensión y peligro que priman en esta escena.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La primera parte de la pieza y los efectos del arpa se sincronizan con la aparición de la madre y la iluminación de esta, la melodía fraseológica del piano de la primera parte comienza en un cambio de plano cuando vemos la cara de la madre, el cambio brusco a la pieza rítmica y la entrada de los timbales coincide cuando el fantasma comienza a transformarse, en el desarrollo posterior de la pieza algunos cambios de plano se sincronizan con el ritmo musical, un puente y silencio en la música así como la posterior escala cromática de la tuba marca la aparición de la joven de cristal que rescata a *Tetsuro*, la repetición de la pieza comienza cuando la joven promete salvarlo en un cambio de plano, la pieza concluye cuando se cambia de arco argumental y *Tetsuro* se despierta tras el ataque.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal, se podría considerar también atonal
- Tipos de acordes: Acordes triada y disonantes
- Análisis armónico musical: La pieza parece no tener un centro tonal estable debido a los constantes movimientos y motivos cromáticos. No obstante, se puede considerar una especie de Solb menor con varias alteraciones accidentales.
- Análisis armónico visual: Este desarrollo armónico cromático con ciertas disonancias y sensación de inestabilidad es lo que expresa las sensaciones de tensión, peligro, miedo y nerviosismo (a parte también de la velocidad de la pieza).

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: [Centrándonos en la segunda parte de la pieza/escena]. Timbales, bajo eléctrico, guitarra eléctrica, piano, xilófono, metales (trompeta, trombón y tuba) batería y pequeña percusión.
- Análisis tímbrico visual: Los instrumentos de viento metal se relacionan con la acción de combate y las sensaciones mostradas.

#### Códigos formales:

- Como se ha comentado se produce un paralelismo y conjunción formal entre la imagen y la música que contribuye a la expresión de las sensaciones y al desarrollo

narrativo y argumental de la escena. Las partes y puntos que delimitan la conjunción formal se han aportado en el análisis rítmico.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena otro de los usos de la banda sonora, marcando las acciones y secuencias de batalla y de otras escenas de acción que se producen en la trama de los diferentes episodios. Volvemos a ver también un uso importante de los instrumentos de viento metal que no están tan presentes en esta banda sonora pero que si son comunes en otras obras de años similares.

**Comentarios a los capítulos 4 y 5:** [*Great Bandit Antares – Shadow of the Lost Planet*]

En estos episodios la banda sonora sigue justificando su utilización y funcionalidad estándar al presentar constantemente elementos comunes a los anteriores capítulos analizados. Las piezas y melodías expresivas y fraseológicas siguen predominando en estos episodios, indicando las emociones de los personajes y de las diferentes situaciones a la vez que se transmite cierta sensación reflexiva y deprimente en la trama de la serie. Estos temas emocionales se interpretan mediante constantes repeticiones temáticas de los temas ya escuchados anteriormente. Así, volvemos a escuchar tanto el tema analizado de la muerte de la madre en varias escenas relacionadas con la muerte de personajes queridos (como la mujer del ladrón del episodio 4 o la propia *Maetel* en el capítulo 5 y el cementerio de hielo). De igual manera, el tema que representaba la muerte de otro personaje (segundo análisis) vuelve a acompañar en varias ocasiones de los dos capítulos escenas con características similares. Se justifican así estos temas como representativos de las emociones y de la muerte y otorgando unidad a la banda sonora. La repetición temática también se produce en otros temas emocionales y fraseológicos secundarios (como aquellos caracterizados por solos del corno inglés, chelo o violín) así como en el tema de acción analizado que suena en varias ocasiones de tensión y combate tanto en el episodio 4 (relacionados con el ladrón) como en el capítulo 5 (relacionados con la sombra y su combate contra *Maetel*). Otra repetición temática se produce con un tema caracterizado por el xilófono que transmite cierta comicidad, entretenimiento y alegría ya sea con los niños del episodio 4 o la llegada a la ciudad del capítulo 5. Las emociones de felicidad y alegría también están presentes en otras piezas fraseológicas de los episodios. Otros elementos importantes de los episodios son los apuntes musicales de los títulos de los capítulos mediante el viento metal, algunos apuntes breves que marcan elementos de la imagen trama como personajes o cambio de localizaciones y arcos argumentales, y la interpretación de una *Insert Song* en un momento narrativo importante como es el dilema de *Tetsuro* al romper la promesa que le hace a *Maetel* e irse con la sombra que toma la forma de su madre. La banda sonora sigue manteniendo una instrumentación y sonoridad similar caracterizada por los instrumentos ya nombrados, destacando también la utilización de ciertas disonancias en escenas de más tensión.

*Sueño del pasado/Atracador malvado/Antares el humano/Ladrón invencible/Máquina vs Ladrón/Misterio de Maetel/Guarida de crianza/La muerte de la mujer/Ladrón honrado/Regreso a la ruta/La bondad de Maetel*

*Viaje continuo/Llegada a Plutón/Las emociones de Maetel/El misterio de la sombra/Sombra sin cara/Tetsuro atrapado/Rescate de Maetel/El secreto de Maetel/La promesa de Tetsuro/Dilema de Tetsuro (IS)/Peligro de Tetsuro/Combate entre damas/Enfado de Tetsuro/El arrepentimiento de Shadow/La verdadera Maetel*

**Comentarios a los capítulos 6 y 7:** [*The Comet Library – Graveyard of Gravity (Part One)*]

Durante el desarrollo de estos capítulos escuchamos elementos de la banda sonora diferentes en funcionalidad y utilización a los más comunes analizados en los episodios anteriores. En estos capítulos la banda sonora parece tener más intención narrativa que en los anteriores, ya que refuerza en mayor medida el transcurso de la trama de los capítulos y el desarrollo argumental de los mismos, y no tanto el plano emocional o reflexivo de la serie. Esto se comprueba en el episodio 6 donde se utilizan multitud de apuntes musicales breves (casi más que piezas completas) que marcan constantes elementos de la trama y de la imagen como personajes, sucesos, acciones, movimientos, encuentros, cambios de arcos argumentales y cambios de localizaciones. Esto otorga a la banda sonora cierta variedad que la hace cambiar y adaptarse a los requerimientos de la trama de cada episodio, ya que este capítulo es menos emocional. No obstante, en este episodio también escuchamos elementos comunes a los anteriores como la repetición temática de los títulos, la repetición del tema de acción y sus variaciones que marcan los momentos más tensos de este episodio, la repetición del tema cómico, y la repetición de los temas emocionales como el de la muerte de la madre que en este capítulo representa el trágico destino de la madre y su hijo que intentan colarse en el tren en lugar de *Maetel* y *Tetsuro*. Se utiliza así este tema también como un tema representativo de la tragedia. En el episodio 7 también vemos un recurso interesante que es la constante repetición y variación del tema de acción en numerosas escenas y momentos. Esto indica la constante tensión, misterio, nerviosismo y peligro de la trama del episodio. Se justifica así la banda sonora en este momento acompañando principalmente la narrativa y ciertas sensaciones y no las emociones y carácter de los personajes. El episodio gira en torno a la repetición y utilización de este tema. También tiene cierto peso en este episodio los apuntes musicales breves que marcan cierto elemento de la imagen trama. Otro de los elementos interesantes de este episodio es la audición hacia el final de un tema en estilo rock con la batería y el bajo eléctrico sobre el que se desarrollan los motivos instrumentales del *opening* y que marca un elemento importante como es el secuestro de *Tetsuro* y la pasividad de *Maetel* que no lo ha impedido. Se produce también la repetición del tema analizado anteriormente (análisis 2) y que en este caso cambia ligeramente su significado para representar la soledad de *Maetel*. A excepción del tema rock y la utilización del tema de acción sigue destacando una instrumentación muy similar, destacada en estos episodios por instrumentos como el clarinete o la constante voz femenina.

*Lo más bonito del universo/Suceso extraño/Gravedad cambiada/Extraños misteriosos/La diversión de Tetsuro/Caballero peligroso/Tetsuro en el hospital/Trampa a Tetsuro/Acusación de Maetel/Familia desesperada/Espacio peligroso*

*El viaje continúa / Estación de Megalópolis / Turbulencias / Tren descarrilado / Trenes impactados / Salgamos / Investigaciones / Tren fantasma / Pasajeros fallecidos / Pasos acercándose / Nave en el 333 / Joven extraña / Mujer aterradora / Dilema de Maetel / Secuestro de Tetsuro / Soledad de Maetel*

**Comentarios a los capítulos 8 y 9:** [*Graveyard of Gravity (Part Two) – Trader's Fork (Part One)*]

En la banda sonora de estos episodios continuamos escuchando tanto elementos comunes a los anteriores como nuevos elementos que otorgan más variedad y versatilidad a la banda sonora. En el capítulo 8 –que continua la historia del capítulo 7– vemos una

repetición temática del tema de acción que continúa con la funcionalidad del episodio anterior. No obstante, vemos otros elementos interesantes, siendo el que más destaca la utilización en dos ocasiones de la música diegética que representa y acompaña la historia del personaje *Ryuuzu*. Escuchamos una pieza en estilo flamenco y cantada en español que figura (de forma diegética) el baile y pasado de *Ryuuzu*, así como el posterior vals diegético (perteneciente al repertorio preexistente) representa el baile con su enamorado. En este episodio también están presentes los apuntes musicales breves, otros temas escuchados (como los representativos de tensión y misterio) y la repetición de uno de los temas analizados (análisis 2) que en esta ocasión representa el mismo sentimiento de soledad del episodio anterior caracterizando en esta ocasión a *Ryuuzu*. También escuchamos la melodía con motivos pertenecientes al tema de la muerte de la madre expresando la desesperación del personaje de *Ryuuzu* y su posterior decisión de dejar libre a *Tetsuro*. Debido a la repetición temática la instrumentación sigue siendo similar, pudiendo destacar en este episodio los metales (como el solo del trombón) o el gong. En el capítulo 9 escuchamos menos frecuencia de la música, acompañando menos escenas, pero continuando con una repetición temática tanto del tema de acción (en escenas más tensas como la persecución de *Tetsuro*) como los temas fraseológicos y emocionales que representan la desesperación y hambre del pueblo en el planeta en el que se encuentran. Escuchamos en este episodio algunos apuntes breves como los que marcan el cambio de localización, la repetición temática del tema cómico y feliz que acompaña el paseo de *Tetsuro*, una pieza de estilo jazz que representa el hotel en el que se hospedan, y la repetición del tema de la muerte de la madre que representa a la misma vez tanto la bondad y amabilidad de *Tetsuro* como la desesperación y tragedia de la mujer que lo ha salvado del peligro.

*Resumen/El arrepentimiento de Maetel/Casa aterradora/Casa cementerio/Interior del corazón/Verdad sobre Ryuuzu/Recuerdos de Maetel/Historia de Ryuuzu (D)/Baile enamorado (D)/Viaje desesperado/Tristeza de Ryuuzu/El corazón de Tetsuro/Regreso de Tetsuro/La razón de Maetel*

*Estación concurrida/Restaurante/Personas hambrientas/Paseo por la ciudad/El hambre del pueblo/Empatía de Tetsuro/La amabilidad de Tetsuro/Tetsuro perseguido/Preocupación de Maetel/Un chico bueno*

### **Comentarios a los capítulos 10 y 11:** [*Trader's Fork (Part Two) – Nuruba, the Planet Without Form*]

En estos episodios la banda sonora vuelve a presentar elementos más comunes y frecuentes en los episodios anteriores. Tanto en el episodio 10 (continuación de la historia del 9) como en el capítulo 11 vuelven a ser frecuentes los temas altamente emocionales y expresivos que representan las emociones más profundas de los personajes y transmiten un carácter reflexivo y pensativo sobre la temática de la serie y sus diferentes capítulos. Estos temas fraseológicos son las repeticiones temáticas de los temas escuchados en los episodios anteriores, entre los que destacan los temas con el solo del violín, el corno inglés, el chelo, o el tema de la muerte de la madre que en estos episodios cambia su significado. Este tema (análisis 1) suena en los dos capítulos, no dedicado a escenas en las que aparezca la muerte, sino transmitiendo la desesperación y dramatismo de la historia y la vida de los personajes nuevos que aparecen en las tramas. Se transforma así el significado de esta melodía en un tema representativo del dramatismo y tragedia que envuelve a los personajes de la serie y sus historias. Se otorga así doble funcionalidad a la banda sonora, pero pierde la categoría de tema específico caracterizador con fuertes



vínculos narrativos con la trama de la serie. Así mismo escuchamos otros elementos comunes como los apuntes musicales breves, los mismos apuntes en los títulos de los capítulos, la imitación de la música tradicional japonesa figurando la ceremonia de la boda (episodio 10), y la repetición de otros temas como el tema de acción o el tema cómico –el cual cobra protagonismo en el episodio 11 al sonar en dos ocasiones indicando cierta felicidad, entretenimiento y diversión en las escenas en las que aparece. No obstante, escuchamos otros dos elementos interesantes que dan versatilidad a la banda sonora. En el episodio 11 escuchamos un nuevo tema también altamente fraseológico y expresivo que representa el carácter del nuevo personaje *Hanako*, la dureza y tragedia de su vida y de las decisiones que se ve obligada a tomar. El siguiente elemento es la aparición de la *Insert Song* ya escuchada en una ocasión y que vuelve a marcar un elemento narrativo relevante como es el recuerdo del pasado de *Tetsuro* y la tristeza que este le causa al personaje. Vemos cómo la banda sonora comienza a tener elementos generales que percibimos en todos los capítulos y desarrollo de los mismos.

*Planeta de Flor/Reencuentro con los padres/La rudeza del tiempo/Tetsuro encerrado/Huida de Tetsuro/Desesperación de Hanako/Fiesta tradicional/Agradecimiento de Hanako/Desaparecido y despedida/La elección de Hanako/Salida del 999*

*Llegada a Nuruba/Palabras extrañas/Maetel atrapada/Tetsuro atrapado/Trato extraño/Falso Tetsuro/Enfado de Tetsuro/Envidia por un cuerpo/Recuerdos crueles/Dudas sobre Maetel/Tristes recuerdos (IS)/Motivo de Nuruba/Un viaje reflexivo*

### **Comentarios a los capítulos 12 y 13:** [*The Fossilized Warrior (Part One) – The Fossilized Warrior (Part Two)*]

En estos dos episodios y al igual que en otros capítulos anteriores la banda sonora vuelve a hacer ciertas variaciones para adaptarse a la nueva trama e historia que caracterizan estos episodios, funcionando entonces de forma más narrativa. Uno de los cambios es la mayor utilización del tema de acción, así como sus variaciones que representan la tensión, preocupación o las diferentes escenas de combate que se suceden en los episodios. No obstante, a pesar de esta mayor utilización del tema de acción también se produce la audición y repetición de los temas fraseológicos que representan las emociones y sentimientos de los personajes, como las del nuevo guerrero del planeta fósil y su trágica historia. Dentro de esta repetición de temas emocionales destaca el tema analizado (análisis 2) que representa tanto la soledad del guerrero (capítulo 12) como su posterior muerte y sacrificio por el bien de otros (capítulo 13), justificándose así este tema como un tema representativo tanto de la soledad como de la muerte de los diferentes personajes que aparecen a lo largo del desarrollo de la serie y de los episodios. No obstante, escuchamos otros elementos interesantes de estos episodios que dan más versatilidad a la banda sonora. Por ejemplo, escuchamos una mayor frecuencia de la variación instrumental del *opening* acompañando algunas escenas importantes de la trama de los episodios como el rescate de *Tetsuro* (capítulo 13) donde se transmiten nuevas emociones heroicas y triunfales. Este tema se caracteriza por presentar elementos rítmicos como los ritmos de batería y el bajo eléctrico sobre los que se desarrollan las melodías fraseológicas y expresivas de esas emociones. En uno de los combates del episodio 12 escuchamos la utilización de nuevo material temático, caracterizando también la novedad de los nuevos elementos narrativos. En la historia del planeta y los personajes del episodio 12 vemos también cierto paralelismo entre la imagen y la música que acompaña ese desarrollo narrativo de los episodios. Otros recursos de esta banda sonora son los apuntes musicales

breves para marcar cierto elemento de la imagen/trama, la figuración de la dama fosilizada mediante la voz femenina y la repetición de otros temas emocionales y fraseológicos. Vemos así que, aunque la banda sonora sea común y con elementos generales durante toda la serie, se adapta, varía y cambia dependiendo de la trama y las características de los episodios, creando así una banda sonora tanto con elementos narrativos como con elementos representativos y expresivos, que son los más comunes.

*Tren obstruido/Búsqueda de Tetsuro/Mujer petrificada/Sucesos extraños/Combate/Tetsuro desesperado (VO)/Separación/En busca de pistas/Inspecciones/La historia del planeta/Mujer fosilizada/Enfrentamiento/Gas fósil*

*Resumen/Planificaciones preocupantes/Tetsuro al rescate (VO)/Trampas/Tempo justo/Ataque de los saqueadores/Enfrentamiento/El honor del guerrero/Llegada de la nube/Huida/Equipo de rescate/Llegada de Tetsuro (VO)/La nube/Al fin juntos/El viaje por la vida*

### **Comentarios a los capítulos 19 y 20:** [*Land of Confession – Professional’s Spirit*]

En estos episodios la banda sonora vuelve a funcionar de una manera muy similar a los dos anteriores, realizando diferentes cambios para adaptarse a la narrativa y desarrollo argumental de la serie. Uno de estos principales cambios es la menor utilización de las piezas emocionales y fraseológicas, las cuales se utilizan en los momentos puntuales en los que se quiere resaltar una emoción, sentimiento o reflexión. Así, el resto de la banda sonora se adapta a las diferentes escenas ya sea mediante la repetición del tema de acción y sus variaciones, que aparecen en diferentes ocasiones en los dos episodios, la repetición de otros temas que transmiten tensión (como uno caracterizado por los apuntes del clarinete), la repetición de otros temas que transmiten más felicidad (por ejemplo los escuchados al inicio y final de los dos capítulos), o el otro tema más cómico y entretenido que acompaña la entrada en la ciudad de los protagonistas en el episodio 19. Vemos así que sigue predominando de manera general a lo largo de la serie los mismos temas y melodías. Dentro de los temas emocionales llaman la atención la repetición del tema expresivo con el solo del violín y el violonchelo que acompaña la muerte del pistolero en el episodio 20, y la repetición del tema de la muerte de la madre que sigue cambiando su significado a un sentimiento más dramático y trágico acompañando en esta ocasión la dureza de la vida de los personajes del episodio 20. Con respecto a los elementos más importantes están la audición de un apunte musical nuevo (capítulo 19) y la audición de un tema nuevo en el episodio 20 que sirve para presentar a los diferentes personajes que caracterizan este capítulo. Otros elementos que encontramos más comunes al resto de la serie son los mismos apuntes para los títulos y los apuntes musicales breves que marcan cierto elemento y giro de la imagen, trama o argumento. Seguimos escuchando una instrumentación similar, destacando en estos episodios el clarinete, el trombón, la guitarra eléctrica, y la voz femenina que es constante.

*El viaje continúa/Limpia ciudad/Revisor en peligro/Estancia en el hotel/Nuevo peligro/Atrapados/Planes de limpieza/Despertar extraño/Nuevo ataque/Ataque aéreo/Búsqueda en el tren/Salida triunfante*

*Llegada al planeta/Entrada en el hotel/Dibujante extraño/Profesional de armas/Tetsuro atacado/Amenaza de muerte/Enfrentamiento/Pistolero profesional/Tetsuro decidido/Segundo asalto/Maetel amenazante/Pistolero caído/El peso triste del experto/Explosión en el tren/Al fin salvados*

### **Comentarios al capítulo 58:** [*Sound of Footsteps in Footsteps Village*]

En este episodio alejado en número de los analizados anteriormente encontramos en la banda sonora tanto elementos vistos en los capítulos anteriores (que son los más comunes)

como algunos elementos nuevos que otorgan cierta originalidad a la banda sonora. Entre los elementos comunes encontramos una utilización de la banda sonora acompañando de forma variada tanto el desarrollo argumental y narrativo del episodio como las emociones y sentimientos de los personajes con piezas fraseológicas y expresivas. Se produce entonces una repetición temática de los temas escuchados anteriormente. Escuchamos tanto el tema de acción como sus variaciones, otros temas expresivos de tensión como el caracterizado por los pizzicatos de las cuerdas y el desarrollo de ciertas disonancias (también escuchado en varias ocasiones), y los temas emocionales y fraseológicos analizados (análisis 1 y 2) que representan escenas de carácter similar como es la trágica historia de *Yayoi* y su muerte. Otro de los elementos comunes es la utilización de los apuntes musicales breves que marcan algún elemento de la imagen/trama, así como el mismo apunte en los títulos de los episodios. De esta manera, otra de las similitudes de la banda sonora es la misma instrumentación y sonoridad al producirse esta repetición temática. Uno de los elementos nuevos es la audición de nuevo material temático expresivo de tensión, misterio y nerviosismo, de los cuales escuchamos dos distintos, uno interpretado mediante acordes estáticos del xilófono y otro mediante apuntes de los timbales, el metal y el clarinete. Otro tema nuevo que expresa emociones más tristes (como la tristeza del fantasma) presenta una variación instrumental como es la flauta acompañada por una guitarra (agrupación recurrida en las obras de la época). De esta manera vemos también como la flauta realiza una figuración del fantasma con la forma del agua. De esta manera vemos cómo a pesar de que la banda sonora presenta algunos elementos novedosos, se mantiene similar al resto de la serie, otorgando así sensación de conjunto, unidad e identidad a una obra con gran número de capítulos y duración.

*Tierra extraña/Pueblo extraño/Pisadas sospechosas, historia del pueblo/Fantasmas asesinos/Salida nocturna/Agua amenazante/Fantasma triste/Siguiendo al fantasma/Tetsuro desaparecido/Maetel al ataque/El sentimiento de Tetsuro/Historia de Yayoi/Muerte y legado de Yayoi/Sueños perdidos*

**Comentarios a los capítulos 90 y 91:** [*Fairy of Andromeda (Part One) – Fairy of Andromeda (Part Two)*]

En estos episodios que están muy alejados de los que hemos analizado anteriormente vemos tanto elementos distintos en el conjunto de la banda sonora como los elementos más comunes que hemos analizado y comentado hasta ahora. La música se utiliza de igual manera que en la mayoría de los capítulos anteriores, sonando en determinadas escenas (vemos como hay menos frecuencia de la música) en las que se quiere acompañar la acción narrativa y transmitir un conjunto de emociones y sensaciones que van desde la tensión, el miedo, el peligro, hasta la tristeza, el dramatismo, cierta alegría, y las emociones más íntimas y profundas de los personajes. Vemos así una banda sonora variada en cuanto a la utilización y funcionalidad de la música. Dentro de la expresión de las sensaciones relacionadas con la tensión, nerviosismo, peligro o miedo, vemos principalmente una utilización de temas musicales nuevos –utilizando muy escasamente, en una ocasión, una variación del tema de acción tan escuchado en los episodios anteriores. Estos temas nuevos se caracterizan por interpretarse mediante instrumentos como la guitarra eléctrica, el bajo eléctrico, la batería, el piano, o el xilófono en algunos momentos. Este nuevo tema de tensión lo escuchamos en varias ocasiones y escenas de los dos episodios, marcando los momentos más tensos relacionados con la trama de los mismos como las apariciones de la *Mujer de Nieve*. Dentro de los nuevos elementos están

también los apuntes musicales breves, los cuales siguen estando altamente presentes, pero cambiando la instrumentación y su formación melódica y rítmica, y un tema nuevo de carácter rítmico interpretado por la batería y un solo de clarinete. No obstante, a pesar de estos nuevos elementos seguimos presenciando otros elementos muy comunes y estables como es la repetición temática de los temas emocionales, fraseológicos y expresivos más representativos. Tanto el tema emocional que representa la soledad y la tristeza de los personajes (análisis 2) como el tema de la tragedia y la muerte (análisis 1) suenan en estos episodios acompañando la triste historia del personaje de *Yuki* y la emoción y pesar por su muerte respectivamente. Dentro de esta repetición de temas emocionales encontramos también la melodía frecuente que se interpreta mediante los solos del violín y el violonchelo, el tema que interpreta el corno inglés, y el tema expresivo de felicidad y entretenimiento. En el plano emocional, expresivo y fraseológico escuchamos también dos temas nuevos, uno interpretado por unas notas suaves y tristes de la marimba que acompaña la historia del cocinero (capítulo 90) y uno interpretado por las cuerdas que representa la tristeza del personaje de *Yuki* (capítulo 91). Vemos así que, aunque se presenten elementos nuevos, mediante la constante utilización de los temas, melodías y funciones más comunes se otorga a la banda sonora la sensación de identidad, conjunto y unidad para con la serie. La utilización continua de determinados elementos musicales representa el carácter, temática y significado global de la obra.

*Ciudad de Snowica/Llegada al hotel/Peligrosa mujer/Preocupación de Maetel/Alerta de peligro/La dureza del trabajo/Visita helada/La verdadera tristeza de la mujer/Tenso paseo/Cementerio de nieve*

*Resumen/Maetel espiada/Mujer helada/Búsqueda de Maetel/La verdad sobre Yuki/Tristeza de nieve/Cocinando ramen/Triunfo/Triste felicidad/Amor salvador/Cálido corazón*

### **Comentarios al capítulo 111: [Planet Komori]**

En este episodio ocurre de manera muy similar a los dos anteriores, escuchamos tanto elementos nuevos que otorgan originalidad a la banda sonora como los recursos más comunes ampliamente escuchados a lo largo de los episodios anteriores. Entre los elementos nuevos lo que más llama la atención es la utilización de nuevo material temático tanto en los apuntes breves como en los temas emocionales expresivos de los sentimientos de los personajes. Por ejemplo, escuchamos tres temas nuevos expresivos de emociones tristes, dramáticas y melancólicas que acompañan varias de las escenas que presentan estas emociones ya sen relacionadas con el protagonista o con el nuevo personaje que se presenta en el episodio. Uno de estos temas se caracteriza por ser interpretado por las cuerdas mientras que los otros presentan ritmos de la batería sobre los que se desarrollan las melodías fraseológicas, sonando de forma común a otras obras de años similares. Otro tema nuevo expresa cierta felicidad y alegría a la llegada a la ciudad de los protagonistas. Entre los elementos comunes encontramos la repetición de los otros temas emocionales y expresivos que más hemos escuchado en los episodios anteriores. Uno de los temas expresivos de tristeza escuchados en el capítulo 90 (interpretado por el solo del clarinete y notas suaves de la marimba) suena en dos ocasiones representando al nuevo personaje. El tema que representa la soledad y el dramatismo (análisis 2) suena en este momento representando la soledad de *Tetsuro* y su fuerte indecisión hacia el final de su viaje. También escuchamos el tema triste interpretado por los solos del violín y el chelo, así como el tema emocional que acompaña el final de muchos episodios representado los pensamientos y reflexiones que se producen

tras los acontecimientos vividos. Así, al igual que los episodios anteriores, aunque la banda sonora presente elementos nuevos para dar originalidad y versatilidad a una trama y serie de larga duración, se obtiene la sensación de conjunto e identidad de la serie mediante la repetición de los temas más característicos a lo largo de la misma.

*Ciudad solitaria/Tren en el espacio/El planeta final/Planeta murciélago/El duro y largo viaje/Búsqueda desesperada/Tristeza de Tetsuro/Recuerdos de amigos/Soledad y dilema de Tetsuro/Animador ladrón/Otro Tetsuro/Las razones del joven/Amabilidad de Tetsuro/Despedida/Decisión de vida*

*MOBILE SUIT GUNDAM (1979)*

*KIDO SENSHI GUNDAM*

1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 43
- Episodios analizados: 13 [Nº1-13]
- Producción: *Nagoya Broadcasting Network, Sotsu Co., Ltd. y Sunrise*
- Dirección: Yoshiyuki Tomino
- Guion: Varios por episodio
- Obra original: Hajime Yatate y Yoshiyuki Tomino
- Compositor: Takeo Watanabe y Yuji Matsuyama
- Año de producción: 1979
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Acción, drama, ciencia ficción, mecha, militar, robots reales, guerra

2. Argumento:

- En el año *Centenario Universal 0079*, la humanidad vive en colonias espaciales llamadas *Sides*. *Side 3*, el *Principado de Zeon*, ha declarado la guerra a la *Federación de la Tierra*. Después de la batalla inicial, se produce un estancamiento de ocho meses. Sin embargo, ese estancamiento se rompe cuando *Amuro Ray* tropieza con el *Gundam*, el arma secreta de la *Federación de la Tierra*. Ahora *Amuro* y la tripulación de *White Base* se enfrentan a *Zeon* para acabar la guerra.

3. Tabla de pistas musicales: pistas a los 3 primeros episodios

- |                                   |                                       |                             |
|-----------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------|
| - 1. (Ep.1) Historia del universo | 13. <i>Gundam</i> se levanta          | 25. El recluta <i>Amuro</i> |
| - 2. Espionaje                    | 14. Poder de <i>Gundam</i>            | 26. (Ep.3) Resumen          |
| - 3. Al refugio                   | 15. Paraje desolado                   | 27. La nave de <i>Char</i>  |
| - 4. La nueva nave                | 16. (Ep.2) Resumen                    | 28. Reunión de emergencia   |
| - 5. El hijo del capitán          | 17. Civiles en problemas              | 29. Preparación al ataque   |
| - 6. Reconocimiento               | 18. Capitán herido                    | 30. Vista de la nave        |
| - 7. Ataque sorpresivo            | 19. Captura de <i>Mobile Suit</i>     | 31. Combate con <i>Char</i> |
| - 8. Búsqueda de <i>Amuro</i>     | 20. Joven del <i>Gundam</i>           | 32. Combate interminable    |
| - 9. ¿ <i>Mobile Suit</i> ?       | 21. Enfrentamiento                    | 33. Llega <i>Gundam</i>     |
| - 10. Huida de civiles            | 22. Intruso                           | 34. Táctica triunfante      |
| - 11. Pueblo fallecido            | 23. Huida en la nave                  | 35. Soldado <i>Amuro</i>    |
| - 12. Pruebas                     | 24. Combate entre <i>Mobile Suits</i> |                             |

4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- En estos tres primeros episodios escuchamos una utilización puntual de la banda sonora en los momentos que se quiere indicar una acción determinada y envolver esa acción con ciertas sensaciones o emociones. Así, la banda sonora presenta principalmente una función física y narrativa, al indicar determinados momentos argumentales dentro de los episodios; y una función psicológica y representativa estableciendo las sensaciones principales de dichas escenas, acciones y acontecimientos. De esta manera, la banda sonora indica acciones de combate, espionaje, personajes, o diferentes acciones de los personajes-trama, transmitiendo sensaciones de tensión, peligro, alerta, misterio, o ciertas emociones tristes, dramáticas, desoladas, u otras sensaciones triunfales, heroicas con cierto toque atractivo y épico. Esta gama de sensaciones/acciones depende en cada momento de la escena en concreto, escuchando, por ejemplo, cierto triunfalismo en las victorias de *Gundam*, o dramatismo en escenas más duras como la muerte del pueblo y de los civiles. Otros elementos que apreciamos en la banda sonora son: algunos apuntes musicales breves estructuradores de determinados cambios argumentales, repetición temática y melódica a lo largo de

los episodios (dándole así unidad a la banda sonora), utilización de la misma pieza musical en los resúmenes e introducción de los capítulos, el uso del viento metal como elemento figurativo de las acciones militares y de guerra, y una variación instrumental del tema del *opening* acompañando algunas escenas triunfales. En resumen, estamos ante una banda sonora cuya funcionalidad es común a otras obras de los mismos años, en las que una utilización puntual y una instrumentación determinada acompañan ciertas escenas y momentos argumentales y de la imagen, transmitiendo sensaciones predominantes en la obra.

### **Análisis general de la banda sonora**

Esta banda sonora presenta una instrumentación orquestal reducida. Predominando el viento metal –de los que destaca la trompeta–, también presenciamos cuerdas e instrumentos de madera como flauta u oboe, siendo estos instrumentos los más escuchados. El estilo rock está ampliamente presente, escuchando junto con los instrumentos anteriores guitarras, bajos eléctricos, diferentes sintetizadores, instrumentos y sonidos electrónicos. Se otorga así variedad sonora a la música de la serie, complementándose con otros instrumentos como xilófonos, timbales, piano, pequeña percusión, la caja o la batería.

Durante el transcurso de los episodios escuchamos piezas y melodías tanto rítmicas como fraseológicas y expresivas, sin que llegue a predominar ningún tipo. Las piezas musicales se adaptan a las diferentes escenas y carácter de estas, presentando así una banda sonora variada. De igual manera que con las melodías ocurre con el ritmo, escuchando tanto piezas altamente rítmicas como piezas lentas, adaptándose a los diferentes caracteres de la escena y de la serie.

Con respecto al plano armónico ocurre de manera similar. Dentro de una armonía tonal escuchamos tanto tonalidades mayores y brillantes como sonoridades menores con uso de disonancias, para adaptarse a las diferentes escenas y las situaciones que se presentan en la serie. Por ejemplo, en algunos combates escuchamos tanto sonoridades mayores, brillantes y atractivas como ciertas disonancias expresivas de tensión. Las disonancias y sonoridades menores las escuchamos también en escenas de espionaje, intriga o preocupación. Algunas sonoridades más dramáticas aparecen en escenas desoladas, como por ejemplo la muerte de los habitantes.

### **Análisis *musivisual* de dos escenas**

Analizamos a continuación dos escenas que ejemplifiquen lo más característico de todo lo comentado anteriormente.

#### **1. Poder de *Gundam***

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 5
- Título de la serie: *Mobile Suit Gundam*
- Título del capítulo: *El Gundam se levanta en tierra firme*

- Descripción del bloque: Después de que *Amuro* se haya montado en el *Gundam* y comprobado su funcionamiento, se enzarza en un combate contra los *Mobile Suit* enemigos.
- Franja temporal: 20:13-21:29

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y descriptiva
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncreis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la función de la música es la de indicar una acción de combate y transmitir sensaciones de acción y tensión. Así mismo se otorga ritmo a los movimientos y acciones de la escena. La sonoridad de la música contribuye a una función prosopopéyica-descriptiva, expresando la tensión y preocupación por parte del protagonista.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Esta pieza, más que una melodía en sí, presenta una especie de desarrollo rítmico mediante efectos y patrones rítmico-melódicos en varios instrumentos. De esta manera se establece un carácter rítmico predominante en la escena. Los diferentes efectos y patrones rítmico-melódicos de la trompeta, las cuerdas, el bajo eléctrico y los metales, son los que otorgan el carácter de tensión, peligro y acción al combate. La pieza se forma mediante el desarrollo de estos motivos, la posterior modulación a medio tono agudo y una aparición de distintos elementos, como por ejemplo los motivos de la guitarra eléctrica.

The image displays a musical score for a scene, organized into two systems. The first system consists of three staves: the top staff is for Trombón (Trombone) with a dynamic marking of *mf*; the middle staff is for Cuerdas (Strings); and the bottom staff is for Bajo Eléctrico (Electric Bass) with a dynamic marking of *p*. The second system consists of two staves: the top staff is for Trompeta (Trumpet) with a dynamic marking of *ff*, and the bottom staff is for Guitarra Eléctrica (Electric Guitar). The score is written in 4/4 time and includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante uno de los temas principales de la serie, que representa determinados combates y secuencias de acción o tensión. Lo escuchamos en varias ocasiones a lo largo de los tres capítulos analizados, acompañando algunas de estas secuencias importantes.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza presenta un ritmo elevado, de 130 pm que se marca mediante el patrón rítmico constante de la batería, dándole así el ritmo a la pieza/escena.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Algunos de los giros de la imagen y cambios de plano coinciden rítmicamente con el ritmo y desarrollo musical.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acorde: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza presenta una armonía menor modulante a lo largo de la pieza. Se presenta en La m, subiendo a Sib menor, repitiendo los mismos patrones rítmico-melódicos. Posteriormente escuchamos también una modulación con uso de disonancias.
- Análisis armónico visual: La sonoridad menor, el movimiento y modulaciones armónicas contribuyen a la transmisión de las sensaciones de tensión y acción de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Metales (con importancia en el trombón y la trompeta), bajo eléctrico, batería, cuerdas, sintetizador, timbales, pequeña percusión, guitarra eléctrica.
- Análisis tímbrico visual: Tanto el viento metal como los instrumentos electrónicos se relacionan con la acción y combates de los *Mobile Suits*.

#### Códigos formales:

- Sin presentar un paralelismo, sí se aprecia cierta similitud entre la forma de las imágenes y la forma de la música. Algunas partes del desarrollo musical coinciden con el desarrollo de las imágenes, por ejemplo, la primera modulación coincide con uno de los ataques de la imagen. De la misma manera, la segunda parte de la pieza coincide cuando el *Gundam* sale victorioso y destruye parte de la nave y los robots enemigos. Se aprecia así cierta unidad visual-musical que potencia el conjunto.

#### Conclusiones:

- Al igual que otras bandas sonoras de la época, vemos cómo un tema principal con una instrumentación reducida en la que destacan las sonoridades rock e instrumentos de viento metal, se amolda a la acción y combate de la imagen, expresando en este caso ritmo y sensaciones de tensión, nerviosismo y preocupación en la escena y personajes.

## 2. Preparación del ataque

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 2
- Título de la serie: *Mobile Suit Gundam*
- Título del capítulo: *Ataca a la nave de suministros del enemigo*
- Descripción del bloque: Los soldados, las naves y el *Gundam* se preparan para lanzar un ataque sorpresa a la nave enemiga y a los suministros que están recibiendo.
- Franja temporal: 07:54-08:56

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: La música pasa por los tres planos, figurativo, segundo plano sonoro y primer plano sonoro. Se mantiene más tiempo en un primer plano sonoro.

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncreis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena, la función de la banda sonora es la de reforzar una acción narrativa, la preparación a un ataque. A la vez expresa en dicha acción sensaciones de tensión, movimiento y otorga ritmo a la secuencia adaptándose paralelamente a esta. También se percibe la expresión de ciertas emociones heroicas y épicas.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En esta pieza encontramos tanto elementos rítmicos como elementos expresivos y fraseológicos. La pieza se divide en tres partes diferenciadas por los cambios de tempo. Las dos primeras partes son rítmicas, caracterizadas por las fanfarreas y llamadas del viento metal, que indican la preparación al ataque. La última parte es una melodía fraseológica en las cuerdas (en un ritmo elevado), que acompaña la salida del *Gundam* y transmite las emociones heroicas y épicas. Las dos partes de la fanfarrea comparten motivos melódico-rítmicos similares, mientras que la última melodía tiene sus propios motivos particulares.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata de uno de los temas principales, que acompaña varias de las acciones del *Gundam* protagonista. Por ejemplo, se ha escuchado también en el capítulo 2 (*La orden de destruir el Gundam*), acompañando otra de estas preparaciones, por lo que es un tema heroico que también representa la llamada y preparación para los ataques y los combates.

The image shows a musical score for three instruments: Trombones, Trompetas y Trompa, and Cuerdas. The score is divided into three sections with different tempos: 90, 110, and 130. The first section (90) is for Trombones. The second section (110) is for Trompetas. The third section (130) is for Cuerdas. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Los tres cambios de tempo se relacionan con diferentes cambios de ritmo y dinámica de las escenas, contribuyendo así al paralelismo.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza justo en el cambio de plano en el que se ve la nave, coincidiendo también el culmen de la primera parte musical con la panorámica de la nave, la entrada de las trompetas coincide con la vista y preparación de la nave, el puente musical en el que escuchamos los timbales coincide con el encendido del motor de la nave y la segunda parte de la pieza coincide con el despegue de esta nave, la entrada de la última melodía coincide con la preparación del *Gundam* y el despegue de este, indicando mediante una melodía elaborada la importancia de esta acción.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acorde: Acordes triada y acordes de séptima
- Análisis armónico musical: Se desarrollan varias tonalidades, una por cada parte de la pieza. No obstante, se presencia una armonía predominante, la de la melodía final, al ser la parte más importante, desarrollada en Do Mayor.
- Análisis armónico visual: Cada modulación armónica se corresponde con una parte de la escena. Las dos primeras tonalidades menores se relacionan con las sensaciones de tensión y la última armonía mayor y brillante con las emociones heroicas y épicas al ver el *Gundam*.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Vientos metales (trombones, trompetas y trompa), cuerdas, timbales, batería, bajo eléctrico, caja,
- Análisis tímbrico-visual: La marcha de la caja, las trompetas y metales se relacionan con la llamada al combate y preparación de acciones militares; las cuerdas contribuyen a la expresión de la epicidad y el heroísmo.

#### Códigos formales:

- En este caso se produce un paralelismo y conjunción entre la forma de las escenas y la forma de la música en la que cada parte musical diferenciada coincide con un

momento e imágenes determinada de la escena. Estas partes coincidentes ya se han numerado en el análisis rítmico. Se produce un caso ejemplificativo de las formas cinematográficas.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena otra de las utilizaciones comunes de la banda sonora en las series de la época. Coincidiendo en forma y ritmo, pero sin marcar duramente los movimientos de dentro de la imagen, los instrumentos de viento metal y melodías con emociones heroicas y épicas acompañan las acciones más importantes de los personajes y de la serie.

#### **Comentarios a los episodios 4 y 5:** [*Operación de huida de Luna II – Atravesando la atmósfera*]

En la banda sonora de estos episodios continuamos apreciando los mismos recursos y funcionalidades que en los anteriores. Se utiliza la música puntualmente para indicar y acompañar acciones y transmitir en estas determinadas sensaciones o emociones. De esta manera, se produce una repetición temática, por ejemplo, los dos temas anteriormente analizados se escuchan en estos episodios en escenas similares, ya sea en combates en el caso del primer tema o preparaciones a ataques en el caso del segundo. Así mismo escuchamos algunos temas nuevos, como por ejemplo el que acompaña el ataque sorpresa de *Char* (episodio 4), caracterizado por un ritmo de la caja. Seguimos apreciando cierta sincronía entre la imagen y la música (vemos cómo se marcan algunos movimientos mediante la música), así como una misma instrumentación y sonoridad, destacando los sintetizadores, sonidos e instrumentos electrónicos. Otros recursos de estos episodios son: los apuntes musicales breves marcando cierto elemento de la imagen-trama, las sensaciones de tensión y preocupación, emociones tristes y dramáticas (entierro del capitán en el capítulo 4), el mismo tema en todos los inicios de los episodios, y temas que presentan una variación instrumental del *opening* acompañando una acción importante de *Gungam*, por ejemplo, el episodio 5, cuando consigue salir ileso de la atmósfera. También escuchamos algunas piezas poco comunes en compás de 3/4.

*Resumen de historia/Apresados/Depresión/¿Será mi hermana?/Ataque sorpresa/Bombas trampa/Soldados heridos/Nuevo combate/Preparación y huida/La muerte del capitán/Entierro espacial*

*Historia de la humanidad/Ansiada tierra/Los nuevos Zakus/Defensa/Ataque a la base/Gundam en problemas/Combate de Gundam/Descenso de Amuro/La atmósfera/Gundam vencedor/Ataques sin descanso*

#### **Comentarios a los episodios 6 y 7:** [*Garma ataca – La huida del core Fighter*]

En estos episodios seguimos presenciando los elementos comunes que hemos comentado en los análisis anteriores. Sigue predominando una utilización puntual de la música acompañando escenas y transmitiendo determinadas sensaciones y emociones. De esta manera se sigue produciendo una repetición temática con una similar instrumentación y sonoridad. No obstante, apreciamos en estos capítulos algunos elementos nuevos e interesantes. En el episodio 6, una de las utilizaciones de la música es para presentar al nuevo personaje de *Garma*, interpretando en este caso una pieza nueva con sonoridad exótica y misteriosa que representa al personaje. También escuchamos el tema de preparación antes analizado y otras piezas caracterizadas por los solos de trompeta o del oboe. En el capítulo 7 escuchamos un tema nuevo caracterizado por una utilización

orquestal completa, incluido el piano y solos de violonchelo, que acompaña el ataque de *Char* y transmite también sensaciones tensas, nerviosas, preocupadas y emociones dramáticas que representan a los civiles revelados dentro de la nave. Se otorga de esta manera variedad a la banda sonora. Así mismo escuchamos algunos apuntes breves estructuradores de arcos argumentales y temas ya escuchados, caracterizados por el uso de la de la guitarra eléctrica.

*Resumen de la historia/Comandante Garma/Ataque al tanque/Prueba de Amuro/Contraataque de Amuro/Amuro victorioso/Desesperación de Amuro/Final amargo*

*Resumen de la historia/Depresión en la nave/Táctica del enemigo/Refugiados revelados/Contra – táctica/Civiles Rehenes/Ataque de Amuro/Ataque de Char/Secretos del Gundam/La soledad de Amuro*

### **Comentarios a los episodios 8 y 9: [El campo de batalla es un páramo – Vuela, Gundam]**

En estos episodios la banda sonora sigue funcionando de igual manera que en los anteriores, mediante una utilización puntual que acompaña ciertas acciones, personajes, acontecimientos y representa las sensaciones de la trama. No obstante, en estos episodios escuchamos mayor número de piezas que en los anteriores. Las sensaciones predominantes siguen siendo las de preocupación, tensión, nerviosismo, con uso puntual de emociones heroicas en las acciones de *Gundam* y otras emociones desesperadas o deprimentes. Por ejemplo, en estas últimas emociones, se destacan las piezas del solo del oboe (capítulo 8), simbolizando la desesperación y destrucción de la pasada guerra, y el solo de trompeta del episodio 9, que representa la soledad de *Amuro* y su dilema sobre la actual guerra de la trama. De esta manera los temas y piezas utilizadas siguen siendo los mismos, a excepción de piezas nuevas puntuales. Escuchamos los temas más recurrentes, como los ya analizados, que siguen apareciendo en situaciones y escenas similares. Otros de los elementos comunes son la utilización de apuntes musicales breves marcando el cambio de arcos argumentales y utilización recurrente de instrumentos electrónicos como sintetizadores, guitarra eléctrica o bajo eléctrico.

*Historia pasada/Recuerdos de padres/Amenaza constante/Rodeados/Lago extraño/Táctica arriesgada/Trampa/Terreno peligroso/Resplandor extraño/Combate en tierra/Gundam al ataque/Ciudad inexistente*

*Historia pasada/Preocupación de Amuro/Soledad del soldado/Adultos desesperados/Persecución persistente/Desesperación de Amuro/Nuevo asalto/Determinación de Amuro/Salida del Gundam/Vuela, Gundam/Combate al comandante/Garma desesperado/Comandante Matilda*

### **Comentarios a los episodios 10 y 11 [Garma cae – Icelina, los restos del amor]**

A pesar de que en estos episodios seguimos presenciando los elementos comunes a los anteriores con respecto a la banda sonora, vemos algunos elementos interesantes que otorgan variedad al plano musical y su relación con la imagen. En el capítulo 10 escuchamos más frecuencia de la música, acompañando más escenas argumentales. Por ejemplo, escuchamos de nuevo el tema de *Garma*, pero acompañando a un nuevo personaje, *Icelina*, representando e indicando así la relación amorosa entre estos dos personajes. Así, este tema presenta también ciertos toques emocionales a parte de los exóticos y misteriosos. En este capítulo también escuchamos un momento de música diegética, que acompaña la gala y fiesta que se ve en las imágenes. Al final de este episodio, uno de los temas que transmiten heroicidad acompaña el sacrificio y la muerte de *Garma*, otorgando así cierta empatía con este personaje. En el episodio 11 escuchamos una nueva fanfarrea en los metales que representan el nuevo elemento narrativo, el

principado de *Zeon*, su jerarquía, su ubicación y su relación con *Garma*. Vemos de nuevo cómo el viento metal figura y representa elementos militares relacionados con la realeza. Al final de este episodio, en la muerte y sacrificio de *Icelina*, escuchamos uno de los pocos temas fraseológicos y emocionales, expresando dramatismo y tristeza hacia este personaje y la crueldad de la guerra. Esta pieza fraseológica se caracteriza por una melodía de las cuerdas. Sigue predominando una instrumentación orquestal reducida con otros instrumentos electrónicos como los sintetizadores. Se produce también una repetición temática (como por ejemplo los temas anteriormente analizados), destacando un tema dramático, mediante acordes del piano, que escuchábamos en una de las escenas de *Char*, y que escuchamos en el episodio 11 acompañando el ataque de este personaje a la nave protagonista y los civiles que hay en ella.

*Resumen/Ciudad destruida/Gala elegante (diegética)/Garma embaucador/Dama enamorada/Vuelo a escondidas/Refugio de la nave/Bombardeo/Caballo escondido/Zakus al ataque/Salida del Gundam/Gundam descubierto/Continuo acecho/Caída y muerte de Garma/Icelina desesperada*

*Resumen/Más allá de la Luna/Zum City/Habitación solitaria/Ataque del Gundam/Caída del caballo/Refugiados huidos/Continuo ataque/Sacrificio de Icelina/Refugiados salvados/La muerte de Icelina*

**Comentarios a los episodios 12 y 13:** [*La amenaza de Zeon – Nos volveremos a ver, mama...*]

En estos episodios apreciamos nuevos y diferentes recursos en la banda sonora, debido a que la trama de la serie se ha desarrollado y entran en juego nuevos elementos, personajes y tramas. La música se afirma como un elemento importante de la obra, al presentar cambios que acompañan a los nuevos elementos de la serie, teniendo una música variada. Uno de los cambios es que la pieza introductoria del resumen de la historia cambia en el episodio 12, siendo ahora una fanfarrea de los metales, que figuran la jerarquía, historia y acciones del *principado de Zeon*. En estos dos capítulos la funcionalidad principal de la banda sonora cambia, teniendo más peso la expresión emocional y sentimental de los personajes. Por ejemplo, escuchamos un nuevo tema emocional mediante la guitarra que simboliza el entierro de *Garma*, u otras piezas dramáticas, desesperadas o tristes, que representan la decadencia y trauma de *Amuro* (episodio 12), y piezas emocionales y tristes que acompañan el recuerdo y recuento con su madre, y algunas de las decepciones que se llevan ambos personajes (episodio 13). Otro de los elementos nuevos es que una de las fanfarreas acompaña la determinación y decisión de *Amuro* de volver a luchar (capítulo 12), creando una escena épica-heroica, y no tensa o preocupante como era común hasta ahora en la serie. Otro de los temas nuevos es una marcha militar en tonalidad menor y sentido dramático que acompaña el discurso de la familia *Zabi*, provocando al pueblo a una guerra por la muerte de *Garma*. Se utiliza así también la música acompañando esas emociones bélicas, lo que puede otorgar cierta atracción hacia esas acciones. No obstante, a pesar de estos nuevos elementos seguimos escuchando en estos episodios algunos de los temas más frecuentes, los que representan determinadas acciones y transmiten sensaciones de tensión o preocupación. [Aun con todo, ya hemos destacado en el la tesis que esta es una banda sonora que, junto con el amplio desarrollo de la serie, cambia totalmente en sentido simbólico con respecto a estos primeros episodios].

*Historia de Zeon/Funeral de estado/Continua desesperación/Nuevos enemigos/Huyendo otra vez/Amuro traumatizado/Amuro en problemas/Ataque defensivo/Decadencia de Amuro/Nuevo Mobile Suit/Combate entre Mobile Suits/Por la muerte de Garma – Historia de Zeon/Pueblo de Amuro/Recuerdos de Amuro/Pueblo desolado/Reencuentro/Pueblerinos interrogados/El cambio de Amuro/Madre decepcionada/Acomplamiento aéreo/Despedida frívola*

*THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS (1982)*

CHO JIKU YOSAI MACROSS

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 36
- Episodios analizados: 17 [Nº1-13, Nº24-25 y Nº35-36]
- Producción: Akira Inoue y Hiroshi Iwata. *Anime Friend, Big West, Mainichi Broadcasting System y Tatsunoko Production*
- Dirección: Noboru Ishiguro
- Guion: Kenichi Matsuzaki
- Compositor: Kentaro Haneda
- Año de producción: 1982 (Emitido hasta 1983)
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Acción, drama, romance, ciencia ficción, alienígenas, gigantes, triángulo amoroso, *mecha*, militar, robots reales, espacio, batallas espaciales, armada espacial, guerra.

## 2. Argumento:

- En 1999, una nave espacial alienígena se estrella contra la isla *South Ataria* y hace que la raza humana se percate de otra vida en el espacio. Diez años después, la nave es reconstruida y renombrada como *SDF-1 Macross*. Sin embargo, en el día de su primer vuelo, una raza alienígena llamada *Zentradi* hace su entrada en la tierra –comenzando así la *Primera Guerra Espacial*, una guerra entre la *ONU Spacy* y *Zentradi* que cambiará la historia de ambas razas para siempre.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas a los 3 primeros episodios:

- |                                |                                |                             |
|--------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| - Ep.1                         | 15. Historia pasada            | 31. Muerte                  |
| - 1. Nave gigante              | 16. Robot gigante (VO)         | 32. Verdadero despegue (VO) |
| - 2. Nave reconstruida         | 17. Salida de <i>Hikaru</i>    | Ep.3                        |
| - 3. Llegada de <i>Hikaru</i>  | 18. Despegue de <i>Macross</i> | 33. Resumen                 |
| - 4. Hermanos                  | 19. Nave en problemas          | 34. Combate                 |
| - 5. Nave enemiga              | 20. Regreso de aviones         | 35. Vista cruel             |
| - 6. Problemas, transformación | 21. Transformación             | 36. Ataque y huida          |
| - 7. Risa del capitán          | 22. Despedida de <i>Minmay</i> | 37. Planes enemigos         |
| - 8. Vuelo de defensa          | 23. Pelotón enemigo            | 38. Su querido avión        |
| - 9. Ataque destructor         | 24. Ataque enemigo             | 39. Planes de pliegue       |
| - 10. Despliegue enemigo       | 25. Ataque a <i>Macross</i>    | 40. Descenso                |
| - 11. <i>Hikaru</i> despega    | 26. Combate en tierra          | 41. Pliegue espacial        |
| - 12. Pilotos de combate       | 27. Rescate a <i>Minmay</i>    | 42. Hielo instantáneo       |
| - 13. Formación B              | 28. Nuevo rescate              | 43. Flotando en el espacio  |
| - 14. Robot (VO)               | 29. <i>Minmay</i> a salvo      | 44. Pliegue estropeado      |
| - Ep.2                         | 30. Hombre gigante             |                             |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

La banda sonora que escuchamos en estos tres primeros episodios es principalmente representativa de la acción, ya que escuchamos más música en las escenas de acción y combate, y en otros tipos de escenas como presentación de personajes, ataques enemigos, movimientos y transformaciones de las naves, etc. Esto quiere decir que, de forma variada en los episodios, escuchamos momentos y secuencias sin la utilización de música, mientras que, en el mismo capítulo, cuando se realizan combates y desarrollo de la trama se recurre a la música de forma casi continua. No obstante, a pesar de esta principal utilización, la música se usa en otros momentos variados, como por ejemplo la

representación emocional y sentimental de algunos personajes, la figuración de elementos como el espacio, localizaciones, diferentes sensaciones de tensión, revelación de los enemigos, otras emociones alegres (puntuales), o ciertos giros de la imagen/trama (cumpliendo una función informativa). Estamos entonces ante una banda sonora que se dedica a las escenas más relevantes de la trama y otorga ritmo, acción, y sensaciones heroicas, épicas y atractivas a los combates y escenas de acción que aparecen en la trama (similar a muchas obras coetáneas). Para eso, se produce una amplia repetición temática de melodías y temas representativos de las diferentes acciones del argumento. No llega a producirse una función pronominal, sino que tiene más peso el acompañamiento rítmico y la expresión de emociones heroicas y atractivas o sensaciones tensas, problemáticas o nerviosas. No obstante, sí se producen ciertas asociaciones narrativas, por ejemplo, en la utilización de los mismos toques y melodías acompañando a los villanos de la trama, algunas acciones que involucran a los personajes principales, o la utilización de la variación instrumental del *opening* (en solo de guitarra) marcando tanto algunas escenas importantes como sirviendo de unidad estructural al utilizarse en el final de los episodios –recursos que era muy utilizado en obras de la época. Otros elementos de la banda sonora son: la utilización puntual de apuntes musicales breves informativos y expresivos, la sincronía de la música marcando el final de las escenas, la representación de los actos militares con los instrumentos de viento metal o la percusión, y la función figurativa (como por ejemplo la figuración de los personajes flotando en el espacio). En resumen, estamos ante una banda sonora que comparte muchos elementos comunes con las músicas de otras series coetáneas, presentando además un estilo sonoro similar caracterizado por el rock.

### **Análisis general de la banda sonora**

La banda sonora presenta una instrumentación muy variada. Destaca la utilización en la acción de los vientos metales, la guitarra eléctrica (muy utilizada, presentando numerosos solos) y la batería. Sin embargo, escuchamos otros instrumentos importantes como las cuerdas (tanto de forma emocional como en la expresión de sensaciones tensas, mediante los trémolos), las maderas como la flauta o el oboe en los momentos más emocionales, el piano, sintetizador, el xilófono, los timbales y el bajo eléctrico. Se producen así diferentes mezclas de agrupaciones e interacción entre sonoridades sinfónicas con sonoridades y agrupaciones rock que otorgan variedad sonora y entretenimiento a la obra.

Aunque destacan las piezas rítmicas representativas de la acción (donde vuelven a cobrar protagonismo los solos de guitarra eléctrica), se escuchan también de forma variada melodías fraseológicas y expresivas, acompañadas además por ritmos de batería típicos del compositor y de la época. Esta banda sonora presenta también numerosos efectos instrumentales en los metales y en otros instrumentos, reforzando los movimientos, sensaciones y acciones de la trama, como por ejemplo las sensaciones más místicas o misteriosas que escuchamos en diferentes momentos de los episodios. El plano armónico es igualmente variado. Escuchamos tanto sonoridades más tensas y disonantes en las sensaciones de tensión o relacionadas con los enemigos, como tonalidades mayores y brillantes en las acciones más heroicas y sentimentales.



### **Análisis *musivisual* de cinco escenas**

Analizamos a continuación cinco escenas que ejemplifiquen lo comentado anteriormente.

#### **1. Escena “Ataque destructor”**

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 3.
- Título de la serie: *The Super Dimension Fortress Macross*
- Título del capítulo: *Booby Trap*
- Descripción del bloque: Los alienígenas enemigos lanzan un ataque que destruye varias naves aliadas. Estos se reagrupan para preparar un contraataque defensivo.
- Franja temporal: 16:52-18:22

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de los personajes, sonidos de la imagen y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

##### Códigos musicales-Funciones *musivisuales*:

- En esta escena la música cumple una función pronominal, ya que es un tema que se utilizará en diferentes escenas y momentos de acción, combate o ataques. De esta manera sabemos que al escuchar este tema estaremos ante este tipo de escena. Además, la música expresa ciertas sensaciones como tensión, nerviosismo, prisa, y ciertas emociones heroicas que completan el mensaje y la experiencia de la imagen. En el análisis formal se justifican también otras funciones estructurales y unificadoras que cumple la música en esta escena.

##### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Más que una melodía, estamos ante una pieza que se desarrolla mediante diferentes motivos melódico-rítmicos de los vientos metales y las cuerdas, con contrapuntos de las maderas, la percusión, y otras cuerdas. Se interpreta un principal carácter rítmico que otorga ritmo y sensaciones de acción a la escena. La pieza se forma mediante la repetición constante de los motivos y ritmo del primer compás y el compás 3, produciéndose variaciones armónicas. Los contrapuntos y efectos son también importantes ya que contribuyen a la expresión de la acción.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Como hemos indicado, estamos ante un tema que representa acciones de combate, por lo que lo escuchamos en varias escenas de todos los episodios acompañando momentos similares en los que se realiza un combate o acción de ataque.

METALES  
3 3 3 3

CUERDAS

METALES  
3 3 3 3

PROGRESIÓN ARMÓNICA-MELÓDICA CUERDAS Y METALES

TIMBALES

TIMBALES Y CUERDAS

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo rápido de 110 pm. Las figuraciones de los metales y percusión en el primer compás (y luego en el contrapunto de la pieza) se relacionan directamente con las marchas y figuraciones musicales de la música militar.
- Tipo de sincronía: Eventual.
- Puntos de sincronía: Algunos cambios de plano coinciden con el ritmo musical. La repetición de los mismos compases de la imagen se relaciona con las diferentes partes de la escena en una especie de conjugación formal y estructural.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada y acordes de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza no presenta un centro tonal estable, sino que cada repetición se desarrolla en una tonalidad. Dentro de cada repetición se modula armónicamente, como se puede comprobar en los compases 3 y 4.
- Análisis armónico visual: La inestabilidad y variedad armónica contribuye a expresar las sensaciones de tensión, nerviosismo o prisa que se transmiten en la imagen.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Metales (mayor relevancia en la trompeta), caja, timbales, cuerdas, maderas, batería (agrupación reducida).
- Análisis tímbrico visual: Los metales y la percusión, junto con las figuraciones musicales se relacionan con la marcha militar y las acciones bélicas.

#### Códigos formales:

- El tema se repite en tres ocasiones que se relacionan con diferentes partes de la escena. La primera repetición con el ataque enemigo, la segunda repetición con los planes de los terrestres para contrarrestar el ataque, y la tercera repetición con la preparación de los aviones para el ataque de contestación a los enemigos. De esta manera se justifica así la música como un elemento estructural y unificador de una escena que contiene varias partes y elementos narrativos.

### Conclusiones:

- Comprobamos en esta escena uno de los elementos comunes en la época, la utilización de un tema de acción que acompaña diferentes escenas y momentos con estas características. Además, se desarrolla con importancia en los vientos metales, otro elemento común a muchas obras que representaban acciones militares, bélicas o de combate. De la misma manera, la música cumple diferentes funciones que le dan profundidad y protagonismo.

### **2. Escena “*Hikaru* despega”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 4.
- Título de la serie: *The Super Dimension Fortress Macross*
- Título del capítulo: *Booby Trap*
- Descripción del bloque: Después de que *Hikaru* se haya visto envuelto en el ataque sin ser un soldado, se dispone a despegar en un avión de combate para unirse a la batalla.
- Franja temporal: 20:10-20:38

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Desde un primer plano, disminuye a un segundo plano.

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena, muy similar a la anterior, la música indica una acción determinada, en este caso el despegue del avión. Al mismo tiempo la música, mediante sus propias características, expresa emociones y sensaciones heroicas y atractivas hacia lo que estamos viendo en la imagen, otorgando también ritmo y sensación de acción a la escena. La música cumple también una función estructural.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: De nuevo no se realiza una melodía como tal, sino que tras la introducción y llamada de los vientos metales y la batería se desarrolla un solo de guitarra eléctrica en estilo rock, acompañada por la batería con un ritmo muy marcado. A pesar de la fraseología de la guitarra, el solo es fundamentalmente rítmico debido a su velocidad e interpretación. La introducción de los metales que vemos en la siguiente imagen se desarrolla también de forma rítmica, a modo de llamada para la batalla.

METALES, TROMPETA

SOLO DE GUITARRA ELÉCTRICA



RITMO DE BATERÍA Y BAJO  
ESTILO ROCK

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante otros de los temas que representan determinadas acciones a lo largo de la trama, cumpliendo una función pronominal y sonando diferentes veces en escenas muy similares de despegue u otras acciones bélicas.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un tempo elevado, de 130 pm con un ritmo muy marcado en la batería en estilo rock que se relaciona con el movimiento y prisa que se aprecian en las imágenes.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: La introducción de los metales comienza sincronizadamente cuando *Hikaru* aprieta el mando del avión y acelera para su despegue, reforzando así la acción de la imagen y la atención del espectador.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música rock
- Tipos de acordes: Acordes triada, de quinta y de séptima
- Análisis armónico musical: Tras la introducción de los metales, la armonía rock se mantiene estable durante toda la escena.
- Análisis armónico visual: La sonoridad rock se relaciona con el estilo predominante en la época y con las sensaciones de atracción, entretenimiento y heroicidad hacia las acciones de la imagen.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Metales, trompetas, batería, piano, bajo eléctrico, solo de guitarra eléctrica.
- Análisis tímbrico visual: La guitarra eléctrica y estilo rock se relaciona con la acción de la imagen.

#### Códigos formales:

- Se percibe cierta igualdad formal, que se relaciona con la entrada del solo de guitarra que marca el despegue y vuelo del avión hacia el combate.

#### Conclusiones:

- A parte de la función pronominal y la utilización de la música similar a otras obras de la época, en esta escena cobra importancia el estilo puramente rock con solos de guitarra que es importante en la década de los 80. Esto se justifica en la escena posterior a esta analizada en el capítulo 1, donde también escuchamos otro solo de guitarra eléctrica.

### 3. Escena “Despegue de *Macross*”

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 2.
- Título de la serie: *The Super Dimension Fortress Macross*
- Título del capítulo: *Countdown*
- Descripción del bloque: La enorme nave *Macross* se dispone a despegar para unirse al combate en el espacio, aunque un fallo de última hora se lo impide.
- Franja temporal: 09:51-10:15[10:19]

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Se mantiene predominantemente en un primer plano.

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música vuelve a indicar una acción de despegue, en esta ocasión del despegue de la *Macross*. Se expresan además emociones triunfales, épicas y heroicas hacia el primer despegue de la *Macross*, indicando así mediante la música la importancia de la nave en el argumento de la obra. La música sirve además para dar ritmo y sensación de movimiento (movimiento ascendente, despegue) a la imagen.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En esta escena sí se desarrollan algunos giros melódicos como tal, interpretados por las trompetas en un sentido rítmico, marcial y triunfal, caracterizado por los movimientos sincopados y las figuraciones de corchea. Es una pieza muy similar a la primera analizada, en donde unos pocos compases se repiten en varias ocasiones mientras se desarrolla la escena. Además, los contrapuntos del resto de instrumentos como la flauta son también relevantes para la expresión de las sensaciones nombradas.

METALES

Cuerdas y Maderas: Contrapuntos, Escalas y Efectos

Ritmo: Caja, Batería y Timbales

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Se trata de otro de los temas centrales de la banda sonora que suena en varios momentos de la serie y los capítulos en acciones con

características similares. A modo de ejemplo, justo después de esta pieza, en el minuto 10:19 vuelve a repetirse el primer tema analizado en este apartado.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo marcial de 90 pm con ritmo en la batería y los timbales que se relaciona con la acción militar y heroica del despegue de la *Macross*.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza de forma sincronizada en el cambio de imagen en el que la *Macross* se separa de su plataforma, posteriormente a este momento diferentes cambios de plano e imágenes coinciden débilmente con el desarrollo musical y cambios de los tiempos o los compases.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: La música se desarrolla en una tonalidad principal de Do Mayor, aunque se produce una pequeña modulación en los últimos dos compases antes de volver a repetir el tema.
- Análisis armónico visual: La sonoridad brillante de la tonalidad potencia las emociones triunfales y heroicas que expresa la imagen.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Metales, cuerdas, maderas, batería, timbales, percusión (instrumentación reducida).
- Análisis tímbrico visual: Los metales como la trompeta que desarrollan la melodía se relaciona con la acción militar y las emociones y sensaciones señaladas.

Códigos formales:

- En esta ocasión, no se percibe igualdad entre la forma musical y la forma de la imagen, manteniéndose ambas independientes a pesar de la sincronía. Mientras que la música se repite para potenciar la acción y las emociones, las imágenes muestran diferentes momentos del despegue.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena la importancia del viento metal en esta banda sonora, así como el acompañamiento musical relevante para determinadas escenas de acción, bélicas, de combate, o relacionadas con estos elementos.

#### **4. Escena “Transformación”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 3.
- Título de la serie: *The Super Dimension Fortress Macross*
- Título del capítulo: *Countdown*

- Descripción del bloque: El capitán *Focker*, uno de los más importantes de la armada terrestre llega para ayudar a *Hikaru*. A su llegada transforma su avión de combate en un robot pilotado.
- Franja temporal: 12:40-13:25

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- De nuevo, la música acompaña una acción determinada y en esta ocasión expresa sensaciones épicas y heroicas hacia la transformación del avión en un robot, continuando también con la representación de las acciones bélicas. La música vuelve a otorgar ritmo y sensación de movimiento a una escena que en esta ocasión es más estática.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Estamos otra vez ante una melodía rítmica, caracterizada por los movimientos sincopados y las figuraciones rápidas de la melodía de la trompeta. Además, esta melodía se relaciona con la de la anterior escena ya que repite y se desarrolla con los mismos motivos y células melódicas. Tras una introducción de los trombones y las trompetas que se relacionan con un elemento de la imagen (análisis formal), se desarrolla la melodía de la trompeta y la cual se repite en dos ocasiones.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En esta ocasión no hemos escuchado una repetición de este tema, aunque comprobando cómo funciona la banda sonora de la serie, este tema se podría escuchar posteriormente en una escena de transformación similar.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo marcial de 100 pm, de nuevo con un ritmo marcado de la batería dando ritmo (y acompañando las emociones) a una escena más estática.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La llegada de *Focker* y su aterrizaje se sincronizan con la introducción de los metales, posteriormente algunos movimientos de la imagen y cambio de plano coinciden con el desarrollo rítmico-musical.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Musical tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada y de séptima
- Análisis armónico musical: Se vuelve a presentar variedad armónica. La pieza se desarrolla principalmente en Re menor con una modulación a Re mayor antes de su repetición.
- Análisis armónico visual: La sonoridad que se crea contribuye a las emociones y sensaciones comentadas.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Metales (trompeta), batería, maderas, bajo eléctrico y piano (instrumentación reducida con influencia rock).
- Análisis tímbrico visual: La trompeta y los metales se relacionan con las acciones bélicas y combates (aunque en este caso es una transformación), y la sonoridad rock con las escenas de acción.

#### Códigos formales:

- En esta escena se percibe cierta igualdad formal al principio de la misma, cuando la introducción de los metales marca la llegada de *Focker* y el inicio de la melodía principal el comienzo de la transformación del robot. Posteriormente a esta conjunción la música y la escena mantienen discursos y desarrollos estructurales independientes.

#### Conclusiones:

- Seguimos comprobando la importancia de los metales y la utilización de la música para las escenas de acción en esta serie. Además, comprobamos una banda sonora unificada y con sensación de conjunto, ya que esta melodía se compone mediante los motivos y música utilizados en otros temas centrales anteriores.

### **5. Escena “Su querido avión”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 3.
- Título de la serie: *The Super Dimension Fortress Macross*
- Título del capítulo: *Space Fold*



- Descripción del bloque: *Hikaru*, que tras varios problemas ha conseguido volver a la *Macross*, se sorprende y se emociona al ver que *Focker* ha rescatado su avión de acrobacias al que tanto cariño le tiene.
- Franja temporal: 11:10-12:00

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- Al contrario que las anteriores escenas, en esta ocasión la música se dedica principalmente a la expresión y transmisión de las emociones de un personaje, *Hikaru*. A parte de esta función prosopopéyica-caracterizadora, se cumple una función narrativa e informativa, ya que se produce un mayor conocimiento y entendimiento del personaje al saber lo importante que es el avión para él. De forma secundaria se cumple una función estructural (análisis formal).

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Estamos ante una pieza fraseológica y expresiva con predominancia del grado conjunto y algunos saltos expresivos. Aunque este tipo de melodías son frecuentes y utilizadas no están tan presentes ni con la misma importancia que las rítmicas analizadas. No obstante, esta melodía fraseológica del piano acompañado por las cuerdas es relevante ya que favorece un mayor conocimiento del personaje principal.

The image shows two staves of musical notation. The top staff is labeled 'CUERDAS' and 'SOLO PIANO' and contains a melodic line in treble clef with a key signature of three sharps (F#, C#, G#) and a 4/4 time signature. The bottom staff is labeled 'CUERDAS Y MADERAS: RELLENO ARMÓNICO Y ACOMPAÑAMIENTO' and contains a harmonic accompaniment line in treble clef with the same key signature and time signature. The notation includes various rhythmic values such as quarter notes, eighth notes, and rests.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso es la primera vez que se produce la audición del tema concreto. No obstante, conociendo el funcionamiento de la banda sonora es probable que se escuche en otro momento emocional y sentimental que involucre a *Hikaru*.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla de forma lenta, en un tempo de 80 pm que se relaciona con el poco movimiento y emoción de la imagen.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: El motivo introductorio de las cuerdas se sincroniza con la aparición del avión, posteriormente la melodía se desarrolla cuando *Hikaru* demuestra su felicidad.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada y de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en la tonalidad de MiM, manteniendo las relaciones dominante-tónica.
- Análisis armónico visual: La armonía suave y brillante se relaciona con la emoción y sentimiento de *Hikaru*.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Piano (solista), cuerdas y cortinilla.
- Análisis tímbrico visual: El timbre suave de esta instrumentación contribuye ampliamente a la expresión de las emociones y sentimientos de *Hikaru*.

#### Códigos formales:

- Posteriormente a la coincidencia formal donde la introducción de las cuerdas se sincroniza con la aparición del avión, la música y la escena mantienen formas independientes (ya que la música se repite). Cuando la cadencia de la música marca el final de la escena y el comienzo de otra distinta se producen también funciones estructurales.

#### Conclusiones:

- A pesar de que se escuchan en los episodios algunas piezas emocionales, no han tenido tanta relevancia argumental como las representativas de la acción hasta este momento, donde una pieza fraseológica no solo sirve para expresar las emociones de un personaje, sino también para que se produzca un mayor conocimiento del mismo, al entender mediante la música lo importante que es el avión para el protagonista. Para esta expresión emocional se utiliza un instrumento muy recurrido por el compositor para expresar las emociones, el piano, instrumento muy importante en otra banda sonora del compositor como es *The Door into the Summer* (1981).

#### **Comentarios a los episodios 4 y 5:** [Lynn Minmay – Transformation]

En la banda sonora de estos dos episodios encontramos algunas diferencias con respecto a los anteriores, lo que otorgan valor narrativo y pronominal a la música. Estos cambios vienen determinados por las diferencias argumentales, ya que durante el capítulo 4 y gran parte del 5 se entra en un arco narrativo en el que la nave *Macross* ha conseguido escapar

de los enemigos, haciendo un salto espacial hacia Plutón, por lo que durante la trama de estos episodios no hay acciones con mucho movimiento ni combates o peleas espaciales (salvo en el último tramo del episodio 5). Estos cambios se traducen en la música, en el caso del episodio 4, en una mayor utilización de las piezas emocionales y representativas de los sentimientos de los personajes. Este capítulo se centra en el desarrollo de los personajes de *Hikaru*, *Minmay* y su relación entre ellos mientras se encuentran perdidos por la nave. Presenciamos entonces una utilización frecuente de piezas emocionales y fraseológicas, expresivas de alegría, entretenimiento, tranquilidad, comicidad, amistad, felicidad, y algunas emociones puntuales más tristes, dramáticas o trágicas. Para esto se utilizan los instrumentos que no habían destacado en las piezas de acción, tales como las maderas (como la flauta o el oboe), las cuerdas, el piano, la guitarra acústica, o el xilófono, acompañados todos ellos por la guitarra en un estilo rítmico característico del compositor Kentaro Haneda. Otros elementos interesantes que escuchamos en este episodio son: la repetición del tema emocional del piano analizando (análisis 5), acompañando en esta ocasión una escena pacífica de la nave en la que los tripulantes comen tranquilamente; la utilización de los metales en escenas del espacio o relacionadas con la nave; la utilización de apuntes breves informativos; y la variación instrumental del *opening* interpretada por un solo de guitarra eléctrica que marca el final del episodio. Durante la primera parte del capítulo 5 seguimos escuchando estas piezas fraseológicas y expresivas de las emociones de los personajes (sobre todo de *Hikaru*) en escenas tranquilas y pacíficas. Una vez aparecen en este episodio los villanos, a los que se le vuelven a acompañar con los mismos toques de los metales que en los capítulos del 1 al 3, cambia la utilización de la música, apareciendo de nuevo las piezas de los metales representativas de la acción, combate y peleas (en las que se repiten las piezas analizadas en el apartado anterior en escenas muy similares), en las escenas que los enemigos vuelven a atacar y la *Macross* se defiende. A raíz de este cambio, las piezas repetidas de los vientos metales justifican su función pronominal como representativas de las acciones de combate y peleas espaciales. Además, la pieza analizada en el despegue de *Hikaru* vuelve a sonar acompañando el despegue de los aviones de la *Macross*, convirtiéndose así en una pieza exclusiva de esa acción. En este episodio destaca la utilización de una pieza nueva, con mucha densidad en los metales expresando sentimientos triunfales, épicos y heroicos cuando la *Macross* se transforma en un robot gigante para lanzar un ataque destructor a los enemigos. Encontramos entonces una banda sonora que distingue narrativamente la utilización de diferentes elementos musicales-visuales, creando y otorgando así más unidad al conjunto de la imagen/música.

*Historia pasada/Viaje espacial/Perdidos en la nave/Agua encontrada/De noche en la nave/El sueño de Minmay/Amanecer y búsqueda/Continuamos perdidos/Atún en el espacio/Salida al espacio/Tranquilidad en la nave/Canción de Minmay/Deseo de Minmay/Matrimonio dramático/De repente salvados/Cambio repentino (VO)*

*Sucesos pasados/La preparación del bar/Los dos solitos/Tristeza de Hikaru/Soledad de Hikaru/Salida espacial (VO)/Enorme flota enemiga/Charla en la habitación/Recuerdos y sueños/Puestos de combate/Ataque enemigo/Preparación de la Macross/Comienzo de transformación/Transformación de la Macross/Súper cañón destructor/Disculpas (VO)*

### **Comentarios a los episodios 6 y 7: [Daedalus Attack – Bye-Bye Mars]**

En estos episodios que siguen con el desarrollo del argumento, el viaje de vuelta a la tierra de la *Macross*, encontramos tanto escenas de transición y momentos pacíficos, como escenas de acción, combate, peleas o entrenamientos. Debido a esto, escuchamos de

forma variada (en mayor medida en el episodio 6) tanto temas de acción caracterizados por los metales, solos de guitarra eléctrica y ritmos de batería, como melodías emocionales expresivas de sentimientos pacíficos, tranquilos, alegres o felices. Para esta doble funcionalidad se recurre principalmente a una repetición temática tanto de los temas de acción analizados (cumpliendo las mismas funcionalidades, como el tema del despegue), como los otros temas emocionales que hemos ido escuchando en los anteriores episodios. Entre los temas de acción de este episodio escuchamos algunos temas dramáticos y otros triunfales y épicos (sensaciones expresadas en otras piezas), uno de los cuales se desarrolla mediante un solo de trombón, continuando así con la importancia en los instrumentos de viento metal. No obstante, la música emocional tiene más peso en el episodio 7. En este capítulo escuchamos varios temas fraseológicos y expresivos que sirven para darle más trasfondo y empatía al personaje de *Hayase*, que se enfrenta a una situación en la que tiene que superar su pasado. Estos temas emocionales que se interpretan mediante las cuerdas (con un solo expresivo del violón), el piano, el oboe o el corno inglés suenan también en las escenas de acción en las que aparece *Hayase*, indicando que lo más importante en ese momento no es la acción de batalla sino las emociones del personaje, su situación y su batalla interior. La música emocional es aquí más importante ya que sirve para conocer a un personaje e indicar su situación en la narración. Seguimos escuchando en este episodio algunos temas indicadores de la acción con los vientos metales, como la aparición de los enemigos o algunos combates. Otros elementos que seguimos escuchando en estos episodios son: apuntes musicales breves informativos de la trama, argumento y localizaciones; la utilización del mismo tema de la trompa en algunos resúmenes de episodio; momentos musicales con sensaciones de tensión, peligro o preocupación; y diferentes momentos de sincronía imagen-música.

*Dos meses después/Entrenamiento militar/Día de descanso/Saturno/Noche de despedida/Una foto/Emoción de Hikaru/La última noche/Preparación de la misión/Despegue de Valquirias/Llegada de los enemigos/Comienzo de la batalla/Las barreras/Enfrentamiento/Súper ataque Dédalo/Batalla ganada (VO)*

*Espionaje enemigo/Nuevo enfrentamiento/Encuentro con Minmay/Té con Minmay/Recuerdos de Hayase/Nave de reconocimiento, aterrizaje/Maniobras en Marte/Determinación de Hayase/Salida de Hayase/Enemigos escondidos/Emboscada enemiga/Combate por tierra/Misión de Hayase/Atrapada/Riber/Rescate dramático*

### **Comentarios a los episodios 8 y 9: [Longest Birthday – Miss Macross]**

En el capítulo 8 continuamos escuchando un uso de la banda sonora común a los anteriores. Las piezas de acción representativas de los combates interpretadas por el viento metal (repetición temática), se alternan con las piezas expresivas de emociones felices en las escenas más tranquilas, como el tema feliz de la flauta (con cierto tono pícaro), que también hemos escuchado en anteriores episodios. La música sigue justificando su función pronominal al acompañar al robot (transformado del avión) mediante el mismo tema que analizábamos en el apartado anterior cuando *Focker* se transformaba, sonando en esta ocasión cuando los soldados combaten transformados en robot. Otros elementos de este episodio son la utilización del piano en un sentido misterioso, la expresión de emociones heroicas y épicas, los apuntes breves, y de nuevo el solo de guitarra interpretando el tema del *opening* al final del episodio (también sucede en el episodio 9). En el episodio 9 se produce un uso de la música diferente debido al acontecimiento argumental que tiene lugar en la trama, el concurso de *Miss Macross*. Se interpreta que la música es principalmente diegética, acompañando las escenas y momentos del concurso, sucediéndose formas de paso a música extradiegética cuando la

escena cambia y vemos a los enemigos o *Hikaru* viendo el concurso desde los monitores de sus naves. Para este uso diegético se recurre a una repetición temática de las melodías escuchadas, dando unidad a la banda sonora, pero teniendo en estas escenas más funcionalidad figurativa (los casos tema del piano analizado, otros temas felices, u otros temas del viento metal). Otros elementos de este episodio son: los temas representativos de acción y combate; algunos temas nuevos; el recurso frecuente de los trémolos de cuerdas para expresar tensión; la utilización del xilófono de metal para figurar las sensaciones extrañas de los enemigos cuando ven a las jóvenes humanas; y algunos apuntes breves.

*Combates sin fin/En la ciudad/Enemigos/Reunión amenazante/Medalla de Hikaru/Naves destruidas/Hermosa Minmay/Problemas/¡Alerta!/Preparación, despegue y ataque/Combates en robot/Nuevo ataque/Cansancio tras la batalla/Emoción de Hikaru/Regalo (VO)*

*Cita con Minmay/Macross contest/Presentación/Premio/Salida sorpresiva/Concurso de belleza/Ataque sorpresa/Raras sensaciones/Jamis Marin/Hikaru ataca/Minmay ganadora/Despertar (VO)*

### **Comentarios a los episodios 10 y 11: [Blind Game – First Contact]**

En el episodio 10, debido a que la mayor parte de las escenas son las relacionadas con la acción y los combates, escuchamos un predominio de las piezas repetidas del viento metal representativas de estas acciones. No obstante, escuchamos otras piezas en otras escenas diferentes, como una pieza en sentido cómico, una flauta en tono místico, o un piano expresando una emoción trágica. Una de las piezas de viento metal expresa cierto desorden hacia el cruento combate que estamos viendo en la imagen, creando una unión narrativa y figurativa imagen-música. Seguimos escuchando en este episodio emociones y sentimientos heroicos e instrumentos como la guitarra eléctrica. En el capítulo 11, además de una mayor frecuencia de las piezas representativas de acción dedicadas en esta ocasión a la representación de los enemigos (mediante la repetición de los temas de estos), escuchamos otros temas más emocionales relacionados con *Hayase* (utilizando el tema del corno inglés), *Minmay* o *Hikaru*. Estas piezas emocionales se interpretan mediante una repetición de las piezas fraseológicas escuchadas hasta ahora. Así mismo, en este episodio escuchamos algunos temas misteriosos y preocupados, un tema feliz puntual, y una canción diegética interpretada por *Minmay* en su debut como *idol*. Tanto en este capítulo como en el anterior escuchamos diferentes apuntes musicales breves, algunos de los cuales marcan cambios de arcos argumentales. Seguimos comprobando así una banda sonora muy común al resto de la serie que se adapta a las diferentes partes y características narrativas que se van desarrollando en los diferentes episodios.

*Recuerdos/Combate/Planes malvados/Hikaru nervioso/Plantado/Operación enemiga/Confusiones/Ataque a la Macross/Calma/Salida enemiga/Tristeza de Hayase/Trampa/Emboscada/Hikaru al rescate/Combate a cuerpo/Extraterrestre al acecho*

*Primer contacto/Ataque, secuestro y combate/Capturados/Tristeza de Hayase/Soldado escondido/Pliegue espacial/Emoción de Minmay/Recuerdos de Minmay/Vida imaginada/Inmensa felicidad/Base enemiga/Robot camuflado/Amenazas/Protocultura/Historia de protocultura/Mi novio es un piloto (canción diegética)*

### **Comentarios a los episodios 12 y 13: [Big Escape – Blue Wind]**

La banda sonora de estos dos episodios continúa siendo similar a todo lo analizado hasta ahora. Las piezas repetidas representativas de la acción siguen siendo comunes en todas las escenas de combates y peleas, alternándose en algunos momentos con piezas emocionales y fraseológicas, que transmiten los sentimientos y pensamientos de los

personajes. En estas piezas emocionales destacan, por ejemplo, la larga pieza emocional en la conversación entre *Hikaru* y *Hayase* en el episodio 12, que representa el desarrollo y mayor profundidad de la relación, y los otros temas emocionales repetidos del oboe y el corno inglés. Así mismo, algunas emociones que también destacan son las heroicas, triunfales y épicas, que se expresan en las últimas piezas de los dos episodios (en la del episodio 13 interpretada por un solo de la trompa y el sintetizador). En estos capítulos también destacan la utilización de temas expresivos de misterio, tensión, peligro o preocupación, caracterizados algunos de ellos por la pieza repetida de la flauta. Continúan escuchándose solos de guitarra eléctrica, así como piezas con contrapuntos orquestales que expresan tensión y acción, por ejemplo, en las acciones de huida del episodio 12. En el capítulo 13 escuchamos de nuevo el tema de transformación de los aviones, aunque acompañando a otra escena distinta. En esta ocasión funciona como representativa de una acción de combate, pero pierde la función pronominal de un tema específico para una situación en concreto. Vuelve a tomar parte importante en estos dos episodios la interpretación diegética y extradiegética de la canción de *Minmay* (*Mi Novio es un Piloto*), y que empezará a utilizarse más a menudo en la banda sonora. Otros elementos que escuchamos son apuntes musicales breves, y los temas y motivos de los villanos que representan las apariciones y acciones de estos.

*Recuerdos pasados/Acecho/Preparados/Tensa huida/Huida/Atacados/Extraños experimentos/Atrapada/Tragedia del ejército/Nueva huida/Salida de la nave/Espías enemigos/Huida definitiva/Mi novio es un piloto/Contacto y regreso*

*Resumen/Espías de Zentradi/Desesperación/Incredulidad/Llegada a la ciudad/Los héroes/Mi novio es un piloto/El regreso de Hayase/Preparación de la operación/Transformación de la Macross/Combate con todo/Problemas enemigos/Llegada a la tierra*

### **Comentarios a los episodios 24 y 25: [Good-bye Girl – Virgin Road]**

En estos capítulos que están alejados de los anteriores, la trama se ha desarrollado lo suficiente para que las escenas de combates y peleas espaciales no sean tan comunes, alternándose en mayor medida estas escenas con los momentos tranquilos, pacíficos o emocionales. Por lo tanto, al igual que en los anteriores episodios, se alternan las piezas representativas de la acción –repetiendo las mismas piezas de los metales analizadas–, con las melodías emocionales y fraseológicas –entre las que destaca la pieza emocional del oboe. De igual manera, también se comparten otros elementos como los solos de guitarra eléctrica –variando también el *opening* al final del capítulo 25–, los apuntes musicales breves, y la canción diegética de *Minmay*. Así, sigue predominando una misma sonoridad, caracterizada por el ritmo de batería o el bajo eléctrico típico del compositor, así como el resto de instrumentos comentados, pudiendo resaltar en estos episodios la armónica, o la batería sola. Se destaca además en el episodio 25 la utilización de la música preexistente, en concreto la marcha nupcial, que representa la boda que vemos en la imagen.

*Historia pasada/Avión veloz/Triste despedida/Defensa y ataque/Ataque enemigo/Prisa de Hikaru/La última despedida/Soldad de Hikaru/Encuentro con Hayase/Amor a primera vista/Videojuego en serio/Enamorado/Enfado de Milia/Disparo decidido/Depresión de Hikaru/Conversaciones de amor*

*Viaje sin rumbo/Ataque de Milia/Amor por Milia/Refugiados depresivos/Hermosa Milia/Boda espacial/Tarta de bodas/Camino hacia la paz/Cariño y amor (canción diegética Minmay)/Combate en matrimonio/Contrataque de Hikaru, levantamiento enemigo/Matrimonio problemático (VO)*

**Comentarios a los episodios 35 y 36:** [*Romanesque – Farewell to Tenderness*]

En la banda sonora de los dos últimos episodios de la serie ocurre de manera similar a lo visto en los dos anteriores. Al encontrar menos escenas de acción –dado que la trama principal, la lucha contra *Zentradi*, ya se ha acabado–, son más presentes e importantes las piezas emocionales y fraseológicas. Además, justo en estos dos episodios se resuelven los desarrollos de los personajes y el triángulo amoroso entre *Hikaru*, *Minmay* y *Hayase*, por lo que este carácter emocional y sentimental rozando el dramatismo y la depresión justifica su importancia, tomando parte importante en el último episodio, aun cuando en este se desarrollan algunas escenas de acción y combates climáticos. Una de estas escenas es el último despegue y vuelo de la *Macross*, en la cual, tras un tema repetido de los metales expresando triunfalismo y heroísmo, se desarrolla una *Insert Song*, interpretando el *opening* y expresando una amplia heroicidad, sentimiento épico y mucha emoción desbordada hacia la *Macross* y su último ataque a la nave enemiga. De nuevo, se vuelve a utilizar una *Insert Song* en el anime para macar un momento narrativo importante, cargando además la escena en la que se escucha con mucha emoción, creando una banda sonora totalmente integrada con la serie. Así, tras estos elementos principales, los temas emocionales son los repetidos y escuchados a lo largo de la serie –como los temas del oboe, el corno inglés, las cuerdas o el violín–, al igual que los temas de acción y combate –como el tema de transformación o los solos de guitarra eléctrica– y los toques de los metales que representan a los enemigos. La *Insert Song* vuelve a tomar protagonismo al ser la última pieza escuchada, en esta ocasión se interpreta una pieza del piano con la voz de *Minmay*. Además, esta última canción se puede interpretar en forma de música interdiegética (escuchada solo por *Hayase* y *Hikaru*), que acompaña la despedida de *Minmay* y la persecución de su sueño, dejando solos a *Hayase* y *Hikaru*. Vemos de forma similar a otras obras cómo la música y los recursos típicos del anime son importantes y representativos en los finales de las series. Así, estos dos últimos episodios demuestran una banda sonora unificada y narrativa, que utiliza los mismos elementos durante toda la serie, pero varía y desarrolla otros elementos conforme a los nuevos componentes y desarrollos narrativos de las historias. Siguen resaltando otros elementos emocionales y sentimentales en determinados momentos, y se utilizan elementos narrativos como las músicas derivadas del *opening* o los temas repetidos durante toda la serie.

*Selva peligrosa/Preparando el asalto/Tristes recuerdos/Soledad de Minmay/Depresión de Minmay/Petición de Minmay/Por los recuerdos/Noche emocional/Triste mañana/Emboscada enemiga/Busca enemiga/Llegada de los refuerzos/Despegue de Hikaru/Preocupación/Nave enemiga, ataque a la ciudad/Trágica noche/Noche de paz (villancico diegético)/Sentimiento de Minmay*

*Tristeza de Hayase/Crecimiento de Minmay/Preparaciones al ataque/Rendición de Hayase/Tierra hermosa/Indecisiones/Misión de Hayase/Despedida de Hayase/Desesperaciones, despedidas/Destrucción/Hundimiento, combate/Al puente/¡Despegue!/Vuelo de la Macross (O)/Los últimos enemigos/Reencuentro, desamores y despedidas/Adiós (IS)*

## ARCADIA OF MY YOUTH (1982)

WAGA SEISHUN NO ARCADIA

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Película
- Producción: Yoshihiro Seki. *Toei Animation* y *Tokyu Agency*.
- Dirección: Tomoharu Katsumata
- Guion: Yooichi Onaka
- Obra original: Manga de Leiji Matsumoto
- Compositor: Toshiyuki Kimori
- Año de producción: 1982
- Duración: 130 minutos (2 horas y 10 minutos)
- Género: Aventura, drama, ciencia ficción, alienígenas, militar, piratas, espacio, guerra.

## 2. Argumento:

- La tierra ha sido conquistada por el malvado *Imperio Illumidus*. El *Capitán Harlock*, junto a un grupo que se convertirán en sus amigos para toda la vida, comienza su lucha contra esta tiranía que asola el planeta tierra, sin tener en cuenta el coste que la lucha tendrá sobre ellos, preocupándose solo por el ideal de devolver la libertad a los habitantes de la tierra.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas extraídas del CD de la banda sonora. [Al final vemos un análisis completo de las piezas del metraje de la película, derivadas de esta lista].

- |   |                                   |                                |
|---|-----------------------------------|--------------------------------|
| - 1. <i>Kanashimino Hoshi Tokaaga</i>     | 10. <i>Last Travel</i>            | 19. <i>Chikyuujin No Houki</i> |
| - 2. <i>Kaizoku no Tatakai</i>            | 11. <i>Jikan Wo Koeta Deai</i>    | 20. <i>Emeralda's Theme</i>    |
| - 3. <i>Kieteyuki Tomosibi</i>            | 12. <i>Hoshizora No Last Song</i> | 21. <i>To Toshiro (3)</i>      |
| - 4. <i>Kotoba Naki Teikou</i>            | 13. <i>Jyokyoku Yume Yaburete</i> | 22. <i>To Toshiro (2)</i>      |
| - 5. <i>PAST VISION</i>                   | 14. <i>Ho No Kawa O Kaete</i>     | 23. <i>To Toshiro (1)</i>      |
| - 6. <i>Tokaaga No Kiki</i>               | 15. <i>Albator 84</i>             | 24. <i>Eien No Ai</i>          |
| - 7. <i>Utsuyou Yasurunakanaru Nemuri</i> | 16. <i>Main Theme</i>             | 25. <i>Kestumei no Chikai</i>  |
| - 8. <i>Yūyo No Shi</i>                   | 17. <i>Arcadia, Gou Hasshin!</i>  | 26. <i>Taiyou Wa Shinanai</i>  |
| - 9. <i>Last Travel (Music Box)</i>       | 18. <i>Dokuro O Hata No Agete</i> | 27. <i>Taiyou Wa Shinanai</i>  |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- En este largometraje escuchamos una banda sonora variada que se adapta al discurso narrativo de las imágenes, indicando las diferentes partes de la trama, pero siendo las más importantes las acciones principales de los personajes, así como sus emociones, pensamientos y estados de ánimo. La banda sonora también representa el carácter general de la película. De esta manera, escuchamos una utilización puntual de la música (pero no obstante de mucha duración en algunas escenas) que presenta personajes, indica acciones de combate, representa emociones, indica otras acciones como huidas, persecuciones y despegues; estructura partes argumentales como los cambios de localizaciones, funciona informativamente sobre elementos argumentales de la imagen, y refuerza sensaciones de tensión, peligro, miedo y alerta que se presentan en muchas escenas. Con todo, uno de los simbolismos más importantes de la música es que figura el carácter dramático, depresivo y la dureza de la guerra y las ocupaciones militares. A esto, se le suma en muchas ocasiones otras emociones épicas, intimistas, heroicas y reflexivas, que tienen mucho peso en la trama y en la forma de ser de los protagonistas del film. Vemos así una banda sonora variada que se usa con muchos fines en la película y que contiene elementos simbólicos que dan profundidad al conjunto. Uno de estos elementos es la utilización y adaptación de cuatro obras pertenecientes a la música clásica preexistente (ver último apartado



del análisis), que dan variedad a la música y refuerza la simbología de las escenas en las que se utilizan. Se produce en muchas ocasiones un paralelismo sutil entre la música y la imagen, no marcando los movimientos de dentro de esta, sino su estructuración, sus partes o los cambios en el comportamiento y diálogos de los personajes. Se produce constantemente una repetición temática pronominal de situaciones comunes. Por ejemplo, algunas de las escenas de acción utilizan el mismo tema, toda la batalla final se desarrolla con una misma melodía; y los momentos más emocionales usan un mismo tema en común. Esto reafirma la funcionalidad narrativa de la banda sonora y la unión música-imagen. Al igual que otras obras anime televisivas de la época, se utilizan dos *Insert Song* (una de forma diegética con paso a extradiegética), que marcan elementos argumentales y emocionales importantes. Se utiliza también algunos apuntes breves que marcan elementos de la imagen. Otros recursos interesantes son la utilización del viento metal y elementos rítmicos para figurar las acciones bélicas y militares. En resumen, estamos ante una banda sonora que contiene tanto elementos diferenciadores como comunes con las músicas utilizadas en otras series y películas coetáneas.

### **Análisis general de la banda sonora**

Esta banda sonora utiliza una instrumentación orquestal, de la que se hace tanto un uso completo como de diferentes instrumentos en solitario (por ejemplo, escuchamos solos de trompeta u oboe). No obstante, tienen un especial peso tanto las cuerdas como las maderas o los metales. Destacan otros instrumentos puntuales como el piano, los timbales, la guitarra, las voces de las canciones y los sonidos electrónicos que se asemejan a otras obras del compositor de años próximos. Tiene también importancia en algunos momentos la batería. Escuchamos además una pieza rock que representa acción y atracción hacia la escena de combate, de forma similar a otras obras coetáneas.

Debido a la variedad de la banda sonora, escuchamos tanto piezas fraseológicas y expresivas como rítmicas. Son quizá las fraseológicas las que más destacan por su fuerte utilización emocional en el establecimiento del carácter de la película y personajes. Al utilizar una orquesta al completo, escuchamos piezas que se componen mediante efectos y mucha variación entre los instrumentos y voces. De igual manera, la armonía se presenta de forma variada, aunque son más comunes las sonoridades menores que representan el dramatismo, depresión y dureza de la trama y las escenas. En algunos momentos de peligro o tensión se utilizan sonoridades disonantes.

### **Análisis *musivisual* de cuatro escenas**

Analizamos a continuación cuatro escenas que ejemplifican lo más característico e importante de lo comentado anteriormente.

#### **1. Escena “Sacrificio desesperado” [Pertenece a la pieza del CD *Ein no Ai*]**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque 5
- Título de la película: *Arcadia of My Youth*

- Descripción del bloque: *Harlock* se lanza al rescate de *Maya*, una de las voces de la rebelión de los terrestres, aun a costa de sacrificarse a sí mismo y perder un ojo en la lucha con los soldados para rescatarla.
- Franja temporal: 45:52-48:01

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Caracterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música cumple varias funciones. A la misma vez que caracteriza y representa el concepto del “sacrificio propio por el bien de otros” mediante una función pronominal (ya que este tema se usa siempre que aparece este concepto o situación); también realiza una función prosopopéyica-descriptiva, expresando las emociones y sentimientos de los personajes *Maya* y *Harlock* (mediante una música altamente emocional y fraseológica). También realiza una función emocional porque pretende crear estas emociones en el espectador, el cual empatiza con los personajes y con el sacrificio de *Harlock* para salvar a *Maya*.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo fraseológico y expresivo, caracterizada por el grado conjunto, los saltos expresivos, una amplitud dinámica y un registro amplio. La pieza se forma (como podemos ver en la siguiente imagen) mediante la presentación de la melodía principal, posteriormente unos desarrollos de frases cortas derivadas de la melodía principal entre las flautas, los violonchelos y los metales; tras esto se produce otra repetición de la melodía principal en las cuerdas. En la siguiente imagen vemos todas las partes de la melodía en la escena, produciéndose una repetición de los últimos compases y de la melodía principal.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante un tema principal que, mediante una función pronominal, representa y caracteriza el sacrificio por el bien de otros. Por ejemplo, suena en la escena en la que el antepasado de *Harlock* se sacrifica por el bien del antepasado de *Tochiro*. Posteriormente se repite en escenas similares que exponemos detalladamente en el último apartado de este análisis.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de 95 pm (sin patrones rítmicos marcados), que se relaciona con las emociones, sentimientos de los personajes y el poco movimiento en esa parte de la escena.
- Tipo de sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: Los puntos de sincronía que se produce se relacionan con la igualdad formal de la imagen y la música (ver códigos formales).

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada y de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en la tonalidad principal de Re menor, manteniendo las relaciones dominante-tónica y produciéndose una modulación al relativo Fa Mayor, lo que otorga riqueza sonora y movimiento a la imagen/pieza.
- Análisis armónico visual: Tanto la armonía menor y mayor en colores brillantes contribuyen ampliamente a la expresión de las emociones, el sentimiento de sacrificio y la empatía con los personajes.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta al completo. Con especial importancia en las cuerdas, trompeta, flauta, chelos y metales.
- Análisis tímbrico visual: De forma general, tanto el color de las cuerdas como el de las maderas se relacionan con las emociones, mientras que la flauta representa al personaje de *Maya* y los metales representan a *Harlock*.

#### Códigos formales:

- En este caso se produce una igualdad y paralelismo sutil entre las formas de la imagen y la música, que contribuye ampliamente a la conjunción imagen-música y al refuerzo de las emociones. La melodía comienza cuando *Harlock* recibe el disparo que le hace perder el ojo, la melodía de la flauta coincide cuando *Maya* se esconde de los disparos y *Harlock* sale en su busca, el puente de los chelos se relaciona con los soldados esperando para ver qué es lo que ocurre, la siguiente melodía de la flauta representa a *Maya* agazapada y escondida en una esquina, la entrada de los metales y el contrapunto con las maderas marca la llegada de

*Harlock* al lado de *Maya* y la conversación entre ambos, la última parte de los chelos coincide cuando *Harlock* cruza con *Maya* y esta le dice que se aleje, la melodía principal se repite cuando *Harlock* se niega a abandonar a *Maya*. Vemos aquí una igualdad entre la imagen y la música que contribuye a la unión de ambas. La música se establece como un elemento importante de la película.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena varias de las características de la banda sonora: un tema que representa una situación y elemento narrativo determinado, la utilización de la orquesta, la representación emocional y carácter reflexivo de la trama, y el uso de la música como un elemento importante en la construcción global de la película.

## **2. Escena “De vuelta a la tierra”**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 10
- Título de la película: *Arcadia of My Youth*
- Descripción del bloque: *Harlock* llega de nuevo a la tierra tras el intento fallido de rescatar y salvar al planeta *Tokagha*. Se convierte entonces en un líder de la rebelión contra la opresión de la raza *Illumidus*.
- Franja temporal: 01:29:01-01:30:15

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes, sonidos de la imagen y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En el caso de esta escena la música indica un elemento narrativo, la llegada de *Harlock* a la tierra (mediante la utilización de su leitmotiv), a la misma vez que representa y expresa emociones y sensaciones heroicas y épicas hacia la llegada del héroe, representando así también su intención de rescatar la tierra ya que no ha podido salvar al planeta *Tokagha*.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: A pesar de algunos elementos fraseológicos que se perciben en la pieza, la melodía principal tiene un amplio sentido rítmico, de carácter marcial, marcado por las figuraciones rápidas y los saltos de quinta, que representan la llegada del héroe. La pieza se forma mediante

varias repeticiones y desarrollos de la melodía principal que vemos a continuación y que exponemos en el análisis formal.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante una melodía cuyos motivos constituyen el leitmotiv que representa tanto al capitán *Harlock* como la nave *Arcadia*, y que suenan en varias ocasiones en las apariciones de estos elementos a lo largo de la trama. En el último apartado del análisis también se detallan estas apariciones del leitmotiv.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un ritmo marcial, con importancia en el timbal y el desarrollo rítmico de las cuerdas acompañantes, en un tempo andante de 100 pm que se relaciona con la representación militar de la llegada del capitán *Harlock* y la llegada del héroe.
- Tipo de sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: Se producen puntos de sincronía que se relacionan con la conjunción formal entre la música y la imagen. Un punto de sincronía blanda que se produce es la finalización del primer motivo de trompeta (tercer compás) cuando aparece la tierra en escena.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acorde: Acordes tríada y acordes de séptima
- Análisis armónico musical: Tanto la pieza como la melodía principal se desarrollan en una tonalidad estable de Sib Mayor con algunas inflexiones a Do menor y Sol menor.
- Análisis armónico visual: La armonía clara y brillante contribuye a la expresión marcial de la llegada militar del héroe.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta. Trompeta, timbales, cuerdas, y metales como instrumentos importantes.
- Análisis tímbrico visual: La trompeta se relaciona con el personaje de *Harlock*, la llegada del héroe y la sensación heroica, marcial y militar de la escena.

#### Códigos formales:

- Se vuelve a producir en este caso una igualdad formal entre la música y las imágenes. La pieza y llamada de la trompeta comienza cuando *Harlock* llega al planeta y se ve la tierra en la imagen, la presentación del tema en las cuerdas y su desarrollo coincide cuando los enemigos se enteran de su llegada, el crescendo y

presentación del tema principal en la trompeta suena cuando los enemigos esperarán respetuosamente a *Harlock* sin atacarlo en el espacio.

Conclusiones:

- En el análisis de esta escena vemos cómo los metales, en especial la trompeta, figuran los elementos militares de la trama y como en determinados momentos se expresan emociones heroicas, épicas y triunfantes que crean más atracción hacia las imágenes. Comprobamos así la variedad de la banda sonora entre las emociones más dramáticas y trágicas y los momentos más épicos, heroicos y atractivos, produciéndose más empatía con los personajes al tener diferentes capas emocionales.

**3. Escena “Determinación de *Emeralda* y muerte de *Maya*” [Pertenciente a la pieza del CD *Kieteyuki Tomosibi*]**

Datos generales del bloque:

- Bloque 11
- Título de la película: *Arcadia of My Youth*
- Descripción del bloque: En una trágica escena vemos cómo *Emeralda* se unirá a *Harlock* en la lucha por la libertad de la tierra, así como la muerte de *Maya*, lo que será la chispa que encenderá el siguiente combate entre *Harlock* y el comandante *Zeda*.
- Franja temporal: 01:33:24-[01:34:33]-01:36:24

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Desde un segundo plano, asciende a un primer plano

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música preexistente y música original. Se usan las dos seguidas, pertenecientes cada una a una parte de la escena.
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la música vuelve a cumplir varias funciones. Por un lado, representa al personaje de *Emeraldas* y el discurso por la tiranía de *Illuminus* (para lo cual se usa la Suite No. 2 *Peer Gynt* de Eduard Grieg, en concreto la melodía de la parte IV, *Solvieg's Song*). Por otro lado, la pieza posterior cumple una función pronominal del concepto y situaciones de muerte en la trama de la película, ya que suena en numerosas ocasiones en las que se producen algunas muertes importantes. De igual manera, se produce una función emocional de la tristeza y tragedia de los personajes hacia la muerte de *Maya*, así como la creación de dicha emoción trágica en el espectador.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Tanto la melodía extraída de la Suite de Grieg (de la cual solo hemos aportado en la siguiente imagen la frase más importante), como la melodía original de la muerte de *Maya*, son de tipo fraseológico y expresivo. La parte que consideramos más importante, la muerte de *Maya*, se forma mediante la presentación de unos motivos del fagot sobre el acompañamiento de las cuerdas y el posterior desarrollo de dicha melodía en el fagot, que expresa la tragedia por la muerte de *Maya*. En la siguiente imagen vemos tanto la frase importante de la música preexistente como el acompañamiento de las cuerdas y el culmen melódico de la melodía del fagot.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso volvemos a tener un tema importante (melodía del fagot), que representa en función pronominal las muertes de la trama, sonando en varias de las muertes de los personajes, como por ejemplo la del padre de *Harlock*. En la última parte del análisis también se detallan las demás apariciones de dicho tema.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo lento de 78 pm sin elementos rítmicos, lo que se relaciona con el poco movimiento y emociones de la escena.
- Tipo de sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: Al igual que las escenas anteriores los puntos de sincronía se relacionan con la conjunción formal (ver códigos formales).

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acorde: Acordes tríada y séptima
- Análisis armónico musical: La melodía principal del fagot se presenta en una tonalidad estable de La menor.
- Análisis armónico visual: La tonalidad menor contribuye a la expresión trágica y triste de la muerte de *Maya*.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta, con especial importancia en las cuerdas y el fagot

- Análisis tímbrico visual: El timbre y color del fagot se relacionan con lo fúnebre y el sentimiento grave y trágico de la escena.

Códigos formales:

- En este caso se vuelve a producir una igualdad formal. La melodía de *Peer Gynt* se relaciona con la aparición de *Emeraldas*, sus palabras y las palabras de *Maya*. La melodía del fagot y acompañamiento de cuerdas (que empiezan en el 01:34:33) coincide cuando *Harlock* coge a *Maya* entre sus brazos y esta muere diciendo sus últimas palabras, el culmen de la pieza coincide cuando *Tochiro* dice unas palabras para que la muerte de *Maya* no sea en vano.

Conclusiones:

- Volvemos a ver un tema altamente emocional que representa un elemento narrativo importante de la trama de la película. Vemos también las características orquestales, así como el uso de la música clásica preexisten que se utiliza varias veces a lo largo del metraje.

**4. Escena “La toma del Buque Insignia” [Pertenece a la pieza del CD *Arcadia, Guu Hasshin!*]**

Datos generales del bloque:

- Bloque 13
- Título de la película: *Arcadia of My Youth*
- Descripción del bloque: *Harlock*, que ha conseguido derrotar a *Zeda*, no quiere huir sin atacar antes el buque insignia de la flota de *Illumidus* y advertirles de que no lo persigan en su nueva aventura pirata por el espacio.
- Franja temporal: 01:53:34-01:56:00

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música indica el nacimiento del *Pirata Espacial Harlock*, quien no le teme a nada y prefiere atacar antes que huir. La música sirve también en este momento para expresar el nuevo carácter de *Harlock* (función prosopopéyica-caracterizadora) así como sensaciones heroicas, épicas y atractivas hacia la acción de ataque y combate que está tomando lugar.



Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En este caso estamos ante una pista musical larga que contiene tanto elementos rítmicos como elementos fraseológicos, siendo los más importantes los elementos rítmicos, en este caso los de la melodía principal, que otorgan ritmo y la sensación de atracción hacia el combate. La pieza se forma mediante la constante repetición y desarrollo del tema rítmico principal de la trompeta, así como el puente y desarrollo melódico de las cuerdas en sentido fraseológico. En la siguiente imagen vemos tanto la melodía principal de la trompeta, que se repite en varias ocasiones, como los motivos de las cuerdas que funcionan como un segundo tema de la pieza.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se produce una audición única de este tema, que marca el nacimiento de un nuevo elemento narrativo, el *Pirata Harlock*. No obstante, los motivos de este tema derivan de la melodía del análisis anterior, que representaba al *Capitán Harlock*. Así, que se utilicen los mismos motivos (o leitmotiv) simboliza tanto el nacimiento de un nuevo *Harlock* como la transformación de un *Harlock* a otro *Harlock*, de *Capitán* a *Pirata*.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis tímbrico visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un ritmo elevado de 120 pm, con alto ritmo en la batería, que se relaciona con las acciones de combate de la escena, el movimiento, y la sensación de atracción hacia dichas acciones.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: Durante la escena, muchos cambios de planos e imágenes se sincronizan con el desarrollo musical, ritmo y cambios de los compases. La introducción en escalas de las cuerdas comienza sincronizadamente cuando *Harlock* decide abordar el barco, el tema principal de la trompeta coincide cuando el enemigo lo avista y comienza a atacarlo, una de las melodías de las cuerdas coincide con los enemigos hablando de los problemas de atacar la nave, el tema principal suena cuando vemos de nuevo a *Harlock*, un tema puente de los metales transmitiendo epicidad suena cuando *Harlock* ve una posibilidad de atacar y abordar el buque causando más daño, la repetición del puente coincide con la nave de *Harlock* dirigiéndose a la nave enemiga, posteriormente se desarrolla la melodía de las cuerdas (mostrada en la imagen) cuando las naves enemigas no consiguen acertar a *Harlock*, la melodía principal suena de nuevo cuando *Harlock* ataca la nave y consigue entrar y matar a su general.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal influencia del rock
- Tipos de acordes: Acordes tríada y acordes de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla mediante varias modulaciones armónicas que otorgan riqueza sonora a la música. La melodía principal de la trompeta se desarrolla en la tonalidad de La menor, mientras que la melodía de las cuerdas se desarrolla en Reb mayor.
- Análisis armónico visual: La variación y modulación armónica otorga dinamismo y se une con el movimiento y acción de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas, batería, bajo eléctrico, trompeta, timbales, metales y maderas.
- Análisis tímbrico visual: La trompeta vuelve a relacionarse con el protagonista *Harlock*, ya sea el capitán o el pirata.

#### Códigos formales:

- Se vuelve a producir en esta escena conjunción formal entre la música y la imagen cuyos puntos y partes en común se han aportado en el análisis rítmico.

#### Conclusiones:

- Lo más importante de la música de esta escena es que se produce el desarrollo de una pieza en estilo rock que se asemeja mucho en sonoridad a otras piezas y bandas sonoras de años similares, sobre todo a las de las series anime de televisión. Destacamos también las conjunciones formales que se producen entre las escenas y las piezas musicales, lo que reafirma tanto la importancia de la música como su utilidad en el refuerzo, expresión y complementación de elementos narrativos y emocionales. Con respecto a esto último, también se destaca la “transformación” musical de un personaje a otro que se ha indicado, lo que continúa afirmando a la música como un componente narrativo.

#### **Análisis, comentarios y partes musicales en el discurso del largometraje**

Analizamos a continuación toda la música, piezas y pistas musicales que aparecen a lo largo de la película y las cuales derivan de las piezas del CD puestas anteriormente. Este análisis nos servirá para ver la cantidad de música utilizada, así como las características de cada pista musical, dónde aparecen y con qué sentido y simbología narrativa se escuchan los diferentes temas característicos de situaciones. Así mismo también indicamos la utilización de la música clásica preexistente. Esto nos servirá también para ver la variedad y dinamismo de la banda sonora.

La música en esta película se utiliza en un total de 55 escenas.

##### *1. Sinfonía del nuevo mundo. Dvorak, Sinfonía N°9*

La utilización de esta pieza preexistente simboliza el “nacimiento” de un nuevo mundo y una localización importante en la que se encuentra el antepasado de *Harlock*. La localización aparecerá después en la trama.

2. *Cordillera Tenebrosa*

Pieza destinada a la expresión de tensión y cierto miedo mediante efectos orquestales, acompañando al antepasado de *Harlock* volando por la cordillera.

3. *Batalla perdida*

Aquí suena por primera vez la melodía del fagot que hemos llamado el *Tema de la Muerte* (análisis 3), y que simboliza la tristeza y el dramatismo de la muerte del antepasado de *Harlock* en esta escena.

4. *Mi Arcadia (créditos)*

En esta escena se hace una mezcla entre una pieza original y las notas del primer movimiento de la Sinfonía N°5 de Gustav Mahler, que simboliza el comienzo de la película y de la trama. En la pieza original se desarrolla una fanfarrea y notas en la trompeta que se interpretarán como el leitmotiv de *Harlock* (protagonista del film) y que escucharemos en varias ocasiones a lo largo del metraje.

5. *Canción por la tierra*

Escuchamos en esta escena la primera *Insert Song* de la película que empieza de forma diegética y después pasa a extradiegética. Representa el canto a la supervivencia y resistencia de la tierra y de sus habitantes. Una variación instrumental de esta melodía cantada funcionará como *Tema de Maya* o el *Tema de la Supervivencia* y lo escucharemos en varias ocasiones.

6. *Acorralado*

Una pieza interpretada por los metales graves y las cuerdas disonantes. Aparece el leitmotiv de *Harlock*, que representa la tensión del arresto al propio *Harlock* y la tensión de la conversación que se está manteniendo.

7. *Nuestro Mañana*

Se produce aquí la primera audición de la variación instrumental de la *Insert Song* anterior. Se caracteriza por el desarrollo melódico en un sonido electrónico, representa a los grupos de la resistencia que vemos en la imagen, así como el rescate de *Harlock*. Esta pieza pretende crear emociones en el espectador.

8. *La llegada de Harlock*

Una pieza de tensión interpretada por las cuerdas y las maderas transmiten nerviosismo y cierta heroicidad a la llegada de *Harlock* al cuartel enemigo.

9. *Harlock Peligroso*

Las maderas expresan misterio cuando se habla de *Arcadia* y del peligro que supone *Harlock*.

10. *Extraño conocido*

Se utiliza la música para la presentación de un personaje secundario, *Tochiro*, mediante un solo heroico de trompeta.

11. *Crueldad alienígena*

Tema de tensión cuando los soldados de *Illumidus* humillan a *Tochiro*.

12. *Combate entre soldados*

Suena un tema rítmico y ágil con importancia en los timbales, que representa la acción de combate y funciona como *Tema de Combate* que escucharemos en varias ocasiones.

13. *Conexión de los recuerdos*

La música indica la visión de los recuerdos de *Tochiro* y *Harlock*, siendo un tema de acción que representa el combate aéreo. Adapta algunas notas de la *Sinfonía del Nuevo Mundo*, que acompaña de nuevo al antepasado de *Harlock*. Se produce un paralelismo con la forma y desarrollo de la escena.

14. *Sin rendición*

Uno solo del oboe que funciona como *Tema de la Lucha* expresa dramatismo a la acción constante de la lucha por la supervivencia y la tragedia de esta continua batalla.

15. *Combate aéreo escondido*

Se hace una repetición temática del tema de la *Cordillera Tenebrosa*, que representa la acción de combate, produciéndose un paralelismo con la imagen y sonando unas trompetas en tono heroico.

16. *Huida de la Batalla*

Segunda audición del *Tema de la Muerte* con la melodía triste del fagot, acompañando la huida de la batalla de los personajes, sabiendo que morirán por ello.

17. *El Sacrificio Mutuo*

Primera audición del *Tema del Sacrificio* (análisis 1) mediante una melodía emocional de las cuerdas, que representa el sentimiento de los personajes al sacrificarse por el bien de otros. Lo escucharemos en varias ocasiones más.

18. *Conversación con Harlock*

Una pieza tensa y dramática con gran presencia de las maderas acompaña una conversación con *Harlock* en la que le piden atacar y acabar con el planeta *Tokagha*.

19. *Emeraldas*

Tema de presentación del personaje de *Emeraldas*, utilizándose las notas de la Sinfonía de Mahler, representando una nueva línea temática y personaje importante.

20. *Lucha en Peligro*

Escuchamos otra aparición de la variación instrumental electrónica de la primera canción, que representa la tristeza de que la lucha por la libertad puede estar en peligro.

### 21. *Harlock al ataque*

Se produce otra audición del *Tema de Combate* escuchado anteriormente y que aquí acompaña una escena similar en la que *Harlock* lucha contra unos soldados.

### 22. *Sacrificio Desesperado*

Escuchamos aquí la aparición más importante del *Tema del Sacrificio* en la escena en la que *Harlock* se sacrifica por *Maya*. Esta es la escena analizada en el análisis 1.

### 23. *Encuentro*

Unas cuerdas en tono dramático representan el encuentro de los personajes principales, *Harlock*, *Emeraldas* y *Tochiro*. También representa el inicio de sus conversaciones para la revolución.

- Se produce aquí un apunte breve de unos pocos segundos donde unas notas dramáticas refuerzan un ataque a *Maya* en los sueños de *Harlock*.

### 24. *Robo por supervivencia*

Repetición del *Tema de la Lucha* mediante el oboe, que representa la lucha continua del pueblo (y soldados) oprimidos cuando hablan de robar la nave para rescatar a su planeta.

### 25. *Reunión por la Supervivencia*

En esta escena se produce una variación melódico-instrumental del *Tema del Sacrificio* cuando se determinan a ir a rescatar al planeta *Tokagha*. Esto anticipa los sacrificios que llevará el desarrollo de esta acción.

### 26. *Vuelo por la victoria*

Tema rítmico y precipitado de los metales que acompaña la acción bélica de la imagen y la salida del planeta tierra.

### 27. *La Nave Arcadia*

Se presenta en esta escena la nave espacial *Arcadia*. Se utiliza de nuevo el leitmotiv del capitán *Harlock*, convirtiéndose también en el leitmotiv de la nave. Representa la importancia que esta nave supondrá para *Harlock*.

### 28. *Despegue de Arcadia*

Se produce una variación melódica del *Tema de Combate* que acompaña la salida de la nave de su base y la destrucción que causa dicha salida.

### 29. *Salida de Arcadia*

Siguiente audición del tema electrónico derivado de la canción que simboliza la salida de *Arcadia* en busca de la lucha por la libertad, coincidiendo también con la escena en la que *Maya*, voz de la rebelión, dice unas últimas palabras antes de que la arresten.

30. *Mujeres Apresadas*

Variación del *Tema de Combate*, expresando más tensión, preocupación y dramatismo al arresto de *Maya* y *Emeraldas*.

31. *Pelotón de fusilamiento*

Nueva audición del *Tema de la Lucha* representando el inminente fusilamiento de los personajes, anticipando también la inminente lucha del pueblo para evitar el fusilamiento. Escuchamos también una melodía dramática y triste de las cuerdas.

32. *Apunten*

Un bajo eléctrico con efectos en otros instrumentos refuerza la tensión hacia los soldados apuntando para fusilar a *Maya* y *Emeraldas*.

33. *Contraataque de la Rebelión*

Música dramática cuando el pueblo y los soldados de *Tokagha* atacan a los soldados, evitando así la muerte de las mujeres.

34. *Muertes por la Libertad*

Suena de nuevo el *Tema de la Lucha* acompañando la constante lucha del pueblo. La melodía dramática de las cuerdas expresa la tristeza de algunas muertes.

35. *La bandera de Arcadia*

Tema heroico y épico con los leitmotiv de *Harlock* (y *Arcadia*) y el tema de la Sinfonía Nº5 de Mahler cuando se produce oficialmente el nacimiento de la nave *Arcadia* como símbolo de la lucha por la libertad.

36. *El Planeta Tokagha*

Toques tensos en el fagot indican la llegada a *Tokagha*.

37. *Desolación de Tokagha*

El *Tema de la Lucha* del oboe adquiere aquí unos toques más dramáticos, representando la lucha constante de *Tokagha* y la desolación y depresión que ha causado dicha lucha.

38. *Muerte de Tokagha*

Vuelve a repetirse el *Tema de la Lucha* (que acompañará todo este bloque de *Tokagha*), representando la muerte que hay en este planeta. Una variación más feliz representa la aparición de los soldados resistentes en *Tokagha*.

39. *Masacre escondida*

Un tema dramático de los metales expresa tensión cuando se enteran de que destruirán el planeta *Tokagha* mediante una bomba de gravedad.

40. *Destrucción de Tokagha*

Las cuerdas a modo de marcha y toques fúnebres figuran la muerte y destrucción del planeta *Tokagha*.

#### 41. *Cruzando del Infierno*

Vuelve a sonar aquí el *Tema de la Muerte* del fagot, representando la desolación de la localización que se ven obligados a cruzar. Además, se indica con la música que fue en ese lugar donde murió el antepasado de *Harlock*. A la vez, este tema representa la dureza de la travesía y la muerte de la niña de *Tokagha*, *Mira*, que era la última mujer de la raza *Tokagha*, por lo que el tema también representa la inminente extinción de la raza.

#### 42. *Los Últimos de Tokagha*

Se utiliza aquí otra pieza de la tradición clásica, el Adagio en Sol menor de Albinoni, que representa la muerte, desaparición, funeral y suicidio de los últimos hombres de *Tokagha*, acabando así la raza de este planeta.

#### 43. *De Vuelta a la Tierra*

Leitmotiv de Arcadia y *Harlock* en tono heroico y épico cuando llegan de nuevo a la tierra. Escena analizada en el análisis 2.

#### 44. *La Tumba de Zol*

Un solo de trompeta varía la melodía del oboe del *Tema de la Lucha*. Indica la muerte y tumba de *Zol*, otro de los últimos de *Tokagha* que murió en la revuelta del rescate de *Maya* y *Emeraldas*.

#### 45. *Determinación de Emeraldas y Muerte de Maya*

Tema analizado en el análisis 4. Después de la introducción de *Peer Gynt* (música preexistente), escuchamos el solo del fagot que representa la muerte, *Tema de la Muerte*, y que ya hemos escuchado en varias ocasiones.

#### 46. *Amenaza de Combate*

Tema de los metales escuchado en varias escenas de tensión y que representa la tensión de la amenaza de la batalla. Suena una batería rítmica anticipando la batalla y acción que tendrá lugar en el final de la película.

#### 47. *Partes con la Bandera de la Libertad*

Nueva audición del *Tema del Sacrificio* que acompaña la salida de la nave del planeta y representa los sacrificios que se han realizado hasta llegar a esa situación. Tiene sentido también en esta escena ya que, a modo de voz en off, escuchamos unas palabras de la difunta *Maya* a favor de la lucha por la libertad. Recordamos que *Maya* murió por esta causa tras las heridas recibidas en su liberación.

#### 48. *Comienza la batalla*

Un patrón rítmico de marcha militar en las cuerdas y los toques del viento metal figura la batalla espacial inminente.

49. *Enfrentamiento*

Se repite el tema anterior, el cual será el *Tema de la Batalla* que acompañe toda la batalla en la última parte del film y que en esta escena representa la preparación de los contrincantes.

50. *Batalla Espacial*

Tras una introducción de las cuerdas se repite el *Tema de la Batalla* en el comienzo de la batalla entre las naves espaciales de *Harlock* y de *Zeda*.

51. *El Ojo de la Unión*

Se repite el *Tema de Batalla* y unas cuerdas emocionales representan la emoción de *Tochiro* y *Harlock*, ya que están luchando juntos por una misma causa al igual que sus ancestros, los que vimos en los recuerdos de la primera parte de la película.

52. *Abandono de la Nave*

El fagot toca el *Tema de la Muerte* cuando los tripulantes de la nave enemiga abandonan la nave, siendo el comandante *Zeda* el único que se queda, representando así la muerte de dicho comandante cuando estrelló su nave contra la de *Harlock*.

53. *La Toma del Buque Insignia*

Tema de acción analizado en el análisis 4, con batería y sensación atractiva por la nueva decisión de *Harlock* de atacar el resto de la flota en lugar de huir. Se expresan también sentimientos heroicos y épicos. Escuchamos un bajo eléctrico similar a otras obras de la época.

54. *Final sin Ovación*

Vuelva a sonar el Adagio de Albinoni en el funeral que le realizan a *Zol*, *Mira* y *Maya* tras la victoria contra la flota de *Illumidus*.

55. *Adelante, Arcadia de Mi Juventud*

Suena la última pieza de la banda sonora, la cual es una *Insert Song* que también funciona como *Ending* y suena durante los créditos finales. La pieza suena en un estilo rock similar a la época y sus características musicales representan el final agri dulce y emocional de la trama.



*FIST OF THE NORTH STAR* (1984)

## HOKUTO NO KEN

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 109
- Episodios analizados: 18 [Nº1-13, Nº27, 48, 80, 93 y 108]
- Producción: Yoshio Takami. *Toei Animation* y *Fuji Television Network*
- Dirección: Toyoo Ashida
- Guion: Toyoo Ashida y varios por episodio
- Obra original: Manga de Buronson y Tetsuo Hara
- Compositor: Nozomi Aoki
- Año de producción: 1984 (Emitido hasta 1987)
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Acción, aventura, drama, romance, ciencia ficción, torneo, artes marciales, postapocalíptico

## 2. Argumento:

- En un futuro postnuclear, la raza humana ha dado muchos pasos. La gente normal se ha convertido en esclavos mientras gigantes genéticamente modificados gobiernan el mundo. La pólvora es una memoria distante y las artes marciales es la única arma con la que un hombre puede contar. Dos escuelas se enfrentan una con la otra en la batalla por el dominio: *Hokuto* y *Nanto*. *Kenishiro* es el legítimo sucesor de la escuela *Hokuto*, mientras que *Shin* lo es de la *Nanto*. *Shin* roba a la novia de *Ken*, *Julia*, y *Ken* la está buscando. *Kenishiro* viaja a través del yermo estéril de la tierra postapocalíptica buscando a *Julia* para rescatarla. Conforme la serie avanza, se introducen a los seis *Grandes Maestros* de la escuela *Nanto Seiken*, así como los tres hermanos adoptivos de *Kenishiro*, también entrenados en el arte de *Hokuto Shinken*. Eventualmente, el último rival de *Kenishiro* es nada menos que su hermano mayor, *Raoh*, un posible conquistador que no reconoce a *Kenishiro* como un sucesor digno.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas de los 3 primeros episodios

- |                              |                             |                                |                             |
|------------------------------|-----------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| - Ep.1                       | 14. Amenazas de <i>Zeed</i> | 27. Llegada triunfante         | 40. Juegos crueles          |
| - 1. Mundo destruido         | 15. <i>Ken</i> desafiante   | 28. Llegada de villanos        | 41. Obligación              |
| - 2. Tierra desolada         | 16. Ataque definitivo       | 29. Venganza                   | 42. Nuevo combate           |
| - 3. Emboscada               | 17. Amanecer victorioso     | 30. La rabia de <i>Ken</i>     | 43. <i>Ken</i> aburrido     |
| - 4. Joven misterioso        | Ep.2                        | 31. Contraataque de <i>Ken</i> | 44. Búsqueda de <i>Ken</i>  |
| - 5. Llegada a la ciudad     | 18. Atardecer solitario     | 32. <i>Ken</i> invencible      | 45. Tensa búsqueda          |
| - 6. Exploradores muertos    | 19. Recuerdos crueles       | 33. Depresión del guerrero     | 46. Trabajo de <i>Lynne</i> |
| - 7. Rincón pacífico         | 20. Amistad inesperada      | Ep.3                           | 47. Desesperación           |
| - 8. Bondad de niña          | 21. Nuevos villanos         | 34. Castillo nocturno          | 48. <i>Lynne</i> encontrada |
| - 9. Joven amable            | 22. <i>Ken</i> al rescate   | 35. Criados restantes          | 49. Noche aterradora        |
| - 10. Niña amable            | 23. El robo de <i>Bat</i>   | 36. Desierto terrorífico       | 50. Asesinos y rescate      |
| - 11. Triste historia        | 24. Coche estropeado        | 37. La lucha de <i>Bat</i>     | 51. Ataque de <i>Ken</i>    |
| - 12. Hombres de <i>Zeed</i> | 25. Joven triunfante        | 38. Meditación de <i>Ken</i>   | 52. <i>Lynne</i> salvada    |
| - 13. Poderes de <i>Ken</i>  | 26. Mañana desesperado      | 39. Esclavos en la ciudad      | 53. Enemigo de <i>Ken</i>   |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

La utilización de la banda sonora en esta serie es variada, utilizándose para el apoyo de elementos narrativos como personajes, acciones, combates, huidas, peleas, emboscadas, el establecimiento tanto del carácter general de la serie o específico de cada escena, y la expresión emocional y sentimental de los personajes. Así, en esta variada utilización presenciamos una gama amplia de sensaciones en la música como tensión, miedo, nerviosismo, peligro, alerta, las cuales son muy comunes a lo largo de los episodios, y utilizan principalmente los mismos temas interpretados por motivos del clarinete bajo, metales, motivos del piano y el bajo eléctrico. Se otorga así identidad y funcionalidad narrativa al utilizar temas y sonoridades similares acompañando las acciones de los

villanos y las apariciones de estos. De la misma manera, escuchamos algunas utilizaciones cómicas de la música destinadas al personaje de *Bat*, o piezas más emocionales y fraseológicas que representan el estado anímico y emocional de personajes como *Lynne* y *Ken*. También son frecuentes e importantes sensaciones heroicas, atractivas, épicas y entretenidas en las acciones de combate y peleas protagonizadas por *Ken*, estableciendo así un carácter general de acción, peleas y atracción a estos elementos, que vemos en todos los capítulos. Junto con el establecimiento de este carácter, la música también refuerza las actitudes chulescas, peligrosas y agresivas de los villanos que se presentan en los capítulos, por ejemplo, mediante la guitarra eléctrica. Otros elementos que apreciamos en la banda sonora son una utilización de los apuntes musicales breves marcando elementos o movimientos de la imagen/trama, el arpa figurando la aparición de *Julia* en los pensamientos de *Ken* (posteriormente, en el capítulo 3, un arpa diegética es tocada por *Julia*, estableciendo así una relación simbólico-narrativa entre *Julia* y el arpa), la utilización de la armónica diegética representando a *Bat* y la audición del mismo tema en los resúmenes de los episodios. Otro elemento importante es que al igual que otras obras contemporáneas, el tema de las acciones de combates de *Ken* deriva de la variación instrumental del *opening*. En resumen, vemos una banda sonora con funcionalidad similar a otras obras de la época como *Space Adventure Cobra* (1982) –aunque *Hokuto no Ken* tiene mayor uso emocional–, presentando también una sonoridad similar a otras obras del compositor Nozomi Aoki u otras películas coetáneas como *Arcadia of My Youth* (1983).

### **Análisis general de la banda sonora**

Esta banda sonora destaca por una frecuente utilización de los instrumentos de viento metal como trompa, tuba, trompeta, y los acordes y efectos de estos, que también interpretan muchos de los apuntes breves. No obstante, también son importantes otros instrumentos orquestales, presentados de manera reducida como las cuerdas, maderas como la flauta o el clarinete bajo, el piano, el arpa, varios xilófonos, la marimba y timbales. De igual manera, esta banda sonora tiene una fuerte influencia jazz-rock, presentando piezas con solos de saxofón, guitarra eléctrica (también la guitarra acústica), y ritmos de la batería y el bajo eléctrico, acompañando también a las melodías de los vientos metales. Otros instrumentos que aparecen son el órgano, el órgano eléctrico y el sintetizador.

En esta banda sonora escuchamos mucha variedad entre piezas fraseológicas y expresivas de las sensaciones y emociones, piezas rítmicas caracterizadoras de la acción y atracción a los combates, y piezas creadas mediante motivos cortos y efectos instrumentales que se adaptan a muchas de las escenas en las que aparecen los villanos, expresando las sensaciones de tensión y peligro. De igual manera ocurre con el ritmo, escuchamos piezas altamente rítmicas caracterizadas por los patrones de la batería o el bajo eléctrico, o piezas más lentas y pausadas.

La armonía es quizá el elemento más estable. Se destacan muchos acordes dramáticos y disonantes en el viento metal, que representan los apuntes musicales breves y elementos de la imagen/trama, o las sonoridades apagadas y oscuras de los temas de los villanos. También escuchamos sonoridades mayores y brillantes que acompañan algunas de las piezas de acción, expresando el entretenimiento y acción a las peleas de la imagen.

### **Análisis *musivisual* de cuatro escenas**

Analizamos a continuación cuatro escenas que ejemplifiquen lo más característico de lo comentado anteriormente.

#### **1. Escena “Ataque definitivo”**

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 4
- Título de la serie: *Fiste of the North Star*
- Título del capítulo: *God or demon? The Strongest Man appeared in Hell*
- Descripción del bloque: *Ken* se ha escapado de su prisión para luchar contra los villanos que amenazan al pueblo donde se encuentra. Tras una lucha contra estos, se dispone a asestar el golpe definitivo al jefe de los villanos.
- Franja temporal: 20:03-20:27

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

##### Códigos musicales-Funciones *musivisuales*:

- En esta escena la música indica una acción de combate mediante una pieza rítmica, otorgando así ritmo al movimiento de la imagen. Expresa además sensaciones heroicas y atractivas a dicho combate, y representa a la misma vez que se trata de una acción relevante del protagonista y de la serie, ya que se realiza una variación instrumental del *opening*.

##### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo rítmico, caracterizada por las figuraciones rápidas, las notas repetidas y algunos movimientos sincopados. Se forma mediante el arreglo instrumental del *opening*, y tras presentar la melodía principal de ocho compases (que se divide a su vez en dos frases de cuatro compases), se vuelve a repetir variando un poco el final antes de acabar con la escena.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata de la variación instrumental del estribillo del *opening* y funciona como uno de los temas de acción que acompañan los combates de *Ken*. Lo escuchamos en una escena muy similar del capítulo 2, en el minuto 20:28.



#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo rápido de 160 pm con un patrón rítmico en la batería que se relaciona con el movimiento y la acción de combate que vemos en la escena.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Algunos cambios de plano se sincronizan con el desarrollo musical y cambio de los compases. La pieza comienza sincronizadamente cuando *Ken* comienza el ataque y acaba sincronizadamente cuando el enemigo cae al suelo.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal, influencia de rock
- Tipos de acorde: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en una tonalidad principal de Sol M, teniendo algunas inflexiones al tono de la dominante Re M.
- Análisis armónico visual: La armonía mayor y brillante contribuye a la expresión de las emociones heroicas, atractivas y la empatía y entretenimiento hacia la escena de acción y combate.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Trompa solista. Cuerdas y metales importantes realizando el contrapunto y relleno armónico. Batería, bajo eléctrico y guitarra eléctrica.
- Análisis tímbrico-visual: El viento metal se relaciona con las acciones de combate y peleas en la trama y escenas de la serie.

#### Códigos formales:

- En este caso música e imagen no comparten misma forma, manteniendo cada una su forma y estructura independiente de la otra, y coincidiendo únicamente en la duración y aparición de la música-escena.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena una de las características principales, la música rítmica con instrumentación del viento metal expresando atracción, entretenimiento y acción hacia las acciones de combate y peleas de la imagen, realizando además la variación de *opening*. Similar a esta utilización característica, tenemos el ejemplo de la segunda pieza de este capítulo que suena en el minuto 03:20, y que crea sensaciones atractivas e indica la acción mediante una pieza rítmica con solo de saxofón, en una escena en la que los villanos atacan y asesinan a gente inocente.

## 2. Escena “Atardecer solitario”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 1
- Título de la serie: *Fist of the North Star*
- Título del capítulo: *The Zankei Death Blow!! Lights appeared at the end!!*
- Descripción del bloque: En una escena en la que vemos a *Lynne* mirando al atardecer, entendemos sus sentimientos, emociones y cómo echa de menos a *Ken*, que la ha salvado en el anterior capítulo. En una conversación con el jefe de la aldea, *Lynne* se niega a creer que *Ken* es una persona peligrosa y esperará a que regrese.
- Franja temporal: 02:00-03:23

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Ascendencia desde un plano figurativo a un primer plano sonoro.

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación imagen-música: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música caracteriza y representa las emociones y sentimientos de *Lynne*, expresando su soledad, el amor que siente hacia *Ken* y el cómo lo echa de menos. La música también pretende informar y crear estas emociones en el espectador, siendo la más importante el sentimiento de soledad y tristeza de *Lynne* (funciones prosopopéyicas y emocionales).

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo expresivo y fraseológico, caracterizada principalmente por el grado conjunto. En la siguiente imagen vemos el desarrollo melódico de la escena al completo, pudiendo comprobar cómo la melodía se forma mediante el desarrollo de los motivos presentados en el primer compás. También vemos los diferentes instrumentos que toman parte en dicho desarrollo melódico.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso podemos considerar que estamos ante el tema de las emociones de *Lynne*, y en concreto de su sentimiento de soledad. Esto es así porque la última parte de la trompa la escuchamos en el capítulo 7, en una escena en la que *Lynne* se encuentra sola de nuevo y se preocupa por *Ken*, que ha sido apresado por los enemigos.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de 90 pm que se relaciona con el poco movimiento y emoción que vemos en la escena. En la última parte de la trompa entra una batería que se relaciona con el estilo musical particular y la determinación de *Lynne* de esperar a *Ken*.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: Muchos de los cambios de plano y giros de la imagen se sincronizan con el desarrollo musical. Se realizan varios puntos en común imagen-música que se relacionan con el paralelismo formal entra la música y la escena.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipos de acorde: Acordes triada y acordes de séptima
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en una tonalidad estable de Sol menor, manteniendo las relaciones dominante-tónica.
- Análisis armónico visual: La armonía menor contribuye y potencia las emociones y sentimientos de soledad y tristeza del personaje de *Lynne*.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas, violín, trompa (como instrumentos importantes), guitarra acústica, clave, bajo eléctrico, órgano eléctrico, batería, metales (como contrapunto y relleno armónico) y armónica. Instrumentación orquestal y rock reducida.
- Análisis tímbrico visual: Mientras que la trompa es un instrumento importante en la serie que se relaciona con muchos momentos, las cuerdas y el violín se relacionan en esta escena con el personaje de *Lynne* y las emociones expresadas.

Códigos formales:

- En este caso sí se produce un paralelismo e igualdad formal entre la estructura de la escena y la forma de la música (forma cinematográfica). El inicio crescendo de la melodía se relaciona con el atardecer y la panorámica del desierto y pueblo de *Lynne*, la repetición de estos primeros compases se relaciona con el cambio de plano y zoom hasta donde se encuentra *Lynne* en soledad, la entrada del violín solo coincide cuando *Lynne* mira tristemente el atardecer esperando la llegada de

*Ken*, la entrada de la trompa y final de la pieza se relaciona con la determinación de *Lynne*.

Conclusiones:

- En esta escena vemos la variedad de la banda sonora y otro de los usos más característicos, como representación y expresión emocional de los personajes. También sirve para comprobar el estilo sonoro-instrumental más característico tanto del compositor como de la época. Otros elementos que se relacionan con la serie son, por ejemplo, la trompa como uno de los instrumentos más importantes y escuchados a lo largo de los episodios.

**3. Escena “Llegada de los villanos”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 3
- Título de la serie: *Fist of the North Star*
- Título del capítulo: *The Zankei Death Blow!! Lights appeared at the end!!*
- Descripción del bloque: Los nuevos enemigos que buscan venganza por el robo de *Bat* llegan a la aldea donde se encontraban *Bat* y *Ken*, y se disponen a atacar y matar a los civiles pacíficos que se encuentran en ella.
- Franja temporal: 17:06-18:08

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música funciona indicando y estructurando una de las acciones de los villanos mediante la interpretación de uno de los numerosos temas y variaciones que acompañan a estos. Como segunda función importante, la música expresa las sensaciones de tensión, miedo, nerviosismo, angustia, pesar, peligro y alerta que se ven en las imágenes en donde los villanos atacan a gente inocente.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En este caso, al igual que muchas de las escenas de esta serie y varias de las bandas sonoras coetáneas, escuchamos una pieza que no presenta una melodía elaborada, sino que se forma mediante la presentación y desarrollo de varios motivos y efectos instrumentales y melódicos. El desarrollo de estos efectos contribuye ampliamente a la expresión de las

sensaciones mostradas. De entre todos los que aparecen en la escena, hay uno que se repite y se escucha en el culmen, que son los motivos cromáticos de los sintetizadores graves y la tuba. También escuchamos otros motivos en el metal, los timbales, el sintetizador o el bajo eléctrico. Aportamos en la siguiente imagen los motivos de la tuba, los cuales derivan de los motivos cromáticos del clarinete bajo que se escuchan en numerosas ocasiones y de donde se obtienen muchos de los temas de los villanos, por lo que también se aporta este motivo en particular, aunque no esté en la escena.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante uno de los temas de los villanos y que escuchamos en varias ocasiones, en las acciones y apariciones de estos. Mucho de estos temas tienen relación entre ellos, compartiendo motivos y sonoridad derivados del más escuchado, el interpretado por el clarinete bajo y efectos del piano.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un ritmo alegre de más o menos 100 pm que se relaciona con el movimiento y acción de la imagen. Además, la pieza presenta patrones rítmicos de los timbales (también con redobles) y la batería que potencian las sensaciones de tensión y peligro de la imagen.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: Muchos de los cambios de plano y desarrollo de las imágenes se sincronizan rítmicamente con el desarrollo musical y de los compases. También se producen puntos en común relacionados con la conjunción y paralelismo formal.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal, cromatismo
- Tipos de acordes: Triada, de séptima y disonantes
- Análisis armónico musical: No se establece un centro tonal estable, sino que se desarrollan varios motivos, mucho de los cuales son cromáticos, lo que transmite cierta inestabilidad.
- Análisis armónico visual: Este desarrollo y sonoridad cromática e inestable potencia las emociones y sensaciones nombradas.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Timbales, sintetizador, batería, bajo eléctrico, metales, trompa, tuba (instrumento importante), piano y xilófono.
- Análisis tímbrico visual: La sonoridad relevante del viento metal se relaciona con el establecimiento del carácter de la serie. El redoble de los timbales se relaciona con la sensación de prisa y angustia del personaje de *Ken*.



### Códigos formales:

- Al ser una pieza formada mediante efectos y motivos, el desarrollo de estos motivos se sincroniza con las imágenes, estableciendo una igualdad formal. La pieza y primeros motivos se sincronizan rítmicamente con la aparición de los villanos, el redoble de solo timbal representa la carrera de *Ken* tras los villanos, las primeras notas de la tuba se sincronizan con las imágenes y planos en los que atacan a los ciudadanos, el desarrollo posterior de los motivos cromáticos se relaciona con el ataque al pueblo, la pieza concluye en el momento que matan al señor que *Ken* había salvado anteriormente en el mismo capítulo.

### Conclusiones:

- Esta escena nos sirve para ver cómo funciona la música en las escenas de tensión relacionadas con los villanos y que escuchamos en muchas ocasiones a lo largo de la serie, mediante efectos instrumentales y dinámicos que potencian las sensaciones de tensión. Seguimos viendo como los instrumentos de viento metal tienen parte importante en esta banda sonora y comparten similitud sonora con otras obras de la época como *Space Adventure Cobra* (1982).

## **4. Escena “El enemigo de *Ken*”**

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 4
- Título de la serie: *Fist of the North Star*
- Título del capítulo: *Punches are burning on a dark street. Five fingered explosive burst*
- Descripción del bloque: Se presenta en la escena al principal antagonista y enemigo de *Ken*, *Shin*, el cual es el único que lo consiguió vencer y robar a *Julia*, la novia de *Ken*. *Shin* promete que volverá a vencer a *Ken* y que esta vez lo eliminará para siempre.
- Franja temporal: 21:46-22:17

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes, banda sonora y sonidos de la imagen
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro, al final de la escena, durante escasos segundos se convierte en primer plano sonoro.

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En el caso de esta escena la música sirve para continuar caracterizando (ya que se ha presentado anteriormente en el capítulo) al personaje de *Shin*, y establecer su carácter y personalidad. Representando mediante un solo de guitarra eléctrica se establece un personaje fuerte, poderoso, atrevido, agresivo, chulesco, egocéntrico y capaz de todo con tal de conseguir sus objetivos.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En este caso se trata de una melodía de tipo rítmico que se caracteriza por ser un solo de guitarra eléctrica. Este solo de guitarra eléctrica se desarrolla tras unos compases introductorios de unos acordes y motivos en la pequeña percusión. Esta misma formación, introducción-solo de guitarra eléctrica se vuelve a repetir una vez más.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Aunque no escuchamos un solo exactamente igual, los solos de guitarra eléctrica son una constante en las escenas de acción y combate de la serie, expresando sensaciones similares, chulescas, vacilantes, atractivas y duras en las escenas en las que aparece.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un tempo rápido, marcado por el desarrollo del solo de la guitarra y que se relaciona con las sensaciones y carácter del personaje presentado en la imagen. Se mantiene un pulso rítmico constante del bombo de la batería.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: Los acordes del viento metal y motivos del piano se sincronizan cuando vemos las manos de *Shin* manchadas de sangre tras matar a dos de sus secuaces, algunos cambios de plano se sincronizan con el ritmo musical y desarrollo de los compases.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, música rock
- Tipos de acordes: Triada y de cuatro notas en el viento metal
- Análisis armónico musical: El solo de guitarra y los acordes del metal y del piano se desarrollan en una tonalidad oscura, apagada y en cierta medida disonante.
- Análisis armónico visual: La sonoridad oscura y apagada se relaciona con las sensaciones mostradas en la imagen.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Viento metal, madera, percusión, piano, guitarra eléctrica, bajo eléctrico y bombo de la batería. Instrumentación reducida de estilo rock.
- Análisis tímbrico visual: La guitarra eléctrica se relaciona con *Shin*.

#### Códigos formales:

- En el caso de esta escena no se produce conjunción formal imagen-música, manteniendo cada una de ellas forma y estructura independiente.

### Conclusiones:

- Continuamos viendo en esta escena la influencia del estilo rock con instrumentos como la guitarra eléctrica en muchas de las escenas y piezas de la banda sonora. Este estilo y sonoridad particular también lo vemos en este mismo episodio, en otras piezas con sintetizador y solos de guitarra eléctrica. También lo vemos en el uso del saxofón, que en este episodio se usa en sentido cómico. Vemos otra de las utilizaciones importantes de la música en esta banda sonora, presentando a personajes y estableciendo el carácter y personalidad de los mismos.

### Comentarios a los episodios 4 y 5: [*Attack bloody corss!! The Secret Punch by soft Strikes – The Flame of Love in Hell. You’ re already death*]

En la banda sonora de estos dos capítulos seguimos escuchando elementos y recursos muy similares a los vistos en el análisis anterior. Escuchamos variedad entre las piezas rítmicas en estilo rock con solos de guitarra eléctrica y saxofón que representan, acompañan y transmiten sensaciones de atracción a los combates de *Ken*, con piezas fraseológicas y expresivas de las emociones y sentimientos de los personajes. En esta representación emocional, destacan dos piezas emocionales y fraseológicas en el estilo de Nozomi Aoki, una en el episodio 4, presentando e indicando las emociones de *Julia*, y otra en el episodio 5, que representa la historia pasada y el amor entre *Kenishiro* y *Julia* y la tragedia de su separación. Así, seguimos comprobando otros elementos comunes: la repetición y variación de los mismos temas en las apariciones y acciones de los villanos; los apuntes breves sincronizados e informadores de la imagen-trama en aparición de personajes, movimientos o localizaciones; el arpa (tanto diegética como extradiegética) figurando al personaje de *Julia*, predominio de sensaciones de tensión, miedo, peligro o angustia en la música; el refuerzo de los momentos más dramáticos en la trama de los episodios; y la expresión de heroísmo, epicidad y triunfalismo tanto en los combates de *Ken* como en otras escenas. Otro elemento que podemos destacar es un solo emocional de la trompeta en sentido marcial, representando las emociones del villano principal, *Shin*, el único que venció a *Ken* y robó a *Julia*. Esto deriva a que sigue predominando la utilización del viento metal en la banda sonora y otros instrumentos como las cuerdas, el clarinete bajo (de nuevo con los villanos), el sintetizador, y los instrumentos rock-jazz como la guitarra eléctrica, la guitarra acústica, el bajo eléctrico y la batería.

*En busca de Ken/Los recuerdos de Lynne/Hombre gigante/Hombre herido/Ataque de Ken/Entrada en la prisión/Liberados/El llanto de Julia/Joyas amenazantes/Peligroso desierto/Soldados de King/Ataque traicionero/Enfado de Ken/Cuerpo impenetrable/Contrataque de Ken/El verdadero King*

*Tragedia en el desierto/Capital finalizada/Escondite encontrado/Trágicos recuerdos/Jóvenes enamorados/El ataque de Shin/Las heridas de Ken/Las siete cicatrices/La rendición de Julia/Trágica despedida/El viaje de Ken/Destino final/Ataque a los soldados/Ataques incansables/Salida del infierno*

### Comentarios a los episodios 6 y 7: [*The evil’s plan. Attacking the man with seven scars – Villains! Countdown to death*]

En estos episodios vemos una banda sonora muy similar en funcionamiento y estilo a los anteriores, con la excepción de que hay menos frecuencia musical de piezas completas, y mayor uso de los apuntes musicales breves que marcan de forma sincronizada elementos de la imagen trama como personajes, movimientos, localizaciones, etc. Siguen destacando los temas de acción altamente rítmicos y con solos de saxofón o la guitarra

eléctrica, acompañando muchas de las acciones de combate. Por ejemplo, un mismo tema de acción presenta una relación narrativa, sonando en todas las escenas en las que *Ken* se enfada y se prepara para el combate. Esta adaptación narrativa de la banda sonora también se ve en el establecimiento de diferentes caracteres en determinadas escenas, como, por ejemplo, la comicidad en unas de las escenas de *Bat*, o el sentimiento de soledad en la última escena de *Lynne* en el episodio 7, donde se repite el mismo tema analizado anteriormente (análisis 2), que representaba los sentimientos de este personaje, estableciendo así otra relación narrativa entre la música y un personaje. Esta repetición temática también la vemos en el solo emocional de trompeta en sentido marcial que acompaña al villano principal *Shin*. Otros elementos que continuamos viendo son sensaciones de tensión, peligro, miedo, alerta o angustia mediante una repetición y variación temática de las melodías de los villanos en sus acciones y apariciones. Otros elementos que vemos son, por ejemplo, un tema nuevo en sentido marcial que figura el nuevo ejército militar que aparece en la trama, el refuerzo de los momentos más dramáticos con música fraseológica, los apuntes en los títulos de episodios, y la utilización de la música diegética con la armónica de *Bat* o el bar que aparece en la trama. Así mismo, a parte de los instrumentos nombrados siguen destacando los vientos metales, y otros instrumentos como el clarinete bajo o los timbales.

*La ciudad es tuya/Ejército Godland/Defensa y ataque de Ken/Soldados crueles/Combate contra los soldados/Entrenamiento divino/En la base enemiga/Salida a por Ken/Emboscada a los soldados/Ataque a los ciudadanos/Contraataque de Ken/Enfrentando al general/Victoria aplastante*

*Reunión del ejército/Gracias de Bat/Rehenes de cebo/Pesadilla con Shin/Soldados asesinos/La desesperación de la niña/La tragedia de Lynne/Ataque inconsciente/La captura de Ken/Enfado y combate de Ken/Ataque envenenado/La torre del coronel/La soledad de Lynne*

**Comentarios a los episodios 8 y 9:** [*Rip into the nerve cells! No requiem for the bad guys – Criminals! Pray before you die!!*]

En la banda sonora de estos episodios continuamos escuchando elementos muy similares a los anteriores, con la excepción de que en estos se hace menos uso de la música, pero sonando en las mismas escenas de acción, combate, y en aquellas en las que se quieren expresar sensaciones de tensión, miedo, peligro o alerta. Así, se sigue produciendo una repetición de los temas de los villanos, como por ejemplo el tema del análisis 3, y la repetición temática de los combates de *Ken* caracterizados por un sentido rítmico en estilo rock, con solos de guitarra eléctrica, saxofón, o las melodías características de la trompa. Esta repetición temática también la vemos en el tema de la soledad de *Lynne* (análisis 2) en el episodio 8 o en los temas figurativos de los militares. También tienen presencia en estos episodios las piezas emocionales y fraseológicas expresivas de las emociones de los personajes, como por ejemplo la felicidad tras la victoria en el episodio 8 o un sentimiento pacífico en el capítulo 9, destacadas algunas de estas piezas emocionales por solos de saxofón. Otros elementos que presenciamos son los apuntes breves y acordes sincronizados con elementos narrativos como aparición de personajes, acordes dramáticos marcando diferentes elementos de la imagen/trama, el arpa diegética figurando al personaje de *Julia*, la audición de sonidos mantenidos en lugar de música, y la audición del clarinete bajo y otros instrumentos como la marimba, el piano y los timbales (u otras instrumentaciones reducidas) expresando tensión en las escenas de los villanos. También siguen destacando otros instrumentos de viento metal y el sintetizador.

*Tensión en la torre/Interior de la torre/Poderes del coronel/Ataque sangriento/Combate contra la élite/Ascenso tenebroso/El miedo de Lynne/Combate telémeta/Combate a ciegas/Rescate a Lynne/Victoria de Ken/Noticias a Shin*

*Noche pacífica/Persecución a la pareja/Enfado del pueblo/Ofrecimiento a los villanos/Desesperación por Mika/Ciudad sur/La montaña de Patra/Hermana apresada/Noche emocional/Ataque a Kenishiro/Monstruo alado/Guarida de Petra/Atrapado/Rabia de Kenishiro/Lago desaparecido*

**Comentarios a los episodios 10 y 11:** [*Flame death blow! Too many people should die!! – Villains!! Listen to the requiem from Hell!!*]

En la banda sonora de estos capítulos continuamos escuchando los mismos recursos y funcionalidades que en lo analizado hasta ahora. En el capítulo 10 escuchamos el mismo tema que en todos los resúmenes de los episodios, los temas de tensión en los villanos siguen siendo predominantes (tema del análisis 3), vemos una repetición temática de los temas de combate de *Ken* (tema del análisis 1) y otros temas de tensión y acción. Así mismos otros elementos comunes son los apuntes breves, una instrumentación similar destacando la guitarra acústica, y una pieza emocional de las cuerdas. Otros elementos interesantes que vemos en este episodio es el arpa tanto diegética como extradiegética representando al personaje de *Julia*, otras piezas diegéticas, la figuración de la música oriental con las bailarinas esclavas, la audición de una pieza cómica, y la audición de un solo emocional de tuba en la pieza fraseológica de las cuerdas en el amanecer. En el capítulo 11 la música también se utiliza para la presentación de nuevos personajes. Así mismo, seguimos escuchando los recursos comunes como algunas piezas emocionales (destacando en el estilo del compositor), la repetición de los motivos del clarinete bajo, los temas dramáticos, y los temas de acción en los combates de *Ken* caracterizados por las melodías de la trompa y el saxofón.

*Historia pasada/Lago desierto/Siguiendo al hombre monstruo/La torre de la montaña/Escalando la torre/Habitación tramposa/Rezo por Ken/Harem/Sam al rescate/Combate de Ken/Poderes y ataque de Patra/Rabia y ataque de Ken/Amanecer victorioso/Sonido del arpa*

*Niño desesperado/Rescate de Ken/Jackal/Vista recuperada/Reunión en el fuego/Nuevo anochecer/Robo del agua/Ataque a los villanos/El pozo/Enfrentamiento contra Ken/Visiones crueles/El ataque de los motoristas/Niños en peligro/Contraataque de Ken/La muerte de la abuela*

**Comentarios a los episodios 12 y 13:** [*I am the God of Death!! I'll chase you to the ends of Hell!!*]

En estos capítulos continuamos presenciando los mismos elementos en la banda sonora que en los anteriores, pero volviendo a tener menos uso de la música. No obstante, la música se sigue utilizando en las acciones de combate, en las apariciones y acciones de los villanos –utilizando aquí los mismos temas de tensión, peligro y alerta relacionados con los motivos del clarinete bajo– y en los momentos que se quieren expresar algunas emociones o estados de ánimo de los personajes. Así, escuchamos algunos temas emocionales en el estilo particular del compositor Nozomi Aoki (relacionados en estos episodios con el personaje de *Julia*), alternados con temas rítmicos y atractivos expresivos de las emociones de heroicidad y epicidad en las piezas de los combates de *Ken*. En estos temas volvemos a escuchar el tema rítmico analizado con solo de trompa, saxofón y guitarra eléctrica que varía el tema del *openign*, transmitiendo acción y estas emociones en los combates y peleas de *Ken*. Otros elementos que escuchamos en estos episodios son: los apuntes breves marcando elementos de la imagen/trama como personajes o cambio de localizaciones y arcos argumentales; una mayor frecuencia de piezas con

intención cómica, la repetición de la marcha de la trompeta representando al personaje de *Shin*, la armónica diegética, y un tema nuevo en estilo rock caracterizado por el bajo eléctrico, el piano y la guitarra eléctrica.

*Noche de luto/Recuerdos crueles/Ataque de Warriors/Cuerpo viviente/La fuerza de Ken/Combate a Fox/La soledad de Julia/Recuerdos dolorosos/El poderío de Ken/Traición por la vida/Acorralando a Jackal/Inesperado Jocker/Risa tenebrosa*

*Devil Riberth/Miedoso Jackal/El entrenamiento de los niños/Liberación del monstruo/Demonio liberado/La respuesta de Devil/Combate contra Devil/Poderes despertados/Contraataque de Ken/El amor de Julia/Determinación de Shin/Llegada de Ken*

### **Comentarios al episodio 27:** [*Only criminals can laugh! I hate this age!!*]

En la banda sonora de este episodio que está alejado en número de los anteriores analizados encontramos tanto elementos comunes como nuevos elementos que otorgan más variedad a la banda sonora. Entre los elementos comunes destaca: la repetición de los motivos del clarinete bajo y otros temas de tensión que caracterizan a los villanos; la utilización de los apuntes breves que marcan elementos como los personajes; la repetición de los mismos temas de acción en estilo rock que acompañan los combates y las peleas de *Ken*; la repetición de otros temas como el tema de la soledad de *Lynne* (aunque en este episodio representa la tristeza del personaje de *Aili*); y la audición de temas expresivos y fraseológicos. Entre los elementos nuevos encontramos un tema fraseológico nuevo con un solo emocional del violín, y que mantiene un estilo muy similar, ya que en la misma pieza apreciamos otro solo emocional de la guitarra eléctrica acompañada por la batería. Otros elementos nuevos son el cambio a otra pieza en los resúmenes de los episodios, y otros temas nuevos. No obstante, estos temas nuevos siguen destacando por presentar un estilo rock con relevancia en los instrumentos de viento metal u otros como el bajo eléctrico o la guitarra eléctrica. También destacamos otros instrumentos comunes como la armónica (diegética), los timbales o la marimba. Vemos así una banda sonora identitaria de la serie al utilizar mismos temas y sonoridades a pesar de los nuevos arcos argumentales, utilizando nuevas piezas y música en escenas más relevantes, otorgando originalidad y versatilidad a la banda sonora.

*Hokuto Shinken/Recuerdos de compañeros/Páramo tenebroso/Monstruo asesino/Pueblo asesinado/Espías atacantes/Liberación de Madara/Emboscada/Lucha contra el monstruo/Aili apresada/La desesperación de Aili/El recuerdo de Aili/Aili capturada*

### **Comentarios al episodio 48:** [*Final Moves Explode! The Fate of Hokuto Brothers Exceed Hatred!!*]

En la banda sonora de este capítulo escuchamos algunos elementos diferentes de lo más común analizado anteriormente. Lo que más llama la atención es que se hace menos uso de la música –también de los apuntes musicales breves–, acompañando menos escenas. En esta menor frecuencia escuchamos algunos temas nuevos, como por ejemplo un tema del piano, el clarinete bajo, los timbales y los metales que representa la locura del personaje *Raoh*; un solo de trompeta en sentido dramático, y un tema nuevo de los metales acompañados por la batería en el estilo del compositor Nozomi Aoki. Esto hace que estemos ante una banda sonora que evoluciona y presenta determinados cambios con forme avanza la historia con gran número de capítulos (recurso de los temas de arcos argumentales). Se otorga de esta manera más dinamismo y menos sensación monótona a la banda sonora. No obstante, también escuchamos varios elementos comunes a los

anteriores: Se utiliza el mismo tema de resumen que en el episodio 27, se repiten y se varían los temas de tensión de los villanos relacionados con el clarinete bajo y el bajo eléctrico (como el tema analizado en el análisis 3), sigue predominando la sonoridad del viento metal en el estilo y carácter del resto de la serie, y escuchamos algunas piezas emocionales como las cuerdas fraseológicas y reflexivas que acompañan al personaje de *Toki*. Encontramos así elementos identitarios de la banda sonora que otorgan unidad y conjunto a la relación imagen-música. Siguen así predominando los mismos instrumentos, pudiendo destacar en este capítulo la sonoridad novedosa de las campanas.

*Hokuto shinken/Heridas peligrosas/Ataque a Ken/Monstruo escondido/Poderes asombrosos/El deber de pelear/Llegada de Toki/Sangre despiadada/La muerte de Ryouken/Ataque por la vida/El combate final*

**Comentarios al episodio 80:** [*Yuda, the Nanto Koukaku Ken! Your Beautiful Smile Caused Tragedy!!*]

En la banda sonora de este capítulo volvemos a encontrar elementos comunes y similares a lo analizado en los primeros episodios. Uno de estos elementos es la utilización de piezas en estilo rock con solos de metales (como el trombón), las cuerdas, o la guitarra eléctrica, representando las escenas y acciones de combates o peleas, y expresando sensaciones heroicas y atractivas. Otro elemento común es la frecuencia de piezas fraseológicas y expresivas de las emociones de los personajes, de la que destacan tres en este episodio. Una de ellas mantiene en su desarrollo, mediante notas descendentes en las cuerdas, una relación simbólica y narrativa directa con la muerte y decadencia del personaje de *Yuda*. En la pieza emocional de la muerte de *Rei* comprobamos de nuevo el estilo de Nozomi Aoki y predominante en la época, mediante una pieza con solo emocional de trompeta, cuerdas y un solo fraseológico de la guitarra eléctrica acompañada por la batería en un estilo rock suave. En esta utilización común vemos una banda sonora identitaria de la serie e integrada con su discurso argumental, ya que la acompaña durante los muchos capítulos de duración. Otros elementos que destacamos en este episodio son la repetición de los temas de tensión de los villanos (como el del análisis 3); otros temas caracterizados por la guitarra eléctrica y el bajo eléctrico; la sonoridad predominante de los instrumentos de viento metal como la trompa, la audición del mismo tema en el resumen que en los dos capítulos anteriores; y la audición de algunos temas nuevos que mantienen un mismo estilo y sonoridad.

*Hokuto Shinken/Recuerdos pasados/El secuestro de Mamiya/Tragedia de Mamiya/Historia de Rei y Yuda/Enfado de Yuda/Yuda vs Rei/Increíble combate/Rei atrapado/Contrataque/Muerte de Yuda/La muerte de Rei*

**Comentarios al episodio 93:** [*Showdown: Juuzs vs Raoh! The End of the Invincible Legend!!*]

En este episodio vuelve a haber variedad entre los elementos de la banda sonora, tanto comunes al resto de la serie analizados como nuevos elementos. Entre los recursos comunes hay una repetición y variación de los temas de tensión de los villanos (como por ejemplo el del análisis 3), y los temas de estilo rock con solos de guitarra eléctrica que representan las escenas de acción, combate y peleas, creando sensaciones de atracción hacia estas. Otro de los elementos comunes es que las nuevas piezas continúan presentando una sonoridad y estilo similar al predominante en la serie, destacado por la utilización del viento metal. Entre los elementos nuevos que acompañan los nuevos puntos narrativos y argumentales encontramos un nuevo tema en los resúmenes e

introducción de los episodios (también escuchamos un nuevo *opening*); un solo de flauta fraseológico que representa la emoción de uno de los personajes; y la utilización de otros instrumentos como el xilófono, la guitarra acústica, los timbales o el órgano eléctrico. Este último instrumento también interpreta una nueva pieza en sentido emocional y fraseológico. Otro instrumento escuchado en este capítulo de forma común al resto de la serie es el saxofón. Así, nos encontramos con una banda sonora tanto con elementos identitarios que forma parte importante del conjunto de la serie (por ejemplo, la música de los combates), como elementos nuevos que se adaptan a las nuevas líneas argumentales y los componentes de estas como personajes o situaciones.

*Destino del Hokuto/Historia pasada/Sangre por la paz/Juuzo vs Raoh/Sol abrasador/Combate contra el asesino/Duro combate/Recuerdos de infancia/Rivalidad duradera/Nuevo asalto/Engaño de Juuzo/El triunfo de Juuzo/Poder de Raoh*

**Comentarios al episodio 108:** [*Farewell, the Two Hokuto Brothers! Your Love And Sadness End Now!!*]

En la banda sonora de este episodio que cierra la historia y viaje de *Ken* encontramos utilidades, funciones y recursos representativos que hacen a la banda sonora tomar parte importante en la trama de la serie y en su cierre. Lo primero es que, durante la primera parte del episodio, la lucha entre los hermanos *Ken* y *Raoh*, apenas escuchamos música. El silencio y escasez sonora contribuye a una potenciación dramática de la tensión de la escena y enfrentamiento entre los hermanos. Mientras que en el resto de la serie se usaban constantemente temas de tensión en escenas similares (de los cuales no escuchamos ninguno en este episodio), en esta escena es precisamente la ausencia de los temas esperados por el espectador lo que potencia la tensión tanto del espectador como de la escena. Tanto la música como la ausencia de esta son elementos narrativos y simbólicos importantes en la obra. El segundo elemento más importante es que, en el resto del episodio escuchamos piezas emocionales, expresivas y fraseológicas, que representan las emociones de los personajes y los sentimientos hacia el final de la historia. Lo que más llama la atención de estos temas es que ya se han escuchado anteriormente en los primeros capítulos de la serie, creando así mediante la música una sensación cíclica y de unión del principio y final de la historia (esto también se ha dado en otras series). Estos temas fraseológicos se caracterizan por el estilo similar de la época y del compositor Nozomi Aoki, solos emocionales de las cuerdas, el piano o el viento metal acompañados por la batería en un estilo rock y rock suave. Entre estas numerosas piezas emocionales que suenan en este episodio también las hay expresivas de heroicidad, sentimiento épico, y triunfalismo hacia el final feliz en el que *Ken* vence a *Raoh* y consigue rescatar finalmente a *Julia* y vivir con ella pacíficamente. Otros elementos que escuchamos en este episodio son algunos temas nuevos, la variación en una escena del tema de tensión derivado de los motivos del clarinete bajo, y la audición de un órgano dramático y disonante figurando la definitiva muerte de *Raoh*. Así, encontramos en este episodio una banda sonora funcional, importante y narrativa que tiene relación con el resto de la serie y sensación de final a pesar de que no se utilicen los temas de acción más comunes.

*Destino del Hokuto/Tensión ante el combate/La muerte de Raoh/La enfermedad de Julia/La debilidad de Raoh/Tensión ante la muerte/Ataque de Raoh/Amor de hermanos/El despertar de Julia/El final de Raoh/La luz de la victoria/El recuerdo de Ken*



*TENSHI NO TAMAGO* (1985)

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Película
- Producción: Hiroshi Hasegawa, Masao Kobayashi, Mitsunori Miura, Toshio Suzuki y Yutaka Wada. *Studio DEEN Y Tokuma Shoten*. Productor ejecutivo: Yasuyoshi Tokuma.
- Dirección: Mamoru Oshii
- Guion: Mamoru Oshii
- Concepto original: Mamoru Oshii y Yoshitaka Amano
- Compositor: Yoshihiro Kanno
- Año de producción: 1985
- Duración: 71 minutos (1 hora y 11 minutos)
- Género: Drama, fantasía, psicológico, religión

## 2. Argumento:

- En un desolado y oscuro mundo lleno de sombras, vive una pequeña niña que parece no hacer nada más que recolectar agua en jarras y proteger un gran huevo que lleva consigo a todas partes. Un misterioso hombre entra en su vida... y discuten sobre el mundo que les rodea.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas en el desarrollo de la película

- |                             |                            |                         |
|-----------------------------|----------------------------|-------------------------|
| - 1. Huevo extraño          | 9. Encuentros con el joven | 17. Historia del Arca   |
| - 2. Caída del cielo        | 10. Juntos en el viaje     | 18. Restos del pájaro   |
| - 3. La niña solitaria (Cr) | 11. Noche lluviosa         | 19. Larga noche         |
| - 4. El viaje de la niña    | 12. Salida de los peces    | 20. La rotura del huevo |
| - 5. Lago nocturno          | 13. Iglesia                | 21. Búsqueda de la niña |
| - 6. Pueblo fantasma        | 14. Sombras de los peces   | 22. Resurgir del arca   |
| - 7. Niña exploradora       | 15. Ruinas antiguas        | 23. Créditos finales    |
| - 8. Miradas al lago        | 16. Espiral de vasijas     |                         |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

En esta película, al igual que en la anterior obra del director, *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (1984), encontramos una banda sonora con diferentes connotaciones y funcionalidades, siendo una de las más importantes la narrativa. Mediante un mismo tema principal se desarrollan todas las escenas y momentos más importantes del argumento. Este tema principal se repite tanto de forma variada como en su versión original (la que suena en los créditos iniciales) en varias ocasiones de la película, revelando elementos argumentales, representando los momentos más importantes de la protagonista e indicando diferentes elementos relevantes de la historia. Contribuyendo y potenciando la parte narrativa de la música del tema principal, se encuentran la función representativa-emocional y figurativa. Mediante el carácter musical, se establecen las emociones y sensaciones generales de la obra: miedo, tensión, agobio, nerviosismo, preocupación, etc.; se interpretan “extrañas” melodías que representan la extrañeza del argumento y de la obra. Además, la banda sonora, con la utilización frecuente de un coro de voces, evoca e “imita” de forma distorsionada la música eclesiástica y religiosa, representando así estos elementos simbólicos que toman parte esencial en el argumento de la película. Junto a esta función, la música es en muchas ocasiones mística, misteriosa y espiritual, adecuándose así al carácter casi experimental de la narración. Al ser una película en la que apenas hay diálogos ni conversaciones, el uso musical puntual que se hace en diferentes ocasiones es relevante ya que es la música la encargada de hablar por los

personajes, indicando en algunas ocasiones las emociones y sentimientos más íntimos de estos. Otros elementos y recursos relevantes que encontramos en la banda sonora y que contribuyen a expresar su carácter abstracto, filosófico y espiritual son: una sincronía muy sutil entre la imagen y la música, la audición puntual de música en modo mayor y brillante, la utilización de apuntes musicales breves muy sutiles de carácter informativo, pareciendo sonidos diegéticos de la propia imagen, y momentos musicales con connotaciones contradictorias del movimiento (por ejemplo, un elemento de la imagen descende mientras que la música asciende), potenciando así el carácter abstracto y espiritual de la obra. En resumen, encontramos una banda sonora que ya dista mucho de los recursos y funcionalidades más frecuentes de la época, notándose ya grandes diferencias entre las bandas sonoras de los formatos de series o películas. Adecuándose al carácter experimental, abstracto, interpretativo y espiritual de la película, encontramos una banda sonora integrada que potencia los elementos representativos de depresión, pesimismo, mundo oscuro y postapocalíptico, lleno de connotaciones religiosas y filosóficas; a su vez funciona de forma narrativa indicando al espectador los elementos más importantes para la comprensión del argumento mediante la utilización de un tema principal constante que envuelve y representa a la obra en su totalidad.

### **Análisis general de la banda sonora**

Escuchamos en la banda sonora una instrumentación orquestal, siendo los instrumentos más importantes y frecuentes las cuerdas (no escuchamos en esta banda sonora el viento metal), el coro de voces masculinas y femeninas (figurando directamente a los personajes de la niña y el joven), y otros instrumentos como el piano, el arpa, sintetizador, e instrumentos de percusión variada como los timbales, el xilófono, las campanas, cortinas y gong, haciendo en algunas ocasiones agrupaciones musicales ambiguas que contribuyen a la extrañeza de la obra.

Uno de los elementos más interesantes de la banda sonora es quizá su desarrollo melódico y rítmico. Presenciamos tanto melodías fraseológicas expresivas de todas las sensaciones comentadas, como algunas melodías y piezas rítmicas representativas de cierta alegría (como por ejemplo la pieza en ritmo de vals en 3/4). No obstante, son más frecuentes las piezas ambientales, mediante motivos cortos y notas largas sin desarrollos melódicos, lo que refuerza las escenas y momentos de extrañeza, de miedo, de intriga, de abstracción, espirituales o filosóficos. Estas piezas que se desarrollan por efectos son las más frecuentes en la banda sonora, aunque las más importantes son las relacionadas con el tema principal de carácter fraseológico y expresivo con desarrollos melódicos.

Potenciando el carácter extraño y las sensaciones de miedo, tensión, abstracción, etc., la armonía de la banda sonora es predominantemente menor con mucho uso de las disonancias, escuchándolas prácticamente en todas las piezas. En algunos momentos parece alcanzar un estilo atonal. Son pocos los momentos con música mayor y brillante, justificándose estos en términos narrativos y simbólicos, representando la inocencia de la niña. Por ejemplo, el acorde mayor que escuchamos en la rotura del huevo, indica un elemento narrativo importante y abre a la interpretación argumental del espectador.

### **Análisis *musivisual* de seis escenas**

Analizamos a continuación un grupo de seis escenas que ejemplifiquen lo ya comentado.

## 1. Escena “La niña solitaria (Créditos Iniciales)”

### Datos generales del bloque:

- Bloque 1.
- Título de la película: *Tenshi no Tamago*
- Descripción del bloque: Vemos las primeras imágenes de la niña solitaria y de cómo esta cuida un gran huevo, llevándolo debajo de la ropa, asemejándose a una mujer embarazada. Vemos también los créditos iniciales de la película.
- Franja temporal: 00:05:08-00:07:39

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora y sonidos de la imagen
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro. Se produce un breve momento de descenso del sonido del viento, que da paso al ascenso de la música a un primer plano sonoro (o único plano sonoro ya que el viento desaparece).

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- Una de las principales funciones de la música es la de dar comienzo a la película. Mediante la interpretación del tema principal se revelan algunos elementos narrativos importantes como la protagonista y el huevo que está cuidando, los que posteriormente cobrarán más sentido conforme las diferentes audiciones del tema principal. Sirve también del establecimiento emocional de la trama de la película y la protagonista, mediante la expresión de depresión, melancolía, tristeza, pesimismo, y la ambientación de mundo postapocalíptico. Además, algunos de los elementos musicales que se asemejan a la música religiosa o eclesiástica (católica) figuran los elementos narrativos relevantes que posteriormente se desarrollarán en la película.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En esta pieza sí apreciamos un amplio desarrollo melódico en un sentido fraseológico y expresivo, caracterizado por el grado conjunto y algunos saltos expresivos. La carga melódica la llevan las cuerdas y las voces, que desarrollan una pequeña melodía de cuatro compases derivada de los motivos introductorios del piano. Esta breve melodía se desarrolla, repite y varía a lo largo de los créditos. Algunas de las siguientes variaciones, así como el comienzo y partes más importantes de la melodía y el tema principal las vemos en la siguiente imagen.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante la melodía principal y caracterizadora de la película, la cual suena en numerosos momentos a lo largo

del film, indicando algunos de los momentos y elementos más relevantes. Se producen también diferentes variaciones armónico-melódicas, una de las cuales las vemos en el siguiente análisis.

VOCES FEMENINAS, MELODÍA PRINCIPAL

PIANO Y ARPA

CORO

Desarrollo del piano y la melodía con los mismo motivos

Desarrollo de la pieza sobre la misma melodía

Final de la pieza con la misma introducción del piano

Forma cíclica

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un compás de 3/4, en un tempo lento de 60 pm, que se relaciona con el estatismo de la imagen y de la obra en general, y las emociones mostradas de la protagonista. No se desarrollan elementos rítmicos de percusión, sino un desarrollo arpegiado del piano y el arpa que más que sentido rítmico contribuyen a la riqueza sonora y la expresión de cierta espiritualidad y misticismo.
- Tipo de sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: Se producen muchos puntos de sincronía blanda y sutil que se relacionan con el paralelismo música-imagen y su coincidencia formal.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal con influencia modal.
- Tipo de acordes: Triada, de séptima y disonantes
- Análisis armónico musical: La melodía principal y algunos de sus desarrollos se interpretan en el arpeggio de La menor. Algunas inflexiones de la pieza van a otros tonos como Mi mayor o Mi menor, otorgando riqueza a la música.
- Análisis armónico visual: La armonía presenta algunos formas y desarrollos de la música eclesiástica que se relacionan con los elementos religiosos presentes en el argumento.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Piano, arpa, coro femenino (más relevante) y masculino, orquesta de cuerdas, campanas.
- Análisis tímbrico visual: Las voces femeninas se relacionan con la niña protagonista mientras que las campanas pueden relacionarse con las connotaciones religiosas de la trama.

Códigos formales:

- Se produce un paralelismo formal que potencia las características de la obra de forma más sutil (forma cinematográfica). El piano comienza con la vista perdida de la niña, ascendiendo en dinámica, la entrada de las voces se sincronizan con el pantallazo a negro, la repetición de la melodía de 4 compases se sincroniza con la aparición del título de la película, otro desarrollo de la melodía se sincroniza con la nueva aparición de la niña y cómo esta se prepara para un largo viaje, el desarrollo melódico de las cuerdas solas y el coro se relacionan con la aparición de los últimos créditos sobre la imagen sombría de una especie de arca que posteriormente será relevante en el argumento.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena uno de los usos más frecuentes de la música cinematográfica en los créditos iniciales: presentación de los temas principales con elementos narrativos y establecimiento del carácter emocional de la obra y los protagonistas, que en este caso anticipan en cierta medida el final trágico de la obra. Además, en este caso vemos cómo el estilo musical ya dista mucho de lo mayoritario de la época, proponiendo otras sonoridades, simbología y evolución que separa la música de las películas de la de las series. También comprobamos la importancia que tendrá la música en esta película debido a la escasez de diálogos y la extrañeza de la trama, siendo entonces la música la que en algunas ocasiones aclara el argumento y las sensaciones que recibe el espectador.

**2. Escena “Niña exploradora”**

Datos generales del bloque:

- Bloque 3
- Título de la película: *Tenshi no Tamago*
- Descripción del bloque: Vemos a la niña explorar las casas de un pueblo fantasma mientras recoge una serie de objetos y sigue cuidando del huevo.
- Franja temporal: 00:17:37-00:18:38

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen y banda sonora
- Plano auditivo musical: Predominantemente primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la música acompaña e indica una acción que está realizando la protagonista mediante la variación rítmica-melódica del tema principal. Además, esta variación tiene connotaciones emocionales diferentes, ya que representa cierta inocencia de la niña y un poco de entretenimiento o diversión hacia el acto de explorar las casas del pueblo fantasma. No obstante, se pueden seguir apreciando en la música cierta expresión triste y melancólica (función emocional) que empatizan con la soledad de la niña.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: A pesar de ser una variación del tema principal, en esta escena la melodía tiene mayor sentido rítmico al realizarse en un tempo de vals. La melodía se forma paralelamente a la imagen, desarrollando los motivos principales cuando la niña piensa lo que hacer, después suena un pequeño interludio de las campanas y la repetición de los motivos. La melodía de vals que se desarrolla posteriormente solo realiza una variación rítmica del tema principal, ya que sigue presentando las mismas notas y figuraciones: Do-Si-La-Sol-Si-Re-La-Sol-La.

Introducción  
Efectos  
Cuerdas  
Sintetizador

CUERDAS

Coda  
Cuerdas

TEMPO DE VALS  
CUERDAS, VARIACIÓN MELODÍA PRINCIPAL

Variación armónica, más brillante y alegre

LA M

ACOMPAÑAMIENTO A MODO DE VALS EN LAS CUERDAS Y EL XILÓFONO

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Aunque sea una variación estamos de nuevo ante los leitmotiv caracterizadores de la obra, de la niña y de algunos elementos importantes. Esta pieza en concreto es la que en el CD de la banda sonora se llama *Beyond The Window*. Otra audición, por ejemplo, de este tema principal la escuchamos en una escena posterior, en el minuto 00:25:42, cuando la niña conoce al joven y comienza a viajar junto a él. En este caso, el tema principal está indicando un hecho relevante, ya que el muchacho joven tendrá importancia en el argumento.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: El tempo de vals con el ritmo en las cuerdas contribuye a la expresión de cierto entretenimiento y felicidad que siente la niña (y se quiere transmitir al espectador) en ese momento.
- Tipo de sincronía: Sin sincronía
- Puntos de sincronía: No se produce sincronía más allá del comienzo de la pieza con una imagen de la niña y el final de la misma cuando recoge un último objeto, una vasija. Otros puntos de sincronía se relacionan con la coincidencia formal.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipo de acordes: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: Se produce una variación del tema principal a una especie de La Mayor.
- Análisis armónico visual: La modulación a un tono ligeramente más brillante se relaciona con el entretenimiento y cierta felicidad de la niña en ese momento del argumento.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta de cuerdas, arpa, sintetizador, campanas, xilófono y metalófono.
- Análisis tímbrico visual: El timbre de las cuerdas junto con otros instrumentos como el xilófono contribuye a la expresión de la inocencia de la protagonista.

Códigos formales:

- Se vuelve a producir similitud estructural entre la imagen y la música. La introducción coincide con el pensamiento de la niña, mientras que la melodía principal a modo de vals coincide con el plano en el que la niña ya está dentro de una casa. La pieza finaliza cuando recoge un objeto que después descubriremos que es importante, una vasija de cristal.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena la importancia del tema principal ya no solo como unificador de la obra sino como revelador de elementos argumentales importantes, la acción de la niña o la vasija, produciéndose aquí cierta anticipación. Comprobamos también la importancia y funcionalidad de la música, ya que la variación de un mismo tema acaba teniendo connotaciones emocionales diferentes que en las audiciones anteriores. Además, vemos cómo en esta obra en particular la música tiene especial relevancia debido a la escasez de diálogos, son pocas las escenas en la que música y diálogos coinciden. Seguimos viendo un uso de la música orquestal cuya sonoridad dista de las sonoridades más comunes en las obras de los años 80.

**3. Escena “Restos del Pájaro”**

Datos generales del bloque:

- Bloque 6.
- Título de la película: *Tenshi no Tamago*
- Descripción del bloque: Tras hablar sobre la historia del arca y los restos de un misterioso pájaro, la niña dice que existe ese pájaro y se lleva al joven a verlo. El pájaro resulta ser el esqueleto de un ángel.
- Franja temporal: 00:45:16-00:46:44

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la música cumple ciertas funciones narrativas: desviar la atención y potenciar elementos visuales que salen en pantalla, concretamente el esqueleto del ángel (función informativa). También cumple cierta función de subrayado al indicar la manera en la que se tiene que sorprender la audiencia. Esta última función se potencia con la expresión mediante la música de miedo, agobio, tensión, misterio, y misticismo, que son sensaciones (sobre todo las de miedo y agobio) que se han ido expresando frecuentemente a lo largo de la película en todos los temas secundarios.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Estamos ante una pieza que más que desarrollar una melodía, interpreta unos pequeños motivos a lo largo de cuatro compases, con carácter fraseológico que expresa las sensaciones comentadas. Estos motivos de cuatro compases se repiten constantemente en toda la duración de la pieza-escena, coincidiendo cada repetición con un elemento de la imagen. Por ejemplo, los primeros motivos en el sintetizador se relacionan con la niña llevando al joven, el culmen con las voces con mayor disonancias y densidad se relacionan con la vista del esqueleto. En la siguiente imagen vemos el motivo en los cuatro compases en el clímax, cuando vemos el esqueleto del ángel.

CORO Y CUERDAS

Repetición sobre mismo motivos y disonancias

ACORDES DISONANTES, DUROS Y DRAMÁTICOS

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante uno de los temas secundarios que escuchamos en pocas ocasiones. Lo escuchamos aquí acompañando la sorpresa de un elemento argumental nuevo como es el esqueleto del ángel. Sonoridades parecidas y anticipaciones del tema se han escuchado a lo largo de la banda sonora (sobre todo las sonoridades relacionadas con el miedo), dando así la sensación de conjunto y unidad a la banda sonora. Esta pieza es en la que en el CD de la banda sonora se ha denominado *Angel's Fossil*.



#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de entre 85-95 pm que se relaciona con el poco movimiento de la imagen y expresión emocional. Además, la pieza no desarrolla elementos rítmicos, ya que los sonidos del gong se relacionan con la interpretación melódica y la sorpresa de la imagen.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza cuando la niña comienza a subir las escaleras junto con el joven, el clímax de la música se sincroniza con el clímax de la escena en el avistamiento del fósil del ángel. La pieza finaliza con el final de la escena en un fundido en negro.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Rozando lo atonal
- Tipo de acordes: Predominantemente de séptima y disonantes
- Análisis armónico musical: Se aprecia una sonoridad disonante y menor, en una especie de centro tonal en Sol menor.
- Análisis armónico visual: Las sonoridades disonantes y menores contribuyen y potencian las sensaciones de miedo y sorpresa comentadas.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Arpa, sintetizador, xilófono, campanas, orquesta de cuerdas coro femenino y masculino, gong, bombo y timbales.
- Análisis tímbrico visual: En esta escena el coro se relaciona con la aparición del ángel en un sentido espiritual y místico.

#### Códigos formales:

- Volvemos a apreciar una similitud entre la forma musical y las imágenes que potencian en esta ocasión la sensación de sorpresa y miedo. Los puntos en común de la forma se han dado en el análisis melódico y en el análisis rítmico.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena otro uso predominante de la música en esta banda sonora, como representativa de elementos visuales argumentalmente importantes y expresiva de sensaciones como el miedo, la sorpresa, el agobio, la tensión, la ansiedad, que están presente a lo largo de la mayoría de temas secundarios de la película. Seguimos viendo por tanto una banda sonora integrada con los diferentes elementos argumentales-musicales-visuales y que destaca por sus diferencias con otras bandas sonoras y películas de años similares.

#### **4. Escena “La rotura del huevo”**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque 7.
- Título de la película: *Tenshi no Tamago*

- Descripción del bloque: El joven misterioso revela sus malas intenciones y motivos, ya que le roba el huevo a la niña mientras esta está durmiendo y lo rompe con su arma en forma de cruz cristiana.
- Franja temporal: 00:53:49-00:55:53

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen y banda sonora (voces hacia el final de la escena).
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro, ascendiendo desde pianísimo en un plano subliminal.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena se cumplen simultáneamente varias funciones narrativo-emocionales que dotan de complejidad y carácter artístico a la banda sonora. Primero, se indica una acción narrativa importante, la rotura del huevo, mediante la audición de una variación del tema principal caracterizador de la obra. Segundo, cumple una función transformadora ya que la música sustituye el ruido diegético de la rotura del huevo, el cual tampoco vemos cómo se rompe (hasta una escena posterior) sino que solo vemos el movimiento del arma del joven. El sustituir el ruido diegético por la música otorga a la obra en su conjunto carácter místico, fantástico y espiritual, causando así más impacto artístico-expresivo en el espectador, lo que a su vez deriva en que se cumpla una función ilusoria en la música al no saber lo que está pasando realmente. Esta última función ilusoria se refuerza con el simbolismo del último acorde en LabM, uno de los pocos acordes brillantes de la película, que indica un clímax narrativo y juega con el espectador sobre si lo que ha sucedido es bueno o malo debido a la contradicción musical. Hasta el momento del acorde mayor la música también cumple funciones expresivas de sensaciones de tensión, agobio, angustia, cierto miedo, tristeza y dramatismo hacia el giro de los acontecimientos en los que se rompe el huevo de la niña.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Esta pieza se forma mediante la repetición y desarrollo constante de una variación en 4/4 de la melodía principal, presentando también una variación armónica. Se trata por lo tanto de una melodía expresiva y fraseológica, caracterizada por los mismos grados conjuntos y saltos expresivos (aunque con variación armónica) del tema principal. En la siguiente imagen vemos la variación en cinco compases que desarrolla el coro y suena mientras el joven está rompiendo el huevo.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Volvemos a escuchar de nuevo de forma protagonista una variación de la melodía y motivos principales que representan un momento argumental importante.

The image shows a musical staff in 4/4 time with a key signature of three flats (B-flat, E-flat, A-flat). The melody consists of quarter and eighth notes. The first part is labeled 'VOCES FEMENINAS' and 'VARIACIÓN ARMÓNICA-MELÓDICA DEL TEMA PRINCIPAL'. The second part shows a final chord, labeled 'Finlaización de la pieza en acorde mayor, brillante y con simbología narrativa LAbM'. Below the staff, there is a note: 'Este acorde mayor llama la atención y trastoca al espectador ya que ha escuchado predominantemente música menor y disonante'.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza varía el tema principal a un compás de 4/4 en un tempo andante de 100 pm que se relaciona con las emociones, tensión y agobio que se expresan en la escena.
- Tipo de sincronía: Sin sincronía
- Puntos de sincronía: No hay puntos de sincronía más allá del comienzo de la pieza cuando el joven comienza a actuar y la finalización cuando la escena acaba y cambiamos de plano a ver como la niña se despierta de su sueño.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipo de acordes: Acordes tríada, de séptima y disonantes
- Análisis armónico musical: La variación de la melodía pasa por diferentes tonalidades como Fa menor o Reb menor, la pieza acaba sorpresivamente en un acorde mayor Lab Mayor.
- Análisis armónico visual: El elemento armónico más importante que interactúa directamente con el argumento es el final en Lab Mayor, que tiene varias explicaciones relacionadas. La primera de ellas es que este final en modo mayor llama la atención sobre el espectador y “juega” con él sobre lo que realmente acaba de pasar, que no sabemos si es bueno o malo. Otra interpretación más simbólica y narrativa es la imitación de la música eclesiástica, coral y barroca, muy parecida a la que escuchamos en esta escena. Esta música coral de iglesia barroca, las piezas que se interpretaban en modo menor siempre concluían con un acorde mayor, simbolizando la esperanza de la vida y la religión. En esta escena puede ocurrir algo similar, ya que la rotura del huevo del ángel (elemento religioso) puede suponer un nuevo renacer para la humanidad, por lo que la música acaba en ese modo mayor esperanzador a pesar de la tristeza y pesimismo de las imágenes. Esta última interpretación otorga gran valor artístico y estético a la obra debido a la relación con la música religiosa y la simbología espiritual que se crea en la película.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Coral femenina, coral masculina, orquesta de cuerdas

- Análisis tímbrico visual: Las voces, así como los efectos de las cuerdas se relacionan con las sensaciones y emociones expresadas en la escena.

Códigos formales:

- En esta ocasión no se produce coincidencia formal entre la música y la imagen, ya que la música repite los mismos motivos de la melodía principal mientras que la escena muestra una sucesión diferente de imágenes.

Conclusiones:

- Volvemos a ver una utilización importante y narrativa del tema principal, indicando una acción importante como es la rotura del huevo. Además, la importancia de la música se comprueba con las numerosas e importantes funciones que cumple en la escena, así como su explicación simbólica del apartado armónico. Se comprueba así en esta escena como la banda sonora es importante para la total comprensión narrativa, emocional y artística de la película, funcionando de manera similar a otras obras del director como *Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer* (1984), pero distanciándose mucho en la sonoridad y estilo musical. También, vemos otro momento en la que la música habla por los personajes al no haber diálogos.

## 5. Escena “Búsqueda de la niña”

Datos generales del bloque:

- Bloque 7.
- Título de la película: *Tenshi no Tamago*
- Descripción del bloque: La niña se despierta y ve como su huevo se ha roto, se pone a llorar y corre fuera del edificio, cayendo finalmente a un lago en el que siguen sucediendo cosas extrañas, abstractas y simbólicas.
- Franja temporal: 00:57:53-01:01:05

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En una escena en la que no se sabe realmente lo que está pasando, la música contribuye a esa expresión emocional de extrañeza, ambigüedad y experimentación con las imágenes de la película. La música acompaña la sucesión de imágenes, más que para indicar elementos argumentales-emocionales, para

acompañar y justificar las diferentes interpretaciones que se pueden hacer de esta escena y de su significado. De igual manera, están presentes las emociones importantes expresadas a lo largo de la película, tales como miedo o tristeza.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Estamos ante una larga pieza que no desarrolla una melodía elaborada, sino que se forma mediante pequeños motivos rítmico-melódicos que se suceden a lo largo de las imágenes y las acciones que en estas acontecen, contribuyendo así a la extrañeza y experimentación de las imágenes. Se suceden unos primeros motivos en el arpa, xilófonos y disonancias en las cuerdas, posteriormente la música explota con gran densidad orquestal representando la caída de la niña. Vemos así el paralelismo en el que la música potencia e iguala a la imagen. Hacia el final de la pieza sí se interpretan breves interacciones melódicas en el coro femenino, que contribuyen a expresar ciertas emociones de la niña-escena. Vemos en la siguiente imagen estos giros melódicos de una pieza más ambiental que melódica.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Esta melodía y pieza la escuchamos únicamente en este momento de la cinta, acompañando esta escena extraña, ambigua e interpretativa. Esta pieza es en la que en el CD se ha denominado *Transmigration*, título que también tiene connotaciones simbólicas.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla principalmente en un tempo lento, con los elementos rítmicos del gong potenciando las características sonoras y algunos movimientos de las imágenes como la caída de la protagonista. Otros elementos rítmicos que otorgan la sensación de extrañeza son los arpeggios del arpa y el xilófono.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: Los primeros motivos y disonancias coinciden en la escena que la niña comienza a correr, estos motivos se repiten sucesivamente mientras la niña sigue corriendo, sincronizándose con algunos movimientos de la imagen, la sorpresa y “explosión” de la música coincide cuando la niña se cae por un barranco, la música parece detenerse cuando la niña besa su reflejo en el lago que hay en el barranco, las voces femeninas se relacionan con todo lo que sucede dentro del lago, un nuevo clímax musical se relaciona cuando de las burbujas de la niña salen multitud de huevos, entonces los giros melódicos puestos anteriormente se relacionan con las diferentes imágenes de los huevos gigantes, mientras se siguen expresando diferentes emociones y sensaciones.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, con algunas sonoridades atonales
- Tipo de acordes: Triada, séptima y disonantes
- Análisis armónico musical: Se producen sucesión de diferentes tonalidades y sonoridades.
- Análisis armónico visual: La constante modulación armónica contribuye al carácter experimental, ambiguo y extraño que se produce en la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Arpa, cuerdas (orquesta de cuerdas), xilófono, metalófono, campanas, plato suspendido, gong, bombo, timbales, grandes campanas, coro masculino y femenino.
- Análisis tímbrico visual: Esta agrupación instrumental contribuye a la potenciación del carácter espiritual, ambiguo, extraño, místico y experimental de la escena.

#### Códigos formales:

- Se produce un paralelismo formal que potencia los elementos de la imagen más importantes, tales como los diferentes sucesos y el carácter experimental. Estos puntos en común se han dado tanto en el análisis melódico como en el análisis rítmico.

#### Conclusiones:

- En esta escena se comprueba un uso interesante de la música que la dota de valor artístico y que la podemos asemejar a los dibujos clásicos. Se sucede una escena en la que los elementos más importantes (y únicos) son lo visual y la música, siendo entonces la música la encargada de potenciar, reforzar, expresar, contar e indicar los elementos más relevantes de la imagen. En este caso esos elementos más importantes son la extrañeza de la escena y su carácter experimental, distanciándose así cada vez más de las formas predominantes en las obras de estos años.

### **6. Escena “Resurgir del arca”**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 7.
- Título de la película: *Tenshi no Tamago*
- Descripción del bloque: En esta última y larga escena se produce otro momento experimental en el que aparecen las últimas imágenes de la película, donde vemos que el arca hundida del principio vuelve a ascender, y en el centro de la misma se encuentra la niña convertida en piedra. Vemos también en un constante ascenso de la cámara cómo el mundo en el que se encontraban los protagonistas está situado en el suelo de una especie de arca gigante.
- Franja temporal: 01:02:41-[01:04:39]-01:07:14

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora y sonidos de la imagen
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis (Se puede interpretar simbiosis)
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la función de la música es similar a la anterior, acompañar la sucesión de diferentes imágenes y otorgar el carácter extraño, espiritual y experimental. Se da también mediante la música cierto carácter explicativo y unificador, ya que desde el minuto 01:04:39 comienza el desarrollo de la melodía principal, indicando la última escena de la película y un momento narrativamente relevante.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Desde el principio la pieza se interpreta de forma similar a la escena anterior, desarrollándose por diferentes motivos melódicos. Posteriormente se desarrolla de nuevo el tema principal, en el mismo tono que en la audición de los créditos iniciales. Se trata de forma general de una melodía expresiva y fraseológica que transmite un cúmulo de sensaciones relacionadas con el desarrollo argumental y casi experimental. Al principio de la pieza se suceden unos motivos que se relacionan con el ascenso del arca y el avistamiento de la niña en forma de piedra, expresando también cierta esperanza y espiritualidad.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Aunque sea a mitad de la pieza, se desarrolla de nuevo el tema principal, destacando así un elemento narrativo importante y el final de la película. Esta pieza es en la que en el CD recopilatorio de la banda sonora se ha llamado *Different God*, título que también puede tener consideraciones simbólicas.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Se desarrollan diferentes tempos lentos y andantes en las diferentes interacciones melódicas, que le dan más profundidad y sensación de gran discurso música-visual a la escena.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: El coro comienza cuando el arca ya se encuentra en las nubes y vemos lo que hay dentro de ella, algunos de los motivos melódicos se sincronizan con cambios de plano, la entrada del tema principal coincide con el

movimiento ascendente de la cámara donde vemos donde estaba situado el mundo de la trama, en el suelo de un arca gigante que se encuentra boca abajo en el mar.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipo de acordes: Triada, séptima y disonantes (más escasos).
- Análisis armónico musical: Se suceden diferentes tonalidades y sonoridades a lo largo de toda la duración de la pieza. La melodía principal se interpreta en su tono original.
- Análisis armónico visual: La variedad armónica y sonora se relaciona con las diferentes cosas que ocurren en la escena, la ascendencia del arca, la vista de la niña, el descubrimiento de donde estaba situado el mundo de la trama, y el final aparentemente trágico de la obra.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Coro femenino, campanas, cuerdas (orquesta de cuerdas), coro masculino.
- Análisis tímbrico visual: Al igual que la escena anterior, la instrumentación se relaciona con los diferentes elementos espirituales y ambiguos de la escena. Las voces en el tema principal vuelven a representar a los personajes, así como el carácter de las obras y el final de la misma.

Códigos formales:

- Aunque se aprecian diferentes puntos de sincronía e igualdad, no se considera una conjunción formal general, ya que la música mantiene desde la aparición del tema principal una forma independiente de la imagen. No obstante, la conjunción en el tiempo hace que se potencien todos los elementos narrativos-emocionales comentados, al igual que en la escena analizada anteriormente.

Conclusiones:

- Volvemos a comprobar una escena en la que, al no haber diálogos, la música se hace importante para la comprensión de la imagen, así como para la expresión emocional. La música en un primer plano constante envuelve a la imagen y la apoya en la comunicación de todos sus elementos narrativos, simbólicos, experimentales y extraños. Con esta última escena tenemos un ejemplo de la importancia musical en esta obra para diferentes propósitos argumentales, narrativos, representativos, emocionales... otorgando así un fuerte carácter artístico y complejidad a la obra y su unión con la imagen. Notamos además la amplia diferencia musical con las series anime para televisión de los años 80.



*DRAGON BALL* (1986)

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 153
- Episodios analizados: 20 [Nº1-15, Nº38, 47, 50, 56 y 122]
- Producción: Keizo Shichijo, Keizo Nanajou y Kozo Morishita. *Bird Studio, FTN, Shueisha y Toei Animation.*
- Dirección: Daisuke Nishio y Minoru Okazaki
- Guion: Varios por episodio
- Obra original: Manga de Akira Toriyama
- Compositor: Shunsuke Kikuchi
- Año de producción: 1986 (En emisión hasta 1989)
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Aventura, comedia, fantasía, torneo, alienígenas, desarrollo de poderes, peleas, artes marciales.

## 2. Argumento:

- *Bulma* es una chica en busca de las místicas *Bolas de Dragón*. Estas bolas, cuando se reúnen todas juntas conceden deseos. En su búsqueda, *Bulma* se topa con el dueño de una de estas bolas, un chico extraño llamado *Goku*. Los dos parten juntos, *Bulma* en busca de las *Bolas de Dragón* y *Goku* en con el objetivo de volverse más fuerte.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas de los tres primeros episodios:

- Ep.1	15. Caída	27. Viaje al mar
- 1. Montaña solitaria	16. El viaje continúa	28. Monstruo espía
- 2. Valle tranquilo	Ep.2	29. Monstruo amenazante
- 3. Niño travieso	17. La larga aventura	30. Habilidades de <i>Goku</i> (TP)
- 4. La joven <i>Bulma</i>	18. Baño de <i>Bulma</i>	31. Llegada al mar
- 5. Diversión	19. Emperador maligno	32. Rey <i>Pilaf</i>
- 6. Ataque del león	20. Valle horrible	33. Marcha de los villanos
- 7. Pez gigante	21. Cementerio	34. Viejo tortuga
- 8. Paseo hacia la casa	22. Ataque de los lobos	35. Villanos en el cielo
- 9. <i>Bola de Dragón</i>	23. Ataque de <i>Goku</i> (TP)	36. Vuelo en la nube
- 10. Búsqueda de villanos	24. Amanecer	37. De vuelta a la casa
- 11. Secreto de las bolas	25. Enfrentamiento de <i>Goku</i> (TP)	38. Robo en la isla
- 12. Planes oscuros	26. Despedida momentánea (TP)	39. De vuelta a la playa
- 13. Viaje en moto	Ep.3	40. Sigue la aventura
- 14. <i>Goku</i> al rescate		

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- Siguiendo algunos de los recursos y funcionalidades más representativas de las series de la época, la banda sonora de estos tres episodios acompaña e indica las diferentes acciones y situaciones que realizan los personajes en una trama en donde el elemento principal es la aventura, el viaje, la búsqueda de sueños, el crecimiento personal y el deseo de ser más fuerte. Así, la música indica diferentes elementos narrativos como viajes, desplazamientos, escenarios, paisajes, localizaciones, presentación de personajes, las acciones y sucesos de los mismos como peleas, espionajes, robos, planificaciones, intenciones, etc. De esta manera, con un carácter infantil, y sin encontrar música que represente el estado emocional y sentimientos de los personajes, la banda sonora se adecua a la sensación principal de aventura mediante música feliz, entretenida, cómica, divertida y

pacífica que representa las muchas acciones de los personajes relacionadas con la aventura. Así mismo, en las diferentes acciones de los personajes y los villanos se establecen variadas sensaciones relacionadas con la tensión, la preocupación, el nerviosismo, el miedo, el misterio o el misticismo, creando estas sensaciones en el espectador para el entendimiento de la trama y escenas. Al igual que en otras producciones, las acciones de los protagonistas se acompañan con piezas que transmiten heroicidad, epicidad, triunfalismo y entretenimiento, creando sensaciones atractivas hacia acciones como peleas, salvamentos o derrotas de los enemigos. Además, algunas de estas acciones principales se indican mediante la variación instrumental del *opening*, creando una música integrada en el universo de la obra al igual que muchas otras series coetáneas. Otros elementos de la banda sonora similares a otras producciones son: los apuntes musicales breves que marcan diferentes elementos de la imagen-trama; música estructuradora del argumento al indicar las diferentes escenas, duraciones de estas y el cambio, por ejemplo, de arcos argumentales o localizaciones; y música sincronizada con algunos movimientos y giros de la imagen.

### **Análisis general de la banda sonora**

La instrumentación de la banda sonora destaca por presentar diferentes agrupaciones reducidas, con instrumentos estándares en la época como cuerdas (las cuales crean clichés musicales representando la tensión mediante los trémolos), metales como el trombón y la trompeta (muy predominante), maderas como el fagot, la flauta, el clarinete y el oboe, y otros instrumentos frecuentes como el sintetizador, los xilófonos, la guitarra eléctrica, la batería (utilizada constantemente), los timbales, el gong, y otros instrumentos puntuales de carácter cómico como el banjo.

En esta banda sonora destacan las piezas y melodías altamente rítmicas, expresivas de la felicidad y entretenimiento en todo lo relacionado con la aventura y las acciones de los personajes. Estas piezas también destacan por presentar patrones rítmicos en instrumentos como la batería o la caja. Algunas piezas fraseológicas se dedican a la representación de algunos momentos más tranquilos y pacíficos, o la expresión de las diferentes sensaciones de tensión.

En el plano armónico, la música presenta, predominantemente, armonías y sonoridades claras y brillantes, representativas de los elementos de aventura. Hay también alta influencia de las modalidades, lo que crea sonoridades parecidas a la música tradicional japonesa o la música china. Las tonalidades menores y más disonantes se dedican principalmente a las sensaciones relacionadas con la tensión, el misterio, nerviosismo o algunas escenas de combate.

### **Análisis *musivisual* de cinco escenas**

Analizamos a continuación cinco escenas que ejemplifiquen lo más importante de lo comentado anteriormente.

## 1. Escena “Goku al rescate”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 5.
- Título de la serie: *Dragon Ball*
- Título del capítulo: *Secret of the Dragon Balls*
- Descripción del bloque: *Goku*, en una acción heroica salva a *Bulma* de las garras de un monstruo volador que la ha atrapado y se la ha llevado volando.
- Franja temporal: 21:02-21:27

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro. Las voces de los personajes, cuando hablan, se mantienen en un primer plano.

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música en esta escena está indicando una acción heroica del protagonista, transmitiendo sensaciones triunfales, heroicas y atractivas hacia dicho acto. Se puede interpretar además que la música anticipa su final victorioso. Algunos elementos musicales figuran que se está realizando una acción “por las nubes”.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Más que una melodía, en esta pieza de poca duración se desarrollan pequeños motivos rítmico-melódicos, dedicados a la expresión de la acción, con sensaciones de heroicidad y entretenimiento. Estos motivos se desarrollan mediante toques ascendentes y agudos de las cuerdas (figurando “la altura” en la que se realiza la acción), alternados con toques o llamadas de la trompeta, que simbolizan la acción heroica de *Goku*. En la siguiente imagen vemos la pieza al completo, con los motivos rítmico-melódicos que se repiten en dos ocasiones.

The image shows a musical score for two instruments: CUERDAS (Strings) and TROMPETA (Trumpet). The score is written on two staves. The top staff is for the strings, and the bottom staff is for the trumpet. The music is in 4/4 time and features a melodic motif that is repeated twice. The first staff shows the strings playing a melodic line, and the trumpet playing a similar line. The second staff shows the strings playing a rhythmic pattern, and the trumpet playing a similar pattern.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Manteniendo los recursos y funcionalidades de la época, estamos ante un tema central que se repite y utiliza para la representación de diferentes acciones heroicas de los personajes. Por ejemplo, lo escuchamos también en algunas de las acciones de *Muten Roshi* en el episodio 8 y a lo largo de la serie.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo rápido de 110 pm que se relaciona con el movimiento de la escena y potencia la sensación de acción.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente cuando *Goku* salta con la moto de *Bulma* hacia el cielo para poder rescatarla, posteriormente algunos cambios de plano se sincronizan con el desarrollo musical y los cambios de tiempo o compás.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Tríada
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en la tonalidad de Fa Mayor.
- Análisis armónico visual: La armonía mayor y brillante contribuye a la expresión de atracción, heroicidad, triunfalismo y victoria hacia la acción de *Goku*.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas, trompeta, bajo eléctrico, xilófono, maderas.
- Análisis tímbrico-visual: Las figuraciones ascendentes de las cuerdas figuran el ascenso de *Goku* y la acción que se desarrolla en el cielo, la trompeta se relaciona con la acción heroica y la expresión de las sensaciones mencionadas.

#### Códigos formales:

- En esta escena-pieza de corta duración, la imagen y música, a pesar de la sincronía no comparte estructura, ya que la música repite sus elementos mientras que la escena muestra el transcurso de la acción.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena una utilización frecuente y común tanto en esta banda sonora como en otras producciones coetáneas: un tema atractivo y entretenido marca las acciones heroicas de los personajes y se repite en diferentes ocasiones a lo largo de los episodios. Además, comparte otros elementos comunes como la agrupación instrumental reducida, con peso en la trompeta y las cuerdas, instrumentos muy frecuentes y escuchados en los 80, junto con otros como el xilófono y el bajo eléctrico.

## 2. Escena “La larga aventura”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 1.
- Título de la serie: *Dragon Ball*
- Título del capítulo: *The Emperor’s Quest*
- Descripción del bloque: Vemos en la imagen cómo *Goku* y *Bulma* viajan juntos en la moto, en continuación de su aventura y busca de las *Bolas de Dragón*.
- Franja temporal: 01:59-02:27

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes y voz en off, sonidos de la imagen y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro.

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música, de nuevo, está reforzando una acción de los protagonistas, en concreto el viaje en moto, en busca de la aventura. La música en este caso expresa todas las sensaciones relacionadas con la aventura tales como felicidad, entretenimiento, alegría, esperanza e inocencia, creando así atracción y diversión en el espectador para que también “experimente” la aventura. Además, la música está cumpliendo una función pronominal, ya que la misma pieza se utiliza tanto para representar el viaje en moto (y otros vehículos) en los diferentes episodios, como para indicar muchos de los momentos en los que la aventura de los personajes continua. Diferentes elementos musicales, como una música monótona que se repite con los mismos motivos, indican la estabilidad y continuidad del viaje de los personajes, prestando así atención a las sensaciones que se transmiten.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En este caso estamos ante una melodía puramente rítmica, caracterizada por las notas repetidas, las figuraciones rápidas, saltos entre intervalos, y una gran amplitud. La pieza se forma mediante la repetición de una primera melodía que se desarrolla con unos mismos motivos, y otro posterior desarrollo melódico (antes de la repetición de la melodía principal) que también se deriva de los mismos motivos. En este caso, la melodía rítmica es la encargada de la expresión de todas las sensaciones felices relacionadas con la aventura.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Como hemos indicado, estamos ante otro de los temas más frecuentes, representativos de la aventura y los viajes de los personajes.

En el primer episodio lo escuchamos en el minuto 18:17, cuando *Goku y Bulma* comienzan su viaje en moto. Posteriormente lo escucharemos en diferentes episodios, acompañando estas escenas de viaje o representativas de la aventura. Esta pieza es la que el compositor denomina en los CD recopilatorios de la banda sonora *¡Away on the Bike!*



#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo allegro de 105 pm con ritmo activo en la batería, lo que potencia todas las sensaciones alegres y divertidas relacionadas con el sentimiento de aventura.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente en un cambio de plano donde vemos a rueda de la moto, posteriormente muchos cambios de plano se sincronizan con los compases y tiempos del desarrollo musical. Esta sincronía contribuye a potenciar mediante el refuerzo todos los elementos comentados.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Tríada
- Análisis armónico musical: La melodía principal está en la tonalidad de Fa Mayor, modulando momentáneamente a Do Mayor en el desarrollo de la segunda melodía. Vuelve a Fa Mayor para finalizar la pieza.
- Análisis armónico visual: Una armonía sencilla, alegre y brillante contribuye a la expresión y refuerzo de las sensaciones felices, alegres, divertidas y entretenidas relacionadas con la aventura que experimentan los personajes.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Sintetizador, xilófono, bajo eléctrico, batería, maderas y guitarra acústica. En un desarrollo más duradero de la misma pista en otras escenas se escucha también un banjo realizando la segunda parte de la pieza.
- Análisis tímbrico-visual: Los instrumentos como el xilófono figuran la diversión y entretenimiento en las acciones de aventura.

Códigos formales:

- Sin ser un paralelismo sincronizado, se aprecia cierta igualdad formal entre la escena y la música que potencia la adecuación a la imagen. Esta igualdad viene cuando la segunda melodía, anacrusa del compás 9, se relaciona con la escena en la que la moto de *Bulma* ya ha cruzado el puente que hemos visto en la primera imagen del episodio. Esto sucede justo antes de escuchar la moto y cambiar al plano donde vemos el vehículo y viaje de los personajes.

Conclusiones:

- Volvemos a ver una utilización de la música que es frecuente en la serie y en otras obras coetáneas, representado el viaje y aventura de los personajes, expresando sensaciones felices, alegres, entretenidas y cómicas mediante una pieza rítmica con una sonoridad sencilla y atractiva, enfocada además a la diversión del espectador. Vemos también, al igual que en la siguiente escena, cómo las piezas utilizadas son de muy escasa duración.

**3. Escena “Ataque de Goku (TP)”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 3.
- Título de la serie: *Dragon Ball*
- Título del capítulo: *The Emperor’s Quest. Oh My, Oh My! No Balls!*
- Descripción del bloque: Tras el enfrentamiento de *Goku* con un grupo de lobos, el joven se da cuenta de que su “comida” (el avión donde escapan los enemigos que también van en busca de las bolas) está huyendo. *Goku* realiza entonces una acción en la que se escapa de los lobos feroces y ataca al avión de los enemigos, destruyéndolo de una patada.
- Franja temporal: 15:01-15:19

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, banda sonora y voces de personajes
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro, predominio del primer plano.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música vuelve a indicar una acción heroica del protagonista *Goku*, expresando sensaciones heroicas, victoriosas, triunfalistas y épicas. Además, se indica una acción relativamente importante (derrota de los villanos), mediante la utilización

de los motivos principales derivados de la variación instrumental del *opening*. De esta manera funciona igual a muchas series de la época, ya que también se expresa atracción hacia las peleas y combates que realiza *Goku*.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Los motivos principales que realiza la trompeta son de tipo rítmico, caracterizados por una figuración rápida, notas repetidas, y saltos de cuarta. Estos motivos son los derivados del *opening*, y cuyo carácter rítmico expresa las sensaciones heroicas y atractivas de los combates y peleas de *Goku*. En la escena, antes del comienzo de los motivos de la trompeta, se desarrolla el acompañamiento a modo de introducción mediante figuraciones rápidas de las cuerdas.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Como hemos indicado estamos ante uno de los temas principales más importantes, la variación instrumental del *opening*. Esta variación y motivos instrumentales se escucharán en muchos momentos a lo largo de la serie, ya sean acciones de *Goku*, estructuración de los capítulos, la continuación de la aventura, etc. Se ofrece a continuación la melodía elaborada del *opening*, que también se escucha de forma completa en otra acción posterior a esta en el episodio 2.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo rápido de 130 pm que se relaciona con la tensa y rápida acción que realiza *Goku* para parar al avión que se está escapando.
- Tipo de sincronía: Dura



- Puntos de sincronía: La pieza comienza de forma sincronizada en un cambio de plano donde vemos a *Goku* comenzar su acción de ir a por los enemigos, posteriormente algunos cambios de plano se sincronizan con los cambios de la música, la música termina de forma sincronizada cuando *Goku* le da la patada al avión y lo destroza.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Triada
- Análisis armónico musical: Los motivos principales de la trompeta se pueden interpretar tanto en la tonalidad de Fa menor (que modula al final a Do menor), como en la modalidad de Si b dórico.
- Análisis armónico visual: La armonía con cierta sonoridad apagada y menor refuerza una acción de pelea o combate. Aparte de la heroicidad, la sonoridad contribuye a la expresión de cierta tensión, aunque es menos predominante. Un uso común de tonalidades menores en acciones heroicas lo hemos visto en series como *Mazinger Z* (1972) o *Fist of the North Star* (1984).

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Trompeta, cuerdas (acompañamiento), bajo eléctrico, guitarra acústica (agrupación reducida).
- Análisis tímbrico-visual: La trompeta representa la acción de *Goku*, las cuerdas figuran una acción rápida con mucho movimiento.

#### Códigos formales:

- A pesar de los puntos de sincronía comentados, la música y la imagen en esta ocasión no comparten forma en común, manteniendo ambas estructuras independientes.

#### Conclusiones:

- Volvemos a ver en esta escena un uso típico de las bandas sonoras en el anime de los 70 y 80. Se varía instrumentalmente el *opening* para indicar las acciones heroicas de los protagonistas, transmitiendo la sensación de atracción hacia escenas de peleas y combates. Además, se comparten sonoridades similares del viento metal con predominio de instrumentos como la trompeta. Otros elementos que destacan en esta banda sonora es la corta duración de la música, con piezas de pocos segundos, siendo puntuales aquellas escenas en las que se escucha música de mucha duración. Apreciamos además como la mayoría de la música se sincroniza con la imagen, potenciando así de forma más directa todos los elementos mencionados.

#### **4. Escena “Monstruo amenazante”**

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 1.
- Título de la serie: *Dragon Ball*

- Título del capítulo: *The Nimbus Cloud of Roshi*
- Descripción del bloque: Un monstruo gigante y amenazante que estaba espiando a los protagonistas aparece ante *Goku* para robarle la tortuga a la que están ayudando y poder comérsela.
- Franja temporal: 03:01-03:38

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música realiza dos funciones principales: puntualizar la aparición y presentación de un personaje, e indicar que se trata de un villano mediante una música tensa, preocupante y en cierto modo amenazante y peligrosa. De esta forma también se cumple la función informativa para que el espectador conozca los caracteres de la escena y del nuevo personaje. Se cumple también una función pronominal de los villanos y de los momentos de tensión, ya que el mismo tema se repite en varias ocasiones de los episodios acompañando momentos similares de presentación de villanos o ciertas escenas y momentos preocupantes y peligrosos.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Más que una melodía elaborada, se desarrollan unos pequeños motivos melódicos de carácter fraseológico, caracterizados por el grado conjunto y figuraciones irregulares de tresillos de negras. Estos motivos de la guitarra eléctrica se repiten, apreciándose además ciertos parecidos con el tema principal, como algunos movimientos de tercera menor, la figuración del segundo compás, la tonalidad y el movimiento de reposo del tercer al cuarto compás.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante otro de los temas centrales que se repiten a lo largo de los diferentes episodios y que representa situaciones con villanos, tensión, peligro o amenaza. Por ejemplo, lo escuchamos a lo largo de los siguientes episodios acompañando a villanos como *Pilaf*, las transformaciones de

*Oolong* en el episodio cuatro, u otros momentos diferentes de amenaza. Esta pieza es la que en el CD recopilatorio se ha denominado *The Kuma Mercenary*.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de 80 pm que se relaciona con la tensión y peligro en una escena con poco movimiento. La caja de la batería presenta cierto tono marcial que se relaciona con la dureza del nuevo villano.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza de forma sincronizada cuando el villano aparece ante *Goku*, posteriormente algunos cambios de plano se sincronizan con el desarrollo musical y la pieza concluye cuando el villano saca su enorme espada para atacar a *Goku*.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Triada y de séptima, con disonancias en la entrada de las trompetas.
- Análisis armónico musical: Tonalidad de Fa menor, disonancias en los motivos de la trompeta.
- Análisis armónico visual: La tonalidad de Fa menor es similar al tema principal, creando así una banda sonora conjunta, las disonancias de la trompeta contribuyen al refuerzo de las sensaciones de tensión, amenaza y peligro.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Guitarra eléctrica, batería, caja, bajo eléctrico, cuerdas, trompetas (agrupación reducida).
- Análisis tímbrico-visual: La distorsión de la guitarra eléctrica y las disonancias de las trompetas potencian las sensaciones comentadas.

Códigos formales:

- A pesar de los puntos de sincronía comentados la imagen y la música mantienen formas y estructuras independientes.

Conclusiones:

- Vemos otra utilización distinta pero también muy frecuente de la banda sonora, la presentación de personajes villanos y las diferentes situaciones amenazantes que implican a estos. Al igual que otras obras, este tema se repetirá y utilizará para situaciones similares, en una especie de función pronominal que acompaña a los villanos o la tensión. De igual manera destacamos la corta duración de la pieza, así como la utilización de instrumentos muy frecuentes de la época como la guitarra eléctrica y la trompeta.

## 5. Escena “Vuelo en la nube”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 3.
- Título de la serie: *Dragon Ball*
- Título del capítulo: *The Nimbus Cloud of Roshi*
- Descripción del bloque: *Goku* recibe una nube mágica en la que se puede montar y volar. Se la ha regalado *Kame Sennin* por ayudar a su amiga la tortuga. En la escena vemos cómo *Goku* vuela con su nueva nube, llamada *Nube Kinton*.
- Franja temporal: 14:23-14:52

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, sonidos de la imagen y voces de personajes
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música cumple varias funciones. La primera de ellas es la función pronominal de la *Nube Kinton*, ya que el tema se escuchará en varias ocasiones a lo largo de los episodios cuando se involucre a este elemento. De forma secundaria la música está indicando una acción del protagonista, volviendo a transmitir y reforzar las sensaciones de aventura tales como felicidad, entretenimiento y diversión. Se pretenden crear estas emociones en el espectador ya que son las mismas que siente *Goku* al volar felizmente con su nube, aumentando así la empatía e integración del espectador en la aventura y universo de la serie.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de tipo rítmico, caracterizada por el movimiento arpegiado, las figuraciones rápidas y un movimiento amplio. Durante la escena, la melodía se repite en dos ocasiones. La melodía se desarrolla de los motivos derivados de los tres primeros compases. Esta melodía rítmica es la encargada de la expresión de todas las sensaciones comentadas relacionadas con la aventura.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Como hemos dicho, se trata del tema caracterizador de la nube, por lo que lo seguimos escuchando en diferentes escenas y momentos a lo largo de la serie que implican este elemento, por ejemplo, en los episodios 7 y 8.

Trompeta y Cuerdas

Repite con variación al final

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo rápido de 130 pm, con ritmo en la batería, que contribuye a la potenciación de todas las emociones felices, alegres y divertidas.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza justo en el cambio de plano donde vemos a *Goku* volar en su nube, algunos cambios de plano se sincronizan con el desarrollo musical, la pieza concluye cuando *Goku* termina de volar en la nube y se reúne con *Bulma* y con *Kame Sennin*.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Triada
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en la tonalidad de Fa Mayor.
- Análisis armónico visual: La tonalidad mayor y brillante contribuye a la expresión de todas las sensaciones relacionadas con la aventura. También dota a la obra de sensación de unidad y conjunto, ya que recordemos que mientras esta tonalidad es Fa Mayor, la del tema principal se puede interpretar en Fa menor.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Trompeta, cuerdas, maderas, bajo eléctrico, batería, xilófono de madera (agrupación reducida).
- Análisis tímbrico-visual: La trompeta se relaciona con muchas de las acciones del protagonista *Goku*.

Códigos formales:

- A pesar de los elementos de sincronía, no se aprecia una forma y estructura común entre la imagen y la música.

Conclusiones:

- Volvemos a apreciar en esta escena el uso de la música feliz y entretenida que representa las sensaciones relacionadas con la aventura, lo que es predominante en este primer arco argumental de la serie. Al igual que los otros temas, se cumplen funciones pronominales que se repetirán a lo largo de la serie en situaciones con elementos similares.

**Comentarios a los episodios 4 y 5:** [*Oolong the Terrible – The Great Yamsha of the Desert*]

Durante estos dos episodios la banda sonora continúa presentando elementos muy comunes a lo analizado en los tres primeros. La música se utiliza puntualmente para indicar acciones y escenas muy variadas, desde presentación de personajes, las acciones de los mismos como viajes, peleas y enfrentamientos, así como las sensaciones que envuelven a todas estas escenas. Para esto, se produce principalmente una repetición temática de los temas analizados como el de la guitarra eléctrica en la representación de los villanos, algunas de las acciones heroicas de *Goku*, o los temas rítmicos, felices, alegres y entretenidos en la representación de la aventura o el acontecimiento de los combates. De esta manera se mantienen las diferentes funciones pronominales de las piezas. En las acciones de combates se siguen transmitiendo sensaciones de atracción, heroicas, atractivas y triunfales, conforme a los estándares de la época. Así, la banda sonora confirma su funcionalidad principal en estos episodios al dedicarse fundamentalmente a la representación de las diferentes acciones de los personajes a lo largo de su aventura, sin llegar a adentrarse en sus estados emocionales, pudiendo considerar más importante la acción. Por lo tanto, sigue predominando la misma utilización instrumental de agrupaciones reducidas de cuerdas, guitarra eléctrica, sintetizador, metales, maderas como el fagot, una percusión variada con instrumentos como la carraca, y otros instrumentos cómicos puntuales como el banjo. Otro elemento de la banda sonora que sigue siendo frecuente en estos capítulos es el apunte musical breve que marca de forma sincronizada diferentes elementos de la imagen/trama como movimientos, acciones de los personajes, localizaciones, apariciones, objetos, etc.

*La aventura continua/Oolong el terrible/El plan de Bulma/Llegada del monstruo/Monstruo terrorífico/El amor de Bulma/Pervertido/Gran toro/Enfrentamiento/Duelo/Huida/Persecución/Veloz persecución/La casa de Oolong/Chicas a salvo*

*Amanecer/Emperador de los demonios/Persecución en el agua/Nueva huida/Enfado de Bulma/Enorme desierto/Espía/Ladrón/Amenazados/Duelo/Ataque del lobo/Enfado de Yamsha/Debilidad de Yamsha*

**Comentarios a los episodios 6 y 7:** [*Keep an Eye on the Dragon Balls – The Ox-King on the Fire Mountain*]

La banda sonora de estos dos episodios continúa con las mismas funcionalidades y recursos vistos en los anteriores. La música se utiliza para indicar las acciones que realizan los personajes, expresando las diversas sensaciones de tensión, miedo, misterio, o alegría, tranquilidad, felicidad, entretenimiento y aventura que representan el carácter general de la serie. Escuchamos también algunos temas de acción caracterizados por el viento metal en las escenas de los combates, creando una sonoridad muy similar a otras obras coetáneas en las que había muchas escenas de acción interpretadas por estos instrumentos. Por lo tanto, se sigue produciendo una amplia repetición temática, como la melodía del tema principal, la melodía pronominal del villano *Pilaf*, la melodía analizada del vuelo de la *Nube Kinton*, u otros temas cómicos o de tensión escuchados. Así, la instrumentación sigue siendo la misma, pudiendo destacar en estos episodios el xilófono, que representa y figura la comicidad y el sentimiento de aventura. Los apuntes breves que marcan diferentes elementos de la imagen/trama siguen estando muy presentes, como por ejemplo cuando los motivos principales marcan los títulos de los episodios o algunos

apuntes que marcan los movimientos de los personajes a modo de *mickeymousing*, lo que contribuye a la expresión de la comicidad y la trama alegre de aventura.

*Atardecer en el desierto/Noche en el desierto/Robots atacantes/Ducha de Bulma/Planes ocultos/Torpes villanos/Malvado Oolong/Miedo de Oolong/Yamsha ladrón/Tremenda debilidad/Bomba colocada/Persecución/Enfado y planes/Viaje continuo*

*Continuando el viaje/El palacio/Castigo cruel/Chica perseguida/Hombre demonio/Pelea de Goku/Fallo de Yamsha/Debilidades descubiertas/Viaje en la nube/La aventura continua (TP)*

**Comentarios a los episodios 8 y 9:** [*The Kamahameha Wave – Boss Rabbit’s Magic Touch*]

La banda sonora que escuchamos en estos episodios continúa presentando los mismos recursos y funcionalidades que lo ya analizado. La música se utiliza puntualmente (aunque con más cantidad de piezas en el capítulo 9) acompañando las diferentes escenas relacionadas con la aventura y acciones de los personajes, viajes, llegadas, apariciones de villanos, acciones de los mismos, sensaciones de tensión, etc. Para esto se sigue utilizando una repetición temática de los temas escuchados anteriormente, los cuales guardan su función pronominal. Los temas de tensión y los temas de los villanos suenan con estos personajes y situaciones. Así mismo, los temas de aventura y viajes con sensaciones entretenidas siguen estando muy presentes, por ejemplo, las melodías analizadas del *Viaje en la Moto* o la melodía de la *Nube Kinton* en situaciones en la que se involucran estos elementos. Un ejemplo de estas variadas situaciones también las vemos en los temas nuevos que se utilizan en la presentación y nueva técnica que realiza *Mutenroshi*, otorgándole cierto carácter serio, dramático y más profundidad a la banda sonora en el capítulo 8. Así, seguimos escuchando una instrumentación similar, destacada por los metales (trombón y trompeta), la guitarra eléctrica, la batería, la caja (con formas de marcha), el xilófono u otros instrumentos puntuales como el banjo. Otros elementos que vemos en estos episodios son la repetición del tema principal en una de las acciones heroicas de *Goku*, la repetición de otro de los temas analizados en la llegada de *Mutenroshi*, los apuntes musicales breves, los motivos principales en los títulos, y la audición de otros temas en un sentido más cómico. Además, en el episodio 9 vemos un recurso muy común a la época de los 80: la utilización de mayor número de piezas musicales para reforzar las tramas y momentos más cómicos. Esto se puede presenciar ampliamente en obras como *Urusei Yatsura* (1981) e *Igano Kabamaru* (1983).

*Llegada a la isla/Peticiones pervertidas/Busca del abanico/De vuelta al monte/Llegada de Kame Sennin/Preparación/Técnica de Mutenroshi/Transformación/Montaña destruida/Castillo destruido/Viaje triunfante*

*Viaje continuo/Pueblo asustado/Compras problemáticas/Soldados conejos/Soldados crueles/Amenazas/Goku al rescate (TP)/Huida del pueblo/Pueblo vacío/La llegada del jefe/Enfado de Goku/Yamsha al rescate/La ayuda de Yamsha/Conejo persecutor/Caída problemática/Copia del jefe/Apresando a los villanos/Conejos en la luna*

**Comentarios a los episodios 10 y 11:** [*The Dragon Balls Are Stolen – The Dragon Finally Appears*]

Durante estos dos episodios escuchamos una banda sonora ligeramente diferente a lo analizado en los capítulos anteriores. La música se sigue utilizando puntualmente, pero debido a la trama específica de los episodios en los que roban al grupo de protagonistas las bolas de dragón y caen en las diferentes trampas del palacio del villano *Pilaf* cuando van a recuperarlas, las piezas son mayoritariamente las representativas de tensión,

nerviosismo, agobio, miedo o preocupación, acompañando todas estas escenas en las que caen en las trampas, son atacados o robados. De esta manera se crea cierta seriedad en la serie que se diferencia de la sensación de aventura “infantil” de los episodios anteriores, dando así más profundidad y dramatismo al conjunto. No obstante, la sensación de aventura y comicidad sigue estando presente en las propias imágenes, así como en algunas piezas, como la melodía feliz de la *Nube Kinton* cuando *Goku* la llama. Con respecto a esta repetición temática, los temas de tensión escuchados en estos episodios son los repetidos a lo largo de la serie, escuchando algunos nuevos. Estos temas “nuevos” crean cierta ironía, ya que contribuyen a la comicidad y suenan las notas de la banda sonora de *Tiburón* (1975), la 5ª Sinfonía de Beethoven y la *Marcha Fúnebre* de Chopin. Otros elementos que seguimos escuchando en estos episodios son los apuntes musicales breves y una predominancia de instrumentos de viento metal, cuerdas, xilófono, guitarra eléctrica y saxofón, creando las sonoridades comunes de las series de los años 70 y 80. Vemos también cómo el saxofón en el episodio 10 se utiliza, al igual que en muchas series, en un sentido erótico y cómico. Otro nuevo elemento que destaca en el capítulo 11 es una música más mística, misteriosa y espiritual que figuran la invocación del dragón que tan presente ha estado a lo largo de la trama. Vemos entonces cómo la banda sonora se adapta a los diferentes cambios argumentales que se proponen en la obra, contribuyendo a la comunicación de la serie sin llegar a perder la sensación de conjunto, aunque no se usen una mayoría de piezas felices y alegres como en los primeros episodios.

*Desierto preocupante/Robot espía/Espía/Bazuca/Robot atacante y ladrón/Persecución en la nube/Enfrentamiento/Desesperación/Peticiones equivocadas/Enfado de Pilaf/Palacio terrorífico/Trampas en el pasillo/Problemas/Destrucción de trampas/Pasillo peligroso/Atrapados*

*Infiltrados en la base/Busca de los villanos/Ideas/Pruebas/Bulma atrapada/Crueldad de Pilaf/Gas de sueño/Luna llena/Bolas reunidas/Marcha a la llamada/Huida y persecución/Trampas de Pinball/Bola persecutora/Invocación preparada/Invocación al dragón/Dragón invocado*

### **Comentarios a los episodios 12 y 13:** [A Wish to the Eternal Dragon – Goku’s Great Transformation]

Durante estos dos episodios la banda sonora es muy parecida a los dos anteriores. Dado que se sigue desarrollando la trama en la que los protagonistas son atacados, perseguidos y atrapados –en esta ocasión por frustrar el deseo de *Pilaf*–, y que de repente *Goku* se transforma en un mono gigante sin consciencia y destruye el palacio y ataca a sus amigos, las piezas utilizadas siguen siendo principalmente las representativas de tensión, problemas, peligros, miedo, nerviosismo, preocupación, realizando para esto una repetición de todos estos temas escuchados en los episodios anteriores. De esta manera la banda sonora sigue presentando en este ligero cambio argumental más seriedad y dramatismo, alejándose poco a poco de la ambientación infantil de los primeros episodios, ya que los personajes también están creciendo. Además, algunas de estas piezas se interpretan de forma más larga que en las pequeñas piezas escuchadas en los episodios anteriores. Así, dada esta similitud, la música de estos episodios sigue presentando una instrumentación similar, predominada por los metales, la caja, la batería, las cuerdas y las maderas. En estos capítulos apreciamos también otros elementos musicales, como por ejemplo un momento de música emocional interpretada por un solo de saxofón, representativa de una escena de paz en el episodio 12. Este instrumento también destaca en el episodio 13 en un sentido cómico-romántico, momentos que son muy escasos en estos episodios más serios. Apreciamos también algunos apuntes musicales breves que



marcan cierto elemento de la imagen/trama. Además, con estos dos episodios se cierra el primer arco argumental de la serie, dando lugar a otra nueva aventura de los personajes, los cuales se dan el adiós, o mejor dicho el “hasta luego”, para continuar con sus viajes y objetivos, prometiéndose mutuamente encontrarse en el futuro (lo que si sucederá en el gran número de capítulos con los que cuenta la serie). En esta representación de la continuación de la aventura volvemos a escuchar algunos de los temas representativos de este elemento, así como la audición del tema principal que da final a este arco argumental e inicio al siguiente. Vemos así una banda sonora unificada con el conjunto de la serie, manteniendo muchos elementos comunes, pero cambiando en los diferentes momentos que el argumento lo requiere, muy similar así a las estructuras musicales de las series de la época.

*Invocación del dragón/Aparición de Shen-ron/Futuro dueño del mundo/El fracaso de los héroes/Persecución a los intrusos/Perros peligrosos/La pelea de Goku y Yamsha/Huida y enfrentamientos/Acorralados/Planes crueles/Desesperación/La luna llena/Peticiones extrañas/Transformación de Goku*

*Recuerdos de transformación/La destrucción del mono gigante/Huida herida/Huida conseguida/Ataque a Goku/Caida de Goku/Destrucción del castillo/Rescate y captura de Bulma/Ataque a la cola/Vuelta a la normalidad/Nuevos amanecer/Deseos perdidos y encontrados/Enamorados/Separación momentánea, nueva aventura/Adiós, la aventura continúa*

### **Comentarios a los episodios 14 y 15: [Goku's Rival – Look Out for Launch]**

Durante estos dos episodios que se presenta un nuevo arco temático en el que *Goku* y un nuevo personaje, *Krilin*, comienzan su entrenamiento con *Muten Roshi* y cumplen distintas misiones (como traer a una chica joven y atractiva, *Lunch*), volvemos a escuchar una amplia utilización temática, variándose entre temas de tensión y preocupación (en diferentes acciones, peleas, combates, presentación de personajes), con temas felices, atractivos y entretenidos (representativos de la continua aventura y viaje de los personajes). Para esto se recurre a la repetición temática de temas de la aventura como el de la *Nube Kinton* (que se escucha en los dos capítulos), el tema principal en algunas acciones importantes, y los temas que representan las diferentes acciones de los personajes y sensaciones relacionadas con la tensión, como aquellos temas del saxo tenor, el xilófono, el sintetizador y el piano (escuchados también en los dos capítulos anteriores). Escuchamos además algunos temas nuevos, sobre todo en la presentación de los nuevos personajes, *Krilin* y *Lunch*. Con respecto a otros temas felices, atractivos, pacíficos y entretenidos, escuchamos tanto los temas repetidos en otros episodios como algunos temas nuevos, como el del ukelele en el episodio 15, que figura la isla en la que a partir de ahora vivirán los personajes. Tras esto, seguimos escuchando otros elementos comunes a toda la serie, como los apuntes breves que marcan diferentes elementos de la imagen-argumento, la utilización del saxofón en sentido erótico-cómico, la aparición de música diegética puntual en los dos capítulos, y la predominancia de instrumentos como los vientos metales u otros como la guitarra eléctrica, el bajo eléctrico o la batería. De esta manera vemos una banda sonora que a pesar de cambiar de arco argumental mantiene muchos elementos comunes con el ámbito general de la serie, dándole unidad al conjunto. No obstante, propone diferentes cambios conforme los cambios argumentales se hacen más importantes. Aún con todo, estamos ante una serie con gran cantidad de episodios que no tienen carácter episódico, sino que se dividen por diferentes arcos argumentales que se relacionan entre sí. Por este motivo, conforme el desarrollo de la serie y el crecimiento de los personajes, se pueden apreciar diferentes cambios en la banda sonora

que sean importantes, por lo que sería necesario un estudio a lo largo de toda la serie. Por esto, se analizarán a continuación diferentes episodios con el fin de comprobar estos cambios o características. A pesar de esto, los recursos analizados y vistos en el análisis de estos primeros 15 episodios se corresponden con los recursos y utilizaciones estándares de la época, por lo que con esto tendríamos suficiente para poder englobar a la banda sonora de *Dragon Ball* (1986) dentro de la época 1963-1990, en la que la utilización de la música en diferentes series era muy similar.

*Viaje de Goku/Perdidos en el bosque/Bosque de monstruos/Joven destructor/Viaje en la nube (TP)/Perdidos en otro desierto/Joven veloz/La misión de Goku/Perversiones del abuelo/Llegada del extraño/Discípulos de Muten Roshi*

*La misión de los discípulos/Llegada de la joven/Transformación/Destrucción de la rubia/Joven amenazante/Ataque al tren/La búsqueda en la nube/Persecución de Lunch/Acorralada/Tensa situación/El ataque de Goku/Atractiva/Misión cumplida (TP)/Joven hermosa/Peticiones del viejo/Buenas vistas/Enfurecida/Convivencia problemática*

### **Comentarios al episodio 38: [Danger! The Alter Ego Technique]**

En este episodio de *Dragon Ball* se han desarrollado ya varios arcos argumentales, y el protagonista *Goku* se encuentra envuelto en otra aventura en la que tiene que rescatar al alcalde de una aldea, al cual el malvado ejército *Red Ribbon* tiene encerrado en una fortaleza con forma de torre. En este capítulo en concreto se enfrenta contra uno de los soldados que se encuentran en la torre, un *Ninja* que posee técnicas temibles. Así pues, con estos cambios argumentales encontramos una banda sonora diferente a los primeros episodios analizados pero que sigue guardando ciertas similitudes interesantes que dan al ámbito general de la banda sonora sensación de conjunto. La música se sigue utilizando puntualmente, con piezas predominantemente cortas y acompañando las acciones, en este caso, todo lo relacionado con la pelea entre *Goku* y el *Ninja Murasaki*. Todas estas piezas, que son totalmente nuevas, guardan la misma funcionalidad seria y dramática que en los capítulos 10-13, transmitiendo más tensión, nerviosismo y peligro en las escenas de los combates. De esta manera la banda sonora también distingue las sensaciones alegres en los momentos de aventura de las sensaciones más tensas en los momentos peligrosos de los protagonistas. A pesar de que sean temas nuevos –aunque escuchamos un tema rítmico en el combate ya repetido con anterioridad– la sonoridad sigue siendo muy similar, ya que se siguen utilizando los mismos instrumentos, predominantemente el viento metal, la batería, la guitarra eléctrica y otros instrumentos como el bajo eléctrico, el piano, las maderas (fagot y flauta), el xilófono, la carraca, el saxofón tenor, y los sintetizadores. Además, a pesar de que las sensaciones sean principalmente las de tensión, en las peleas de este capítulo se transmite también cierta sensación atractiva en las acciones, guardando la funcionalidad con otras series. Otros elementos que escuchamos en esta banda sonora y que son comunes a la serie son, por ejemplo, los apuntes musicales breves, la música acompañando las localizaciones y enemigos, y los motivos del tema principal en los títulos de episodios. Como decíamos, dado que es una serie larga con muchos cambios, vemos que la banda sonora presenta elementos diferentes a lo largo de toda la serie, pero vemos también cómo se guardan elementos comunes como la seriedad y dramatismo en los momentos más tensos, y el acompañamiento de los combates y acciones de los personajes.

*Cruenta batalla/Desmallado/Base enemiga/Huida y persecución/Enemigos preocupados/Pelea en la torre/Tormenta Ninja/Técnica Ninja definitiva/Tristeza en la aldea/Torre peligros, combate problemático/Combate a los hermanos/Monstruo en la torre/Huida del ninja/Androide N°8*

### **Comentarios al episodio 47:** [*Kame House – Found!*]

En este capítulo nos encontramos en otro arco argumental que sigue involucrando al ejército *Red Ribon* pero con otros generales. Además, es un momento de transición en el que volvemos a encontrarnos con personajes anteriores como *Lunch*, *Bulma* y *Krilin*. Estos dos últimos acompañarán a *Goku* en la búsqueda en el fondo del mar de un tesoro y de las bolas de dragón. Estamos entonces ante un episodio en el que la lucha y las peleas se han detenido momentáneamente, volviendo de nuevo a la aventura y viaje de los personajes. Por esto, la banda sonora vuelve a ser más como los primeros episodios. Los temas alegres, rítmicos, pacíficos y entretenidos representativos de la aventura y momentos de paz se alternan con algunos temas tensos y peligrosos que representan los espionajes de los enemigos y los planes de estos. Así, en esta variedad ya analizada volvemos a escuchar los temas representativos de la aventura, como por ejemplo el tema alegre analizado del análisis 2 (*Away on the Bike*) que representaba el viaje de los personajes, sonando en la escena en la que *Goku* y *Bulma* vuelven en la *Nube Kinton* a la isla de *Muten Roshi*. Esta repetición temática la vemos también en la variación tranquila que escuchamos del tema principal y en otro de los temas de aventura de los primeros episodios. Con respecto a los temas tensos que acompañan las acciones de los enemigos escuchamos tanto temas repetidos como algunos temas nuevos, como por ejemplo uno del saxofón en estilo jazz, que representa cierta chulería y atractivo hacia el nuevo general del ejército, *Blue*. Tras esto, seguimos escuchando muchos elementos comunes como los apuntes musicales breves, una sonoridad similar a la época con instrumentos como la guitarra eléctrica, los timbales y el trombón, la música acompañando las localizaciones de los enemigos, y los motivos principales en los títulos de los episodios. Además, el tema del viaje (*Away on the Bike*) lo escuchamos en su versión más larga, donde aparece la parte del banjo, que contribuye a la representación de la aventura y del entretenimiento. Vemos entonces una banda sonora unificada y general que mantiene su funcionalidad, recursos y elementos junto con los diferentes cambios argumentales, distinguiendo principalmente la aventura y las acciones de los personajes en sus diferentes viajes y situaciones.

*La aventura continua/Naves destruidas/General amenazante/Compras en el pueblo (TP)/Base Red Ribbon/Lunch peligrosa/Pesca en la isla/España/Búsqueda de Red Ribon/Historia de los piratas/A la busca del tesoro/Enemigos espías/Familia involucrada*

### **Comentarios al episodio 50:** [*The Pirate's Trap*]

En este episodio se sigue la estela del capítulo anterior y *Bulma*, *Goku* y *Krilin* llegan a la base submarina de los piratas para encontrar el tesoro mientras son perseguidos por los soldados del *Red Ribon* y el general *Blue*. Dado que en este capítulo los protagonistas exploran la base mientras intentan evitar todas las trampas, la música vuelve a ser muy similar a los episodios 10-13, ya que caen, esquivan y se salvan por los pelos de las sucesivas trampas, escuchando todas aquellas piezas de tensión, nerviosismo, peligro y alerta que acompañan las acciones de los personajes. Además, estas sensaciones vuelven a predominar ya que también representan a los enemigos que persiguen a los protagonistas. De esta manera escuchamos tanto una repetición temática de todos los temas de tensión escuchados como algunos temas nuevos, uno de los cuales es de carácter rítmico y entretenido, que representa la torpeza de los enemigos del ejército. La sonoridad, por tanto, sigue siendo similar, destacada en este capítulo por instrumentos

como la flauta, la trompa, el xilófono, los metales, las cuerdas y la guitarra eléctrica. Otros elementos que seguimos escuchando son los apuntes breves, sobre todo en todo lo relacionado con las trampas, la utilización de música en la presentación de nuevos personajes y elementos, y la audición de algunos temas representativos de la aventura. Vemos entonces como a lo largo de los diferentes episodios y su carácter temático, la banda sonora se adapta manteniendo recursos y funcionalidades similares.

*Persecución en la cueva submarina/Huida en la cueva/Base Red Ribon/Persecución sigilosa/Enemigos/Cueva peligrosa/La carga del ejército/Ejército derrotado/Trampas peligrosas/Larga cueva/Caída a la lava/Monstruo del lago/General electrocutado/Puerto pirata/Robot enemigo/Ataque del robot*

### **Comentarios al episodio 56: [Penguin Village]**

En este episodio en el que *Goku* persigue al general *Blue*, que ha robado y escapado con las bolas de dragón, se llega a una nueva aldea, donde *Goku* conoce a nuevos personajes mientras sigue con la búsqueda del general *Blue*. Así, en este nuevo cambio temático volvemos a escuchar variedad entre las piezas alegres, felices y entretenidas representativas de la aventura y algunos temas tensos que representan las acciones del general *Blue*. En los temas de representación de la aventura escuchamos tanto temas repetidos –como el tema de la *Nube Kinton* y una de las variaciones del tema principal–, como temas nuevos alegres, divertidos, pacíficos, entretenidos y ligeramente cómicos que representan y acompañan los agradables personajes de la aldea a la que ha llegado *Goku*. Estos temas felices y alegres acompañan a personajes como *Arale*, interpretados por instrumentos como la flauta o sonidos del sintetizador. Otros elementos comunes a estos episodios más alegres, felices y de aventura son los apuntes musicales breves, de los que escuchamos muchos en este capítulo, la mayoría en un sentido cómico, como el apunte del arpa que representa el amor del general *Blue*, u otros apuntes de los metales que figuran al falso *Superman* que aparecen en un momento del episodio. La banda sonora sigue manteniendo entonces una sonoridad similar, con instrumentos como el bajo eléctrico. Volvemos a encontrar de nuevo una banda sonora que se adhiere a las diferentes tramas de los episodios, pero otorgando una sensación de conjunto e igualdad en el aspecto general de la banda sonora, dedicada a la aventura y la acción.

*La persecución de Goku/La alegre Arale/General estrellado/Viaje en la nube/Cómico Superman/Mensajero/Enamorado/Enfrentamiento/A por el enemigo/Persecución de Arale/Destrozado/Búsqueda de Goku (VTP)/Casa del doctor/Futuros problemas*

### **Comentarios al episodio 122: [Final Showdown]**

En este episodio que está muy alejado en número de todos los anteriores encontramos una trama totalmente diferente. Un nuevo y poderoso enemigo ha aparecido, *Piccolo Daimaoh*, causando grandes estragos como la muerte de *Krilin*, *Muten Roshi* y la destrucción de las bolas de dragón. En una cruenta batalla, *Goku* se dispone a vencer a *Piccolo*, consiguiéndolo en este episodio. Por lo tanto, encontramos aquí una trama dedicada al combate, a la acción y a la pelea final entre *Goku* y *Piccolo*. Así, en el plano musical, la banda sonora se adapta a los episodios de estas características, mediante la interpretación continua de temas de tensión, acción, peligro, combate, preocupación y miedo, otorgando así de nuevo cierta seriedad y dramatismo al conjunto de la serie. Este dramatismo y seriedad viene reforzado por algunas piezas que también expresan ciertas emociones relacionadas con el pesimismo, la derrota, la muerte y la venganza. De esta manera, los temas representativos de todos estos momentos de tensión y acción son, en

su minoría, los repetidos de otros episodios, y en su mayoría nuevos temas que se adaptan a la saga de *Piccolo Daimaoh*. No obstante, estos nuevos temas continúan con una instrumentación y sonoridad muy similar a la época y al conjunto de la serie, predominada por instrumentos como las cuerdas, los metales (predominantemente trombón y trompeta), timbales, batería, guitarra eléctrica (que sigue manteniendo las funciones pronominales con los villanos y la tensión) y el sintetizador. Junto con estos temas de tensión y acción, escuchamos algunas emociones relacionadas con el heroísmo, el triunfalismo, la epicidad y la victoria en el último ataque de *Goku* con el que finalmente derrota a *Piccolo Daimaoh*. Con respecto a los temas rítmicos, felices y entretenidos solo escuchamos dos, uno en la escena en la que *Yajirobe* salva a *Goku* de la caída, y el tema principal derivado del *opening* en el final del episodio cuando *Goku* ha vencido y se lo llevan para que curen sus heridas. El tema en la acción de *Yajirobe* también expresa heroicidad y sentimiento épico, similar a las acciones más relevantes de las series coetáneas. Otros elementos que seguimos presenciando de forma común con otros episodios son los apuntes breves de los títulos y mitad del episodio, interpretando los motivos principales. Así, aunque la banda sonora presente muchos cambios con respecto al uso de temas nuevos a lo largo de una serie cambiante, la utilización y funcionalidad de los mismos no cambia, dedicándose tanto a la aventura, como a la tensión en las acciones y peleas de los personajes, dependiendo de la trama de cada episodio. Se encuentra por lo tanto una banda sonora variada, pero unificada en todos sus episodios y arcos argumentales. Guarda las mismas funcionalidades y mantiene los recursos (y sonoridades) predominantes de la época, adaptándose y proponiendo nuevos elementos conforme los nuevos arcos argumentales, pero siempre conservando componentes de los primeros episodios, unificando así el conjunto de la serie.

*Enfrentando al monstruo/Desafío de Goku/Llegada de la ayuda/Paraje desolado/Heridas crueles/El ataque de Piccolo Daimaoh/El ataque final de Goku/Último aliento/Caída de Goku/Yajirobe al rescate/Amigos preocupados/La victoria de Goku (TP)*

*KIMAGURE ORANGE ROAD* (1987)*CAPRICIOUS ORANGE ROAD*

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 48
- Episodios analizados: 19 [N.º1-15, N.º25-26 y N.º47-48]
- Producción: Hideo Kawano, Hideo Koono, Reiko Fukakusa y Toru Horikoshi. *Pierrot*, *Shueisha* y *TOHO*.
- Dirección: Osamu Kobayashi
- Guion: Isao Shizuya, Kenji Terada, Sukehiro Tomita y Yuki Yoshi Ohashi.
- Obra original: Manga de Izumi Matsumoto
- Compositor: Shiro Sagisu
- Año de producción: 1987 (en emisión hasta 1988).
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Acción, comedia, drama, romance, triángulo amoroso, superpoderes.

## 2. Argumento:

- *Kyosuke Kasuga*, 15 años, se muda a una nueva ciudad y se enamora de *Madoka Ayukawa*. Ella es muy amigable cuando están solos, pero actúa como una delincuente frente de otros. *Kyosuke*, mientras tanto, lucha por no romper el corazón de *Hikaru Hiyama*, quien se enamoró de él después de verlo realizar un tiro imposible en baloncesto. Para añadir la guinda a este particular helado de frutas con nueces, *Kyosuke* y su familia (hermanas, abuelo, y primos) tienen varios poderes. Y mientras *Kyosuke* se desespera por mantener esos poderes en secreto, su hermana menor (entre otros) no están tan preocupados por ello.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas a los 3 primeros episodios

- Ep.1	12. Recuerdos de <i>Madoka</i>	Ep.3
- 1. El nuevo estudiante	Ep.2	22. En la hamburguesería
- 2. Chica del sombrero	13. Atardecer en el mar	23. Ejercicios en mallas
- 3. Presentaciones	14. Amistad por <i>Ayukawa</i>	24. Recuerdos enamorados
- 4. Poderes de familia	15. Habilidad de <i>Ayukawa</i>	25. Baile en la disco (D)
- 5. Huida del gato	16. Ideales	26. Momento mejilla (D)
- 6. Chica misteriosa	17. Chica curiosa	27. Solo en el parque
- 7. Chica agresiva	18. Choque de ensueño	28. Lucha de <i>Ayukawa</i>
- 8. Saxofonista (D)	19. Amabilidad de <i>Ayukawa</i>	29. Comilonas
- 9. Colegiala peleante	20. El amor de <i>Hikaru</i>	30. Héroe <i>Kasuga</i>
- 10. Heroína	21. Juntos en el pasillo	31. Emociones de <i>Madoka</i>
- 11. Fuerza de <i>Madoka</i>		

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- En estos tres episodios escuchamos una utilización muy puntual y funcional de la música, siguiendo los estándares de la época: presentar personajes; representar su carácter; caracterizar sus emociones y sentimientos; indicar el desarrollo de ciertas acciones cómicas; establecer el carácter emocional de la serie de una trama feliz, emocional y romántica; y evocar el periodo histórico en el que se ambienta la trama, los años 80, mediante la utilización mayoritaria del estilo rock, similar en este caso a otra obra del mismo año, *City Hunter* (1987). De esta manera, las funciones que podemos considerar más importantes son la caracterización de los personajes, el establecimiento emocional de la serie, y la representación de las emociones y sentimientos de los personajes. Esta representación de personajes y emociones mediante la música cobra especial importancia con el personaje de *Madoka Ayukawa*, la cual es saxofonista, por lo que la banda sonora juega en muchas ocasiones con el plano diegético (en algunos momentos también con la

falsa diégesis). Como función secundaria, la música acompaña tanto algunos momentos cómicos como las diferentes escenas de acción y peleas que protagoniza *Ayukawa*. Para esto sigue con el mismo estilo rock, pero con una sonoridad más dura, rozando el Heavy Metal. Al igual que en las series y obras contemporáneas, en esta serie se produce una repetición musical de los diferentes temas (algunos con función pronominal) a lo largo de los episodios. En resumen, estamos ante una banda sonora que se adecua a los estándares y recursos musicales de la época, aunque en esta ocasión son más importantes las emociones y sentimientos que las acciones debido a la trama romántica y colegial, por lo que destaca particularmente la utilización del rock para caracterizar dichos elementos.

### **Análisis general de la banda sonora**

Debido a las características narrativas el instrumento más relevante es el saxofón, el cual juega con los planos diegéticos. Al ser un estilo rock predominante, otros instrumentos importantes son la guitarra eléctrica (con solos melódicos y emocionales), el bajo eléctrico (también con algunos solos), el piano y la batería. Además, destacan otros instrumentos como las cuerdas melódicas sobre batería (sonoridad ya reconocida y establecida en la época) y diferentes sintetizadores. Se escucha también una percusión muy variada, formando agrupaciones reducidas con el resto de instrumentos mencionados.

Aunque se escuchan de forma recurrente y variada tanto piezas rítmicas como fraseológicas, destacan más estas últimas en la expresión y transmisión de las emociones de los personajes, con amplios solos melódicos de instrumentos como el saxofón, la guitarra eléctrica y las cuerdas. La armonía de esta banda sonora destaca por ser mayormente rock, sin presentar apenas sonoridades clásicas. Presenta también mucha influencia del jazz, sobre todo en las melodías del saxofón y en otras piezas fraseológicas.

### **Análisis *musivisual* de tres escenas**

Analizamos a continuación tres escenas y piezas musicales que ejemplifiquen lo más característico y relevante de lo comentado anteriormente.

#### **1. Escena “Fuerza de *Madoka*”**

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 4.
- Título de la serie: *Kimagure Orange Road*
- Título del capítulo: *Transfer Student! Humble First Love!*
- Descripción del bloque: *Madoka Ayukawa* les da una paliza a unos vándalos que están acosando a su amiga *Hikaru*.
- Franja temporal: 18:58-20:04

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, banda sonora y voces de personajes
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro. Se mantiene mayoritariamente en un segundo plano sonoro.

Códigos musicales-Caracterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música cumple una principal función cinemática, representando una acción de pelea, otorgando ritmo a las imágenes y creando una sensación atractiva, chulesca, atrevida y entretenida hacia las imágenes en las que *Madoka* les da una paliza a unos vándalos (funciones caracterizadoras). Mediante el estilo rock se establece también la época de la trama ambientada en los años 80.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Al ser una pieza puramente rock no se establece ningún tipo de melodía, sino que se desarrollan diferentes riffs rítmico-melódicos en la guitarra eléctrica con un amplio sentido rítmico. En la siguiente imagen podemos ver algunos de los motivos musicales o riffs que desarrolla la guitarra eléctrica sobre ritmo de batería. Las notas y desarrollos de la siguiente imagen son aproximados a la pieza real.

The image shows two staves of musical notation. The top staff is labeled 'Riffs de Guitarra Eléctrica' and contains four measures of guitar riffs. The first two measures are in G minor (one sharp) and the last two are in E minor (two sharps). The bottom staff is labeled 'Ritmo Constante de Batería y Bajo Eléctrico' and shows a steady bass line with a constant rhythm. The key signature for the bottom staff is E minor (two sharps). The notation includes various rhythmic values and chordal structures typical of rock music.

- Motivos y temas. “Leitmotiv””: Aunque esta pieza en concreto solamente la escuchamos en esta ocasión, otras piezas puramente rock son muy frecuentes durante los diferentes capítulos y en varias escenas, ya sean de acción u otros momentos con menos movimiento. Así, la sonoridad rock se convierte en una música caracterizadora de la serie en general.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás, tempo: La pieza se desarrolla sobre patrones rítmicos de la batería en un tempo elevado de 140 pm, que se relaciona con el movimiento y acción de la pelea. Contribuyen a la creación de la sensación de atracción a las imágenes.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Algunos cambios de plano coinciden con el ritmo y desarrollo de los riffs de la guitarra y ritmo de la batería.



#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Armonía Rock
- Tipos de acordes: Acordes de quinta típicos del rock, sin terceras.
- Análisis armónico musical: Los riffs de guitarra formando acordes de quinta se desarrollan sobre la tonalidad de Sol menor.
- Análisis armónico visual: El estilo rock contribuye tanto a la creación de atracción, heroicidad y entretenimiento como a la representación de una pelea callejera y la caracterización de la época en la que se desarrolla la trama.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Agrupación rock, batería, bajo eléctrico y guitarra eléctrica.
- Análisis tímbrico-visual: El rock se relaciona directamente con todos los elementos que ya hemos comentado.

#### Códigos formales:

- Sin coincidir pieza y escena en forma más allá de la sincronización en el principio y fin, sí apreciamos un momento de igualdad formal cuando el puente de solo de batería se relaciona con el matón preparándose para atacar a *Madoka*. Este breve momento de igualdad y sincronía sutil contribuye a la potenciación de la acción de la escena.

#### Conclusiones:

- Aunque sean piezas secundarias y menos relevantes, vemos la utilización de las piezas puramente rock para acompañar diferentes escenas y momentos de la trama, mayoritariamente escenas de pelea o acción atractivas. Comprobamos también el desarrollo de un estilo musical ya predominante en la época que hace diferenciar las bandas sonoras de obras de periodos anteriores. Además, aunque la trama principal no sea de acción, se utiliza el rock de igual manera que en las series contemporáneas de acción y peleas, acompañando de manera atractiva y chulesca este tipo de secuencias.

## **2. Escena “Recuerdos de *Madoka*”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 4. [Haremos referencia también al capítulo 2, bloque 1, a la pieza *Atardecer en el Mar*]
- Título de la serie: *Kimagure Orange Road*
- Título del capítulo: *Transfer Student! Humble First Love!* [Capítulo 2, *Just a Little Lemon Kiss*]
- Descripción del bloque: El protagonista *Kasuga* recuerda como conoció a *Ayukawa* y los diferentes sucesos relacionados con ella que han ocurrido en pocos días, descubriendo que está comenzando a sentir algo por ella. Vemos también unos pocos segundos de *Madoka Ayukawa* tocando el saxofón.
- Franja temporal: 21:47-23:43 [La referencia a la pieza del capítulo 2 ocurre en el minuto 02:04-03:58]

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora y voces de personajes
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro, se mantiene mayoritariamente en un primer plano sonoro.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Conjunción, alternancia y unión de varios planos. Extradiegético, diegético y falsa diégesis.
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de simbiosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena se produce un uso interesante e importante de la música donde se cumplen diferentes funciones físicas, técnicas, emocionales y representativas. Primero, se cumplen funciones unificadoras y estructurales ya que la música une y suena sobre una secuencia de imágenes en las que el protagonista recuerda diferentes momentos del pasado (imágenes en flashback), habla en presente y finalmente vemos a *Ayukawa* tocar el saxofón en el mismo tiempo, de forma paralela, pero alejada mucho en el espacio del protagonista que comienza la acción. Cuando aparece en imagen *Ayukawa* estas funciones se hacen más presentes y directas al espectador, ya que el personaje está tocando el saxofón, el instrumento que está desarrollando la melodía solista desde el comienzo de la pieza, que en su momento era extradiegético y en el momento que aparece *Ayukawa* se convierte en diegético y en falsa diégesis al estar acompañado por las cuerdas que no vemos en las imágenes. Segundo, el saxofón es la representación directa del personaje de *Ayukawa*, la cual es saxofonista y anteriormente a este momento, en el mismo capítulo, la hemos visto tocar el saxofón de forma diegética. Por último, la música cumple funciones emocionales, tanto la representación de las emociones enamoradas, melancólicas y románticas del protagonista como la expresión de las emociones principales de la serie tales como el amor y el romanticismo envueltos de cierta melancolía y tristeza. Comprobamos una escena musicalmente relevante en donde la mezcla de planos y el cumplimiento de varias funciones crean una música inseparable de la imagen en donde la banda sonora refuerza los elementos presentes en ella y expresa aquellos que no están, como las emociones y pensamientos de los personajes y la unión espiritual y “espacial” (de forma simbólica) entre ellos.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se desarrolla una pieza en la que la melodía es el elemento más importante ya que es el que contiene gran parte de la expresión emocional, sentimental y representacional de la escena. Se produce una melodía profundamente fraseológica y expresiva, en donde el saxofón solista realiza varias improvisaciones, florituras y cambios de agógica sobre la melodía, estableciéndose la pieza en un estilo jazz-rock de los años 80. Al ser una pieza

con muchas florituras y rozando la improvisación, en la siguiente imagen se ofrece una aproximación del desarrollo melódico, el cual se repite en varias ocasiones, variándose hasta el final de la escena. La melodía, aun conteniendo las florituras, efectos y apoyaturas se desarrolla por grados conjuntos e intervalos expresivos.

SAXOFÓN MELÓDICO

Ritmo libre, aproximación melódica

Desarrollo de aflorituradas y apoyaturas jazz-rock

Repetición y desarrollo melódico sobre la misma tonalidad y motivos

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Esta pieza en concreto se trata de uno de los temas principales, característicos de las emociones de los protagonistas y representativo del personaje de *Madoka*, ya que en el CD de la banda sonora esta pieza se llama *Madoka's Theme – In Lovers Room*. Esta melodía, además, se escucha en varias ocasiones de los episodios (también en esta escena) de forma diegética, interpretada por *Madoka*. La sonoridad y estilo jazz que se crea mediante solo de saxofón es también caracterizadora y representativa de la serie, escuchando varias piezas y momentos con una estructura semejante; por ejemplo, en la primera escena del episodio 2 a la que hacemos referencia en este análisis, en la cual también se desarrolla con un solo expresivo del saxofón que representa el sueño de *Kasuga* con *Madoka*. Además, esta pieza varía y contiene elementos de la melodía principal anterior.

Introducción arpegiada en el piano en La menor

Melodía de las cuerdas

SAXOFÓN

Desarrollo melódico del Saxofón

Melodía aproximada, ritmo libre, florituras y notas de adorno acompañado el saxofón por ritmo de batería

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás, tempo: El tempo de la música es principalmente lento, sobre 70 pm, ya que se desarrolla con un tempo inestable que depende de la interpretación medio improvisada del saxofonista, lo que le otorga más carácter emocional y sentimental a la escena.
- Tipo de sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: Se producen diferentes puntos de sincronía relacionados con la coincidencia y paralelismo formal que potencian los elementos expresivos y técnicos comentados de la escena.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Armonía jazz
- Tipos de acordes: Acordes tríada, de séptima y de novena
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en la tonalidad principal de Mib Mayor con inflexiones y reposos en Do menor. Esta dualidad armónica se mantiene estable en las repeticiones de la melodía hasta el final de la escena.
- Análisis armónico visual: La armonía y sonoridad jazz se relaciona con el establecimiento de la época del argumento y supone un apoyo y potenciación del contenido emocional de la escena, otorgando romanticismo con cierta tristeza y melancolía.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Saxofón solista, cuerdas como acompañamiento y relleno armónico.
- Análisis tímbrico-visual: El saxofón representa directamente al personaje de *Madoka Ayukawa*. Además, que la melodía y la pieza sean en un estilo jazz que roce la improvisación sin un tempo estable, otorga a la escena y la música cierto aspecto más personal y expresivo de las emociones más internas de los personajes, lo que contribuye a la integración y empatía emocional de los espectadores con la serie y los personajes.

Códigos formales:

- Se produce cierta igualdad y paralelismo formal que contribuye a la potenciación de las emociones y todos los elementos comentados de la unión escena-música (forma cinematográfica). La pieza comienza con saxofón solo que se relaciona con la presentación de *Kasuga*, sus palabras y el comienzo de sus recuerdos; cuando comienza a recordar a *Ayukawa* se repite la melodía del saxofón acompañada y reforzada por las cuerdas armónicas; una de las últimas repeticiones y desarrollos de la melodía principal coincide con la presentación en la imagen de *Madoka* y el descubrimiento de que el saxofón que escuchamos es el que está tocando ella.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena el uso emocional más importante de la banda sonora, donde se crea una música integrada con elementos narrativos, como el saxofón de *Madoka*. Además, vemos como la interacción de los diferentes planos diegéticos crea una escena más profunda, elaborada y compleja. Otro elemento llamativo es la forma jazz-improvisado que contribuye a la expresión más emocional e íntima de los personajes. Así, aunque se compartan elementos funcionales y emocionales con otras bandas sonoras y series de la época vemos los elementos característicos que hacen destacar a esta obra.

### 3. Escena “Héroe *Kasuga*”

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 4.
- Título de la serie: *Kimagure Orange Road*
- Título del capítulo: *Mood swings! The Rolling first date*
- Descripción del bloque: *Kasuga*, que ha acabado dando un paseo en barca por un lago con *Madoka*, se lanza al agua en lugar de *Ayukawa* al rescate de un niño que se ha caído al lago. Después de esto vemos a *Kasuga* y *Madoka* tomar algo en una cafetería, donde *Madoka* comienza a mostrar sus sentimientos hacia *Kasuga*, al entenderlo mejor después del acto heroico que acaba de hacer.
- Franja temporal: 20:05-[21:02]-21:35

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes, banda sonora y sonidos de la imagen.
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro, sin un plano mayoritario.

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena también se produce un uso de la música interesante, profundo y complejo. Más que representar la acción heroica de salvar al niño, la música representa las emociones y sentimientos más profundos de los personajes, ya que *Kasuga* utiliza la acción de salvar al niño como un momento de crecimiento y desarrollo emocional y personal, que le va a ayudar a tener más confianza en sí mismo y poder acercarse más a *Madoka Ayukawa*. Además, a parte del desarrollo personal de *Kasuga* la música representa el crecimiento y “expresión” de las emociones que empiezan a despertar en *Madoka*. Esta interpretación del crecimiento personal y expresión de las emociones en la música se justifica con el nombre que recibe esta pieza en concreto en el CD de la banda sonora, *Love is in your eyes*.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La pieza presenta una amplia estructura con varias partes y diferentes desarrollos melódicos y motivicos. La pieza comienza con el desarrollo de unos motivos en pizzicatos de las cuerdas, luego se desarrollan otros motivos melódicos ascendentes de las cuerdas que representan el crecimiento emocional de *Kasuga* y el despertar de las emociones de *Madoka*. El culmen de la pieza viene en el solo expresivo y fraseológico de la guitarra eléctrica, desarrollado tanto por grados conjuntos como por saltos

expresivos de octava. En la siguiente imagen se ofrece el desarrollo melódico de esta parte más importante de la pieza, el solo de guitarra eléctrica, que contiene la expresión de las emociones heroicas y personales de *Kasuga* y el despertar del amor de *Madoka*. El solo de guitarra se interpreta mediante la repetición y variación de los mismos motivos del principio.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso, las primeras notas en pizzicatos de la melodía (no el solo de guitarra) sí se han escuchado en el capítulo 2, en una de las últimas escenas, cuando *Madoka* comienza a sentir “algo” por *Kasuga*. De ahí que el nombre de la pieza sea *Love is in your eyes*, ya que en esta escena del episodio 2 la imagen se centra en los ojos de *Madoka*, al igual que los últimos momentos de esta escena del episodio 3. Que el solo de guitarra no se escuche hasta este culmen del episodio 3 significa que *Madoka* aún no ha despertado sus emociones del todo y que *Kasuga* aún no se encuentra con la confianza personal para confesar sus emociones a *Madoka*.

Desarrollo melódico  
previo de las cuerdas

GUITARRA ELÉCTRICA MELÓDICA

Solo emocional, con sentimiento heroico y épico

Guitarra eléctrica con efectos y florituras melódicas

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás, tempo: En el comienzo del solo de guitarra, la pieza se desarrolla sobre un ritmo de la batería en un tempo rápido de más o menos 130 pm que contribuye a la potenciación de todas las emociones mostradas y el desarrollo personal del protagonista.
- Tipo de sincronía: Sin sincronía
- Puntos de sincronía: No se produce sincronía más allá del comienzo de la música cuando *Madoka* comienza a prepararse para rescatar al niño, pero *Kasuga* se lo impide y sale él a rescatarlo.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Armonía tonal, influencia del jazz y del rock.
- Tipos de acordes: Acordes triada, de séptima y de novena
- Análisis armónico musical: La melodía de la guitarra se desarrolla por varias tonalidades que otorgan mucha riqueza a la pieza, como Fa Mayor, Si b Mayor y Mi b Mayor.
- Análisis armónico visual: La riqueza armónica, así como la influencia del jazz y el rock, contribuye a la potenciación y expresión de todos los elementos emocionales y narrativos comentados. Además, otorga riqueza sonora al conjunto de la banda sonora.

### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas, batería, piano, bajo eléctrico y guitarra eléctrica.
- Análisis tímbrico-visual: La guitarra eléctrica se relaciona a la vez con la acción heroica de *Kasuga* y las emociones despertadas de *Madoka*. Las figuras de las cuerdas en ascenso se relacionan con el crecimiento personal de *Kasuga*. Además, el solo de guitarra eléctrica establece –con el estilo musical– la época de la trama.

### Códigos formales:

- La forma imagen-música no llega a coincidir del todo, pero sí presentan muchos elementos en común. Por ejemplo, el principio en pizzicatos coincide con la preparación de *Madoka*, el comienzo de los motivos de las cuerdas melódicas ascendentes se relaciona con la acción de *Kasuga* y su crecimiento emocional y personal, el solo de guitarra se relaciona con los personajes en la cafetería tras la acción heroica y con las emociones de *Madoka*, representando a su vez cómo las emociones de *Kasuga* y *Madoka* han despertado completamente.

### Conclusiones:

- Volvemos a ver un uso de la banda sonora que otorga profundidad y complejidad al conjunto de la serie. En una escena ya de por sí simbólica en la que se utiliza el rescate de un niño para el crecimiento y desarrollo personal del protagonista, la música potencia y desvía la atención hacia el acontecimiento más importante, que no es el rescate del niño sino el desarrollo del protagonista y el despertar de las emociones de *Madoka Ayukawa* hacia *Kyousuke Kasuga*. Así, la música cumple otras dos funciones importantes como son: una función informativa del elemento más importante, y una especie de función ilusoria sobre lo que realmente está pasando en la escena, que no se sabe si es el rescate de un niño o el desarrollo personal. Esto se sabe cuándo se produce una comprensión y desarrollo completo de la banda sonora. Además, otro elemento importante es que todo esto se consigue utilizando la música de la época en la que se ambienta y se crea la obra, los años 80, con un solo de guitarra, creando así una banda sonora totalmente integrada con la serie.

### Comentarios a los episodios 4 y 5: [*Hikaru-chan!? The disturbing ‘C’ incident – Two people’s secret! The puzzling part-time job*]

Durante estos dos episodios la banda sonora sigue siendo muy similar a lo analizado en los tres primeros. La música se utiliza muy puntualmente, sobre ocho piezas musicales por cada episodio, indicando y acompañando las diferentes acciones de los personajes y sobresaliendo sobre todo en las escenas más emocionales. En la representación de acciones destacan en estos episodios las piezas cómicas, una de ellas interpretada por el piano y el bajo eléctrico (capítulo 4), y otra mezclada con la sensación de preocupación y miedo interpretada por la guitarra eléctrica y los pizzicatos de las cuerdas (episodio 5). En otro tipo de acciones, las escenas en las que *Madoka* lucha para defenderse, se siguen interpretando piezas de rock duro rozando el Heavy Metal, que crean atracción y heroicidad hacia esos actos “vandálicos” de *Madoka*, funcionando de forma similar a otras series contemporáneas en las que se crea la misma atracción mediante el rock. En la representación emocional vuelve a cobrar importancia el saxofón melódico en algunas

piezas del episodio 5, acompañando los momentos emocionales y románticos de *Madoka* y *Kasuga*. Otros elementos que escuchamos en los capítulos son: la música diegética (en esta ocasión de casetes) en el capítulo 4, apuntes breves musicales informadores de elementos narrativos o visuales, y la predominancia de sonoridades rock, destacando en estos episodios instrumentos como el bajo eléctrico, sintetizadores, la guitarra acústica, el piano, o instrumentos de percusión como el triángulo. Encontramos así una banda sonora unificada en su utilización y funcionalidad a lo largo de estos cinco primeros episodios.

*Recuerdos pasados/Solos en la habitación (D)/A solas con una chica (D)/Rumores voladores/Tristeza de Kasuga/Cabreo de Madoka/Ayuda de Kasuga*

*Problemas de Hikaru/Visiones perturbadoras/Kasuga el espía/Teletransportes fallidos, búsqueda de Kasuga/Posibles problemas/Trabajo acompañado/Charlas enamoradas/Palabras enamoradas/Regalo enorme*

### **Comentarios a los episodios 6 y 7:** [*He's a rival! The test between their loves – Madoka's private! The spark-coloured kiss*]

Durante estos episodios escuchamos tanto elementos comunes a los anteriores analizados como ligeras diferencias que dan más variedad y dinamismo a la banda sonora. Debido a los desarrollos argumentales de los personajes, a los cuales ya conocemos más, se producen más escenas “cotidianas” que escenas emocionales intensas, lo que si sucedía en los tres primeros episodios. Debido a estos cambios, son más comunes tanto las piezas cómicas que representan diferentes escenas como otros temas de tensión o peligro en momentos con estos caracteres, produciéndose tanto una repetición de los temas secundarios escuchados como la audición de algunos temas nuevos. En algunas de estas piezas de transición en escenas con situaciones cotidianas se siguen expresando ciertas emociones como la felicidad o la tranquilidad. Aunque los momentos emocionalmente más intensos son escasos, siguen produciéndose en los diferentes capítulos, para los que se vuelven a utilizar los temas emocionales más importantes, como aquellos interpretados por el saxofón (cuando *Kasuga* piensa en *Madoka* o estos dos tienen algún breve encuentro romántico). En el capítulo 7 se repite de nuevo el *Madoka's Theme* (MT) analizado en el apartado anterior, representando una escena en la que *Madoka* aclara para ella misma sus sentimientos, produciéndose de nuevo la mezcla de planos diegéticos, extradiegéticos y falsa diégesis, con varias imágenes paralelas que contribuyen a la integración del espectador con la obra. Se justifican así cuales son los elementos y funciones musicales más relevantes de la serie y la banda sonora, debido a su utilización común en los momentos más representativos e importantes, creando una banda sonora unificada en estos primeros episodios. Otros elementos que destacamos de estos capítulos son la utilización de instrumentos electrónicos como el sintetizador, la representación de la comicidad mediante estos instrumentos, y la utilización cada vez más común de apuntes musicales breves que marcan ciertos elementos de la imagen-trama, al igual que la mayoría de series y obras coetáneas.

*Persecutor/Hermanas emparejadas/Espía/Torpe espía/Estudiando con calidad/Aroma sensual/Descubierto/Tensas miradas/Amigos de la infancia/Cena familiar/Dudas de Kasuga/Enfadado/Inteligencia de Ayukawa*

*Jingoro el travieso/Recuerdos intensos/Amor inconsciente, encuentros evitados/Brindis íntimo/Miradas enamoradas/Trágicos recuerdos/El interior de Madoka (MT)/Secuestro y enfado/Error de Kasuga/Amabilidad de Ayukawa*



**Comentarios a los capítulos 8 y 9:** [*Your smiling face! Shutter chance at the beach – Kurumi teaches a method of dating*]

La banda sonora de estos episodios continúa siendo muy común a los dos anteriores analizados, utilizándose puntualmente, alternándose entre diferentes piezas y momentos de comicidad, tensión o escenas cotidianas y diferentes escenas más emocionales e íntimas. Para esto se sigue produciendo tanto una repetición de estos temas de transición más escuchados como algunos temas nuevos. Escuchamos, no obstante, algunas particularidades que dan versatilidad a la banda sonora. Por ejemplo, en el capítulo 8 escuchamos el saxofón en un sentido cómico, erótico y sensual, igual que en otra pieza similar del episodio 9. En el episodio 8 también destaca que la utilización de la música emocional se interpreta en este caso mediante un solo de guitarra acústica, amoldándose también a las características sonoras y musicales de la época. Otros elementos que escuchamos en estos capítulos son: la utilización de apuntes musicales breves, la audición de una pieza en estilo *J-pop*, y la variación de la melodía de *Madoka* en otros temas emocionales, como uno de los del episodio 9. Seguimos comprobando así una banda sonora común y unificada en el plano genera de la obra.

*Visitas inesperadas/Miradas a Ayukawa/Duelo en la azotea/Posible Idol/Pesadillas y ayudas/Reunión imprevista/Sesión de fotos/Confesión de Kasuga/Fotografía equivocada*

*Poderes problemáticos/Mirón/Compra de las chicas/En busca de Kurumi/Amantes/Cita confundida/Planes frustrados/Malas intenciones/Hermanos pervertidos/Visitas al hospital*

**Comentarios a los capítulos 10 y 11:** [*A prophetic dream!? Hikaru is going to die – Don't ring! Wedding bell*]

La banda sonora de estos episodios sigue siendo muy parecida en funcionalidad a lo analizado anteriormente. La música se usa en ocasiones muy puntuales, entre 6 y 8 piezas por episodio, acompañando variadas escenas cómicas, tensas o emocionales. Se sigue produciendo por tanto una repetición temática de los temas escuchados del saxo, de las cuerdas o algunos temas nuevos como el solo de guitarra acústica en sentido romántico en el episodio 11. En este episodio vemos también la utilización de una *Insert Song* en un momento relativamente importante, siguiendo los estándares y funcionalidades musicales de la época. No obstante, el elemento musical que más destaca en estos dos episodios es la audición de una pieza dramática, trágica y con mucha carga emocional y romántica, caracterizada por ser un solo profundamente fraseológico y expresivo de la guitarra eléctrica, en un estilo rock común tanto a la serie como a otras obras de la época. Esta pieza rock emocional/romántica en solo de guitarra es la que en el CD recopilatorio de la banda sonora se ha denominado *After Heartbreak*, título que cobra sentido cuando suena en el episodio 11, en una escena en la que *Kasuga* se determina a seguir a *Ayukawa* e impedir la boda (que posteriormente sabemos que es un malentendido). *Kasuga* no sabe que la boda es un simple ensayo, por lo que la melodía de la guitarra potencia las emociones dramáticas, románticas y determinadas de *Kasuga* en impedir la boda y quedarse con *Madoka Ayukawa*, manteniendo así los recursos comunes a la banda sonora: la utilización de piezas emocionales en estilo rock en los momentos románticos más importantes. Otros elementos que podemos destacar de estos episodios son los solos de bajo eléctrico, tanto cómicos como emocionales, y la utilización de los apuntes breves informadores de elementos de la imagen/argumento.

*Pesadilla imposible/Tragedia de Hikaru/Recuerdos de promesas/Chicas deportistas/Premoniciones peligrosas/Celos imposibles/Último deseo/Treta descubierta*

*Nueva pesadilla/Boda imaginada/Cosas de adultos (IS)/Determinación de Kasuga (After Heartbreak)/Recuerdos con Ayukawa/Malentendidos*

**Comentarios a los capítulos 12 y 13:** [*Foreign study in America! Sayonara, Madoka – Concentration of looks! Hikaru-chan! Big transformation*]

En el episodio 12 volvemos a presenciar un uso mayoritario de la música emocional con los mismos recursos y funcionalidades que en los primeros episodios. Al ser un capítulo en el que “posiblemente” *Madoka Ayukawa* se muda a América, la música vuelve a centrarse únicamente en las emociones, sentimientos y estado de ánimo de los personajes. Para esto se recurre a una repetición temática de los temas emocionales del saxofón más importantes y analizados, así como otros temas emocionales, como el solo del bajo eléctrico. Además, vuelve a tomar mucha presencia en este capítulo la mezcla de los planos diegéticos, extradiegéticos y falsa diégesis, ya que en muchas de las piezas y escenas vemos a *Madoka* tocar el saxofón, pasando por estos diferentes planos y dando así más profundidad e inmersión en las emociones de los personajes. Conocemos también en este capítulo que los padres de *Madoka* son dos famosos violinistas, por lo que encontramos motivos a sus interpretaciones musicales y la importancia de este arte para la protagonista. En este capítulo emocional se justifica la utilización principal de la música como medio de la expresión y la potenciación de emociones, siguiendo un estilo jazz-rock, y tomando parte importante la mezcla de planos diegéticos y extradiegéticos, que otorgan profundidad y complejidad a la obra. Encontramos por tanto de forma mayoritaria diferentes elementos que hacen una banda sonora con unidad en sus capítulos. Escuchamos también en este episodio una *Insert Song* en un momento importante, que es cuando *Kasuga* siente una profunda tristeza hacia la marcha de *Madoka*, siendo un recurso ya estándar en la época. El capítulo 13 vuelve a ser de corte más cómico, por lo que principalmente escuchamos este tipo de piezas, así como los apuntes musicales breves y la música diegética en el concierto al que asisten *Kasuga* y *Hikaru*.

*Boda real (D)/Noticia/Profunda tristeza (IS)/Sentimientos de Ayukawa (D)/Kasuga resignado (D, E y FD)/Búsqueda de Madoka*

*Transformación de Hikaru/Madurez de Madoka/Cambio de Kurumi/Guardaespalda engañado/Concierto (D)/Paseos nocturnos*

**Comentarios a los capítulos 14 y 15:** [*Prohetic dream! Madoka & Kyousuke break up – Madoka’s decision! End of the triangle relationship*]

Durante estos dos episodios la banda sonora vuelve a comportarse de manera común a lo ya comentado, alternándose las diferentes piezas emocionales y cómicas a lo largo de la trama de los episodios. En el uso emocional de la banda sonora vuelve a destacar la utilización del saxofón diegético, realizando el *Madoka’s Theme*, y pasando por los diferentes planos diegéticos, extradiegéticos y la falsa diégesis. Volvemos a apreciar entonces elementos comunes en las escenas y momentos más importantes que dan profundidad a la banda sonora y su unión con la imagen y el argumento. Otros elementos que presenciamos en estos episodios son los apuntes musicales breves, la música diegética y la utilización del rock para presentar a las mujeres deportistas que practican lucha libre en el episodio 14.

*Noche estrellada, trágico sueño/Mujeres de hierro/Torpe entrenamiento/Retos problemáticos/Sentimientos de Ayukawa/Fiesta casera (D)/Normas absurdas*

*Preocupaciones de Madoka/Preocupaciones de Kasuga/Kasuga distraído, hermanas peleadas/Soledad de Madoka (MT)/Exposición abierta*

**Comentarios a los episodios 25 y 26:** [*Dangerous self-hypnosis! Kyousuke's metamorphosis – Kyousuke becomes a child! The big approach to Madoka*]

En estos dos episodios alejados de los anteriores seguimos viendo y escuchando una banda sonora muy similar. Sin resaltar en este capítulo los elementos emocionales y siendo más recurridos los cómicos, la música acompaña de forma puntual algunos de estas escenas cómicas, produciéndose principalmente una repetición temática de los temas ya escuchados en los episodios anteriores como los solos cómicos del bajo eléctrico, la guitarra eléctrica, el piano o los pizzicatos de las cuerdas. De igual manera sigue sonando el saxo, mayormente en el episodio 26, acompañando algunas escenas en un sentido más erótico, sensual y cómico. Aunque no se presencien momentos emocionales y piezas fraseológicas como en otros capítulos, sí se aprecia unidad de conjunto al utilizar las mismas piezas y seguir utilizándolas en diferentes situaciones y momentos de los personajes. Vemos entonces una banda sonora unificada y general a toda la serie, diferenciando los momentos cómicos menos importantes de los momentos emocionales más representativos. Otros elementos comunes que apreciamos en estos episodios son la utilización de algunos temas nuevos también en sentido cómico, la audición de apuntes breves informadores de diferentes elementos de la imagen-argumento, y la utilización en algunas ocasiones de la música diegética.

*Desayuno preocupado/Tenso pasado/Relación pública/Cambio radical/Tarde en la disco (D)/Vuelta a la normalidad*

*Espía/Búsqueda de "Kazuya"/Cine romántico/La casa de Madoka/Miradas nerviosas, beso arriesgado/El final de la película*

**Comentarios a los episodios 47 y 48:** [*Presentiment farewell. Searching for Madoka's first love – Caught the love. And da capo*]

En estos dos episodios que cierran y dan final a la serie (aunque posteriormente se cierra con una película) volvemos a ver una banda sonora más parecida y similar a los primeros episodios. La música se utiliza puntualmente para acompañar de forma variada algunas escenas cómicas, las escenas de acción y las escenas más emocionales. Así, escuchamos la repetición de los temas cómicos como el solo cómico del bajo eléctrico, dos temas rock nuevos que representan la acción (y atracción) hacia las dos peleas que se suceden en los dos episodios (el primero de ellos mediante una rítmica pieza con saxofón, guitarra eléctrica, piano y batería), y la repetición de los temas emocionales y sentimentales escuchados a lo largo de la serie. En estos temas emocionales escuchamos cierta simbología narrativa/emocional interesante, ya que en vez de interpretarse con el saxofón se interpretan mediante el sintetizador. Esto se relaciona con que los dos capítulos se desarrollan seis años en el pasado, cuando *Madoka Ayukawa* aun no tocaba el saxofón. La última pieza que se escucha en el episodio 48 cierra el círculo emocional, sentimental y narrativo de la historia, demostrando una banda sonora unificada y simbólica. En la escena del definitivo primer beso entre *Madoka* y *Kasuga* suena el solo de guitarra analizado en el análisis 3, el cual solo se escuchó en esa ocasión, y vuelve a sonar aquí potenciando y recordando las mismas emociones y connotaciones: el desarrollo personal

de *Kasuga* y el despertar del amor de *Madoka*, el cual ya se ha reafirmado mediante este primer beso al son de la guitarra eléctrica. Al igual que muchas obras contemporáneas la banda sonora cobra aquí especial importancia al ser otro elemento que cierra la historia de forma simbólica y narrativa, convirtiéndose en indispensable para la total transmisión de los sentimientos y crecimiento de los personajes. Otros elementos que escuchamos en estos episodios comunes a los anteriores analizados son los apuntes musicales breves, la utilización de una pieza de tensión en el sintetizador y en el saxofón cuando *Kasuga* viaja a una realidad paralela, y la utilización de algunos efectos de sonido en lugar de música para crear la sensación de agobio. En estos dos episodios se justifica una utilización común y general de toda la banda sonora en los diferentes capítulos y tramas, creando así una música unificada, narrativa, compleja y simbólica que dota de valor al conjunto de la serie.

*Primeros recuerdos/Combate entre gatos y poderes/Joven Ayukawa, su primer beso/Acorralados/Caída/Apresados/Sombrero del destino*

*Beso pasado/Abrazo sentimental/Mundos paralelos/Lucha contra los motoristas/Atrapada/Vuelta al presente, sentimientos revelados (solo de guitarra eléctrica)*

## AKIRA (1988)

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Película
- Producción: Ryohei Suzuki y Shunzo Kato. *Kodansha, MBS, TOHO, Tokyo Movie Shinsha. Sumitomo Corporation, Hakuhodo Inc., Bandai Co., Ltd.*
- Dirección: Katsuhiro Otomo
- Guion: Katsuhiro Otomo y Izô Hashimoto
- Obra original: Manga de Katsuhiro Otomo
- Compositor: Shoji Yamashiro
- Año de producción: 1988
- Duración: 124 minutos (2 horas y 4 minutos)
- Género: Acción, horror, psicológico, ciencia ficción, sobrenatural, cyberpunk, distopía, militar, política, postapocalíptico, psíquico, superpoderes.

## 2. Argumento:

- Año 2019, treinta y un años han pasado desde el estallido de la *Tercera Guerra Mundial*. En *Neo-Tokyo*, toda la autoridad está librando una lucha interminable contra la clandestinidad que prácticamente gobierna la ciudad destrozada. Un niño de alto secreto con increíbles poderes mentales se libera de su custodia y accidentalmente involucra en su proyecto a una banda de motociclistas. El incidente despierta poderes psíquicos en uno de los miembros, *Tetsuo*, que es secuestrado por la armada para que experimenten con él. Su mente ha sido deformada y ahora sigue el camino de la guerra, exigiendo venganza a la sociedad que una vez lo llamó débil.

## 3. Tabla de pistas musicales:

- |                                    |                               |                                 |
|------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|
| - 1. Tras la guerra                | 12. Visiones perturbadoras    | 23. Robo de <i>Akira</i>        |
| - 2. Motoristas                    | 13. Poderes de <i>Tetsuo</i>  | 24. <i>Tetsuo vs Kaneda</i>     |
| - 3. Jefe enemigo                  | 14. Ataques en el túnel       | 25. Destrucción, reconstrucción |
| - 4. Arrestados                    | 15. Poderes despertados       | 26. Energía                     |
| - 5. Poderes, persecución          | 16. Juguetes monstruosos      | 27. Despertar de <i>Akira</i>   |
| - 6. Patrones de poderes           | 17. Combate psíquico          | 28. <i>Akira</i>                |
| - 7. Experimentos en <i>Tetsuo</i> | 18. Crueldad de <i>Tetsuo</i> | 29. Recuerdos                   |
| - 8. Ataque de motoristas          | 19. Bar clandestino (D)       | 30. Historia                    |
| - 9. Recuerdos trágicos            | 20. Amenazas                  | 31. Amigos                      |
| - 10. Sueño premonitor             | 21. Elección de <i>Tetsuo</i> | 32. Nacimiento del universo     |
| - 11. Ritual callejero             | 22. Revolución (D)            | 33. <i>Tetsuo</i> (CR finales)  |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

En una película de dos horas de duración la música se usa muy puntualmente, en apenas 33 escenas o interludios musicales, algunos de las cuales son apuntes musicales breves o piezas de muy corta duración. Esta escasa utilización es debido principalmente a que la música se utiliza en un sentido y refuerzo estrictamente narrativo, funcionando como un personaje más de la obra y cumpliendo funciones pronominales, reveladoras del argumento, anticipativas, informativas, así como otros elementos importantes como la representación psicológica de los personajes e implicaciones filosóficas, simbólicas y religiosas. Cada vez que escuchamos la música, así como los muchos apuntes breves que se aprecian, se revelan y se implican elementos argumentales y narrativos del guion importantes, al igual que las implicaciones filosóficas, simbólicas, y los elementos psicológicos de los personajes. Estos elementos psicológicos no son emocionales, ya que en esta banda sonora las emociones y sentimientos están en un segundo plano. Toda esta función narrativa se ve, por ejemplo, en la interpretación mayoritaria del coro de voces con letras que implican a los personajes o algunos elementos narrativos-simbólicos, y la

utilización de una especie de “leitmotiv instrumental”, que utiliza un instrumento determinado con un factor narrativo en concreto, por ejemplo, la representación de los poderes de la trama mediante las notas de los xilófonos y la música *Gamela*. Además, también se produce una repetición temática y utilización de leitmotiv con elementos argumentales, como, por ejemplo, el crecimiento de los poderes de *Tetsuo* y su decadencia personal con los acordes Si5 y Re#m, escuchando los mismos motivos en varias escenas, instrumentos y ocasiones del argumento. Tanto la utilización del órgano como el coro implican simbolismos relacionados con la religión, con lo espiritual, con Dios y la creación del universo (elementos y simbologías muy presentes en la imagen y el guion), contribuyendo a su vez a crear un ambiente y estado de extrañeza, de misticismo y rareza. La interpretación de las voces (algunas veces más susurradas que cantadas) también crea cierta lectura filosófica, la implicación personal de los personajes y cierta representación de la realidad de un futuro distópico en la que los seres humanos se han destruido a sí mismos. Potenciando el carácter ambiental y atmosférico de la trama que contribuyen a la extrañeza, complejidad, rareza e impacto visual de las imágenes gore y catastróficas, se encuentra la percusión afinada de la música *Gamela* en mezcla con los sintetizadores, una amplia percusión e instrumentos como la guitarra eléctrica. Todo esto crea una sonoridad y estilos únicos nunca antes escuchados en el anime. Otros elementos del plano musical que dan más profundidad aun a la película es el juego con la diégesis en algunos momentos. En resumen, en esta banda sonora y su complejidad musical, narrativa y simbólica encontramos una música que se aleja mucho de los estándares estudiados en el anime de la época, proponiendo otro tipo de bandas sonoras más complejas y sonoramente extrañas y experimentales. Podríamos decir que la banda sonora de esta película es también importante ya que potencia la propia extrañeza, complejidad y abstracción de la trama del largometraje.

### **Análisis general de la banda sonora**

La banda sonora tiene una instrumentación muy particular, ya que destaca el uso casi constante de la música *Gamela*, una agrupación musical típica de Indonesia, caracterizada por multitud de percusión afinada, metalófonos, xilófonos, membranófonos, gongs, y flautas de bambú, las cuales también se escuchan en varias ocasiones de la banda sonora. Junto a estos, otros instrumentos importantes son los corales masculinos y femeninos, los sintetizadores, la guitarra eléctrica, el bajo eléctrico y la batería. Como instrumento a destacar como parte simbólica de la banda sonora se encuentra el órgano de iglesia, representación directa de la implicación religiosa y espiritual de la trama.

Debido a la interpretación constante de la música *Gamela*, el plano rítmico de la banda sonora es muy rico, presentando conjunción y multitud de ritmos variados, y en algunas ocasiones polirritmias. De igual manera, las melodías son tanto rítmicas como fraseológicas, pero son más relevantes las piezas que se forman mediante efectos y música ambiental, con pequeños motivos que contribuyen a la extrañeza y abstracción de la obra.

Con respecto al plano armónico nos encontramos también una banda sonora muy rica y simbólica, tanto con sonoridades menores y disonantes (las más mayoritarias) y algunas sonoridades mayores. En la mayoría de las piezas prima el desarrollo armónico de acordes como Dom7, que se corresponde con las limitaciones tonales de los

instrumentos de la música *Gamela*. Otros acordes importantes de la banda sonora son SiM y Re#m, utilizados en el tema de *Tetsuo* y que representan su “inferioridad” con respecto al personaje de Kaneda, con el que se utiliza la el acorde de Dom7.

### **Análisis musivisual de seis escenas**

Analizamos a continuación seis escenas que ejemplifiquen lo más representativo de lo comentado anteriormente.

#### **1. Escena “Motoristas”**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque 1.
- Título de la película: *Akira*
- Descripción del bloque: La banda de motoristas de los protagonistas *Kaneda* y *Tetsuo* se dispone a encontrarse con una banda rival, en el camino destrozan parte de la ciudad y se enfrentan con los enemigos que los están esperando.
- Franja temporal: 00:03:31-00:05:25

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de los personajes, banda sonora y sonidos de la imagen
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro. Predominantemente primer plano.

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética. Se interpreta también forma de paso de música diegética a música extradiegética, procediendo la parte diegética de un equipo de música.
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

##### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- Una de las funciones más importantes de la música en esta escena es la del establecimiento y ambientación de la trama en un futuro distópico y postapocalíptico extraño, complejo, abstracto, rozando lo irreal, anticipando así la rareza en el desarrollo argumental. A la misma vez también caracteriza y describe al grupo de protagonistas, concretamente a *Tetsuo* y *Kaneda*, mediante una pieza musical en la que el coro canta sus nombres. Además, esta pieza se considera el tema particular de *Kaneda*, representándolo en una función pronominal a lo largo de la película. Como complemento, el ritmo de la música *Gamela* otorga cierta atracción y exotismo a la imagen y al combate entre los motoristas y la destrucción de la ciudad, representando a su vez la dureza de estos personajes. La complejidad en el ritmo musical y la sonoridad de la música *Gamela* que aleja la representación de *Tokyo* a un futuro irreal, figura a su vez la complejidad de los personajes y la dificultad de su relación, anticipando así la difícil relación entre *Kaneda* y *Tetsuo* a lo largo de la película.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Estamos ante una pieza en la que no se escucha una melodía elaborada, sino la sucesión de diferentes motivos cantados, susurrados y siseados sobre un patrón rítmico complejo de la música *Gamela*. En la siguiente imagen vemos los patrones rítmicos, así como los motivos melódicos del coro que cantan los nombres de los personajes, lo que establece relaciones narrativas.

The image displays two systems of musical notation. The first system features a vocal line in the upper staff with lyrics 'KaNe Da' and 'Te-tsu-O' above it, and a piano accompaniment consisting of two grand staves. The second system features a vocal line with lyrics 'Ka i', 'Ya-Ma-Ga', and 'Ta' above it, also accompanied by a piano accompaniment. The piano parts consist of rhythmic patterns in both hands, with the right hand often playing eighth-note figures and the left hand providing a steady bass line.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Como hemos dicho estamos ante el tema de *Kaneda*, por lo que escucharemos las diferentes partes de este tema a lo largo de la película, puntualizando varias de las acciones de este personaje.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo rápido de 110 pm que se relaciona con el movimiento de la imagen. El ritmo de la música *Gamela* toma parte importante en la ambientación de un Tokyo irreal nada parecido al Tokyo del año 1988 cuando se estrenó la película.
- Tipo de sincronía: Eventual



- Puntos de sincronía: La pieza sube a un primer plano sonoro en un cambio de imagen (de la máquina de música del bar a la calle donde los protagonistas se montan en sus motos). Posteriormente muchos cambios de plano se sincronizan con el ritmo musical y desarrollo de los motivos. La pieza concluye cuando *Tetsuo* cae de la moto, se vuelve a poner en pie y continua, persiguiendo a los rivales.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, con influencia modal y de la música indonesia y japonesa.
- Tipo de acordes: Acorde de séptima, Dom7 (Sib)
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla constantemente sobre el acorde antes nombrado.
- Análisis armónico visual: El acorde se relaciona con la limitación tonal de la música *Gamela*, este acorde representa a *Kaneda* y su posterior relación con *Tetsuo* (se verá en los siguientes análisis), la sonoridad creada potencia la extrañeza y abstracción de la trama.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Multitud de percusión afinada de la música *Gamela* (Xilófonos, membranófonos, metalófonos...), coral masculino.
- Análisis tímbrico visual: Las voces masculinas se relacionan con los personajes y con sus nombres, la música *Gamela* se relaciona con la propia ambientación de la película.

#### Códigos formales:

- Se puede apreciar cierta igualdad formal cuando una repetición de los motivos del principio se relaciona con un interludio en el que la banda de motoristas destroza un restaurante.

#### Conclusiones:

- En esta escena vemos la importancia musical con respecto a los elementos argumentales, debido no solo al establecimiento de la ambientación sino también a la representación de los personajes, la anticipación de diferentes elementos narrativos, y la caracterización de la relación entre estos. Además, vemos como sonora y estilísticamente es muy diferente de la música de las series y películas anime de años cercanos.

## **2. Escena “Elección de *Tetsuo*”**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 6.
- Título de la película: *Akira*
- Descripción del bloque: *Tetsuo*, que ha despertado y potenciado sus poderes psíquicos, se dispone a ir al estadio olímpico para buscar la energía absoluta conocida como *Akira*. En su viaje elige la guerra y la venganza, atacando, destrozando la ciudad, y enfrentándose al ejército que impide su avance.

- Franja temporal: 01:20:11-01:22:26

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa, representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática. Se puede apreciar cierto paralelismo.

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- Una de las principales funciones de la música en esta escena es la de representar al personaje de *Tetsuo*, su complejidad, el despertar de sus poderes, la decadencia de su personalidad, su desesperación, el dramatismo e infierno que está viviendo. A la misma vez la música expresa cierta tragedia hacia lo que estamos viendo en las imágenes. Se produce también una simbología y figuración de Dios (y su despertar) mediante la utilización de un órgano, implicando connotaciones religiosas. Con las características armónicas (que veremos a continuación) se representa también la relación entre *Kaneda* y *Tetsuo*, relación la cual está en sus momentos más decadentes. Se expresa también cierta sensación trágica y dramática hacia la elección de *Tetsuo* de la guerra y la venganza.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Estamos de nuevo ante una pieza que no presenta una melodía elaborada, sino un desarrollo de acordes con sentido rítmico destinados a crear los ambientes y atmósfera mencionados de la obra. En la siguiente imagen vemos el principio de la pieza y su desarrollo rítmico-armónico, donde el elemento más importante es la armonía y la sonoridad.

ORGANO PERCUSIÓN ORGANO PERCUSIÓN ORGANO

Si5 Re#m

PERCUSIÓN ORGANO Variación sobre misma armonía, juego con ritmos diferentes y variados

Xilófono, GAMELA MUSIC

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante el tema caracterizador de *Tetsuo*, de sus poderes y de su tragedia interior. Los acordes en el órgano (así como en el xilófono) lo hemos escuchado en varias ocasiones de la película, anticipando este momento, como por ejemplo en el minuto 00:57:51, donde los motivos los escuchamos en el órgano, cuando finalmente despierta sus poderes y asesina a los que lo recluyen. Similar a esta armonía, el xilófono realiza lo que hemos denominado como leitmotiv instrumental. Este instrumento suena como apunte musical breve cuando aparecen en la imagen/argumento elementos relacionados con los poderes, como en el minuto 00:53:20, cuando *Tetsuo* comienza a darse cuenta de su nueva naturaleza.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo allegro. El desarrollo de diferentes patrones rítmicos en las voces representa la complejidad y la lucha interior de *Tetsuo*.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente en un cambio de plano donde vemos a *Tetsuo* resurgir de las llamas, algunos cambios de plano e imágenes se sincronizan con el desarrollo musical, el desarrollo rítmico-armónico de las voces se relaciona con la muchedumbre, el disminuyendo musical y la aparición de un xilófono se relaciona con la última parte de la escena en donde el doctor que realiza los experimentos sobre los niños y *Tetsuo* se muere de un infarto (aquí escuchamos un coro infantil a modo de réquiem).

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipo de acordes: Triada, acordes de Si5 y Re#m
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla sobre estos dos acordes.
- Análisis armónico visual: El acorde de Si5 o SiM se relaciona con la inferioridad de *Tetsuo* frente a *Kaneda*, ya que el tema de *Tetsuo* se desarrolla un semitono por debajo del de *Kaneda*, el cual está Dom7.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Órgano, metalófonos, gran *daiko*, coro de voces masculinas y femeninas.
- Análisis tímbrico visual: El órgano representa el posible nacimiento de un Dios en *Tetsuo*, el *daiko* se relaciona argumentalmente con las insinuaciones del “personaje” de *Akira*, las voces representan el dramatismo y decadencia de *Tetsuo*. Los metalófonos se relacionan con la representación de los poderes.

#### Códigos formales:

- Se puede apreciar cierto paralelismo y coincidencia formal-estructural cuando al final de la escena el xilófono y un coro de voces infantiles representan, acompañan y potencian la muerte del doctor que ha estado experimentando con los niños y con *Tetsuo* (momento simbólico). A modo de ironía, los niños en el coro marcan la muerte del doctor.

Conclusiones:

- Volvemos a ver una escena en la que la música cobra mucha importancia y complejidad simbólica-narrativa, indicando muchos elementos no presentes en la imagen y otorgando así valor artístico a la banda sonora.

**3. Escena “Tetsuo vs Kaneda”**

Datos generales del bloque:

- Bloque 7.
- Título de la película: *Akira*
- Descripción del bloque: *Kaneda* está dispuesto a detener la destrucción que está causando su amigo, por lo que se enfrenta a él con un arma robada del ejército.
- Franja temporal: 01:34:24-01:35:20

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

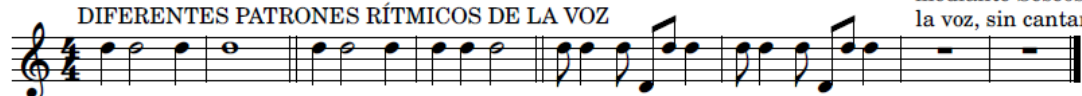
Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En una escena en la que la música presenta menor valor narrativo, la principal función es la de reforzar el combate entre los protagonistas y las sensaciones de tensión, nerviosismo, angustia y cierta desesperación. A su vez, la música figura la fisicidad de la escena y la implicación de los protagonistas mediante el uso de la voz (funciones cinemáticas).

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Estamos de nuevo ante una pieza que no presenta melodía, sino que se desarrolla principalmente con motivos rítmicos de una voz masculina que realiza seseos, gritos agónicos, suspiros y gemidos con muy poca entonación musical. En la siguiente imagen vemos algunos de los patrones rítmicos que realiza la voz mediante gemidos y seseos. Al final de la escena sí se aprecia la entrada musical de un sintetizador.

DIFERENTES PATRONES RÍTMICOS DE LA VOZ



Interpretación mediante Seseos de la voz, sin cantar

The image shows a musical staff with a treble clef and a 4/4 time signature. It contains several measures of rhythmic notation. The first measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The second measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The third measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The fourth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The fifth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The sixth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The seventh measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The eighth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The ninth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The tenth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The eleventh measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The twelfth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The thirteenth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The fourteenth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The fifteenth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The sixteenth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The seventeenth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The eighteenth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The nineteenth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The twentieth measure has a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The notation consists of vertical stems with small horizontal lines indicating the rhythm, without traditional note heads.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante uno de los temas representativos de la pelea y los personajes principales. El mismo tema con los gemidos lo hemos escuchado en el minuto 00:05:29, representando la pelea que acontecía entre las bandas de motoristas.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: Tanto la voz como la percusión toman parte importante en la potenciación de las sensaciones de tensión y agobio en el combate. Se desarrolla en un ritmo andante de 90 pm representativo de la tensión.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: Tanto el comienzo y fin de la música, como su desarrollo se sincronizan rítmicamente con los cambios de plano y las imágenes, potenciando por el refuerzo mutuo las sensaciones comentadas.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal al final con la entrada del sintetizador.
- Tipo de acordes: La voz realiza una pieza sin tono
- Análisis armónico musical: En el desarrollo de la voz no se realizan patrones armónicos.
- Análisis armónico visual: La no armonía puede significar la brutalidad y fisicidad de los personajes ante su enfrentamiento. Sin música, sino con sonidos, se caracteriza una escena trágica en la que dos amigos combaten entre sí, lo que representa de manera más directa la dureza.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Voces, bombo, caja (batería), instrumentos de música *Gamela*, percusión variada, entrada de un sintetizador al final de la pieza/escena.
- Análisis tímbrico visual: Las voces representan a los personajes principales y su enfrentamiento.

#### Códigos formales:

- Junto con la sincronía rítmica también se aprecia una igualdad formal que potencia las sensaciones comentadas. Algunos puntos en común se ven, por ejemplo, cuando el tercer desarrollo rítmico se sincroniza con la aparición en la imagen del personaje de *Kai*. Se puede considerar una forma cinematográfica.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena otro uso de la música que no es el principalmente narrativo, representando otros elementos como la pelea entre los protagonistas y la tensión y agobio que se expresa en la imagen. Vemos cómo la representación de la pelea es un elemento común con las obras contemporáneas, pero dista mucho en lo referente a la sonoridad, ya que esta pieza no presenta armonía ni melodía. Se destaca también las voces como parte importante de la banda sonora.

#### 4. Escena “Destrucción, reconstrucción”

##### Datos generales del bloque:

- Bloque 7.
- Título de la película: *Akira*
- Descripción del bloque: Después de que el ejército haya atacado a *Tetsuo* con un satélite destructor y *Tetsuo* haya destruido el satélite, el coronel, el doctor y los niños con poderes contemplan diferentes elementos mientras piensas que será lo siguiente a realizar para detener a *Tetsuo* y el despertar de *Akira*.
- Franja temporal: 01:38:53-01:39:50

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano dependiendo de las voces de los personajes.

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

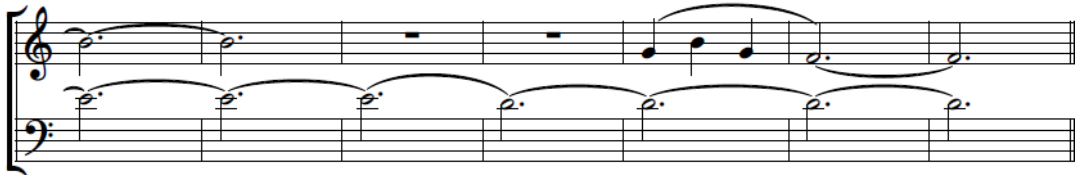
- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

##### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- Una de las principales funciones que cumple la música en esta escena es una función transformadora, sustituir todos los sonidos diegéticos que debería haber en la imagen y de los que no escuchamos ninguno, causando así más impacto en el espectador y una relación simbólica. Se otorga así a la imagen un carácter espiritual y místico, lo que se adecua a lo que sucede en ellas: el doctor viendo la representación de *Akira* o los niños hablando sobre el futuro. Se establece también uno de los elementos más importantes en la escena, los niños, mediante el desarrollo melódico de un coro infantil.

##### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Estamos ante una de las pocas piezas que desarrollan elementos melódicos, aunque estos son motivos cortos de 2 compases. Se desarrollan cuatro motivos distintos (derivados de la misma figuración) en la voz soprano de los niños, sobre las notas largas de relleno armónico de los tenores. Estos motivos con carácter melódico son los que representan el carácter místico y espiritual de la imagen con cierto grado de tensión y extrañeza.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: A pesar de que el coro de niños sí se ha escuchado en algunas ocasiones, estos giros melódicos concretos se escuchan por primera vez en esta escena, sin considerar por tanto ningún tipo de leitmotiv.



Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo lento de 85 pm, que a pesar del movimiento de las imágenes se relaciona con el carácter espiritual que se quiere transmitir y expresar al espectador.
- Tipo de sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: Se producen momentos de sincronía relacionados con la igualdad estructural.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, imitación eclesiástica
- Tipo de acordes: Acordes de dos notas
- Análisis armónico musical: Los acordes de dos notas crean cierta ambigüedad tonal al no saber si estamos en modo mayor o menor al faltar en muchas ocasiones la tercera del acorde.
- Análisis armónico visual: La ambigüedad tonal que se crea contribuye a la expresión de extrañeza y un momento místico, espiritual, filosófico y religioso.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Coro de niños y masculino
- Análisis tímbrico visual: El coro de niños contribuye a la representación espiritual a la misma vez que figura la conversación y voces de estos, que toman parte importante en la diégesis de la escena.

Códigos formales:

- Se produce un paralelismo formal (forma cinematográfica) que potencia las connotaciones espirituales de la imagen en la que la entrada de cada motivo de los niños se sincroniza y relaciona con la aparición de un personaje, siendo el orden el general, el doctor, *Tetsuo* y los niños.

Conclusiones:

- Vemos una escena en la que la música se hace importante para la comunicación con el espectador, ya que sustituye los sonidos diegéticos, se sincroniza e iguala

con las imágenes, y establece el carácter filosófico y espiritual que se quiere comunicar con el espectador. Sigue destacando una utilización de las voces como parte importante y representativa de esta banda sonora.

### 5. Escena “Despertar de Akira”

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 8.
- Título de la película: *Akira*
- Descripción del bloque: Vemos una trágica escena con muchos elementos gore en la que *Tetsuo* es incapaz de controlar sus poderes y una masa enorme y deforme que nace desde su cuerpo se lo traga, tragándose también a *Kaori* (su novia), que la acaba matando, y tragándose también a *Kaneda*, que se acaba liberando.
- Franja temporal: 01:46:46-[01:48:45]-01:49:23

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Alternancia y paso por los tres planos subliminal, segundo plano y primer plano.

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática. Se interpreta también paralelismo en la intersección relacionada con el general.

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- Hasta este punto, la mayoría de los elementos narrativos importantes ya han sido tratados tanto en la película como en la banda sonora. En esta escena, en la que la música utiliza elementos ya vistos, se representa la abstracción y extrañeza de las imágenes en la que el monstruo deforme causa estragos. La música potencia sensaciones desde la extrañeza, el asco, la tensión, el nerviosismo, el miedo, la preocupación y dramatismo hacia una escena gore y trágica que involucra la muerte de algunos personajes. Tras esto, se representa también la lucha interior, tragedia, decadencia y trastorno del personaje de *Tetsuo*, ya que la música involucra los elementos de este personaje.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Volvemos a estar ante una pieza en la que no se interpreta una melodía, sino que se desarrollan diferentes motivos melódico-rítmicos en las voces masculinas y diferentes instrumentos. Además, esta pieza es más de tipo ambiental y atmosférico ya que se interpretan gritos, mezclas de sonidos, conjugación de disonancias, etc. Se establecen algunos giros melódicos sobre las notas de Re#m, que era uno de los acordes representativos del



personaje de *Tetsuo*. En la siguiente imagen vemos algunos de los desarrollos rítmicos de estas voces abstractas, así como las notas en la que se desarrollan los diferentes motivos.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Esta pieza implica elementos ya vistos como las notas de *Tetsuo*, o las voces de los personajes, por lo que forma parte de los elementos más representativos de la banda sonora. Esta pieza es la que en la banda sonora original se denomina *Mutation*, justo lo que está sufriendo el personaje de *Tetsuo*.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un ritmo allegro de 120 pm que se relaciona con el movimiento de las imágenes. Además, la pieza se desarrolla sobre diferentes ritmos e instrumentos de percusión que aparte de dar ritmo a la imagen potencian las sensaciones extrañas comentadas.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: Desde el comienzo de la imagen-música hasta el final, varios cambios y giros de plano se sincronizan con el ritmo musical. También se aprecia un momento de paralelismo cuando la música se detiene y cambia inmediatamente a ritmos de percusión (minuto 01:48:45) cuando el general grita a los niños que se retiren y se enfrenta a la mutación de *Tetsuo*.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipo de acordes: Triada, disonantes y de séptima
- Análisis armónico musical: La música realiza diferentes cambios sonoros
- Análisis armónico visual: Predomina de nuevo acordes como el de Re#m, que era la representación directa de *Tetsuo*.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Coro masculino, percusión variada (bombos, daikos...), sintetizador, percusión sintetizada, voces sintetizadas, gritos de voces femeninas, coro femenino.
- Análisis tímbrico visual: Los instrumentos seleccionados contribuyen a la potenciación de la extrañeza, abstracción y carácter gore de la imagen.

#### Códigos formales:

- Se aprecia un paralelismo formal cuyo punto en común más importante, la entrada del general, ya se ha explicado en el análisis rítmico.

### Conclusiones:

- El desarrollo musical que escuchamos en esta escena potencia el carácter extraño, abstracto y “raro” tanto de la escena como de la película en general, así como vemos que sonoramente se distancia mucho de los recursos y música utilizada en el anime de la época. Seguimos viendo, además, una música con mucha importancia narrativa al componerse mediante elementos instrumentales-armónicos ya vistos y relacionados en el resto de la banda sonora.

### **6. Escena “Nacimiento del universo”**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 9.
- Título de la película: *Akira*
- Descripción del bloque: Vemos en la imagen cómo una bomba de color azul causada por *Akira* destruye gran parte de la ciudad, llevándose consigo a varios personajes, entre ellos *Tetsuo*. Al final de la escena *Kaneda* recoge una diminuta bola de luz azul, que puede representar el alma de *Tetsuo*.
- Franja temporal: 01:56:16-01:58:46

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, sonidos de la imagen y voces de personajes
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano. Mayoritariamente primer plano sonoro.

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música representa principalmente algunas relaciones simbólicas relacionadas con Dios, la religión, la filosofía y el nacimiento del universo, ya que la explosión, según el doctor, es una especie de *Big Bang*. Además, la música también expresa algunas emociones trágicas, dramáticas, tristes y deprimentes. El coral del final de la pieza/escena contiene también relaciones simbólico-narrativas relacionadas con la muerte de los personajes, en concreto la de *Tetsuo*.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Aunque en esta pieza se percibe un sentido más melódico, sigue desarrollándose mediante la interpretación de diferentes motivos melódicos cortos, sin desarrollar una melodía completa y elaborada. Algunos de estos motivos interpretados por el órgano se pueden ver en la siguiente imagen. Al final de la pieza sí se interpreta una melodía fraseológica

mediante el coro mixto, que expresa cierto sentimiento de tristeza y forma de Réquiem hacia la muerte de *Tetsuo*. El coro vuelve a cantar una letra al ritmo de la melodía fraseológica, en este caso dicen *NEMURE*, que en japonés es una conjugación del verbo dormir, estableciendo así una relación simbólico narrativa con la muerte de *Tetsuo*.

Desarrollo del organo con mucho movimiento

Motivos del organo

Repetición de los motivos sobre la nota Fa

CORAL

Ne-Mu

Re

Ne-Mu-Re

Ne-Mu-Re

Ne-Mu-Re

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Aunque tanto el órgano como el coral lo hemos escuchado en momentos anteriores de la película, estos motivos y melodías en concreto son la primera vez que los escuchamos, por lo que no consideramos ningún tipo de leitmotiv. Esta pieza es la que en el CD de la banda sonora se denomina *Requiem*, lo cual guarda relación directa con la muerte de *Tetsuo*.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza del órgano se interpreta en un ritmo precipitado (simbolizando de alguna manera la música barroca) que se relaciona con todo el dramatismo y destrucción que se aprecia en la imagen.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente con el despertar de *Kaneda* y el comienzo de la destrucción. Posteriormente algunos cambios de imágenes se sincronizan con el desarrollo musical, el final de la pieza del órgano y el comienzo del coro se sincroniza con el final de la explosión y la diminuta bola de luz azul que representa el alma de *Tetsuo*.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipo de acordes: Triada, séptima y disonantes
- Análisis armónico musical: La pieza del órgano se asemeja en algunos momentos a la música barroca, la pieza del coro final se interpreta en Do menor.
- Análisis armónico visual: La sonoridad del órgano se relaciona con el acontecimiento “religioso” que está teniendo lugar. La tonalidad de Do menor, que representa tristeza hacia la muerte de *Tetsuo*, también se relaciona con que este personaje al fin alcanzado el estado espiritual que deseaba, teniendo entonces la misma tonalidad que *Kaneda*, ya que ya no es inferior a él.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Órgano, coral mixta

- Análisis tímbrico visual: El órgano se relaciona con la simbología de la imagen en el nacimiento del universo, el coral se relaciona con el réquiem de la muerte de *Tetsuo*.

#### Códigos formales:

- Sin estar totalmente sincronizados ni ser iguales, se aprecia cierta igualdad formal entre la imagen y la música, ya que se distinguen dos partes diferenciadas, la explosión con el órgano, y el final de la misma y alma de *Tetsuo* con el coral.

#### Conclusiones:

- Una de las últimas escenas de la película se cierra con una banda sonora con elementos simbólico-narrativos relevantes, afirmando así una música importante para el desarrollo argumental y narrativo de la película. Además, este desarrollo argumental se representa mediante una de las pocas piezas (la del coro) tranquila, emocional y expresiva de sentimientos, cuando ya todo ha acabado y desgraciadamente muchos personajes han perdido la vida. Vemos entonces una banda sonora compleja, narrativa, sonora y estilísticamente única, que sumándola a otras películas como *Tenshi no Tamago* (1985), se comprueba cómo la música de los largometrajes anime de los 80 se aleja de los estándares propuestos en la época.

### **Monstruosidad, metamorfosis e inferioridad en la música de *Tetsuo***

En varias ocasiones de la investigación ya hemos comentado que la película *AKIRA* (Katsuhiro Otomo, 1988) es uno de los largometrajes referentes y más importantes de la historia del anime. Esto provoca por consiguiente que *AKIRA* sea una de las obras más tratadas en el estudio académico del medio. Son muchos los autores que en sus trabajos sobre la animación nipona tratan diferentes aspectos de la película, ya sean los narrativos, los estéticos, los artísticos, los productivos, la representación de la sociedad japonesa, el tratamiento de sus personajes adolescentes, etc. Uno de los más relevantes y sugestivos es el realizado por Napier, cuyo libro del año 2005 contiene en su título el nombre de la película: *ANIME. From Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Aquí la autora trata uno de los elementos más influyentes de la película y el cual nosotros tomamos como base en este apartado para ejemplificar una de las muchas funciones y representaciones que realiza la banda sonora: el tratamiento del cuerpo humano y el proceso de transformación y metamorfosis a través de su antihéroe adolescente, *Tetsuo*.

El espacio animado se convierte en una tabula rasa mágica en la que proyectar los sueños y pesadillas de lo que es ser humano, precisamente cómo transforma la figura humana. (...) el proceso de metamorfosis. Esto no es solo para examinar la verdaderamente impresionante gama de tipos y arquetipos de cuerpos que el anime puede ofrecer sino también para explorar las formas en las que el cuerpo funciona en cada narrativa para resaltar algunos de los temas más explosivos de la Identidad Japonesa. Estos temas incluyen el cisma entre generaciones, la tensión entre géneros y temas relacionados con la masculinidad y la feminidad, la problemática relación creciente entre lo humano y la máquina... (Napier, 2005: 36)<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> "The animated space becomes a magical tabula rasa on which to project both dreams and nightmares of what it is to be human, precisely as it transforms the human figure. (...) the process of metamorphosis. This

De forma similar, la banda sonora de *AKIRA* también se ha tratado en el ámbito académico, como ya se ha comentado al respecto de los textos de Haguchi (2014) y Miles (2002). En estos casos se ha tratado sobre todo la sonoridad y particularidad de la música *Gamela* y su interacción con las imágenes, narrativa y ambientación de la película. Así, en este apartado proponemos un análisis a la forma de los realizados en el Capítulo 7 del primer volumen de la tesis. Es decir, a través del análisis narrativo de algunos autores, veremos cómo la música apoya, puntualiza y refuerza todos esos momentos y elementos destacados por los estudios. Este análisis estará por tanto relacionado en varios puntos con el anterior, lo enriquecerá y servirá además para ver otras formas y modelos de análisis de la música del anime.

Así, uno de los elementos más representativos de la película analizados por Napier es el antihéroe *Tetsuo*, su evolución a lo largo de la película y el tratamiento del cuerpo y figura humana (2005: 41). Centrándonos en estos elementos y personaje, trataremos cómo la música apoya dichas lecturas también de una forma característica al utilizar la música *Gamela*, un estilo musical que debido a su riqueza sonora poco se asemeja a los elementos de la música occidental y es difícil de explicar desde los oídos y teorías de la música de tradición clásica occidental.

Desde un principio, las decisiones del director Otomo –quien también se había inspirado en la forma en la que Stanley Kubrick utilizó la música preexistente en su película *2001: Una Odisea del Espacio* (Haguchi, 2014: 183)– para la utilización de la música *Gamela* en la ambientación de *AKIRA* tienen varias connotaciones narrativas. En el año 1988, la música *Gamela*, desconocida por el público japonés, establecía el Tokio de *AKIRA* muy diferente y alejado de la capital japonesa de los años 80. Por lo tanto, es de resaltar la importancia de la música en la ambientación y “envejecimiento” de la película. Varias décadas después de su estreno y después del año 2019, año del argumento del guion, la música *Gamela* sigue siendo igual de desconocida por el público común. La sonoridad y su atemporalidad continúan creando una trama y localización alejada e irreconocible que sumergen al espectador en las imágenes postapocalípticas.

Además, las notas de la música *Gamela*, en funciones prosopopéyicas-caracterizadoras comunican al espectador los caracteres de los personajes principales, los cuales enfrentan situaciones que están fuera de su comprensión. La música “extraña” y “alejada” potencia “el estatus marginal de Tetsuo en *Akira* (...) evoca un lado menos obvio, pero profundamente significativo de la autorrepresentación nacional japonesa, la del paria solitario” (Napier, 2005: 40)<sup>11</sup>. *Tetsuo*, personaje central junto con *Kaneda*, presenta una compleja y profunda evolución en el metraje, con muchas capas y tipos de personalidad: un huérfano, el miembro más débil de una banda de motoristas siempre a la sombra de *Kaneda*, un antihéroe vengador llevado por su resentimiento, un “mutante” que se convierte en un monstruo grotesco y deformado y una especie de ente abstracto

---

is not only to examine the truly awe-inspiring range of body types and archetypes that anime can offer but also to explore the ways in which the body works within each narrative to highlight some of the most explosive issues of Japanese Identity. These issues include the schism between generations, the tension between the genders and related issues of masculinity and femininity, the increasingly problematic relationship of human to machine...” (Napier, 2005: 36).

<sup>11</sup> “Tetsuo’s marginal status in *Akira* (...) evokes a less obvious but deeply significant side of Japanese national self-representation, that of the lonely outcast” (Napier, 2005: 40).

que propicia la creación de un nuevo universo. Este desarrollo y caracteres de *Tetsuo* son complementados por el plano musical, lo que a su vez resalta el aspecto narrativo de la banda sonora y su papel en la creación-evolución de un personaje.

Uno de los primeros encuentros representativos de *Tetsuo* con la música ocurre sobre la media hora de película, después de haber despertado sus poderes, que los militares hayan experimentado con él, haberse escapado una vez del hospital y que lo hayan capturado de nuevo. En un sueño de *Tetsuo* se mezclan: el recuerdo de su infancia cuando sus padres lo abandonaron, cuando conoció a *Kaneda* y una especie de sueño premonitorio –que anticipa el final de la película– en el que *Tetsuo* es destruido junto con la ciudad. Esta escena se acompaña con una compleja pieza musical en primer plano sonoro. Las notas ambientales del *sakuhachi* se mezclan con la armonía abstracta de los sintetizadores y las notas de los instrumentos *Gamela*<sup>12</sup>. El timbre y sonoridad en cierta medida suave, tranquila, emocional e íntima complementa las imágenes en las que aparecen un inocente *Tetsuo* y se relaciona con ese carácter “débil” del personaje, siempre a la espera del rescate de *Kaneda* (ibidem.: 41), lo que se había visto en las escenas anteriores<sup>13</sup>.

En unas imágenes posteriores se llega al siguiente punto de la transformación de *Tetsuo*, cuando finalmente refuerza sus poderes psíquicos y aviva su crueldad y resentimiento matando grotescamente a los médicos y militares que lo retienen. La pieza de Shoji Yamashiro representa la crueldad y dureza de este momento mediante *daikos* graves y fuertes, sumados a los sonidos del tema de *Tetsuo* (Figura 1), interpretados por el ensamble *Gong Kebyar* de la música *Gamela*. Junto con la función prosopopéyica-caracterizadora, la música de esta escena expresa el miedo, el carácter primitivo y antinatural de la situación mediante los instrumentos percutidos.



Figura 1. Tema de *Tetsuo* en uno de sus puntos de metamorfosis en el asesinato de médicos y soldados<sup>14</sup>.

<sup>12</sup> Aunque la música *Gamela* sea el estilo principal de la banda sonora, la música de *AKIRA* presenta otros muchos elementos que aumentan la riqueza de la banda sonora como música rock, electrónica, instrumentos japoneses, órganos, voces y efectos vocales (propios también de la música *Gamela*).

<sup>13</sup> El mismo tema musical del *sakuhachi* vuelve a repetirse en relación narrativa cuando *Tetsuo* mantiene una conversación mental con uno de los niños psíquicos, indicando sutilmente que esa conversación está relacionada con el “presagio” del sueño anterior.

<sup>14</sup> Las características sonoras y teóricas de la música *Gamela* distan mucho de la música culta occidental. Así, las notas y acordes que se indican en esta y sucesivas imágenes no son los reales, sino los sonidos más aproximados y semejantes al lenguaje de la música culta occidental para un mayor entendimiento y comprensión. La interpretación de estos sonidos con instrumentos de la música *Gamela* presentan mayor riqueza y rango sonoro/armónico y con frecuencias más disonantes que los acordes de séptima occidentales más aproximados.

Estas cuatro notas presentan una importancia narrativa esencial para el entendimiento del film. A partir de este momento, en las interacciones más importantes de *Tetsuo*, se escucharán estas notas, las cuales indican un aspecto de *Tetsuo* que en la película se encuentra implícito en las propias imágenes y argumento, su “complejo de inferioridad” ante la figura de *Kaneda*. El tema musical que representa a *Kaneda* –la primera pieza musical completa que se escucha en el metraje (análisis 1)– está compuesto utilizando el rango armónico del *Gamela Jegog*, cuya sonoridad se acerca al acorde de Do menor con séptima de la música occidental (Figura 2). Si comparamos las armonías de los dos temas vemos cómo el acorde de *Tetsuo* está un semitono por debajo del acorde de *Kaneda* y comparten algunas notas. La música contribuye a la narración del argumento comunicando al espectador la inferioridad de antagonista frente al protagonista.

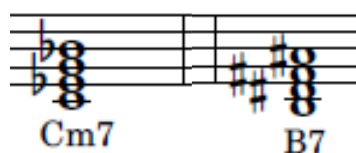


Figura 2. A la izquierda notas y rango armónico del Tema de *Kaneda*, Do menor con séptima. A la derecha, rango armónico y notas del Tema de *Tetsuo*, Si Mayor con séptima, un semitono “inferior” al acorde de *Kaneda*.

El desarrollo a un antihéroe vengador en el que se convierte *Tetsuo* se ve instantes después, en las siguientes metamorfosis de su tema musical en dos escenas diferentes. En una se enfrenta en el pasillo de la instalación del ejército con otro escuadrón y se deshace de ellos cruelmente; en otra se enfrenta y desafía por primera vez a *Kaneda*, tras lo cual se escapa de las instalaciones para buscar a *Akira*. En estas escenas suenan durante unos segundos los acordes duros y amenazantes del tema de *Tetsuo* interpretados por el órgano y un coro de voces. Esta transformación del tema acompaña la propia transformación de *Tetsuo* y comunica su nueva personalidad dura, amenazante, desafiante, violenta y monstruosa<sup>15</sup>.

La repetición/variación y máximo desarrollo del tema de *Tetsuo* se escucha en unas de las escenas culminantes de la película. En su búsqueda de *Akira* el antagonista vaga por la ciudad enfrentándose al ejército, destruyendo todo a su paso y sin importarle las bajas o las víctimas de sus ataques. Los golpes de los *daikos*, los acordes duros de los órganos y el coro de voces –carentes de melodía y emoción– junto con el ensamble *Gong Kebyar* toman posesión de la imagen en un primer plano sonoro, llaman la atención del espectador y propician su reflexión sobre la escena (Figura 3). La banda sonora se sincroniza con la imagen potenciando la agresividad, violencia y crueldad del antihéroe que pretende vengarse de la sociedad postapocalíptica que lo ha oprimido. Por lo tanto, la música es un refuerzo de la imagen y la narrativa que contribuye a la interpretación y lectura que se hace de la escena y obra:

Tetsuo proto escapa, causando estragos en todas partes mientras huye a través de la ciudad en busca de “Akira” (...) El infeliz anti heroísmo de Tetsuo representa una forma de resistencia adolescente total hacia un mundo creciente de sinsentido en el que las figuras opresivas de la

<sup>15</sup> Estas mismas notas amenazantes y desafiantes se vuelven a escuchar cuando *Tetsuo* desafía y ataca a los otros miembros de la banda de motoristas, los que supuestamente eran sus amigos.

autoridad administran las reglas simplemente para continuar en el poder. (...) En última instancia, Tetsuo logra vengarse del orden social (e implícitamente de sus padres que lo abandonaron en el orfanato), consiguiendo destruirlo virtualmente en la violencia y explosiones que salpican la segunda mitad de la película (Napier, 2005: 42-47)<sup>16</sup>.

The image shows a musical score for two parts: 'ÓRGANO Y CORO' and 'DAIKOS'. The 'ÓRGANO Y CORO' part is written for organ and choir, featuring a 4/4 time signature and a key signature of one sharp (F#). It consists of two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The music is marked with 'fff' (fortissimo) and includes annotations: 'Acorde de SI5 derivado del acorde de Tetsuo' and 'Acorde de Re#m derivado del acorde de Tetsuo'. The 'DAIKOS' part is written for percussion and is also marked with 'fff'. It features a 4/4 time signature and a key signature of one sharp. The notation includes various rhythmic patterns and rests.

Figura 3. Desarrollo del Tema de *Tetsuo* en la escena en la que avanza destrozando la ciudad y enfrentándose al ejército (reedición de la partitura del análisis 2). Se produce una variación y diferente utilización de las notas del acorde de *Tetsuo* que indican el elemento narrativo de continua transformación y metamorfosis.

En una de las escenas más recordadas de la película, la metamorfosis de *Tetsuo* en una especie de gigante monstruo mutante biomecánico y grotesco, sucede hacia el final de la película. Esta transformación de *Tetsuo* no solo acaba con su cuerpo físico, sino que también acaba con la vida de su novia *Kaori* y propicia la destrucción de gran parte de la ciudad. En estos momentos culminantes y trágicos se escucha una banda sonora que representa la monstruosidad de *Tetsuo*: una pieza con voces masculinas graves y percusión en la que no hay una melodía, sino patrones rítmico-melódicos duros, agresivos y con cierto grado de horror y de terror<sup>17</sup>. En este tema ya no queda rastro de *Tetsuo*, no se escuchan las notas de su tema musical. La banda sonora expresa la destrucción de *Tetsuo*, convertido en un monstruo cuyas grotescas voces se lamentan por su situación y gritan en busca de ayuda (Ibidem.: 45).

Finalmente, la metamorfosis de *Tetsuo* le lleva a abandonar su cuerpo físico y convertirse en una especie de ente abstracto y trascendente, con la posibilidad de que se haya convertido o viajado a un nuevo universo. Esta “desaparición” y última conversión de *Tetsuo* se refleja también con unos últimos cambios en la música que lo acompaña. En su desaparición absorbido por la explosión causada por *Akira* se escucha un coro femenino suave y emocional estableciendo un paralelismo con los coros eclesiásticos; simbolizando a su vez la creación o nacimiento del nuevo universo. Este coro femenino continúa apareciendo y alternándose con el tema de los sueños de *Tetsuo* en las escenas en las que se muestran tanto el pasado de *Tetsuo*, su relación con *Kaneda* y el pasado de los niños con poderes. Debido a estas escenas, se representa cierta emoción de tristeza

<sup>16</sup> “Tetsuo soon escapes, wreaking havoc everywhere as he flees across the city in search of “Akira” (...) Tetsuo’s unhappy antiheroism represents a form of all-out adolescent resistance to an increasingly meaningless world in which oppressive authority figures administer the rules simply to continue in power. (...) Ultimately, Tetsuo manages to revenge himself on the social order (and implicitly on his parents who abandoned him to the orphanage), succeeding in virtually destroying it in the violence and explosions that strew the second half of the film” (Napier, 2005: 42-47).

<sup>17</sup> Los elementos de terror tanto en el film como en la figura y transformación de *Tetsuo* son también características comentadas por Napier (2005) y otros autores.



hacia la “muerte” de *Tetsuo* que hacen que este coro femenino adquiera también la forma de Réquiem.

Esta forma de Réquiem se justifica en la escena tras la destrucción de la ciudad. Cuando *Kaneda* recoge el último rayo de luz de lo que fue *Tetsuo* vuelve a sonar el coro femenino, pero en esta ocasión cantando y pronunciando una palabra. El coro entonta la palabra japonesa *Nemure*, que se puede traducir como “dormir”. Este coro suave y emocional que se transforma del Réquiem a la canción de cuna expresa la última transformación y aparición de *Tetsuo* en el film y su transformación en un nuevo universo. Por lo tanto, la evolución y desarrollo de la banda sonora en el acompañamiento de *Tetsuo* presenta un hilo narrativo –y emocional– que se adhiere al plano narrativo del metraje y contribuye así a la comunicación del film. La banda sonora apoya de forma subliminal y artística la metamorfosis de *Tetsuo*, y podríamos afirmar entonces que la transformación de este personaje es a la vez “literal”, “simbólica” y musical: “La metamorfosis de *Tetsuo* es tanto literal como simbólica: de un niño humano ordinario a una criatura monstruosa y, quizás, a un nuevo universo; en otras palabras, de la impotencia al poder total” (Napier, 2005: 44)<sup>18</sup>.

La importancia de esta banda sonora como referente del anime no solo radica pues en la particularidad de la música *Gamela* como estilo, sino también por el funcionamiento narrativo de la música tanto en la transformación de *Tetsuo*, su carácter y otros múltiples elementos de la película analizados anteriormente. Así, nos gustaría sumar a las siguientes palabras de Napier que la idiosincrática banda sonora de *AKIRA* es otro de los elementos del largometraje que en combinación con otros componentes narrativos y técnicos hicieron al film popular y relevante tanto en Japón como en otros países: “Es esta combinación de animación brillante con una narrativa fascinante, si no increíblemente compleja y sombría, lo que ha hecho que la película sea tan popular entre el público nacional y extranjero” (Ibidem.: 43)<sup>19</sup>. De esta manera, las conclusiones alcanzadas sobre el valor musical en cuanto a la transformación, metamorfosis e inferioridad en la música de *Tetsuo* refuerzan y complementan las palabras de Haguchi (2014: 174) de cómo la música ayudó en gran medida (junto con los elementos visuales) a que la película se quedara grabada en la mente de los espectadores.

---

<sup>18</sup> “*Tetsuo*’s metamorphosis is both a literal and a symbolic one: from ordinary human boy to, perhaps, a new universe; in other words, from impotence to total power” (Napier, 2005: 44).

<sup>19</sup> “It is this combination of brilliant animation with a fascinating, if not incredibly complex and bleak, narrative that has made the film so popular with both domestic and foreign audiences” (Napier, 2005: 43).

## GRAVE OF THE FIREFLIES (1988)

HOTARU NO HAKA – LA TUMBA DE LAS LUCIERNAGAS

### 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Largometraje
- Producción: Ryoichi Sato y Toru Hara. *Studio Ghibli*.
- Dirección: Isao Takahata
- Guion: Isao Takahata
- Obra original: Novela de Akiyuki Nosaka
- Compositor: Michio Mamiya
- Año de producción: 1988
- Duración: 88 minutos (1 hora y 28 minutos)
- Género: Drama, histórica, tragedia, Segunda Guerra Mundial

### 2. Argumento:

- En los días finales de la *Segunda Guerra Mundial*, *Seita* de 14 años y su hermana de 4, *Setsuko*, se vuelven huérfanos después de que su madre sea asesinada durante el bombardeo de las fuerzas americanas en Kobe, Japón. Después de haber vivido con su tía, se mudan a un abandonado refugio antibombas. Sin familiares supervivientes y con sus raciones y fondos de emergencia agotados, *Seita* y *Setsuko* deben sufrir para sobrevivir sus dificultades, al igual que todo el país, que está perdiendo en el tramo final de la guerra.

### 3. Tabla de pistas musicales:

- |                                  |                                   |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| - 1. El alma de <i>Setsuko</i>   | 11. La nueva vida                 |
| - 2. Tierra desolada             | 12. El nuevo hogar                |
| - 3. Desesperación de hermanos   | 13. La luz de la casa             |
| - 4. Amanecer esperanzador       | 14. Recuerdos de <i>Seita</i>     |
| - 5. Lago de luciérnagas         | 15. La tristeza de <i>Seita</i>   |
| - 6. Visita al mar               | 16. Tras la tormenta              |
| - 7. Felicidad de hermanos       | 17. Tragedia de los hermanos      |
| - 8. Recuerdos imposibles        | 18. Supervivencia                 |
| - 9. Recuerdos de <i>Setsuko</i> | 19. <i>Home! Sweet! Home!</i>     |
| - 10. Sabores distintos          | 20. El entierro de <i>Setsuko</i> |

### 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

La funcionalidad de la música que se escucha de forma puntual en este largometraje es principalmente representativa, expresiva y potenciadora del plano emocional y sentimental tanto de los dos hermanos protagonistas como del ambiente general de la trama. Esta representación emocional es muy variada, desde la felicidad, inocencia, esperanza, optimismo y alegría de los niños, hasta la tragedia, desesperación y pesimismo causados por la guerra. No obstante, las emociones que más destacan dado el carácter dramático de la trama son aquellas más tristes, desesperadas, trágicas, melancólicas, solitarias y las que representan la supervivencia y dureza de la vida de los hermanos. El sentimiento de soledad es importante en la trama ya que se refuerza con la ausencia de música. La audición de poca música refuerza el sentimiento de vacío y soledad. Las piezas representativas de estas últimas emociones también se usan en sentido narrativo, anticipando la tragedia y final de la película; y utilizándose en varios momentos mediante una repetición temática. Esta funcionalidad narrativa se apoya también mediante una función pronominal de dos elementos narrativos importantes: la inocencia y carácter de la niña *Setsuko*, y la tragedia que viven los dos hermanos. Como otras funciones secundarias están: la información de ciertos elementos argumentales, la figuración de elementos visuales como las luciérnagas, o auditivos como las sirenas de los avisos de

bombas, y el uso de apuntes breves muy puntuales. Una de las particularidades musicales de esta banda sonora es que una de las escenas más representativas, emocionales y sentimentales se refuerza con una pieza preexistente que además juega con los planos diegéticos y extradiegéticos. Esta pieza es *¡Home! Sweet! Home!* del compositor Henry Bishop, con letra de John Howard Payne (esta escena-pieza se analiza en profundidad posteriormente). En resumen, estamos ante una banda sonora que en sus momentos más protagonistas se utiliza en un sentido estrictamente emocional, expresando los sentimientos de los personajes y creándolos en el espectador, potenciando el mensaje antibelicista de la trama, y elevando una historia realista a un plano más dramático e “irreal”, involucrando emocionalmente al espectador. Esta representación principalmente emocional de la banda sonora ya la hemos visto en otras obras de la época.

### **Análisis general de la banda sonora**

La banda sonora presenta una instrumentación orquestal con la predominancia de instrumentos como las cuerdas, las maderas (flauta y clarinete), y otros instrumentos muy importantes como el piano, representativo de las películas del estudio Ghibli. No escuchamos en ningún momento de la banda sonora instrumentos de viento metal, siendo más importantes otros como el sintetizador, la celesta, los xilófonos, las campanas, el clave, y otros puntuales como la guitarra acústica al final de la película.

Debido a la utilización de estos instrumentos, la mayoría de las piezas musicales se interpretan en un sentido fraseológico, emocional y expresivo. Encontramos algunas piezas rítmicas expresivas de la alegría, inocencia, esperanza y optimismo de los protagonistas, pero ganan más peso las piezas fraseológicas y dramáticas en las escenas emocionales.

El plano armónico general es muy brillante y fácil de escuchar, con el uso de tonalidades claras, tanto mayores como menores, dependiendo de las características particulares de la escena. Se utilizan también algunas disonancias y efectos musicales representativos de miedo, acompañando algunas escenas en las que se muestra la tragedia y desolación causada por la guerra.

### **Análisis *musivisual* de tres escenas**

Dado que estamos ante una banda sonora que se adecua a los estándares sonoros y funcionales de obras dramáticas similares y coetáneas, analizamos únicamente tres escenas representativas.

#### **1. Escena “Sabores distintos”**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque 5.
- Título de la película: *Grave of the Fireflies*
- Descripción del bloque: *Seita* y *Setsuko* están en la casa de su tía sufriendo por sobrevivir, ya que no tienen apenas recursos. Una caja de caramelos que mantiene alegre a la niña *Setsuko* se ha acabado, y para un último saboreo de los caramelos, *Seita* llena la caja de agua, la agita y se la da a su hermana. Una escena íntima que

refleja el amor entre los hermanos, *Setsuko* bebe el agua de “distintos sabores” de la caja de caramelos.

- Franja temporal: Entre el minuto 00:45:00 y 00:47:00

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- Al igual que la mayoría de piezas de la banda sonora, en esta escena la música representa las emociones, sentimientos y personalidad de los hermanos. Comunica estos elementos al espectador y le crea dichas emociones y sentimientos, por lo que también tiene una función emocional. Los elementos que se transmiten son: la inocencia de los hermanos, la representación de que solo son niños, la esperanza y optimismo hacia una guerra trágica, la visión esperanzadora de los niños alegres que únicamente siguen adelante, el intimismo y alegría de la escena envuelta con un tono melancólico y trágico ya que, a pesar del momento feliz de la escena, tanto el espectador como los personajes saben que es momentáneo y que lo que está sucediendo fuera es devastador.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía fraseológica caracterizada por el grado conjunto y algunos saltos expresivos. Algunos elementos rítmicos que se pueden destacar son las figuraciones rápidas de corcheas, que se relacionan con la representación infantil y el juego de los niños. La melodía contiene dos partes diferenciadas, la desarrollada por las corcheas y la desarrollada mediante negras y blancas. Ambas partes son una variación de lo que se denomina como tema principal y caracterizador de la banda sonora y de la película.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Esta pieza se trata de una variación del tema principal, el cual escuchamos en varias ocasiones del film y que es caracterizador de la banda sonora, de la película y de los propios protagonistas. Este tema principal es el primero que escuchamos en toda la película, indicando así que, a pesar de la tragedia, los hermanos siempre se mantuvieron inocentes, infantiles y alegres. En esta escena suena representando esos mismos elementos en un momento íntimo de amor fraternal.

CELESTA, SINTETIZADOR, PIANO

MIM    SIM    DO#m    SOL#m    LAM    MIM

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo y ritmo de vals en 3/4 sobre 130 pm, con los elementos rítmicos destacados del acompañamiento. Estos elementos contribuyen y potencian las sensaciones y emociones infantiles, inocentes, optimistas y esperanzadoras.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente en un cambio de plano en el que vemos a los dos hermanos en su habitación tras el marco de la ventana abierta, posteriormente a esto algunos cambios de plano se sincronizan con el desarrollo musical, la pieza y escena finalizan también en el mismo momento.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal
- Tipo de acordes: Acordes triada
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla sobre la tonalidad de Mi Mayor, manteniendo las modulaciones a tonos vecinos y las relaciones de reposo dominante-tónica.
- Análisis armónico visual: La armonía mayor y brillante junto con la melodía potencia tanto los elementos más alegres, optimistas e infantiles como la melancolía y tristeza contenidas de la escena. Se trata también de un patrón armónico típico del anime también visto en otras obras analizadas como *Kiki's Delivery Service* (1989).

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Celesta (sintetizador acompañando armonía), xilófono, metalófono y piano.
- Análisis tímbrico visual: Instrumentos como la celesta y el xilófono figuran y representan el carácter infantil, inocencia y optimismo de los niños protagonistas.

#### Códigos formales:

- A pesar de que la música tiene una clara forma A-B, no se relaciona con la estructura de la imagen, manteniendo música y escena forma independientes y solo coincidiendo en el tiempo.

### Conclusiones:

- Vemos en esta escena el uso de un tema principal que acompaña diferentes escenas relevantes de la película (recurso muy utilizado en la época), y vemos además como se centra principalmente en el plano emocional de la obra, lo que es muy relevante a lo largo del film. La sonoridad que se crea y la instrumentación utilizada no se distancia mucho de algunas obras dramáticas de años cercanos.

### **2. Escena “¡Home! Sweet! Home!” [“La muerte de Setsuko”]**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 8.
- Título de la película: *Grave of the Fireflies*
- Descripción del bloque: *Setsuko* ha fallecido por culpa de la malnutrición y la enfermedad. En la escena una familia rica llega tras la guerra a su hogar y ponen en el tocadiscos la canción *¡Home! Sweet! Home!* La casa está situada en una colina enfrente de la cueva donde vivieron *Seita* y *Setsuko* hasta los últimos momentos de la niña. Vemos en la imagen el fantasma de *Setsuko* disfrutar en su “hogar”, demostrar su inocencia y divertirse mientras aun estaba viva.
- Franja temporal: Entre el minuto 01:20:00 y 01:23:00

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro, manteniéndose casi siempre como el único elemento sonoro, ya que escuchamos los ruidos del “polvo” del tocadiscos, estableciendo así en todo momento la fuente del sonido.

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Forma de paso diegética a extradiegética
- Procedencia de la música: Preexistente, canción *¡Home! Sweet! Home!*
- Tipo de música: Representativa, narrativa y figurativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de simbiosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música preexistente utilizada cumple muchas funciones importantes. La canción, *¡Home! Sweet! Home!* fue compuesta por el compositor inglés Henry Bishop, con letra de John Howard Payne, y pertenece a la ópera de 1823 *Clari, or the Maid Milan*. Durante el Siglo XX la canción se graba en distintas versiones y con distintos cantantes, una de las cuales, la cantada por la cantante de ópera Amelita Galli-Curci, es la que se utiliza en esta película. Las funciones que cumple la música en esta escena son diversas. Entre las secundarias está el establecimiento de la época de la Segunda Guerra Mundial en mitad del Siglo XX, ya que esta versión se grabó sobre los años 30. Esta función se potencia mediante la vista del tocadiscos en la escena, un aparato tecnológico muy utilizado y comercializado en la época (estableciendo a su vez la casa de ricos en la que se

escucha). Las funciones más importantes son las narrativas, simbólicas y emocionales. Mediante el título y la letra, *Home Sweet Home*, se simboliza el hogar, la cueva, en la que *Setsuko* vivió lo más feliz que pudo hasta sus últimos momentos, mientras vemos imágenes de las tareas del hogar y juegos que realizaba. Se cumple así una función simbólica y narrativa en la que la letra justifica la utilización de la canción, simbolizando el hogar de *Setsuko*. Dado el carácter de la canción se cumple una función emocional importante, creando sentimientos encontrados en el espectador, entre la alegría de las imágenes y la tremenda tristeza al saber que *Setsuko* ha fallecido. Se comunican también los sentimientos de *Setsuko* de pertenencia a un hogar mediante la letra y lo feliz que era viviendo con su hermano en esa cueva abandonada. Por último, se cumple una función transformadora, donde la música toma el control de la imagen, eclipsa y sustituye todos los sonidos diegéticos, escuchando únicamente las risas de la niña y los sonidos del tocadiscos, influyendo así en el espectador y en la creación de una escena interior, emocional y sentimental, donde la música “real” de la imagen crea un mundo emocional ficticio en el que empatizamos y vemos por última vez a *Setusko*.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La melodía es profundamente fraseológica y expresiva, caracterizada por el grado conjunto y los saltos expresivos de la cantante. La pieza en la escena realiza cuatro frases que se relacionan en un paralelismo con diferentes partes de la imagen, potenciando así todos los elementos transmitidos. En las siguientes imágenes, mediante un arreglo de la pieza original que mantiene la misma tonalidad, vemos el comienzo de las distintas frases y el carácter expresivo, fraseológico y ascendente-descendente de la melodía.

The image displays a musical score for the song "Home Sweet Home". It consists of three systems of music, each representing a different phrase of the melody. The first system is marked "Andante" and "p" (piano). The second system is marked "mf" (mezzo-forte). The third system is marked "f" (forte). The score is written in 6/8 time and B-flat major. The melody is characterized by its expressive, phraseological, and ascending-descending nature.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: No consideramos ningún motivo ni leitmotiv, ya que es una canción preexistente que solo escuchamos en esta ocasión.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante, de más o menos 72 pm, que se relaciona con el estatismo, emoción y sentimiento de la escena.
- Tipo de sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: La pieza comienza instantes antes de que la familia rica entre en la casa y veamos el tocadiscos, posteriormente se perciben puntos de sincronía que se relacionan con el paralelismo formal que potencia el carácter de la imagen.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipo de acordes: Acordes tríada y de séptima
- Análisis armónico musical: Tonalidad predominante de Fa Mayor, con modulaciones a tonalidades cercanas.
- Análisis armónico visual: La armonía mayor de la pieza contribuye a la expresión de emociones y sentimientos encontrados entre la tristeza, la melancolía y la alegría.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Voz soprano y piano
- Análisis tímbrico visual: La instrumentación se relaciona con la versión grabada de la canción.

#### Códigos formales:

- Se establece un paralelismo formal en la que cada frase completa de la cantante se relaciona y potencia un elemento y parte de la imagen. La primera frase se relaciona con las imágenes que muestran todos los recovecos del hogar de *Setsuko*, en la segunda frase comenzamos a escuchar las risas de la niña y vemos su imagen fantasmal divertirse en su hogar y realizar las tareas del hogar, la tercera frase se relaciona con otras imágenes diferentes de la niña en su hogar, mirando a cámara y posando, la cuarta frase se relaciona con ella cosiendo y pinchándose con la aguja, en la coda y últimos compases vemos por última vez a *Setusko* jugar en su hogar.

#### Conclusiones:

- En la época de la película es común encontrar canciones en la resolución de las escenas más relevantes de obras anime (*Insert Song*). La particularidad de esta escena es que es una pieza preexistente, no compuesta de forma original, lo que le da más carácter interpretativo y artístico. Vemos también un elemento importante como es el juego con la diégesis, lo que contribuye a crear una escena entre lo real y lo espiritual. Estamos ante una escena que se desvía un poco de los estándares de la época y que merece de nombramiento por su peso emocional y simbólico.



### 3. Escena “El entierro de *Setsuko*”

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 8.
- Título de la película: *Grave of the Fireflies*
- Descripción del bloque: *Seita* quema el cadáver de su hermana pequeña. Guarda las cenizas en la caja de caramelos y finalmente fallece. Vemos también las almas con sus formas, las cuales han ido narrando la película.
- Franja temporal: Desde el minuto 01:23:00 hasta el final, la pieza forma también los créditos finales de la película.

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes, sonidos de la imagen y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música vuelve a cumplir varias funciones importantes. Al igual que la primera, se vuelve a cumplir una función emocional expresando tristeza, pesar, dramatismo y tragedia hacia la imagen en la que *Seita* quema el cadáver de *Setsuko*. En este caso, la emoción se crea en el espectador, ya que vemos en la imagen como *Seita* se lo ha tomado de forma resignada, sin soltar ninguna lagrima, ya que sabe que eso no va a solucionar nada. Mientras se expresan las emociones se figura a su vez la muerte, mediante algunos desarrollos musicales en forma de marcha fúnebre o réquiem. Por último, se cumple una función de evocación del paso del tiempo, justificada por dos elementos visuales, el anochecer y salida de las luciérnagas mientras *Seita* espera a que se queme el cuerpo. Tras esto sigue el desarrollo melódico y la escena final, donde vemos los fantasmas de *Seita* y *Setsuko* contemplar los altos edificios de la ciudad japonesa moderna, simbolizando que ese nuevo Japón, los edificios y la nueva vida se han edificado sobre las cenizas de los que sufrieron y murieron a causa de las penurias de la guerra. Además, justo en ese momento se hace un cambio musical con una guitarra acústica y una flauta de pan, reforzando la simbología de la unión entre lo viejo y lo nuevo, la creación del nuevo Japón sobre las cenizas de la guerra.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Volvemos a estar ante una melodía profundamente fraseológica y expresiva, caracterizada por el grado conjunto, saltos expresivos y apoyaturas que potencian el dramatismo contenido de la escena. Hasta el comienzo de los créditos, la pieza se desarrolla repitiendo los

mismos giros melódico-armónicos que vemos en la siguiente imagen. Podemos ver como la melodía tiene dos partes diferenciadas que, junto a las repeticiones se relacionan con diferentes partes de la escena.

The image displays four staves of musical notation, likely for a film score. Each staff consists of a treble clef (top) and a bass clef (bottom). The key signature is two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The melody in the treble clef is characterized by a series of eighth and quarter notes, often grouped with slurs. The bass line in the bass clef features a steady accompaniment of chords and single notes, providing a harmonic foundation for the melody.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante un tema representativo de la muerte, la tragedia de la guerra y el pesar de los hermanos. Se trata de la tercera pieza escuchada en la banda sonora, *Desesperación de hermanos*, cuando se han quedado solos tras la muerte de la madre. Así, se cumple también mediante la pieza una función anticipativa de la tragedia final, la muerte de *Setsuko* y *Seita*, reforzando también todos los sentimientos relacionados con la tragedia de la guerra.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo lento de 72 pm que potencia las emociones trágicas, el ritmo de las cuerdas se relaciona con la especie de marcha fúnebre que realiza la música.
- Tipo de sincronía: Blanda, sincronía formal
- Puntos de sincronía: La pieza comienza de forma sincronizada en un cambio de plano en el que vemos a *Seita* preparar la cremación de su hermana, la segunda parte de la melodía (compás 14) potencia la acción de *Seita* encendiendo las

cerillas que quemarán a su hermana, la repetición de la melodía apoyada por el clave se relaciona con el fuego y el cadáver ardiendo, una coda descendente de las cuerdas se relaciona con la noche, cambio de escena y las luciérnagas mientras *Seita* cuenta lo que hizo después, la repetición dramática de la melodía potencia la transformación de *Seita* a fantasma y la reunión con su hermana en el mundo de los espíritus. Simbolizando la muerte de ambos, la entrada de la guitarra y la flauta se relaciona con la vista de la ciudad moderna, la última escena y comienzo de los créditos.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipo de acordes: Acordes de triada y séptima
- Análisis armónico musical: Desarrollo mayoritario de la pieza en Do menor
- Análisis armónico visual: La tonalidad menor y apagada se relaciona con la muerte y emociones más dramáticas mostradas.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas (orquesta de cuerdas), clave. Al final de la pieza entran guitarra, flauta de pan, campanillas, cortina y sintetizadores.
- Análisis tímbrico visual: Los instrumentos seleccionados contribuyen a la expresión y potenciación de las emociones mostradas.

#### Códigos formales:

- Se produce un paralelismo formal sutil, sin sincronía rítmica, que potencia por refuerzo todos los elementos y emociones mostradas de la imagen. Los puntos en común más importantes de han dado en el análisis rítmico. Se da un caso de forma cinematográfica.

#### Conclusiones:

- Volvemos a ver como las emociones trágicas y dramáticas toman más peso en las escenas más emocionales y representativas de la película. En este caso funciona similar a muchas obras contemporáneas. El paralelismo y sincronía sutil (también muy común) contribuye a la potenciación de todos los elementos y su comunicación con el espectador. Vemos también como las cuerdas toman parte importante en la representación emocional de los momentos más trágicos. Otro elemento relevante a destacar es la repetición temática, ya que en su primera audición anticipaba todas las tragedias que iban a vivir los hermanos.

*KIKI'S DELIVERY SERVICE* (1989)

MAJO NO TAKKYUBIN

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Película
- Producción: Hayao Miyazaki y Toru Hada. Studio Ghibli
- Dirección: Hayao Miyazaki
- Guion: Hayao Miyazaki y Nobuyuki Ishiki
- Obra original: Eiko Kanodo
- Compositor: Joe Hisaishi
- Año de producción: 1989
- Duración: 103 minutos (1 hora y 43 minutos)
- Género: Aventura, drama, magia, crecimiento, brujas

## 2. Argumento:

- Cuando una aprendiz de bruja cumple 13 años, debe dejar su hogar para perfeccionar su oficio. Aunque el único talento de *Kiki* es volar en escoba, se embarca en una aventura con su gato *Jiji*. Llegan a un acogedor pueblo costero, donde *Kiki* establece su propio servicio a domicilio. Conforme *Kiki* aprende a balancear la independencia con la responsabilidad, su amable corazón le hace ganar nuevos amigos en este cuento sobre el camino a la madurez.

## 3. Tabla de pistas musicales:

- |  |                                   |                                    |
|--|-----------------------------------|------------------------------------|
| - 1. Determinación de <i>Kiki</i> (TP) | 10. Los primeros problemas        | 19. Felicidad de <i>Kiki</i> (TP)  |
| - 2. La pequeña Bruja, despedida       | 11. <i>Jiji</i> en problemas      | 20. La tristeza de <i>Kiki</i>     |
| - 3. <i>Opening</i> (Cr)               | 12. Gato en apuros                | 21. El viaje de <i>Kiki</i> (TP)   |
| - 4. Pueblo costero                    | 13. La ayuda de <i>Jeff</i> (VTP) | 22. El cuadro                      |
| - 5. Pueblo abarrotado                 | 14. Trabajos apresurados          | 23. Descanso en la cabaña          |
| - 6. La idea de <i>Kiki</i> (TP)       | 15. Ayuda con el trabajo          | 24. <i>Tombo</i> en apuros         |
| - 7. El nuevo trabajo                  | 16. Prisa en el trabajo           | 25. El rescate de <i>Kiki</i> (TP) |
| - 8. Chicos traviosos                  | 17. Vida en la ciudad             | 26. <i>Ending</i> (Cr)             |
| - 9. El primer encargo                 | 18. Bicicleta voladora            |                                    |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

En esta banda sonora de Joe Hisaishi, la música comparte muchos elementos funcionales con las películas anteriores del compositor, tales como *Nausicaä* (1984), *Castle in the Sky* (1986) y *My Neighbor Totoro* (1988). La música se adhiere a la imagen funcionando tanto de forma narrativa –indicando eventos, acciones, escenas, personajes y momentos argumentales importantes–, como de forma emocional –representando las emociones y sentimientos más profundos tanto de los personajes como el carácter general de la obra. Así, al igual que los otros films, la banda sonora presenta un tema principal que suena en diferentes momentos de la película, representando a la protagonista *Kiki*, el carácter de la propia película, y elementos argumentales importantes como el trabajo de *Kiki*, sus viajes, su evolución y algunas de sus acciones o sus sentimientos. Tanto las piezas narrativas como las emocionales presentan características generales que representan la ambientación del metraje como alegría, felicidad, paz, entretenimiento, tranquilidad y diversión. Siendo estas las más representativas, también se presentan otras emociones más tristes y melancólicas, pero sin perder el tono esperanzador y optimista de película y la música. Acompañando muchas de las acciones de los personajes, la banda sonora tiene también elementos cómico-figurativos (como la representación del perro *Jeff* mediante la tuba, las piezas alegres en el trabajo de *Kiki* o las piezas bulliciosas figurando la ciudad), así como la representación de localizaciones, espacios y paisajes, al igual que las otras

obras del compositor. También toma cierto protagonismo la música diegética, escuchándose en las televisiones o en la radio al principio del film, la cual se transforma en extradiegética y funciona como *opening*, similar a las series contemporáneas. En resumen, estamos ante una banda sonora importante para el largometraje, tanto por la representación emocional, el establecimiento del carácter feliz, el acompañamiento de acciones narrativas (y algunas anticipativas), y la figuración de elementos visuales relevantes como los vuelos de *Kiki*, mediante las escalas de las cuerdas y desarrollos musicales. Además, esta banda sonora también destaca por presentar cierta evolución sonora y estilística con respecto a las anteriores obras del compositor.

### **Análisis general de la banda sonora**

La banda sonora presenta una instrumentación principalmente orquestal, destacando tanto las cuerdas (muy relevantes), como las diferentes maderas y los metales (como la tuba). No obstante, son más reseñables otros instrumentos como el acordeón, la melódica, la mandolina, el clave, el címbalo, la guitarra o las castañuelas, que contribuyen al establecimiento de la ciudad de la obra, influenciada en las ciudades europeas costeras de Italia y Francia del siglo XIX. El piano vuelve a estar muy presente, convirtiéndose en un instrumento clave para el compositor. Se destaca también la música rock únicamente en el *opening*. Se utiliza el sintetizador y elementos electrónicos en algunas piezas, pero son ya menos frecuentes que en trabajos anteriores del compositor.

La música presenta tanto melodías rítmicas y ágiles como ampliamente expresivas y fraseológicas, representando todas ellas las diferentes emociones, sensaciones y sentimientos de la obra. No obstante, destacan más las melodías fraseológicas, las cuales son más características y representativas tanto de la película como del estilo del compositor. El plano armónico destaca por presentar una sonoridad muy clara y brillante, que se adapta en tonalidades menores y mayores a los diferentes caracteres de las escenas. Vemos también en esta claridad armónica de la obra patrones armónicos con acordes representativos tanto del compositor como del anime en general, ya que se perciben en varias obras a través de los años. [Este patrón armónico lo veremos detenidamente en uno de los siguientes análisis].

### **Análisis *musivisual* de cuatro escenas**

Analizamos a continuación cuatro escenas que ejemplifiquen lo más importante de lo comentado anteriormente.

#### **1. Escena “El primer encargo”**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque 3.
- Título de la película: *Kiki's Delivery Service*
- Descripción del bloque: Tras montar el servicio de entregas a domicilio, *Kiki* recibe su primer encargo oficial, entregar un gato de peluche a un niño. *Kiki* recoge su escoba y sobrevuela la ciudad con dirección a su destino.
- Franja temporal: 00:33:41-00:35:47

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, voces de personajes y sonidos de la imagen
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original (con una parte adaptada)
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La principal función de la música en esta escena es la de establecer el carácter feliz, divertido, entretenido, alegre, pacífico y con cierto toque cómico tanto de la protagonista *Kiki* como de la propia película en sí, reforzando la acción del primer trabajo oficial de *Kiki*, lo que es un elemento narrativo relevante. Tras estas funciones representativas, se realiza también una función local-referencial, mediante la utilización de mandolinas y laudes, que representan una ciudad costera muy parecida a las italianas, francesas o alemanas (esto último se justifica cuando vemos que las letras de la panadería donde vive *Kiki* están en alemán). La música también realiza una función simbólico-artística cuando el compositor (y director) hace una “autocita” a su película *Castle in the Sky* (1986). En este momento el gato *Jiji* dice que “van a entregar el paquete a los ángeles”, sonando entonces una variación melódica (pero con la misma armonía) del tema principal de esta película, *Castle in the Sky*.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía de carácter rítmico, caracterizada por las figuraciones rápidas y ágiles de corcheas y semicorcheas, que contribuyen a la expresión del entretenimiento, alegría, diversión y felicidad. La pieza tiene dos frases melódicas principales, las que derivan de los motivos del primer compás de la melodía. La melodía en la escena comienza tras unos compases introductorios que establecen el tono. La melodía que cita a la otra película solo se relaciona con la principal en la similitud de las figuraciones. La pieza repite constantemente la melodía principal. En la siguiente imagen vemos la melodía rítmica principal de cuatro compases, y la melodía junto con su desarrollo armónico (elemento más relevante) que cita a la otra película.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: A pesar de que la película tiene repetición temática, este tema solo lo escuchamos una vez, por lo que no se considera ningún tipo de motivo o leitmotiv. El nombre de la pieza en el CD original de la banda sonora es *Starting the Job*, lo cual guarda relación directa tanto con la temática de la escena como con el nombre que le hemos puesto en este análisis.

The image shows two musical staves. The top staff is labeled 'Instrumentos electrónicos' and the bottom staff is labeled 'Sintetizador'. Below the bottom staff, there are seven chord codes: FAM, DOM, REEm, LA m, SIbM, FAM, and MibM. The music is written in a 4/4 time signature.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo allegro de 110 pm con un claro ritmo de tiempo-contratiempo en el acompañamiento instrumental, lo que contribuye y potencia la alegría, felicidad y entretenimiento de la imagen.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente en el cambio de plano en el que vemos a *Kiki* alzar al vuelo hacia su primer encargo, posteriormente algunos cambios de plano se sincronizan con el discurso musical, la entrada de la segunda frase melódica se relaciona cuando *Kiki* ya ha alzado el vuelo, la entrada de la melodía de la cita se sincroniza con las palabras de *Jiji*.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Triada
- Análisis armónico musical: La melodía principal de la pieza/escena se desarrolla en la tonalidad de Do Mayor, mientras que la melodía de cita se desarrolla en la tonalidad vecina de Fa Mayor.
- Análisis armónico visual: Con respecto a la tonalidad de la melodía principal, la sonoridad clara y brillante de Do mayor contribuye a la expresión de alegría, felicidad y entretenimiento de la escena. En lo referente al patrón armónico de la melodía de la cita, vemos un desarrollo armónico que es típico del anime, contando con muchos ejemplos, como estas dos películas nombradas. También se puede comprobar en una de las piezas analizadas de la película *Grave of the Fireflies* (concretamente la pieza *Sabores distintos*). Este patrón armónico en las diferentes tonalidades se desarrolla con los siguientes grados: I-V-VI-III. Otro ejemplo de este patrón armónico es el estribillo de la canción *Dan Dan Kokoro Hikareteku*, que es el *opening* de la reconocida serie *Dragon Ball GT* (Osamu Kasai, 1996).

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Sintetizador, instrumentos electrónicos (realizando todas las voces), mandolina, laúd y címbalo.
- Análisis tímbrico visual: Los instrumentos de plectro se relacionan con la localización de la película, el sintetizador se relaciona con el entretenimiento, alegría, diversión, y con la cita a la película *Castle in the Sky*.

Códigos formales:

- Se aprecia cierto paralelismo que potencia todos los elementos emocionales y narrativos mostrados en la imagen. Las diferentes entradas de las melodías se relacionan con diferentes partes de la imagen (como se ha indicado en el análisis rítmico), estableciendo así una sincronía sutil entre la imagen y la música. Caso de forma cinematográfica.

Conclusiones:

- En esta escena vemos la importancia de la música en el establecimiento emocional de la película y los personajes, viendo también cómo indica las acciones más relevantes de la protagonista. En este caso funciona similar a otras películas y series. Destacamos el patrón armónico y la sonoridad creada por el sintetizador e instrumentos como la mandolina o el laúd.

**2. Escena “La ayuda de Jeff (VTP)”**

Datos generales del bloque:

- Bloque 4.
- Título de la película: *Kiki's Delivery Service*
- Descripción del bloque: El perro *Jeff*, que pertenece a la casa del niño donde *Kiki* se ha dejado a *Jiji* tras perder el gato de peluche, conoce la verdad sobre *Jiji* y lo ayuda para que este regrese con *Kiki*, y a su vez recoge el gato de peluche, ayudando así al cumplimiento del primer trabajo oficial de *Kiki* sin que nada grave sucediera.
- Franja temporal: 00:44:37-00:46:52

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, sonidos de la imagen y voces de personajes
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro, se mantiene mayoritariamente en un primer plano sonoro.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa, representativa y figurativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música cumple varias funciones importantes. Primero se produce una figuración del perro mediante la tuba, figurando su carácter pesado, torpe y lento. A la misma vez se establece una función pronominal al utilizar una misma melodía para las apariciones del perro. Junto a esto se produce una expresión de comicidad y diversión a la aparición del perro y su ayuda a los protagonistas. En el mismo tema se establece una conexión narrativa importante, ya que escuchamos



la melodía principal, indicando el cumplimiento del encargo de *Kiki*. Esta melodía principal se acompaña fuertemente mediante la tuba (la cual también hace una parte melódica), representando así la ayuda del perro *Jeff* para el cumplimiento del encargo de *Kiki*. Se establecen entonces relaciones simbólico-narrativas que potencian todos los elementos de la imagen y dan importancia narrativa a la música en su contribución a la película.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En esta pieza se desarrollan tanto melodías rítmicas como fraseológicas. Las rítmicas como la de la tuba y el fagot representan al perro, su pesadez y lentitud, mientras que la fraseológica es la melodía del tema principal. La pieza se desarrolla mediante la introducción del solo de tuba, su desarrollo en otras maderas como el fagot, su repetición en la tuba, y la variación al tema principal con la melodía en el oboe y la tuba. En la siguiente imagen vemos los elementos más importantes de la pieza en la escena: la melodía única de la tuba representando al perro y la variación o “dúo” oboe-tuba que se hace del tema principal.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso vemos la aparición de dos temas importantes. El tema de *Jeff* mediante la tuba, que se ha escuchado antes, en el minuto 00:43:09 (y en otra aparición anterior), representando la aparición del perro, realizando la misma melodía en la tuba, pero transportada a la tonalidad de MibM. Vemos el también el tema principal variado por el oboe y la tuba, siendo esta su variación más cómica. Las demás audiciones de este tema principal se indican en el último análisis donde se trata este tema y sus apariciones. Este tema y variación en concreto es la que en el CD de la banda sonora se ha denominado como *Jeff*.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La parte de la tuba se realiza en un tempo lento de 72 pm que figura la pesadez y lentitud del perezoso perro. El tema

principal se desarrolla en un tempo de vals de más o menos 120 pm, contribuyendo así a la alegría, entretenimiento y felicidad de la escena.

- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La melodía de la tuba comienza de forma sincronizada en un cambio de plano en el que *Jeff* comienza a salir por la puerta (las mismas figuraciones anticipan la salida y llegada de *Jeff*), el desarrollo de la melodía en el fagot se relaciona con la salida del perro a la calle y el encuentro de *Jiji* con *Kiki*, la tuba vuelve a sonar cuando hablan de *Jeff*, la variación del tema principal comienza cuando *Jeff* ayuda a *Kiki* y devuelve el gato de peluche a la casa, las diferentes apariciones posteriores del tema principal en las cuerdas se relacionan con el viaje de vuelta de *Kiki* a la ciudad y su casa.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Triada
- Análisis armónico musical: La totalidad de la pieza se desarrolla en la tonalidad de Re Mayor.
- Análisis armónico visual: Esta tonalidad alegre y brillante contribuye tanto a la comicidad relacionada con el perro como a la alegría y felicidad del tema principal en el cumplimiento del trabajo.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Tuba, maderas (fagot, oboe, flauta, clarinete), xilófono, metalofón, cuerdas, acordeón, caja, pandereta, melódica (instrumentación orquestal)
- Análisis tímbrico visual:

#### Códigos formales:

- Se establece un paralelismo estructural entre la imagen y la música que potencia todos los elementos mostrados en ella. Los puntos en común más relevantes de este paralelismo formal se han dado en el análisis rítmico (forma cinematográfica).

#### Conclusiones:

- Volvemos a ver en esta escena la importancia de la música en la película, en este caso en el establecimiento narrativo de una escena relevante: el cumplimiento del primer encargo. A parte de lo narrativo, la música continúa siendo un apoyo en la representación del carácter de la película. Vemos cómo uno de los elementos que más destacan en esta banda sonora es la instrumentación y sonoridad, muy distinta de otras obras del mismo año, destacando una instrumentación orquestal con instrumentos figurativos como las mandolinas, el acordeón o la utilización cómica-alegre de la tuba, instrumento que en otras obras de estos años se usa para la potenciación de la acción y la tensión.

### 3. Escena “Vida en la ciudad”

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 6.
- Título de la película: *Kiki's Delivery Service*
- Descripción del bloque: Tras la recuperación de *Kiki* después de un resfriado vuelve al trabajo, realizando un encargo de *Osono*, para lo que prefiere ir andando, dando un paseo por la ciudad, ya que el destino se encuentra cerca.
- Franja temporal: 01:03:47-01:06:34

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes, banda sonora y sonidos de la imagen
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro.

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa, representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática. Se podría interpretar también paralelismo.

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música cumple tres funciones importantes. La primera es la del establecimiento emocional, pacífico, tranquilo, feliz y en cierto grado melancólico y enamorado (esto último relacionado con el gato *Jiji*). La siguiente es la representación de las calles y paisajes de la ciudad por la que pasea *Kiki*, potenciando la tranquilidad y paz que emana de dichas localizaciones. Como tercera se establece una función informativa (y de recordatorio), debido a que se desarrolla la melodía que se escuchó en la despedida de *Kiki*, expresando así cierta melancolía y tristeza, ya que a pesar de que *Kiki* esté a gusto, esa ciudad es totalmente nueva para ella (ha llegado a esa ciudad tras despedirse de sus seres queridos). Se establece así cierta simbología y representación de un elemento no presente en la imagen como es el recuerdo y añoranza por su hogar. No obstante, resaltan más las funciones emocionales de la tranquilidad y paz en el desarrollo de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se desarrolla una melodía profundamente fraseológica y expresiva, caracterizada por el grado conjunto y algunos saltos expresivos. La pieza se forma mediante la constante repetición de dos frases melódicas diferentes, pero relacionadas con los mismos motivos. En la siguiente imagen vemos las dos melodías en su audición en la primera aparición en la película. En esta escena en concreto, se desarrolla la misma melodía, pero en otros instrumentos, predominantemente los violines (con violín solista), los cellos y el acordeón.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante otro de los temas centrales que se repiten, el que en el CD se ha denominado *Departure*, y que lo escuchábamos por primera vez en el minuto 00:04:45, cuando *Kiki* se despedía de toda su familia. Se establecen así relaciones pronominales y simbólicas entre la despedida, la familia, el establecimiento en su nuevo hogar, y la amistad con nuevos personajes como *Osono* o *Kopori*.

MELODÍA PIANO, CUERDAS, ACORDEÓN ...

CUERDAS

Desarrollo y variaciones

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de más o menos 82 pm que se relaciona con la tranquilidad, la paz, y el paseo de la protagonista, potenciando estas emociones pacíficas.
- Tipo de sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: La melodía comienza instantes después de que *Osono* salga de la habitación de *Kiki*, posteriormente muchos cambios de plano se sincronizan con el desarrollo musical y las diferentes entradas melódicas se relacionan con diferentes partes de la escena, la pieza finaliza cuando *Kiki* llega a su destino y se encuentra con *Tombo* y descubre que es él a quien va dirigido el paquete de su encargo.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Triada y de séptima
- Análisis armónico musical: Las melodías se van desarrollando por diferentes tonalidades y modulaciones que dan mucha riqueza a la pieza como Re Mayor, Fa Mayor y Lab Mayor.
- Análisis armónico visual: La variedad y riqueza armónica expresan y potencian todas las emociones y sentimientos que se desarrollan en la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas (violín solista), arpa, acordeón, xilófono, sintetizador, guitarra acústica, chelos, mandolinas y piano.
- Análisis tímbrico visual: La densidad instrumental potencia las emociones comentadas, las diferentes agrupaciones se relacionan con la localización, los elementos de la imagen y los sentimientos de la protagonista.

#### Códigos formales:

- A pesar de que las diferentes repeticiones y entradas de las melodías se relacionan con elementos determinados de la escena, no consideramos una igualdad formal,

ya que la música únicamente repite estas dos melodías mientras la escena muestra una estructura interior distinta.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena cómo funciona la repetición temática en la banda sonora, sirviendo para muchos propósitos, el establecimiento emocional, la representación del paisaje, escenario y localización, y la asociación narrativa de un elemento importante de la trama como es la despedida y búsqueda de un nuevo hogar. En este sentido funcional se asemeja a las obras anteriores del compositor. Continúa ampliándose la diferencia en cuanto a la sonoridad y estilo con la música de otras obras contemporáneas.

**4. Escena “El rescate de Kiki (TP)”**

Datos generales del bloque:

- Bloque 8.
- Título de la película: *Kiki's Delivery Service*
- Descripción del bloque: Tras un problema en el despegue del dirigible, *Tombo*, el amigo de *Kiki*, se ha quedado colgando de una cuerda mientras el dirigible comienza a ascender, volar y destrozar parte de la ciudad. *Kiki* sale al rescate de su amigo, recuperando los poderes que había perdido y salvando a *Tombo* de la ciudad, saliendo ambos ilesos del accidente.
- Franja temporal: 01:38:51-01:39:50

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Misma intensidad entre planos, en los últimos momentos la música baja a un segundo plano sonoro.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa, narrativa y figurativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de simbiosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música realiza funciones cinemáticas y narrativas, indicando una acción importante de *Kiki* mediante la audición de su tema principal. De la misma manera se expresa la alegría, heroicidad y triunfalismo de *Kiki* tras salvar a *Tombo*. La pieza también contiene elementos figurativos del vuelo de *Kiki*, como las escalas descendentes de las cuerdas que simbolizan su descenso en la escoba. Se establece también una función narrativa al ser de las últimas escenas, cuando *Kiki* recupera sus poderes y por fin es reconocida en la ciudad, estableciéndola definitivamente como su nuevo hogar. La música se hace importante en este caso para remarcar ese cierre feliz e importante mediante el tema principal.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía fraseológica y expresiva, caracterizada por el grado conjunto y su figuración en ritmo de vals (blanca con puntillo, blanca y negra). La melodía de 32 compases deriva toda ella de los motivos del primer compás. En la siguiente imagen vemos el desarrollo de la melodía en su primera aparición en la película. En esta escena del rescate de *Tombo*, se desarrollan únicamente los 32 primeros compases en la misma tonalidad, pero con una instrumentación diferente. Todas las apariciones del tema principal suelen presentar diferentes instrumentos.

The image displays a musical score for the main theme of the film *Kiki's Delivery Service*. It consists of four staves of music in 3/4 time, all in the key of B-flat major. The first staff is for Flauta (Dulce, de pan) and Oboe. The second staff is for Ritmo, tempo de vals and Orquesta, madolina, cimbalo, clave. The third staff is for Cuerdas - Trompetas. The fourth staff is a continuation of the melody with the instruction 'Repite con desarrollo y variación instrumental'. The melody is characterized by a waltz-like rhythm of dotted half notes and quarter notes.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante el tema principal y más escuchado de la película y la banda sonora, sonando en escenas y momentos determinantes que representan elementos temáticos como el crecimiento de *Kiki*, su camino a la madurez, su trabajo, o sus acciones más relevantes. Es el primer tema que escuchamos, en el minuto 00:00:39, en la presentación de *Kiki* y en su determinación para ser independiente. En el minuto 00:20:55 suena cuando *Kiki* tiene la idea de entregar el chupete a la mujer volando en su escoba, siendo esa la idea que le hará realizar su servicio a domicilio. Suena en la anterior escena analizada de *Jeff* cuando cumple su primer encargo oficial. Suena en el minuto 01:10:46 cuando se ríe felizmente tras su aventura con *Tombo*, simbolizando su crecimiento y el nacimiento de la amistad. Suena en el minuto 01:22:10 cuando viaja con *Úrsula* a su cabaña en una especie de retiro espiritual para volver a reencontrarse con ella misma y sus poderes. Finalmente suena en esta escena cuando rescata a *Tombo* y recupera sus poderes. Vemos así el desarrollo narrativo en la película del tema y la melodía principal.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo de vals en 3/4 que potencia la alegría, felicidad y entretenimiento de la acción de *Kiki*.
- Tipo de sincronía: Dura

- Puntos de sincronía: La pieza comienza instantes después de que *Kiki* haya cogido la mano de *Tombo* y lo haya salvado, posteriormente muchos cambios de plano se sincronizan con el desarrollo musical y cambio entre los compases.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Triada y séptima
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en la tonalidad principal de MibM, con algunas modulaciones que dan riqueza a la pieza.
- Análisis armónico visual: La armonía mayor, clara y brillante del tema principal contribuye tanto a la caracterización de *Kiki* como la representación de su acto heroico.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Mandolina, acordeón, cuerdas, arpa, guitarra acústica y maderas.
- Análisis tímbrico visual: La mandolina y acordeón se relacionan con la propia *Kiki*, su carácter, el carácter de la película y la ambientación en las localizaciones.

#### Códigos formales:

- A pesar de los puntos de sincronía no se aprecia conjunción formal entre la música y la escena, ya que la música desarrolla la melodía principal mientras la escena muestra diferentes imágenes, algunas no relacionadas con el acto heroico de *Kiki*. Formas independientes.

#### Conclusiones:

- Vemos la importancia y utilidad de la repetición e integración de un tema principal a lo largo de la película, siendo esencial para el entendimiento de los elementos y momentos más relevantes que implican a la trama y la protagonista. En este caso funciona similar tanto a las otras películas del director y el compositor, como otras películas de la misma década, y al igual que algunas series. No obstante, vemos como sonoramente y el estilo musical orquestal más otros instrumentos como el acordeón y la mandolina la hacen diferenciarse de las obras contemporáneas.

**Lista de piezas** Ofrecemos la lista de piezas del CD que se relacionan con los análisis musicales.

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| 1. <i>On a Clear Day</i>            | 11. <i>Osono's Request</i>                          |
| 2. <i>Departure</i>                 | 12. <i>A Propeller Driven Bicycle</i>               |
| 3. <i>A town With an Ocean View</i> | 13. <i>I Can't Fly</i>                              |
| 4. <i>Flying Delivery Service</i>   | 14. <i>Heartbroken Kiki</i>                         |
| 5. <i>The Baker's Assistant</i>     | 15. <i>To Ursula's Cabin</i>                        |
| 6. <i>Strating the Job</i>          | 16. <i>Un Unusual Painting</i>                      |
| 7. <i>Surrogate Jiji</i>            | 17. <i>The Adventure of Freedom, Out of Control</i> |
| 8. <i>Jeff</i>                      | 18. <i>The Old Man's Push Broom</i>                 |
| 9. <i>A Very Busy Kiki</i>          | 19. <i>Rendezvous on the Push Broom</i>             |
| 10. <i>Late for the Party</i>       |   |

## NADIA – THE SECRET OF BLUE WATER (1990)

FUSHIGI NO UMI NO NADIA

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 39
- Episodios analizados: 20 [Nº1-20]
- Producción: Kenichi Maruyama y Keiichirou Yoshida. *GAINAX* y *Group TAC*
- Dirección: Hideaki Anno
- Guion: Hisao Okawa y Kaoru Umeno
- Obra original: Basada en *20000 Leguas de Viaje Submarino*, Julio Verne
- Compositor: Shiro Sagisu
- Año de producción: 1990 (Emitido hasta 1991)
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Aventura, comedia, ciencia ficción, alienígenas ancestrales

## 2. Argumento:

- En 1889, el mundo está en el pináculo de los grandes descubrimientos en tecnología. Con el futuro en las manos de la humanidad, un enemigo siniestro conocido como *Gargoyle*, obsesionado con la restauración del antiguo imperio *Atalante* a la gloria que una vez tuvo, comienza sus planes para apoderarse del mundo. *Nadia*, con la ayuda de un joven inventor, *Jean Ratique*, y el *Capitán Nemo* del submarino *Nautilus*, debe luchar para salvar el mundo de *Gargoyle* y *Neo-Atlantis*. Basada en la novela *20000 Leguas de Viaje Submarino* de Julio Verne.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas a los tres primeros episodios

- |                              |                                    |                                 |
|------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|
| - Ep.1                       | 15. Persecución tecnológica        | 28. Pensamiento de <i>Nadia</i> |
| - 1. Historia peligrosa      | 16. El vuelo de <i>Jean</i> (VO)   | 29. Malvados incansables        |
| - 2. Joven durmiente         | 17. Tranquilidad den la barca (VO) | 30. Despegue                    |
| - 3. Calles de París         | Ep.2                               | 31. El vuelo del avión          |
| - 4. Vuelo de los aviones    | 18. Recuerdos pasados              | Ep.3                            |
| - 5. Espías                  | 19. Atardecer en el río            | 32. Historia pasada             |
| - 6. Joven hermosa           | 20. Malvados persecutores          | 33. Trio de malvados            |
| - 7. Reunión con <i>Jean</i> | 21. Persecución en el río          | 34. Contraataque                |
| - 8. Acorralados             | 22. Transformación                 | 35. Malvados capturados         |
| - 9. Enfrentamiento y huida  | 23. De vuelta al hogar             | 36. Cena en el acorazado        |
| - 10. Planes malvados        | 24. Tristeza de <i>Nadia</i>       | 37. Monstruo marino             |
| - 11. Chica del circo        | 25. Amanecer                       | 38. Aparición del monstruo      |
| - 12. Espectáculo            | 26. Desayuno                       | 39. Ataque al monstruo          |
| - 13. Danza de <i>Nadia</i>  | 27. Invento de <i>Jean</i>         | 40. <i>King</i> al rescate      |
| - 14. <i>Jean</i> al rescate |                                    |                                 |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- En la utilización puntual de la banda sonora se producen los usos comunes al resto de series contemporáneas: acompañamiento de acciones narrativas; presentación de personajes; descripción de paisajes, localizaciones y momentos del día; funciones técnicas como los cambios de plano y arcos argumentales; representación y descripción de los personajes, sus carácter y estados de ánimo; expresión de las sensaciones principales de las escenas y acciones; figuración musical de localizaciones y elementos visuales específicos; y asociaciones narrativas con elementos argumentales importantes. En esta variedad temática y funcional, el carácter principal de la música es entretenido, cómico, divertido, feliz y atractivo, simbolizando la futura trama repleta de aventuras de los protagonistas. Se alternan también algunas piezas y momentos emocionales, así



como otras sensaciones de tensión, peligro, dramatismo o tragedia. Se produce además una amplia variedad de estilos que potencian el entretenimiento, diversión y elementos fantásticos del argumento. Entre los usos narrativos llama la atención la repetición temática, por ejemplo, los temas rock-blues de carácter atractivo y divertido que caracterizan el trio de villanos. Otro de estos usos narrativos lo encontramos en la variación instrumental del *opening* –también en sentido emocional–, acompañando cúlmenes narrativos y dramáticos. Encontramos también otros recursos comunes como la sincronía y los apuntes breves informativos. En resumen, encontramos una banda sonora funcionalmente variada que guarda un carácter entretenido y feliz de forma general, lo que simboliza la aventura y fantasía de la trama, compartiendo además algunos recursos con las bandas sonoras de obras contemporáneas.

### **Análisis general de la banda sonora**

La banda sonora presenta una instrumentación con gran variedad, lo que refuerza la ambientación de fantasía, y las sensaciones atractivas, entretenidas y la representación de la aventura. Se hace utilización de los diferentes instrumentos orquestales, en mayor medida el viento metal; aunque se hacen distintas agrupaciones entre los instrumentos. Destaca además la instrumentación rock-blues con guitarras y bajos eléctricos, baterías, sintetizadores y saxofones, caracterizando la acción y el grupo de villanos. Se produce también la mezcla de estilos, ya que la guitarra eléctrica se integra en algunas ocasiones con la orquesta. Otros instrumentos que aparecen frecuentemente son el piano (que se asemeja a su uso en *Evangelion*), arpa, xilófono de metal, acordeón (figurativo de Francia), guitarra acústica y española, las maderas de la orquesta y una percusión variada.

Aunque se produce alternancia entre las melodías fraseológicas-expresivas y rítmicas, destacan más estas últimas expresando sensaciones entretenidas, reforzando la diversión y aventura de la trama. Se producen además diferentes contrapuntos y gran movimiento musical simbolizando la acción y movimiento de la imagen.

El plano armónico también destaca por sus sonoridades mayores y brillantes predominantes, lo que expresa las sensaciones principales. La armonía rock-blues se utiliza ampliamente pero solo con sus instrumentos, en mayor medida con el trio de villanos. Otras sonoridades más apagadas, menores o disonantes se utilizan en los momentos de mayor tensión o peligro de la trama y escenas.

### **Análisis *musivisual* de cinco escenas**

Analizamos a continuación cinco escenas que ejemplifiquen lo más relevante de lo comentado anteriormente.

#### **1. Escena “El Vuelo de *Jean* (VO)”**

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 5.
- Título de la serie: *Nadia – The Secret of Blue Water*
- Título del capítulo: *Girl at the Eiffel Tower*

- Descripción del bloque: Después de que los villanos hayan secuestrado a *Nadia*, *Jean* se dispone a rescatarla usando para ello el avión que ha diseñado.
- Franja temporal: 19:49-21:27

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, banda sonora y voces de los personajes.
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música en esta escena cumple varias funciones. Se cumple una función cinematográfica subrayando la acción de la imagen y utilizando el paralelismo; se cumplen funciones emocionales al expresar ciertas sensaciones de tensión y de peligro, así como la heroicidad y epicidad de la acción de *Jean*. Se cumple también una función pronominal indicando una escena narrativa importante mediante la variación instrumental del *opening*, lo que supone una función unificadora con el resto de la serie. Otras funciones en un segundo plano son: la plástico-descriptiva, ya que se figuran elementos visuales como el vuelo de *Jean*; y la función rítmico-temporal proporcionando ritmo a la escena.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En esta pieza se desarrollan varios elementos melódicos. La mayoría de estos elementos son motivos y desarrollos melódicos breves en sentido rítmico, proporcionando los elementos de tensión y acción de la escena. Otros de estos motivos son las escalas de las cuerdas, lo que figura en este caso el vuelo de *Jean*. La melodía única y principal que escuchamos se desarrolla de forma fraseológica, interpretada por la guitarra eléctrica y acompañada de forma rítmica por los demás instrumentos. Otros desarrollos motivicos y melódicos se relacionan con el paralelismo que se produce entre la imagen y la música. En la siguiente imagen vemos los desarrollos motivico-rítmicos mayoritarios, así como el desarrollo de la melodía principal que transmite la emoción heroica de la escena.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En cuanto a la introducción de la pieza y motivos rítmicos, los podemos considerar el tema del vuelo, lo que se justifica en una escena del episodio 2 cuando *Jean* comienza a volar con su nuevo avión y suenan estos motivos. En esta escena del episodio 2 (minuto 20:14), después de estos motivos también escuchamos un solo de guitarra eléctrica interpretando una melodía diferente a la escuchada en esta escena del episodio 1. En cuanto al solo de guitarra eléctrica de la imagen, lo podemos considerar la melodía de uno de los temas principales que suenan en las escenas más relevantes, ya que se trata de la

variación instrumental del *opening*. Otra variación instrumental de esta melodía en sentido emocional suena también al final del episodio 1.

Repita varias veces  
Densidad  
Efectos de cuerdas

Metal Blues

Escalas de las cuerdas

Desarrollo

Puente

Arpa y Timbales

GUITARRA ELÉCTRICA

Melodía principal, tema del opening

Repetición melodía y desarrollos

Coda Final

Últimos acordes caída al agua

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza en su totalidad se desarrolla en un tempo elevado con un ritmo muy marcado que se relaciona con la acción y movimiento que acontece en la imagen.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente en un cambio de plano donde vemos a *Jean* comenzar el vuelo. Posteriormente la mayoría de puntos de sincronía se relacionan con el paralelismo formal que se producen entre la imagen y la música. La aparición del arpa y los timbales se sincronizan con *Jean* dirigiéndose a la torre Eiffel, la entrada de la melodía principal se sincroniza con los movimientos de *Jean*, algunos cambios de plano se sincronizan con el ritmo de la música y los últimos acordes de la pieza se sincroniza con la caída al río de los protagonistas y el final de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal, con influencia del Jazz y blues.
- Tipos de acordes: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: Casi la totalidad de la pieza se desarrolla en la tonalidad de Fa M, lo que se justifica sobre todo en la melodía de la guitarra eléctrica.
- Análisis armónico visual: La armonía mayor y brillante se relaciona con las emociones alegres, divertidas y heroicas de dicha escena y conjunto de la serie.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Piano, viento metal, arpa, cuerdas, sintetizador, guitarra eléctrica, bajo eléctrico, batería, timbales, platos. Orquesta al completo con acompañamiento de instrumentos rock-blues.
- Análisis tímbrico visual: Las cuerdas se relacionan con el vuelo de *Jean*, el metal se relaciona con la acción en general, y la guitarra eléctrica con los sentimientos heroicos y atractivos.

### Códigos formales:

- Se produce un paralelismo formal en donde la forma de la música coincide con la estructura de la escena. Los motivos del piano y los metales se relacionan con el vuelo de *Jean*, la entrada del bajo eléctrico se relaciona con las complicaciones de *Jean* y aparición de los villanos, los timbales se relacionan con las complicaciones de *Jean*, la melodía principal se relaciona con las escenas en las que *Jean* sale ileso, ataca a los villanos y consigue rescatar a *Nadia*, la coda y últimos compases se relacionan con el final de la escena. Este paralelismo potencia todos los elementos que se han ido indicando, proporcionando así una mayor comunicación con espectador.

### Conclusiones:

- Vemos una escena funcionalmente similar a otras series contemporáneas. Interpreta el tema instrumental del *opening* en una escena relevante, representa y acompaña una acción con mucho movimiento, expresa emociones atractivas, heroicas y entretenidas, una pieza influida por la armonía jazz-blues-rock e interpretada por instrumentos de estos géneros como la guitarra eléctrica.

## **2. Escena “Tristeza de *Nadia*”**

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 2.
- Título de la serie: *Nadia – The Secret of Blue Water*
- Título del capítulo: *The Little Fugitive*
- Descripción del bloque: *Jean* y *Nadia* llegan sanos y salvos a la casa de la tía de *Jean*, la cual no quiere hacerse cargo de *Nadia* ni ayudarla, provocando que los jóvenes tengan que irse solos a la casa de *Jean*
- Franja temporal: 09:20-10:59

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y descriptiva
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música cumple una principal función prosopopéyica-descriptiva, expresando las emociones y sentimientos de *Nadia*. En este caso se expresan emociones cercanas a la soledad, la tristeza y la melancolía que sufre *Nadia* ante su trágica y complicada situación.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se interpreta una melodía fraseológica y expresiva caracterizada por los grados conjuntos. Se forma mediante un solo fraseológico de la flauta, seguido por unos motivos del oboe. Posteriormente se repite la melodía de la flauta, pero interpretada por el piano acompañado por unos motivos tristes del oboe y la flauta. La pieza concluye con un solo de guitarra española que puede representar la naturaleza solitaria y salvaje de *Nadia*.

The image shows a musical score with two staves. The top staff is in treble clef and 3/4 time, starting with the label 'Flauta, moviendo el tempo'. It contains a melodic line with eighth and sixteenth notes. The bottom staff is also in treble clef and 3/4 time, starting with the label 'Motivos de oboe y flauta' and 'Acompañamiento de la guitarra española'. It contains a rhythmic accompaniment with eighth notes. Labels above the top staff include 'Entrada del oboe y desarrollo' and 'Repetición de los mismos motivos con el piano interpretando la melodía del principio de la flauta'. A label above the bottom staff reads 'Solo de guitarra española'.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata de uno de los temas emocionales de la serie que suena en las escenas con estos sentimientos o momentos tranquilos. Por ejemplo, este tema suena en el episodio 4 en una escena en la que *Jean* y *Nadia* se encuentran sanos y salvos y tienen un momento de tranquilidad en el submarino que los ha rescatado.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un tempo lento de 68 pm y en un compás de  $\frac{3}{4}$  que se relacionan con el poco movimiento y emociones de la escena.
- Tipo de sincronía: Sin sincronía
- Puntos de sincronía: No hay sincronía más allá de que la pieza comienza en un cambio de plano donde vemos a *Nadia* sola en la oscuridad y fuera de la casa. La pieza concluye cuando *Nadia* decide ir a la casa de *Jean*.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada
- Análisis armónico musical: La pieza se interpreta en la tonalidad de Sol menor.
- Análisis armónico visual: La tonalidad de Sol menor se relaciona con las emociones tristes y solitarias de *Nadia*.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Flauta, arpa, oboe, piano, cuerdas y guitarra española.
- Análisis tímbrico visual: El oboe, la flauta y la guitarra española se relacionan con la soledad de *Nadia*.

Códigos formales:

- En este caso las estructuras de la escena y la música se mantiene independientes, sin coincidir más allá del tiempo de duración.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena otro de los usos comunes de la música en las series *anime* de estos años, expresando las emociones y sentimientos de los personajes.

**3. Escena “El Vuelo del avión”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 5.
- Título de la serie: *Nadia – The Secret of Blue Water*
- Título del capítulo: *The Little Fugitive*
- Descripción del bloque: *Jean* y *Nadia*, huyendo de nuevo de los villanos, vuelan en el último avión que ha construido *Jean*. Consiguen huir de los villanos, pero el avión se ha estropeado en mitad del vuelo y se ha estrellado en el océano, quedándose los dos protagonistas a la deriva y a merced de la tormenta venidera.
- Franja temporal: 21:38-Final

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, banda sonora y voces de los personajes
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la música vuelve a cumplir varias funciones. Se cumple una función prosopopéyica-descriptiva al expresar las emociones alegres de *Jean* hacia el vuelo de su nuevo avión, creando así esa emoción en el espectador (función emocional). Se produce también mediante el piano la expresión de una emoción más íntima y romántica, a pesar de la acción que se relaciona con los dos protagonistas volando solos por el cielo. Se cumplen otras funciones secundarias como la plástica-descriptiva, simbolizando, mediante elementos musicales, el vuelo y ascenso del avión; y una función cinematográfica representando el transcurso de la acción.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se desarrolla una melodía principal de tipo expresivo y fraseológico que se relaciona con las emociones de la escena.

Posterior a la melodía se interpretan diferentes motivos y desarrollos orquestales que se relacionan con lo que sucede en las imágenes. No obstante, lo más relevante es la melodía del piano, que se repite en dos ocasiones y transmite las emociones y sentimientos. Antes de la primera melodía se produce una introducción del piano en escala ascendente que figura el ascenso del avión. En la siguiente imagen se puede apreciar la melodía principal, así como la indicación de los diferentes motivos orquestales que acontecen y están relacionados con lo que sucede en las imágenes.

PIANO

Toques del metal dramáticos, paralelismo y motivos del piano

Batería y timbales

Repetición de la melodía del piano al aparecer las nubes

Acaba con densidad y dramatismo con algunas disonancias

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso no consideramos ningún tema ya que no volvemos a escuchar la pieza. No obstante, llegado el momento o una escena similar, podemos escuchar dicha melodía justificando las emociones que expresa o la acción que se realiza en este episodio.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un tempo allegretto que se relaciona con las emociones de la imagen. Los motivos orquestales más rítmicos y precipitados se relacionan con lo que acontece en las imágenes.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza en el cambio de plano donde empieza el ascenso del avión, posteriormente algunos cambios de plano se sincronizan con el discurso musical. Los otros puntos de sincronía, que se puede considerar también blanda, se relacionan con la coincidencia formal entre la imagen y la música.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada y séptima
- Análisis armónico musical: La melodía principal y emocional del piano se interpreta en Sol Mayor.
- Análisis armónico visual: La armonía brillante se relaciona con las emociones alegres de los protagonistas hacia el vuelo del nuevo invento de *Jean*, y el comienzo de las emociones románticas entre *Nadia* y *Jean*.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Piano, arpa y orquesta al completo, timbales y percusión.
- Análisis tímbrico visual: El piano se relaciona con las emociones íntimas de los protagonistas.

#### Códigos formales:

- Se produce un paralelismo formal entre lo que acontece en las imágenes y el desarrollo musical. El piano comienza cuando *Jean* consigue alzar el vuelo, la melodía principal comienza cuando los dos protagonistas se alegran por el vuelo y mantienen una conversación sobre el futuro de *Nadia*, la orquesta en sentido dramático comienza cuando el avión falla y se para el motor, la siguiente aparición de la melodía coincide con una pequeña discusión de los protagonistas por el fallo del avión, la siguiente entrada de la orquesta se sincroniza cuando aterrizan en mitad del océano, el cambio a la densidad orquestal y un sentido más dramático se relaciona con las nubes negras y la tormenta venidera.

#### Conclusiones:

- Volvemos a apreciar una escena en la que la banda sonora se dedica a las emociones de los protagonistas. También es relevante el hecho de que, aunque se representen principalmente las emociones, la forma y cambio musical representa otros elementos visuales y narrativos, ejemplificando así las múltiples funciones que puede desempeñar la música en una escena.

#### **4. Escena “Contraataque”**

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 2.
- Título de la serie: *Nadia – The Secret of Blue Water*
- Título del capítulo: *The Riddle of the Giant Sea Monsters*
- Descripción del bloque: Después que *Grandis* y sus dos secuaces hayan recibido el ataque del acorazado que ha rescatado a *Jean* y *Nadia*, contraatacan, aunque dicho contrataque es inútil ya que la extraña máquina que utilizan no tiene la potencia de fuego que tiene el acorazado militar.
- Franja temporal: 10:04-11:07

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, banda sonora y voces de personajes
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

##### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música vuelve a cumplir varias funciones. La más importante es una función pronominal caracterizando al trio de villanos encabezados por *Grandis*, utilizando para ello el estilo musical rock-blues. Otra función importante



es la prosopopéyica-descriptiva representando el carácter de estos villanos. Tras esto se cumple una función cinemática subrayando una acción de combate con explosiones, otorgando ritmo a la secuencia y creando en el espectador emociones y sensaciones atractivas, divertidas y entretenidas.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La pieza en su totalidad es de tipo rítmico, ya que se interpreta en un estilo rock-blues. No se produce una melodía como tal, sino que acontecen diferentes motivos rítmico-melódicos relacionados con el estilo musical. En la siguiente imagen vemos los motivos rock que suenan en el principio de la escena. Tras estos motivos se sucede un solo rítmico de la guitarra eléctrica que otorga atracción a la escena. Después del solo se repiten los motivos, y la pieza acaba con acordes y efectos en todos los instrumentos, muy similar a los finales de las piezas rock de interpretaciones en directo.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso, la mayoría de los temas blues-rock se relacionan con el trio de villanos de *Grandis*. En casi la totalidad de episodios, en la aparición de estos villanos, se interpretan tanto este tema como otros temas de estilo rock-blues, cumpliendo así las funciones pronominales y prosopopéyicas descriptivas.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un tempo elevado de 130 pm con un ritmo marcado en la batería, que se relaciona con la acción de la escena y el grupo de villanos.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente con un cambio de plano en el que empieza el ataque de los villanos, tras esto varios cambios de plano se sincronizan con el ritmo musical, los últimos acordes y motivos de la pieza se sincronizan con la última acción de los villanos en la que sacan la bandera blanca para rendirse.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Rock-blues
- Tipos de acordes: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: La armonía rock se mantiene estable durante toda la duración de la pieza, realizando algunos giros armónicos que expresan cierta heroicidad y epicidad.

- Análisis armónico visual: El rock se relaciona con los villanos en asociación pronominal, y provoca a su vez atracción y entretenimiento en una escena de acción.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Bajo eléctrico, batería, guitarra eléctrica, metales (trompeta y trombón), cuerdas como relleno armónico y piano. Instrumentación rock-blues.
- Análisis tímbrico visual: La instrumentación rock-blues se relaciona con los villanos y la acción de combate.

#### Códigos formales:

- En este caso la música y la escena no comparten forma, ya que la música repite varios de sus elementos y la imagen desarrolla un ataque y contraataque continuo.

#### Conclusiones:

- En esta escena vemos varios de los elementos comunes con las series contemporáneas. Se comprueban las relaciones pronominales con elementos determinados de la trama, así como la utilización del rock-blues, estilo muy utilizado en las series de los 80 y 90. Además, otro de estos recursos comunes es la utilización de este estilo musical para la creación de atracción, diversión y entretenimiento en una escena de combate.

### **5. Escena “Monstruo Marino”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 4.
- Título de la serie: *Nadia – The Secret of Blue Water*
- Título del capítulo: *The Riddle of the Giant Sea Monsters*
- Descripción del bloque: Aparece el monstruo marino que el acorazado ha estado persiguiendo. El acorazado se dispone a atacarlo, pero el monstruo marino desaparece de nuevo.
- Franja temporal: 15:57-16:52

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro.

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La principal función de la música en esta escena es la pronominal, caracterizando la situación en la que aparece el monstruo y expresando sensaciones de tensión, agobio y peligro. También pretende crear estas sensaciones en el espectador, por lo que se cumple a su vez una función emocional. Otra de las funciones que realiza la música es la función informativa, dirigiendo la atención sobre el monstruo marino que aparece en la escena. Por último, cumple una función cinematográfica, subrayando las diferentes acciones que realizan los personajes en la escena.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La pieza no presenta una melodía como tal, sino que se forma mediante el desarrollo de diferentes motivos melódicos breves y efectos instrumentales que potencian las sensaciones de tensión, agobio y peligro. La pieza comienza con acordes dramáticos orquestales, seguidos de acordes misteriosos del piano. Tras esto aparecen los motivos melódicos de las cuerdas que expresan tensión; y otros motivos descendentes de la guitarra eléctrica que representan el movimiento del acorazado y refuerzan las sensaciones. La pieza también está plagada de escalas descendentes de las cuerdas que representan el movimiento del monstruo. en la siguiente imagen podemos ver los desarrollos motivicos de las cuerdas y la guitarra eléctrica, encargados de la transmisión de las sensaciones.

The diagram illustrates the melodic development of the piece. The top staff shows the progression from dramatic orchestral chords to piano chords, followed by string motifs and electric guitar motifs. The bottom staff shows descending string counterpoint and a final resolution to the initial dramatic chords.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante uno de los temas que representan las sensaciones de tensión y peligro. Lo escuchamos en varias escenas y momentos que pretenden expresar estas sensaciones. Por ejemplo, en el capítulo 1 se ha escuchado en el principio del mismo, transmitiendo tensión hacia la historia de los monstruos marinos que se está contando en ese momento. En otros momentos de los episodios lo escuchamos en similares escenas de tensión, peligro y acción.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de más o menos 82 pm, marcando el ritmo levemente en algunas partes de la pieza. Esto se relaciona con el movimiento pesante del monstruo y la sensación de tensión.
- Tipo de sincronía: Semidura

- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente en un cambio de plano donde vemos al monstruo marino. Posteriormente, los puntos de sincronía que se producen se relacionan con la coincidencia formal entre la escena y la música.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Acordes tríada, de séptima y disonantes
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en diferentes tonalidades menores y disonantes, enlazando distintos acordes y modulando constantemente sin un centro tonal fijo.
- Análisis armónico visual: Este desarrollo armónico expresa inestabilidad a la misma vez que potencia la tensión, el peligro y el agobio que se presentan en la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta (metales y cuerdas), timbales, piano, batería, clave, caja y guitarra eléctrica.
- Análisis tímbrico visual: La densidad orquestal se relaciona con la tensión de la escena. La guitarra eléctrica en este caso se relaciona con los movimientos del acorazado.

#### Códigos formales:

- Se produce un paralelismo formal entre la imagen y la música que potencia todos los elementos comentados. Los acordes de la orquesta y el piano indican la aparición del monstruo y su misterio, los motivos de las cuerdas se sincronizan con *Nadia* intentando parar el ataque al monstruo, la guitarra eléctrica indica los movimientos de los cañones del acorazado para iniciar el ataque, el final de la pieza y disminución se sincroniza con la desaparición del monstruo y finalización de la escena.

#### Conclusiones:

- En esta escena vemos un uso similar de la banda sonora con otros animes contemporáneos. Una pieza compuesta mediante motivos, sin un desarrollo melódico elaborado, que se relaciona estructuralmente en paralelismo con lo que sucede en las imágenes, se expresan sensaciones de tensión, peligro, agobio, misterio y cierto miedo. De forma particular se ejemplifica también el uso de la guitarra eléctrica dentro de la orquesta, recurso característico del compositor Shiro Sagisu y que desarrollará en mayor medida en series posteriores como *Evangelion* (1995).

#### **Comentarios a los episodios 4 y 5:** [*Nautilus, The Fantastic Submarine – Marie's Island*]

Durante estos episodios apreciamos ciertos cambios en la música que se adhieren a los nuevos cambios y desarrollos narrativos que se producen. Se recurre a la música en menor número de escenas, acompañando principalmente algunas acciones, presentación de determinados personajes, representación de ciertas sensaciones y los momentos más emocionales. Entre estos cambios escuchamos mayor utilización de una música dramática

y trágica que transmite los peligros, problemas y complicaciones que comienzan a sufrir los protagonistas en sus aventuras, lo que indica que no solo será una serie “divertida”. Esto lo vemos por ejemplo en las escenas de los habitantes muertos del episodio 5 y la escena en la que le cuentan a la pequeña *Marie* la verdad sobre sus padres fallecidos. A pesar de estos cambios, se siguen utilizando los mismos recursos que en episodios anteriores, como por ejemplo la repetición temática. Se repite uno de los temas blues que representan a los tres villanos, el tema del despegue analizado en el análisis 1 y el tema emocional del análisis 2 en una de las escenas tranquilas del episodio 4. Se siguen utilizando además otros recursos como la repetición de la variación emocional del *opening* en el final de los episodios y el uso del mismo tema introductorio en los resúmenes de los capítulos. Por lo tanto, también se continúa con una instrumentación similar destacando las fanfarreas de los metales, el sintetizador, el piano (transmitiendo tensión), la guitarra española y los instrumentos rock-blues.

*Recuerdos pasados/Villanos a la deriva/Motores del monstruo/Reunión con Electra/La Piedra Azul/Monstruos acercándose/Ascenso y ataque/Salida al mar (VEO)*

*Recuerdos en el barco/Volando hacia la isla/Villanos en la isla/Aterrizaje forzoso/Jean perdido/Habitantes fallecidos/Huida en el bosque/Cruel verdad (VEO)*

### **Comentarios a los episodios 6 y 7:** [*The Fortress on the Solitary Island – The Tower of Babel*]

Durante estos episodios se continúan desarrollando los cambios que empezaban a producirse en los dos anteriores. La música es menos frecuente, utilizándose únicamente en algunas escenas de acción, la expresión de ciertas sensaciones y emociones y la presentación de personajes. Por ejemplo, en esta última función destaca un tema nuevo que representa la aparición del villano *Gargoyle* y su carácter triunfal y dramático, mediante una fanfarrea con tintes dramáticos y trágicos. Este tema se escucha en los dos episodios junto con otros temas nuevos, así como un cambio mayoritario a música trágica y dramática con mucha tensión, que simboliza las complicaciones y terrenos oscuros sobre la destrucción de la humanidad en los que están entrando la trama y las escenas. No obstante, seguimos apreciando algunos elementos comunes con el resto de episodios. Estos elementos son: la repetición del material temático, destacando la repetición del tema del análisis 2 en una escena triste, la repetición del tema de los villanos de *Grandis* en las apariciones de estos y la repetición del tema del vuelo del análisis 1 en una escena de acción que involucra a *Jean* en el capítulo 6; la utilización del piano como instrumento importante (la música tiene una forma de concierto para piano) en una pieza nueva del capítulo 7; la variación de otros temas relacionados con la tensión; la figuración musical de algunos elementos visuales como el palacio de *Gargoyle* (mediante el clave); y la utilización de los solos de guitarra eléctrica en determinadas escenas de acción.

*Tristes recuerdos/Marie secuestrada/La base secreta/Grnadis la esclava/Peligro en la transportadora/Jefe de los villanos/Huida del horno/Maniobras arriesgadas y sacrificadas*

*Recuerdos peligrosos/Interrogatorio en palacio/Villanos valientes/Plan de Grandis/Reencuentro en el jardín/La torre de Babel/Discurso de resurrección/El legado de Atlantis/Destrucción masiva, la luz de satán*

### **Comentarios a los episodios 8 y 9:** [*Nadia's Rescue – Nemo's Secret*]

La banda sonora de estos episodios continúa siendo similar a lo escuchado en los cuatro anteriores. En el capítulo 8 seguimos escuchando música en las acciones principales y en

sentido dramático, produciéndose una repetición temática. Esta repetición temática también la escuchamos en los temas de los villanos y en la acción de huida y combate de estos. Aquí escuchamos el tema analizado en el análisis 4 que acompañaba una escena similar de combate de los villanos encabezados por *Grandis*. Uno de los elementos nuevos que escuchamos en este episodio es la interpretación de un tema electrónico nuevo en el resumen del principio. En el episodio 9 escuchamos un ligero cambio, ya que la música es menos trágica, representando así el parón momentáneo de la acción a situaciones de transición más tranquilas y pacíficas en el *Nautilus* del *Capitán Nemo*. Otro elemento común que escuchamos en este episodio es la interpretación de un solo de guitarra eléctrica que acompaña el resumen del arco narrativo que ha sucedido desde el episodio 1. Al final de este episodio presenciamos un uso interesante de la música diegética. Después de que *Nemo* haya conocido a *Nadia* y haya presenciado “algo”, interpreta en su camarote una pieza trágica en el órgano. Esta pieza despierta en *Nadia* el recuerdo de su madre y la incita a ir inconscientemente al camarote del capitán. Se utiliza así la música diegética como un medio de introducción y anticipación de nuevos elementos argumentales, justificando sus numerosos usos.

*Historia pasada/Asombro en palacio/Proposición de Grandis/Los tesoros de Atlantis/El juicio de Jean/La huida/Nautilus al rescate/Combate entre submarinos/Reunión con Jean*

*Resumen de los acontecimientos/Rescate del submarino/Villanos enfadados/Reunión con Electra/Recuperación de Grandis/La damisela Grandis/Presentimientos de Nemo/El órgano de Nemo (diegética)*

### **Comentarios a los episodios 10 y 11:** [*Gratan in Action – A New Student on the Nautilus*]

En la banda sonora de estos capítulos presenciamos cambios con respecto a los anteriores. Al haberse acabado las acciones tensas de combate y pelea, se desarrollan otro tipo de acciones más tranquilas, pacíficas, alegres y divertidas relacionadas con la nueva vida de los nuevos tripulantes del *Nautilus*. La música vuelve a acompañar estas diferentes acciones en un carácter más alegre y divertido, utilizando en algunas ocasiones temas cómicos. Por lo tanto, se produce una utilización de temas y piezas musicales nuevas. No obstante, también seguimos apreciando una repetición temática, como por ejemplo los temas de rock que representan las acciones de *Sanson*, *Hanson* y *Grandis* (enfocados en el capítulo 10 a las acciones heroicas que realizan). En este episodio también escuchamos algunas piezas tensas y peligrosas que simbolizan las complicaciones del *Nautilus*, formando paralelismos con la imagen similares a los analizados. En el capítulo 10 escuchamos además los temas de *Gargoyle* en las apariciones de este, los cuales representan la nobleza y misterio que envuelve al antagonista. En el episodio 11 escuchamos el tema del análisis 3 en una variación emocional mediante el piano, la cual acompaña una conversación entre *Electra* y *Jean*. En este último episodio escuchamos también un tema misterioso que representa nuevos elementos narrativos, como el motor del *Nautilus* y los secretos que guarda. Una de las diferencias de estos capítulos con las series contemporáneas es que en los resúmenes se utilizan los diferentes temas de la serie y no siempre el mismo como ocurre en otras obras. Así, sin grandes cambios la banda sonora sigue presentando una instrumentación similar con estilos rock-blues, solos de guitarra eléctrica, la utilización del viento metal y la frecuencia del piano.

*Historia pasada/Las órdenes de Nemo/Nautilus en marcha/Inmersión del Nautilus/El regalo de Gargoyle/Juegos de Gargoyle/Gratan en marcha/La última mina/Trio de héroes*

*Sucesos ocurridos/Impacientes/Los aprendices del submarino/Las clases de Marie/Trabajos en la cocina/La cena de Nemo/La comida de los 921prendices/King vs Grandis/El motor del submarino/Brisa marina/La responsabilidad de la ciencia*

### **Comentarios a los episodios 12 y 13:** [*Grandi's First Love – Run, Marie, Run!*]

En estos capítulos seguimos apreciando cambios en la banda sonora que de alguna manera indican o anticipan los diferentes desarrollos de la trama que se están produciendo. La música vuelve a ser más frecuente en mayor número de piezas, destacando sobre todo los temas de acción relacionados con el tema del análisis 4 (suenan en las acciones de *Sanson* huyendo de la máquina al final del episodio 13). Se transmite por tanto en estos momentos cierta atracción y entretenimiento a las escenas. Hasta este momento, en ambos episodios se han utilizado temas circunstanciales que acompañan las escenas de relleno con poca carga narrativa, transmitiendo tranquilidad o diversión y comicidad en el caso de las escenas de *Marie* en el capítulo 13. En este capítulo vemos un uso inusual de la *Insert Song*, ya que suena el *opening* en una escena de *Marie* sin ningún valor narrativo, por lo que solo se utiliza para la expresión emocional de la alegría del personaje en ese momento. No obstante, sí apreciamos un uso interesante de un tema analizado al final del episodio 12 y comienzos del 13. En varios momentos se utilizan el tema del análisis 3 y variaciones del mismo en escenas relacionadas con el carácter y emociones de *Nadia*, justificando así el principal significado de este tema como representativo y pronominal de *Nadia*. Entre los temas circunstanciales mayoritarios escuchamos otra instrumentación como el acordeón, el flautín o ciertas sátiras de la música militar.

*Recuerdos en el submarino/Cena en el submarino/Enfado de Sanson/Enfado de Grandis/Desembarco en la isla/Trio imposible/El amor de Grandis/Pelea entre mujeres/La vida de Grandis/La tragedia de Grandis/La tristeza de Nadia*

*Tristes recuerdos/Amanecer en la isla/Discusiones/El aburrimiento de Marie/Insert Song, Opening/Marie perdida/Descubierta/Persecución a Marie/Huida de Sanson y Marie/Piedra y tijeras/Huida descendente*

### **Comentarios a los episodios 14 y 15:** [*The Valley of Dinictus – Nautilus' Biggest Crisis*]

Lo más relevante en la banda sonora de estos capítulos es que apreciamos elementos narrativos-emocionales que ya habíamos escuchado con anterioridad. En el capítulo 14 escuchamos una variación del tema del análisis 3 con mayor tragedia y densidad orquestal que representa la tristeza por *Nadia* (asociación pronominal-narrativa) y la enfermedad que hace peligrar su vida. Acompañando la tragedia de este episodio, en el capítulo 15 vuelven a cobrar más protagonismo las piezas orquestales y dramáticas que representan los nuevos elementos trágicos como el ataque que sufre el *Nautilus*. Durante este ataque escuchamos piezas con gran densidad orquestal y utilización de los timbales acompañando el peligro y la acción, informando a su vez al espectador de la tragedia del argumento. Esta información se justifica en una de las últimas escenas del capítulo, donde una pieza orquestal acompaña la muerte de algunos tripulantes a causa del ataque. Uno de estos tripulantes, *Fait*, que era amigo de *Jean*, provoca con su muerte el crecimiento emocional del protagonista. A este momento narrativo-emocional relevante le acompaña una variación emocional de la melodía del *opening*, dando unidad a la serie e indicando algunos de los momentos culminantes. Otros elementos puntuales que escuchamos en estos capítulos son la utilización de diferentes piezas en los resúmenes de los episodios, y algunas piezas nuevas en el capítulo 14. Por lo tanto, en mayor medida en el episodio 15, se deja a un lado los temas en estilo rock-blues para utilizar la orquesta y centrarse así en las emociones dramáticas, trágicas, tristes y angustiosas del argumento.

*Complicaciones pasadas/Desmayo de Marie/Muerte inminente/Ánimo en el puente/Fondo marino/Cueva marina/Hierba conseguida/Niñas enfermas, tensión en el mar/Rescate a King/Agradecimiento, recuperadas*

*Recuerdos enfermos/Arreglos y consejos/La placa del Nautilus/Espera al combae/Ataque al Nautilus/Monstruo a la vista/Ataque del acorazado/Desesperación en el Nautilus/Despedida a Fait (VEO)*

**Comentarios a los episodios 16, 17 y 18:** [*The Mystery of the Island that Vanished – Jean’s New Invention – Nautilus vs Nautilus*]

En estos tres episodios escuchamos diferentes elementos comunes a los que hemos presenciado a lo largo de la serie. En el capítulo 16 se utiliza poca cantidad de música. Durante la primera mitad del episodio no se escucha banda sonora, lo cual representa un elemento narrativo-visual: la soledad y angustia de *Nadia* hacia el dilema moral que se está planteando en esa parte de la trama. El resto de música que se escucha en este episodio es principalmente trágica y dramática, con utilización de las sonoridades menores, lo que representa los elementos trágicos de la trama como el entierro de los tripulantes fallecidos, el cementerio o la catedral sumergida. En uno de estos temas nuevos escuchamos un órgano de iglesia (en sentido dramático) que figura la catedral sumergida; y en otro tema una forma de marcha fúnebre con las campanas, la guitarra y el sintetizador, lo que figura el entierro de los tripulantes. Al final de este capítulo 16 escuchamos una variación del tema del análisis 3 que justifica su funcionalidad pronominal-narrativa al acompañar otro momento íntimo y emocional entre *Nadia* y *Jean*. Otros elementos de este episodio son la audición de instrumentos como la armónica o el sintetizador en forma de voz humana expresando misterio. En el capítulo 17 escuchamos otros momentos relevantes de la banda sonora, como por ejemplo la justificación pronominal del tema del análisis 3, que se escucha en otro momento emocional e íntimo entre *Nadia* y *Jean*. También escuchamos en este episodio variaciones emocionales del tema del *opening* que representan dos elementos narrativos importantes: la conversación entre *Nadia* y *Jean* sobre la construcción de un nuevo avión, y el crecimiento personal hacia la madurez que se produce en *Jean* al final del episodio. El resto de música de este episodio se dedica a la alegría, entretenimiento y comicidad hacia la nueva normalidad de la tripulación tras los acontecimientos trágicos ocurridos. En el capítulo 18 escuchamos otros elementos como: la repetición del tema del grupo de *Grandis*; un dramatismo orquestal; y repetición del tema del análisis 5 en las escenas que involucran al monstruo marino con el que lucha el *Nautilus*. Justifica así este tema del análisis 5 su funcionalidad pronominal al representar el monstruo marino. Vemos así cómo dependiendo del carácter de los diferentes episodios la banda sonora realiza cambios que se amoldan a las características de los mismos, promoviendo una banda sonora funcional al servicio del argumento y de la imagen.

*Trágicas memorias/Funeral en la Atlántida/La Catedral Sumergida/Trágico cementerio/Triste celebración/Emociones compartidas*

*Tristes recuerdos/Nueva normalidad/Pensamientos de Jean (VEO)El trabajo de Jean/Niños y adultos/Tripulación enamorada/Otro momento/Amor complicado/El nuevo invento de Jean (VEO)*

*Recuerdos del vuelo/Los viajes de Sanson/Ropa polar/Secretos de la base/Entrada en la base/Puestos de combate/Calamar gigante/Nautilus atrapado/Al volcán/De vuelta a la base*



**Comentarios a los episodios 19 y 20:** [*Nemos's Close Friend – Jean's Failures*]

En la banda sonora de estos episodios seguimos apreciando cambios que continúan afirmando la funcionalidad de la música, la cual se adapta a las características de los distintos episodios. Uno de estos cambios es que escuchamos mayor cantidad de piezas, acompañando más acciones, situaciones, emociones, sentimientos, etc. Esta mayor utilización musical se justifica en el capítulo 19 por los nuevos elementos temáticos y narrativos: la base del *Nautilus*, la mitología e historia de la trama de la serie. La música también sirve aquí para representar algunos elementos fantásticos del argumento. La utilización musical en el capítulo 20 se relaciona con el mayor número de acciones que se producen, como las construcciones de *Jean*, las conversaciones, las emociones de *Nadia*, o los combates contra el ejército de *Gargoyle*. Otro de los elementos musicales más relevantes de estos episodios es que se produce una amplia repetición temática de música escuchada a lo largo de la serie. Se repite una marcha fúnebre en el capítulo 19 (acompañando a las criaturas antiguas congeladas), se repiten los temas blues del grupo de *Grandis* en los dos capítulos, se vuelve a escuchar la fanfarrea trágica de *Gargoyle* en la aparición de este en el capítulo 20; y también se repite el tema de acción del análisis 1 acompañando acciones similares relacionadas con *Jean*. Se repiten además otros temas circunstanciales, otros temas trágicos como la melodía en forma de concierto para piano, u otros temas analizados como el del análisis 3 en otra escena emocional. Por lo tanto, sigue destacando también una instrumentación similar en toda la serie, sonando en estos capítulos en mayor medida el sintetizador, la música electrónica, la guitarra eléctrica, la batería y el piano. Vemos así cómo a lo largo de estos 20 episodios analizados la banda sonora es común en todas sus apariciones, manteniéndose al servicio de las características de cada episodio y resaltando aquellos elementos narrativos y argumentales más importantes.

*Sucesos anteriores/Llegada a la base/Localización de la base/Juegos de niños/Ascenso a la superficie, los continentes/Criaturas fantásticas/Pasillo misterioso/Seres interesantes/El último deseo/La búsqueda de Grandis/Noche en la Antártida/Heladería particular*

*Recuerdos en la base/Reunión con Gargoyle/Los juegos de Marie/Trio resfriado/Avión descontrolado/Huida de cubierta/Espere en el mar/El bebe Sanson/Las emociones de Nadia/Conversación con Electra/El sufrimiento de Nemo/Preparados para el combate*

## YU YU HAKUSHO: GHOST FILES (1992)

YU YU HAKUSHO

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 112
- Episodios analizados: 25 [Nº1-17 y Nº21, 44, 54, 64, 86, 95, 109 y 112]
- Producción: Yuji Nunokawa. *Pierrot, Fuji Television Network, Yomiko Adversaiting, Inc.*
- Dirección: Noriyuki Abe
- Guion: Hiroshi Hashimoto, Katsuyuki Sumisawa, Sukehiro Tomita y Yukiyooshi Ohashi.
- Obra original: *Manga* de Yoshihiro Togashi
- Compositor: Yusuke Honma
- Año de producción: 1992 (En emisión hasta 1995)
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Acción, comedia, drama, sobrenatural, torneo, demonios, detective, peleas, artes marciales, *shinigami*, habilidades especiales, espíritus, *youkai*

## 2. Argumento:

- Un día, el joven de 14 años *Yusuke Urameshi* se encuentra a sí mismo muerto, habiendo fallecido por empujar a un niño fuera del camino de un vehículo en sentido contrario. Dado que tiene una mala personalidad, incluso el *Mundo Espiritual* fue cogido por sorpresa de que se sacrificara a sí mismo. *Yusuke* pronto descubre que no debía haber muerto y tiene una posibilidad de resucitar y traer su cuerpo de nuevo a la vida. Después de ser resucitado, *Yusuke* se convierte en un *Detective Espiritual*, junto con sus camaradas, viven una aventura tras otra, cualquiera que sea una investigación o un torneo de peleas.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas a los tres primeros episodios:

- |                                    |                                    |                                |
|------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------|
| - Ep.1                             | 18. Sucesos pasados                | 36. Recuerdos anteriores       |
| - 1. Ciudad matutina               | 19. El más allá                    | 37. Alegría de <i>Keiko</i>    |
| - 2. Accidente                     | 20. Pasillo terrorífico            | 38. Acorralada                 |
| - 3. <i>Yusuke</i> el espíritu     | 21. Oficina del infierno           | 39. <i>Kuwabara</i> salvador   |
| - 4. La propia muerte              | 22. Aspecto de <i>Enma</i>         | 40. Promesa de <i>Kuwabara</i> |
| - 5. Malos comportamientos         | 23. El huevo de la prueba          | 41. Tensión en la calle        |
| - 6. Profesor acusador             | 24. Desesperación de madre         | 42. Dilemas de <i>Kuwabara</i> |
| - 7. Sentimientos de <i>Yusuke</i> | 25. Emoción de <i>Keiko</i>        | 43. Paliza de <i>Kuwabara</i>  |
| - 8. Matones                       | 26. Complicaciones                 | 44. Nueva condición            |
| - 9. Joven espíritu                | 27. Escalofríos de <i>Kuwabara</i> | 45. Aplicado <i>Kuwabara</i>   |
| - 10. Hermosa <i>Shinigami</i>     | 28. Posesión                       | 46. Verdadero hombre           |
| - 11. Niño salvado                 | 29. Cuerpo poseído                 | 47. Nueva posesión             |
| - 12. Muerto para nada             | 30. Prisa de “ <i>Kuwabara</i> ”   | 48. “ <i>Misako</i> ” desatada |
| - 13. Desesperación rival          | 31. Búsqueda y problemas           | 49. La hora del examen         |
| - 14. Honorabilidad                | 32. Encuentro con <i>Keiko</i>     | 50. Profesores corruptos       |
| - 15. Profunda tristeza            | 33. Confesiones y encuentros       | 51. Enfado de <i>Kuwabara</i>  |
| - 16. Buena decisión               | 34. Promesa de <i>Yusuke</i>       | 52. Honorable <i>Takenaka</i>  |
| - 17. Futura prueba                | 35. Vida momentánea                | 53. Amigos felices             |
| - Ep.2                             | Ep.3                               |                                |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

- En el plano narrativo de esta serie se suceden diferentes acciones variadas en cuanto a temática y contenidos emocionales, recordando a series de carácter cómico en las que sucedían gran cantidad de acontecimientos variados. Así, la banda sonora acompaña y representa esa diversidad apoyando las expresiones de cada momento ya sea comicidad, felicidad, entretenimiento, espiritualidad, misticismo, tensión, peligro, miedo, tristeza, depresión, desesperación, etc. La banda sonora se utiliza en sentido narrativo-sentimental expresando los elementos más relevantes que se suceden en cada escena o acontecimiento. Junto con este

apoyo narrativo de las diferentes acciones la banda sonora realiza otras funciones como presentación de personajes, caracterización de los mismos, caracterización de paisajes, una función indicativa temporal, funciones cinemáticas y funciones pronominales mediante la repetición temática. Esta variedad de la música contribuye a expresar y transmitir un argumento principalmente cómico y entretenido. No obstante, al ser una serie con gran número de episodios, estos elementos temáticos a los que apoya la música pueden variar a lo largo de la serie. En resumen, estamos ante una banda sonora muy variada que cambia conforme a los diferentes elementos temáticos y es necesaria para la comprensión de cada escena en concreto. Esta diversidad desde un punto de vista general es principalmente representativa de la comicidad y entretenimiento. Esta banda sonora nos puede recordar a otros usos similares en series con temática cómica como *Urusei Yatsura* (1981).

### **Análisis general de la banda sonora**

Esta banda sonora destaca especialmente por su plano sonoro-instrumental ya que principalmente se utilizan sintetizadores e instrumentos de música electrónica. Estos sintetizadores expresan tanto los elementos cómicos como los emocionales, e imitan otros instrumentos como los metales de la orquesta o el sonido del silbido. Junto al uso principal de la música electrónica escuchamos otros instrumentos comunes a la época como la guitarra eléctrica, el bajo eléctrico, una percusión variada y un amplio uso de la batería.

Escuchamos en esta banda sonora de forma recurrente tanto melodías rítmicas-agiles representando aquellos momentos más cómicos y entretenidos como melodías fraseológicas-emocionales acompañando las escenas más sentimentales. De forma similar ocurre con el ritmo, ya que escuchamos tanto piezas lentas como piezas altamente rítmicas en estilo rock con gran presencia de la batería.

La armonía de la banda sonora es igualmente variada. Escuchamos diferentes tonalidades mayores o menores dependiendo de las características de cada momento y escena. Además, escuchamos algunas sonoridades electrónicas relacionadas con la música ambiental y atmosférica en escenas de transición, y otras sonoridades disonantes y apagadas en momentos tensos o peligrosos.

### **Análisis *musivisual* de cinco escenas**

Analizamos a continuación cinco escenas que ejemplifiquen lo más representativo de lo analizado anteriormente.

#### **1. Escena “Muerto para nada”**

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 5.
- Título de la serie: *Yu Yu Hakusho*
- Título del capítulo: *Surprised When I Died*
- Descripción del bloque: *Yuusuke* está hablando con *Botan* mientras ven al niño ileso que *Yuusuke* ha conseguido salvar. No obstante, *Botan* le dice que el plan era que el niño iba a salir ileso milagrosamente del accidente y de que *Yuusuke* no

tenía que salvarlo, por lo que “ha muerto para nada”. Esto provoca un momento cómico en el que *Botan* se ríe de la muerte de *Yuusuke* a la misma vez que le dice que tiene una oportunidad de volver a la vida.

- Franja temporal: 15:09-16:36

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y descriptiva
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música en esta escena realiza dos funciones principales que son la función emocional y una función informativa. Mediante la primera crea sentimientos cómicos y alegres en el espectador a pesar de que el protagonista está muerto. Esto es debido a lo “irracional” o “exagerado” de la situación. De esta manera se cumple la otra función informativa en la que se le transmite al espectador los elementos concretos que la escena quiere transmitir como la comicidad, el entretenimiento o la alegría. Esto de cierta manera anticipa que el protagonista conseguirá resucitar, por lo que se refuerza la sensación cómica de la escena. Una función secundaria de la música es la estructuradora y unificadora, donde el final de la pieza coincide con el cambio a otro arco argumental en distinto tiempo a la escena anterior.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La pieza se compone mediante la repetición y modulación de un mismo motivo de dos compases con carácter rítmico. Este motivo rítmico se caracteriza por el desarrollo en corcheas y las articulaciones cortas y rítmicas. Tras los motivos se desarrollan otros diferentes, también de forma rítmica, potenciando así los elementos entretenidos de la escena. La pieza finaliza con los mismos motivos del principio. En la siguiente imagen podemos ver los diferentes motivos y desarrollo de la pieza.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso sucede como con muchas de las series y animes contemporáneos. Se trata de uno de los temas centrales representativos y expresivos de la comicidad, alegría o entretenimiento de la serie, por lo que suena en diferentes escenas alegres de los episodios. Por ejemplo, lo escuchamos en una escena alegre del episodio 3 así como en otras escenas cómicas de los episodios 5 y 7. Se realiza así cierta función pronominal en la que este tema se asocia con la alegría, el entretenimiento o la comicidad de diferentes escenas de la serie.

SINTETIZADOR

RITMO BATERÍA Y BAJO ELÉCTRICO

Compas de desarrollo

REPETICIÓN DE LOS SEGUNDOS MOTIVOS Y DESARROLLO. CONLUYE CON LA REPETICIÓN DEL PRINCIPIO

SEGUNDOS MOTIVOS

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un tempo allegro de 120 pm con un ritmo marcado de la batería. Este ritmo se relaciona con las sensaciones cómicas y entretenidas de la escena.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente con un cambio de plano en el que vemos a *Botan* reírse, posteriormente algunos cambios de plano e imágenes se sincronizan con el ritmo de la música y desarrollo de los compases, la música finaliza en el cambio de arco argumental.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, con cierta influencia del rock
- Tipos de acordes: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: Los motivos se van desarrollando sobre los acordes de La M y Re M. Estos acordes se mantienen estables durante toda la pieza.
- Análisis armónico visual: Estos acordes brillantes potencian los elementos cómicos y alegres de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Sintetizador, batería, guitarra eléctrica, bajo eléctrico, piano, órgano eléctrico, otros instrumentos electrónicos.
- Análisis tímbrico visual: La sonoridad electrónica potencia los sentimientos cómicos y se relaciona con el estilo principal de la banda sonora.

#### Códigos formales:

- Sin producirse una sincronía formal se aprecia una semejanza en las estructuras de la música e imagen. La sucesión de los segundos motivos se relaciona con *Botan* y *Yuusuke* alejándose volando del hospital.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena varios elementos representativos de la banda sonora como la representación de elementos cómicos y entretenidos que se alternarán con otras sensaciones y momentos muy diferentes. Se ven además otros recursos contemporáneos como la utilización de un tema para la representación de diferentes momentos alegres, cómicos o felices. Destaca también la sonoridad e

instrumentación de la banda sonora predominada por las sonoridades e instrumentos electrónicos y sintetizados.

## 2. Escena “Profunda tristeza”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 6.
- Título de la serie: *Yu Yu Hakusho*
- Título del capítulo: *Surprised When I Died*
- Descripción del bloque: En la escena vemos el funeral de *Yuusuke* y cómo este asiste en forma de espíritu. Vemos aquí tanto al profesor, a la madre, al niño que ha rescatado y a sus amigos. En este momento *Yuusuke* descubre que mucha gente está profundamente triste por su muerte, haciéndole reflexionar sobre sus futuras decisiones. Vemos también a la madre llorar de desesperación.
- Franja temporal: 19:19-20:48

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, sonidos de la imagen y voces de personajes
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y descriptiva
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática. Paralelismo estructural música-imagen.

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música cumple dos funciones principales, prosopopéyica-descriptiva y emocional. En la primera expresa todas las emociones tristes y desesperadas de los personajes que se ven en la escena. En la segunda se pretenden crear estas emociones en el espectador, haciendo que empatice con *Yuusuke* y con los sentimientos de los personajes que lloran su muerte.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En la pieza se distinguen dos partes diferentes. La primera es el desarrollo de motivos melódicos de tres compases que se repiten en varias ocasiones y en diferentes acordes. Tras estos motivos se desarrolla una melodía también de carácter fraseológico y posterior a la melodía se repiten los motivos del principio para finalizar la pieza. En la siguiente imagen vemos los motivos principales, estos motivos se repiten en una octava más aguda relacionándose con la estructura de la escena. Vemos también la melodía fraseológica que es el clímax de la pieza, tras la que se finaliza con la repetición de los motivos principales. Tanto los motivos como la melodía se forman con desarrollos de grados conjuntos y pequeños saltos de cuarta.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante otro de los temas centrales de la serie, el representativo de la tristeza u otras emociones relacionadas. Suena en varias ocasiones de los episodios en los que se expresan estas emociones y sentimientos, estableciendo así relaciones pronominales-narrativas. Los escuchamos en el episodio 2 desde el minuto 08:46-10:03 representando las emociones tristes de *Keiko* hacia la muerte de *Yuusuke*. En los siguientes episodios se escucha también en diferentes escenas tristes o emocionales.

SINTETIZADOR Y PIANO

Repetición y desarrollo de estos motivos por el agudo

SINTETIZADOR

Finaliza repitiendo los motivos del principio

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de más o menos 90 pm. Se interpreta cierta intención rítmico-emocional debido a las formas de sincopas y los acordes marcados en cada tiempo en el clímax de la pieza. De esta manera se guarda la intención emocional de la escena, pero con los elementos rítmicos se adhiere al carácter entretenido y variado de la trama.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente con un cambio de plano, posteriormente varios cambios de plano se sincronizan con el desarrollo de los motivos melódicos. El clímax melódico se relaciona con el giro de cámara y cambio de imagen. La música finaliza con el abrazo de la madre al niño. Los demás puntos de sincronía se relacionan con la sincronía formal-estructural.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Tríada
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en la tonalidad principal de Re m con modulación a Sol m. Se repite un patrón armónico como es Rem – DoM – SibM – Rem. Luego este patrón se transporta a Solm, siendo el patrón Solm – FaM – MibM – Solm.
- Análisis armónico visual: La sonoridad menor y estos patrones armónicos potencian las emociones tristes y depresivas de la escena.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Piano, sintetizadores, instrumentos electrónicos y plato suspendido.
- Análisis tímbrico visual: El piano potencia los elementos tristes-emocionales de la escena. Los demás instrumentos electrónicos se relacionan con el estilo principal de la banda sonora.

Códigos formales:

- Se produce una sincronía e igualdad formal que refuerza la transmisión de los elementos emocionales de la imagen. Los primeros motivos se relacionan con el inicio de este momento culminante y el llanto del profesor, la repetición de los motivos por el agudo se relaciona con la llegada del niño a la escena, la melodía climática de la pieza-escena se relaciona con la desesperación de la madre y el “viaje” de la cámara desde dentro de la casa hasta el espíritu de *Yuusuke*, el final de la pieza se relaciona con la última escena sentimental del niño y su madre.

Conclusiones:

- En esta escena comprobamos la variedad de la banda sonora en la que se alternan lo cómico y divertido con lo emocional, sentimental y profundamente triste. Vemos además el desarrollo electrónico de la banda sonora y otros recursos comunes como las asociaciones pronominales, en este caso de los elementos tristes y emocionales de la serie.

**3. Escena “Vida momentánea”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 6.
- Título de la serie: *Yu Yu Hakusho*
- Título del capítulo: *Koenma Appears, Resurrection Test*
- Descripción del bloque: *Keiko* corre a casa de *Yuusuke* para cuidar de su cuerpo y evitar que lo incineren ya que ha descubierto que *Yuusuke* volverá a la vida, pero necesita tener su cuerpo intacto. *Atsuko*, la madre de *Yuusuke* abre la puerta sorprendida y feliz ya que, al abrir el ataúd de su hijo, ha visto que ha recuperado el color de su cara, comprendiendo entonces que volverá a la vida. *Atsuko* y *Keiko* se funden en un abrazo feliz mientras lloran de la alegría.
- Franja temporal: 20:55-21:45

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, voces de personajes y sonidos de la imagen
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y descriptiva



- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música de esta escena cumple una principal función prosopopéyica-descriptiva expresando la alegría y felicidad tanto de *Keiko* como de *Atsuko* hacia la futura resurrección y recuperación de *Yuusuke*. Mediante la música que es de carácter tranquilo se comunica que esta felicidad de los personajes no es exagerada o desmesurada, sino una alegría contenida e íntima.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La melodía principal de la pieza interpretada por la guitarra eléctrica es de carácter fraseológico con elementos rítmicos como las figuraciones rápidas y algunos saltos entre los intervalos. Esta conjunción rítmico-fraseológico representa la alegría “tranquila” e íntima de la escena. La pieza se forma mediante la introducción de la batería y unos arpeggios tras lo que se sucede la repetición en dos ocasiones de la melodía de la guitarra eléctrica.

Compases introductorios,  
ritmo de batería y bajo  
y arpeggios

GUITARRA ELÉCTRICA

CODA Y FINAL

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Al igual que las dos piezas anteriores, estamos ante otro de los temas pronominales representativos de momentos felices o alegres y que suena en diferentes escenas y situaciones de los episodios en las que se expresan estas emociones y sentimientos. No obstante, consideramos a este tema menos importante que los dos anteriores, ya que suena en menor número de ocasiones y es más circunstancial.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo allegretto de 100 pm con ritmo en la batería que potencia el carácter feliz y alegre.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente con las palabras de la madre de “ha recuperado el color de la cara” y un cambio de plano a la cara sorprendida de *Keiko*, posteriormente algunos cambios de imágenes se sincronizan con el desarrollo musical.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, con influencia modal
- Tipos de acordes: Tríada y de séptima

- Análisis armónico musical: La armonía de la pieza es en cierta medida abstracta, ya que se puede interpretar una sonoridad tonal en Do M o una sonoridad modal en sol hipofrígio.
- Análisis armónico visual: La sonoridad mayor con la ambigüedad armónica contribuye a expresar una alegría y felicidad contenidas e íntimas.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Batería, bajo eléctrico, sintetizador, guitarra eléctrica y órgano eléctrico.
- Análisis tímbrico visual: La guitarra eléctrica se relaciona con la felicidad y alegría de la escena.

#### Códigos formales:

- En este caso no se produce una conjunción entre las formas y estructuras de la imagen y la música, manteniéndose ambas independientes.

#### Conclusiones:

- Continuamos viendo en esta escena la variedad de la que hace gala la banda sonora, en este caso con una música feliz y alegre acompañando otro tipo de escenas de la serie. Continúa destacando una instrumentación particular de la banda sonora con batería, sintetizadores y guitarra eléctrica.

### **4. Escena “Promesa de *Kuwabara*”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 2.
- Título de la serie: *Yu Yu Hakusho*
- Título del capítulo: *Kuwabara: A Promise Between Men*
- Descripción del bloque: *Kuwabara* realiza una promesa que le será muy difícil de cumplir. Vemos además a los profesores malvados idear planes para que *Kuwabara* no pueda cumplir su promesa, salirse así con la suya y cumplir sus malvados objetivos.
- Franja temporal: 05:38-06:41

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática



Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Sintetizador (imitando el metal de la orquesta como las tubas), pequeña percusión variada y caja.
- Análisis tímbrico visual: El sintetizador imita los instrumentos de la orquesta para transmitir más tensión.

Códigos formales:

- En este caso tampoco hay sincronía formal, manteniendo escena y música distintas formas y estructuras independientes.

Conclusiones:

- Continuamos viendo la variedad de la banda sonora, en este caso una música tensa, peligrosa y con ciertos elementos de miedo o misterio. Este tipo de música más tensa tendrá más peso conforme el avance de la trama y se traten otras temáticas más oscuras o peligrosas. Continuamos viendo además el predominio de la música electrónica.

**5. Escena “Misako desatada”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 5.
- Título de la serie: *Yu Yu Hakusho*
- Título del capítulo: *Kuwabara: A Promise Between Men*
- Descripción del bloque: Unos matones persiguen a *Kuwabara* para pegarle una paliza aprovechando que este ha prometido no meterse en peleas en una semana. Durante la persecución los matones atropellan a una chica que se desmalla. El espíritu de *Yuusuke*, para evitar que den una paliza a *Kuwabara*, posee el cuerpo de la chica desmallada que se llama *Misako*, persigue a los abusones y les da una paliza poseyendo el cuerpo de la chica.
- Franja temporal: 15:59-16:45

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, banda sonora y voces de los personajes.
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la música cumple una principal función cinemática, subrayando la acción de persecución y pelea que realiza *Yuusuke* poseyendo el cuerpo de la joven

*Misako*. A la misma vez, mediante la utilización de una pieza rock se crea atracción, entretenimiento, diversión y comicidad hacia la escena en la que “*Misako*” pega una paliza a los matones.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Al tratarse de una pieza rock no se desarrolla una melodía, sino que se acontecen diferentes riffs de la guitarra eléctrica en un sentido rítmico. Estos riffs-motivos que vemos en la siguiente imagen se repiten en varias ocasiones de la pieza. Después de estos motivos se realiza una especie de puente-coda musical (segunda parte de la imagen) en la que se realizan unos motivos ascendentes sincopados. La pieza comienza tras la introducción del ritmo de la batería.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante otro tema pronominal, en esta ocasión de peleas, combates o diferentes acciones. En diferentes momentos, como por ejemplo en una pelea del episodio 5, suena acompañando estas acciones similares de combate o pelea.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un tempo elevado de 130 pm con un ritmo muy marcado de la batería que se relaciona con la dureza de las imágenes y la acción de pelea o combate.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente cuando “*Misako*” persigue a los matones, algunos cambios de plano se sincronizan con el desarrollo musical y algunos movimientos de la imagen como los puñetazos de “*Misako*” se sincronizan con las notas del puente musical.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Rock
- Tipos de acordes: Acordes de quinta típicos del rock. Acordes de séptima en el sintetizador u órgano eléctrico.
- Análisis armónico musical: Los riffs de la guitarra se realizan en diferentes tonalidades, la pieza concluye con el acorde de Fa menor.

- Análisis armónico visual: La armonía y sonoridad puramente rock se relaciona con las acciones duras de combate o peleas.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Batería, bajo eléctrico, guitarra eléctrica, órgano eléctrico y sintetizador.
- Análisis tímbrico visual: La instrumentación y sonoridad rock se relacionan directamente con la acción de combate y pelea.

Códigos formales:

- En este caso se puede apreciar cierta igualdad formal cuando el puente musical se relaciona con los golpes y puñetazos que propina “*Misako*” a los abusones. No obstante, esta coincidencia es mínima, por lo que no se considera una igualdad formal a la altura de otras escenas analizadas.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena otra de las utilizaciones de la banda sonora y su amplia variedad musical, funcional, narrativa y representacional. En este caso se representa un combate con una pieza en estilo rock. Este último recurso es común ya que en series anteriores como *Kigamure Orange Road* (1987) o *Saint Seiya* (1986) las acciones y momentos de combate o pelea se acompañaban con piezas puramente rock.

**Comentarios a los episodios 4 y 5:** [*The Bond of the Lovers – Yusuke revives! The New Mission*]

En estos episodios la banda sonora sigue siendo común a lo visto anteriormente. La música se utiliza de forma frecuente en varias escenas y momentos, con caracteres diversos, tanto para la comicidad como para la tensión, el peligro, el dramatismo, la tristeza, momentos emocionales, etc. En el episodio 4 se continúa utilizando la música para otras funciones como la presentación de personajes (en el caso de la joven investigadora *Sayaka*, indicando a la vez su carácter infantil), o para los cambios de localización y arcos argumentales. No obstante, en este cuarto capítulo tienen mayor relevancia algunos temas dramáticos y heroicos que acompañan escenas relevantes como el incendio de la casa de *Yusuke* y el rescate de *Keiko* y *Kuwabara*. En el capítulo 5 la música se sigue utilizando en diversos momentos con diferentes características, destacando los momentos heroicos y alegres por la resurrección de *Yusuke*. Otros de los puntos relevantes de estos episodios es la repetición temática, destacando tanto el tema cómico del análisis 1, el tema emocional del análisis 2 (justificando su función pronominal), otros temas secundarios o el tema rock del análisis 5 en otra escena de pelea. Otros de los elementos que destacan de estos episodios son la repetición de los temas de los resúmenes y la utilización del mismo apunte breve en los títulos de episodio. Así, la banda sonora sigue con una misma instrumentación, destacada por el sintetizador y los instrumentos electrónicos, así como otros temas con solos de guitarra eléctrica.

*Recuerdos de sucesos/Problemas de Yusuke/La joven investigadora/Comienza la investigación/Investigación continua/Rechazo de Keiko/El cuidado de Keiko/Sentimientos de Keiko/Pirómano sospechoso/Incendio en la*

*casa/Aviso a Kuwabara/Keiko al rescate/Opción salvadora/Trágica decisión/Huevo salvador/Trágico destino/Decisión de Koenma/Felicidad por la vida*

*Sucesos pasados/Tranquilidad en la noche/Ondas problemáticas/Preparaciones a la vida/Horrible pesadilla/Nuevos problemas/Atsuko la borracha/Quince minutos/Se acaba el tiempo/Despertar de Yusuke/Alegría por la vida/Bola de cristal/Miradas peligrosas/Amenaza/Desesperación/Vuelta del infierno/Demonio diminuto/Botan-chan asistente de detective*

### **Comentarios a los episodios 6 y 7: [The Three Monsters, Hiei, Kurama and Gouki – The Bond of Mother and Child]**

En estos episodios se desvelan los nuevos elementos narrativos y el devenir del argumento durante algunos capítulos. *Yusuke* se ha convertido en un *Detective Espiritual* y tiene que resolver los diferentes crímenes o misiones de carácter espiritual que involucran al mundo de los humanos. En estos dos episodios tiene que hacer frente a los tres monstruos demoníacos que han robado tres poderosos tesoros del infierno. De esta manera, como decíamos al principio, se producen diferentes cambios en la banda sonora. El principal cambio que se produce es que se usa en más ocasiones la música tensa, mística, misteriosa y expresiva del peligro, de la acción y de los terrenos oscuros de la trama. Para esto se utiliza tanto una repetición temática de los temas de tensión como la utilización de otros temas nuevos. Otro de los recursos novedosos es que se utilizan en mayores momentos los apuntes musicales breves de carácter informativo o estructural. Estos cambios también lo vemos en que el resumen del episodio 7 es acompañado por una pieza de tensión diferente. No obstante, a pesar de estos cambios la banda sonora sigue manteniendo recursos comunes. La utilización común es principalmente variedad narrativa-emocional y una repetición temática, sonando tanto el tema cómico del análisis 1, el tema feliz del análisis 3, otros temas emocionales o el tema sentimental del análisis 2. Escuchamos además otro de los temas heroicos que habíamos presenciado en los capítulos anteriores. Otro de los recursos comunes es por tanto la sonoridad e instrumentación, donde se siguen utilizando fundamentalmente los instrumentos electrónicos como el sintetizador o la guitarra eléctrica. Este estilo electrónico lo vemos también en un tema nuevo del episodio 6 de carácter rítmico y expresivo de la acción de la escena, lo que nos recuerda mucho a otras bandas sonoras en estilo rock-electrónico de los 80 como *City Hunter* (1987).

*Recuerdos/Los ladrones del infierno/Amor de madre/Recuerdos enamorados/Centro de atención/Profesor peligroso/Lentes de detective/Acusaciones/Problemas oportunos/Fuerza del Reike, objetos robados/Espíritus extraídos/Yusuke a la acción/Callejón peligroso/Los tres criminales, regreso de Enma/Aparición de Yusuke/Poder de la Gakidama/Fuerza del demonio/En apuros*

*Sucesos problemáticos/Yusuke en apuros/Fuerza abrumadora/Botan salvadora/Objeto espiritual N°2/Almas robadas/Ladrón de almas/Transformación/Complicaciones del combate/Derrota de Gouki/Kurama/Verdaderas intenciones/Atardecer y secretos/El amor de Kurama/Situación crítica/Decisión de Yusuke/Madre salvada*

### **Comentarios a los episodios 8 y 9: [Keiko Kidnapped – The Successor, The Start of Genkai's successor tournament]**

Como decíamos al principio, conforme el avance de los episodios se desvelan nuevos elementos temáticos y el futuro devenir de la trama, por lo que la música y la banda sonora presentan diferentes cambios con respecto a estos elementos. Uno de los principales cambios que se producen en estos episodios 8 y 9 son la menor utilización de temas cómicos o felices, reduciéndose a escenas puntuales en el capítulo 8 –donde se utiliza el tema cómico del análisis 1– o mediante algunos apuntes breves en el capítulo 9. La música se utiliza por tanto para indicar más acciones y sucesos de los personajes, así como

diferentes sensaciones de tensión, peligro, combate, acción, miedo, ambiente apagado o misterio, que son mayoritarias durante estos episodios. Para estos elementos no obstante se sigue utilizando una repetición de temas de tensión ya escuchados en episodios anteriores. Así mismo, se repiten otros temas de acción como el tema rock del análisis 5 en una escena de acción al inicio del episodio 9. Uno de los elementos novedosos es un tema heroico y triunfal que suena en el episodio 8 cuando *Yuusuke* consigue vencer a *Hiei* y rescatar a *Keiko*. Así, la instrumentación y sonoridad de la banda sonora sigue siendo igual al resto de episodios, predominado lo electrónico mediante al sintetizador u otros instrumentos como la guitarra eléctrica. Seguimos apreciando otros recursos como el tema de los resúmenes o el mismo apunte musical en los títulos de los episodios.

*La misión de Yuusuke/Noche terrorífica/Presentación de Botan/Demonio tentador/Asaltador/Prisa de Yuusuke/Poder de Jagan/Destino de Yokai/Una manera de salvarla/Velocidad demoníaca/Enfado de contrincantes/La ayuda de Kurama/Salvación y amistad*

*Sucesos anteriores/Maestra mística/Yokai Rando/Reikei poderoso/Encuentro con Kuwabara/Maestra Genkai/Prueba de lotería/Aprendices enfadados/Genkai peligrosa/Pruebas de fuerza espiritual/Tercera prueba/Comienzo de la prueba/Bosque peligroso/Murciélagos monstruosos/Enfrentamiento de Yuusuke/Enfado de Yuusuke/Poder de Yuusuke*

### **Comentarios a los episodios 10 y 11: [The Battle in the Dark – The Hard Battle]**

En estos episodios en los que se desarrolla el nuevo arco temático en el que *Yuusuke* se infiltra en un torneo para ser aprendiz de *Genkai* y detener al demonio *Rando*, la banda sonora continua con los cambios similares vistos en los dos episodios anteriores. La música utilizada es principalmente la representativa de la tensión, los combates y las acciones. Para esto se continua con la utilización de temas de tensión repetidos, destacando la audición en los dos episodios del tema de tensión del análisis 4 (se justifica así la función pronominal de la tensión de este tema). También se vuelve a utilizar el tema rock de acción del análisis 5 en una escena de combate del capítulo 10. Junto a estos elementos encontramos otros recursos poco utilizados como un tema heroico y épico (también en estilo rock-electrónico) que representa la determinación de *Yuusuke*. En estos episodios continuamos apreciando una función de la banda sonora escuchada desde el principio de la serie, la anticipativa, preparando a la audiencia para inminentes escenas o situaciones. Esto se realiza mediante la audición de la banda sonora instantes antes de la escena a la que afecta, funcionando, así como un medio de comunicación y aviso al espectador. Tras estos elementos más relevantes vemos otros recursos de la banda sonora como: imitación de la densidad y sonoridad orquestal con los sintetizadores y la música electrónica; la audición de temas de tensión nuevos; la música marcando las localizaciones del argumento; temas de acción en los resúmenes de los capítulos; un tema feliz y alegre en la aparición de *Botan*; y la utilización de otros instrumentos relevantes como el piano.

*Recuerdos de la prueba/Entrada al templo/Ronda en la oscuridad/Preocupación por el torneo/Enfrentamiento en la oscuridad/Aparición de Botan/Siguientes combates/Complicaciones de Kuwabara/Combate sin rendición/Espada aniquilademonios/Levantar/Turno de Urameshi/Tensión oscura/Combate de Yuusuke/Problemas/Puño mortal*

*Recuerdos del torneo/Determinación de Yuusuke/Táctica de Yuusuke/Táctica fallida, contraataque/Táctica del cigarrillo/Siguiente campo/Campo de batalla/Primera semifinal/Llamada de Enma/Ninja poderoso/Shurikens persecutores/Yuusuke exhausto/¿Shorin es Rando?*



**Comentarios a los episodios 12 y 13:** [*Kuwabara's Defeat – Yusuke vs Rando*]

La banda sonora de estos episodios continúa con recursos y elementos comunes vistos en los anteriores. La música se utiliza principalmente en las escenas de acción, tensión, combates, peleas, recordando así a bandas sonoras como *Saint Seiya* o *Dragon Ball Z*. Estos temas de tensión –y al igual que los episodios anteriores– son más duraderos, ocupando mayor tiempo en las escenas, manteniendo así la tensión durante la mayor parte del episodio. Juntos a estos temas de tensión se utilizan otros temas de acción y combate, como un tema nuevo que transmite dramatismo, acción, dureza y epicidad en el capítulo 12, o la repetición del tema rock del análisis 5 en el episodio 13. En estos dos episodios hay dos escenas en las que se expresan elementos emocionales y sentimentales importantes para el argumento. Para la representación de estos momentos se utiliza la repetición del tema emocional del análisis 2, justificándose de esta manera como uno de los temas centrales más relevantes y pronominal de los momentos emocionales y sentimentales más importantes. Otros elementos comunes que seguimos viendo en estos capítulos son los mimos apuntes en los títulos de episodios y temas con solos de guitarra eléctrica en sentido heroico con la victoria de *Yuusuke*. Así, la banda sonora, a pesar de los cambios funcionales con respecto a los 3 primeros episodios continúa mostrando recursos y elementos comunes que dotan de unidad al conjunto de la música y su integración con el argumento de la serie.

*Sucesos en el torneo/Tensas miradas/Contrincante extraño/Bolas de fuego/Desventaja de Shorin/Diminuto Kuwabara/Problemas de Kuwabara/Derrota de Kuwabara/Kuwabara devastado/Tácticas crueles/Venganza de Yuusuke/Cortes de aire y contraataque/La aparición de Rando*

*Trágico torneo/El poder de Rando/Ataques sin poder/Atrapado/Devastación de Yuusuke/Monstruos invocados/Ladrón de habilidades/Caída de Yuusuke/Alma de Kuwabara/Determinación de Yuusuke/Enfado de Rando/Ataque repellido y venganza/Victoria de Yuusuke*

**Comentarios a los episodios 14 y 15:** [*Challenge to the World of Beyond – Dance of the Rose*]

En estos dos episodios vemos como a raíz de los diferentes elementos argumentales la banda sonora se va adaptando y presenta todos los elementos comunes que veíamos en los anteriores episodios. En el capítulo 14 la amplia utilización de la banda sonora representa y acompaña tanto las escenas de tensión como las escenas alegres, entretenidas y pacíficas que se producen en el argumento. Por lo tanto, se sigue produciendo una variedad funcional en la que se utiliza una repetición temática, escuchando tanto el tema alegre-cómico del análisis 1 como el tema de tensión del análisis 4. En este episodio escuchamos también un tema de acción que representa atracción hacia las acciones de *Kuwabara*. En el capítulo 15 la trama vuelve a cambiar ligeramente, ya que *Yuusuke* y sus aliados se adentran en el *Mundo Demoníaco* para cumplir la nueva misión. Aquí la música vuelve a ser principalmente tensa y peligrosa, representando los nuevos combates y enfrentamientos de los demonios. Para esto se utiliza tanto la repetición de los temas de tensión escuchados –destacando algunos temas ambientales– como otros temas nuevos. Además, en este capítulo se sigue utilizando la música para la presentación de personajes o las diferentes localizaciones. También se hace aquí visible la variedad musical en la utilización de algunos temas alegres y felices, uno de ellos caracterizado por el piano. Entre los otros elementos comunes que escuchamos en la banda sonora de estos episodios están: los mismos temas en los resúmenes y títulos de episodio, una imitación de la música

orquestal mediante la música electrónica, y una instrumentación y sonoridad similar en la que predomina los instrumentos electrónicos y sintetizados.

*Recuerdos del combate/Encuentro ilusorio/Vuelta de Yuusuke/Entrenamiento infernal/Paseo pacífico/Pandilla persecutora/Persecución al extraño/Banda de demonios/Cuatro Bestias Sagradas/Mundo sellado/Nueva misión/El patriota Kuwabara/El sótano/Mundo demoníaco/Combate contra los monstruos/Conversación de las bestias/Cueva terrorífica/Prueba de traición*

*Recuerdos de la misión/La prueba de la traición/Dilema de Hiei/El rescate de Hiei/Bestias mosqueadas/¿Problemas en la ciudad?/Buenas y malas noticias/Genbu-sama/El turno de Kurama/Miradas y tácticas/Poderes de Genbu/Habilidad de Kurama/Látigo de rosas/Siguiente asalto/Reconstrucción de Genbu/Poder inmortal/El corazón de Genbu/La misión continua*

### **Comentarios a los episodios 16 y 17: [Byakko, the White Tiger – Byakko's Lair]**

En estos episodios en los que se sigue desarrollando la nueva misión en la que *Yuusuke* y sus camaradas tienen que derrotar a las *Cuatro Bestias Demoníacas* se producen principalmente escenas de combates, peleas, tensión, enfrentamientos, localizaciones, presentación de los villanos, etc. Por lo tanto, la banda sonora de estos episodios se utiliza fundamentalmente para estos propósitos de representación y acompañamiento de combates, enfrentamientos, ataques, tácticas, personajes, etc. Así, seguimos escuchando una amplia repetición temática de los temas de tensión y combate como el tema rock del análisis 5, escuchado en el combate de *Kuwabara* del episodio 16, y el tema de tensión del análisis 4 en el episodio 17. En la repetición temática destaca también la repetición del tema emocional del análisis 2. Este tema se utiliza de nuevo en el episodio 16 para representar un momento emocional relevante en el crecimiento personal de *Kuwabara*, siendo similar al uso que se hizo en los episodios 12 y 13. Así, este tema sigue siendo uno de los centrales de la serie y justifica su utilización y función pronominal. Otros elementos de la banda sonora de estos episodios similares a los anteriores son: algunas piezas con mayor duración, apuntes musicales breves de carácter informativo y la utilización de un tema feliz y alegre en la victoria de *Kuwabara* del episodio 17. La música continua entonces con una instrumentación y sonoridad similar, destacando la imitación dramático-orquestal mediante la música electrónica y la utilización de otros instrumentos relevantes como la batería o los solos de la guitarra eléctrica. Vemos entonces como la variedad musical del principio de la serie varía y cambia con respecto a las diferentes características argumentales y narrativas del desarrollo de la serie, adaptándose a los elementos más importantes de cada momento. No obstante, a pesar de estos cambios, la música muestra unidad en el conjunto de la serie al presentar muchos elementos comunes y recursos utilizados en los diferentes episodios. Para comprobar esta última justificación, analizaremos otros episodios de la serie.

*El combate recordado/El poder de Kuwabara/Complicaciones en la ciudad/Byakko, el Tigro Blanco/Grito poderoso/Bestias de Byakko/Enfrentamiento de Kuwabara/El combate de Kuwabara/Determinación de Kuwabara/Rabia de Byakko/Tremendo enfado/Desventaja y absorción*

*Combate pasado/Tenso enfrentamiento/Caída de Kuwabara/Intenciones de Kuwabara/Ciudad en problemas/Regreso de Byakko/Sala infernal de Byakko/Decisión de Kuwabara/Terreno peligroso/El poder del rugido/Ataques y heridas/Hándicap de Kuwabara/La victoria de Kuwabara*

### **Comentarios al episodio 21: [Yusuke's Sacrifice]**

En este episodio que cierra el arco argumental de *Yuusuke* contra las *Cuatro Bestias Demoníacas* escuchamos muchas similitudes en la banda sonora con los capítulos

anteriores. La banda sonora se utiliza en este episodio para la representación y acompañamiento de las escenas de pelea, combate, tensión, enfrentamientos, etc., para lo que se utiliza tanto una repetición temática de los temas de tensión-acción escuchados como algunos temas nuevos. En contraposición, escuchamos dos temas felices y alegres también escuchados con anterioridad que representan los momentos felices del episodio como la victoria de *Yuusuke* y su reencuentro con *Keiko* en el mundo humano. De esta manera la instrumentación y sonoridad de la banda sonora sigue siendo igual, predominada por la sonoridad electrónica y ambiental del sintetizador (incluso en las piezas alegres) con el uso de otros instrumentos puntuales como el piano. Otros de los recursos comunes son: los apuntes musicales breves con funcionalidad informativa y la utilización de los mismos temas en los resúmenes y títulos de los episodios. Continuamos viendo por tanto cómo la banda sonora de este episodio 21 sigue siendo similar a los anteriores analizados, guardando la sensación de conjunto y dando unidad musical-visual a la serie.

*Pasado combate/Dobles de Suzaku-sama/Huida de Keiko y Botan/Humanos poseídos/Amenaza de Yuusuke/Enfrentamiento con los monstruos/Rabia de Suzaku/Recuperación de Suzaku/El ataque de Suzaku/Antenas rotas, el último ataque/Despertar de Yuusuke/Victoria a costa de la vida/Bromas pesadas y finales felices*

#### **Comentarios al episodio 44:** [*Yuusuke's Final Test*]

En este episodio alejado de los anteriores analizados vemos muchas similitudes y parecidos en lo referente a la utilización y funcionalidad de la banda sonora. Se suceden diferentes escenas y momentos relacionados con la tensión, enfrentamientos, combates, peleas, torneos, etc.; por lo que la música sigue utilizándose para la representación de estos elementos usando los temas de tensión y combates escuchados desde los primeros episodios, como por ejemplo el tema de tensión del análisis 4 u otros temas de combates y enfrentamientos. Otra de las características de este episodio es que se producen diferentes momentos sentimentales e íntimos entre *Yuusuke* y su maestra *Genkai*, para los cuales se utilizan dos de los temas emocionales y sentimentales escuchados en los primeros episodios caracterizados por el piano. Otros elementos comunes que seguimos escuchando son: la música acompañando las localizaciones, música ambiental y oscura representando lo demoníaco, la utilización de la misma música en los resúmenes y títulos, algunos momentos de música sincronizada, y una sonoridad e instrumentación fundamentalmente electrónica con instrumentos como el sintetizador. Así, la banda sonora justifica en todo momento su funcionalidad común con las nuevas tramas de combates, presentando funcionalidades pronominales con los diferentes momentos y cambiando a los temas emocionales conforme los requerimientos de la trama. Por lo tanto, la banda sonora otorga sensación de unidad y conjunto en el ámbito general de la serie, ya que se mantienen gran cantidad de los elementos desde los primeros capítulos y una repetición temática abundante.

*Recuerdo del torneo/La última prueba de la maestra/Recuerdos con la maestra/Maestría de la maestra/Intuiciones enemigas/Táctica desgarradora/Torneo demoníaco/Estadio de la oscuridad, equipos semifinalistas/Entrada de contrincantes/Comienzo de las semifinales/Hiei vs Makintaro/Victoria aplastante/Hiei vencedor y dolor infinito*

#### **Comentarios al episodio 54:** [*The Beginning of the End*]

En el plano musical de este episodio alejado de los anteriores encontramos muchas similitudes con la banda sonora de, por ejemplo, el episodio 44. La música se utiliza principalmente en la representación y acompañamiento de la mayoría de las escenas

relacionadas con el comienzo de las batallas, combates, contrincantes, combatientes, etc. Para el acompañamiento de estas escenas escuchamos una amplia repetición temática de todos los temas de tensión y combates escuchados en los episodios anteriores, destacando la audición del tema de tensión del análisis 4. En contraposición a esta música tensa y de combate escuchamos dos temas cómicos y entretenidos en escenas más divertidas que contribuyen a rebajar la tensión acumulada, similar a lo que ocurría en series como *Dragon Ball Z*. Escuchamos también uno de los temas emocionales del piano de los primeros episodios expresando los sentimientos en el recuerdo de la maestra fallecida. En toda esta repetición temática se sigue produciendo por tanto una sonoridad e instrumentación principalmente electrónica con instrumentos como el sintetizador. Otros elementos comunes son: algunos apuntes musicales breves y la audición de los mismos temas en los resúmenes de episodios y títulos de los mismos. Así, en este episodio seguimos comprobando los elementos comunes mayoritarios en el plano musical de la serie.

*Trágicos recuerdos/El poder de Yuusuke/Regreso imposible/El día de la final/El nuevo componente/La entrada del equipo/Equipo Taguro/Miradas enfrentadas/Antiguos conocidos/Bien jugado/El quinto de Toguro/El quinto de Urameshi/Combatientes reunidos*

#### **Comentarios al episodio 64: [Final Battle]**

En la banda sonora de este episodio vemos tanto elementos comunes a todo lo anterior como ciertas diferencias que se adaptan a otras características narrativas-emocionales también vistas y analizadas de forma puntual. La utilización de la banda sonora vuelve a ser más variada, acompañando tanto las escenas de tensión y combate como algunas escenas emocionales y heroicas, así como otras escenas felices y alegres. Los temas relacionados con la tensión y combates de este episodio continúan siendo los mismos. Al igual sucede con el momento emocional importante, donde suena la repetición temática del tema emocional del análisis 2, acompañando un crecimiento emocional y personal del protagonista *Yuusuke*. Por lo tanto, este tema sigue siendo uno de los temas centrales y pronominales más relevantes de la banda sonora. Escuchamos también un tema heroico, emocional y épico que habíamos visto en otros momentos triunfales de *Yuusuke* en episodios anteriores, así como otro de los temas rítmicos y atractivos. Otro de los temas felices escuchados anteriormente vuelve a sonar en este episodio en la victoria final de *Yuusuke*. Así, en esta amplia repetición temática se sigue justificando la funcionalidad y utilización común de la banda sonora en toda la serie, destacando en este episodio los momentos emocionales, heroicos y victoriosos. Esto hace que se sigan presentando otros elementos comunes como: los mismos temas en los resúmenes y títulos de capítulo; la utilización de apuntes musicales breves; la música ambiental; la representación de la muerte mediante el bombo; y la predominancia de instrumentos electrónicos como la batería o los solos dramáticos de la guitarra eléctrica.

*Recuerdos peligrosos/La muerte de Kuwabara/Desesperación de Yuusuke/Los escalofríos de Toguro/El levantar de Yuusuke/Deseos de Yuusuke/Determinación/Dureza de Toguro/Máximo poder/Equivocaciones/El último Rei-Gun/Fuerza suficiente/La victoria de Yuusuke*

#### **Comentarios al episodio 86: [Yusuke's Hard Battle]**

En la banda sonora de este episodio alejado de los anteriores escuchamos tanto elementos comunes a todo lo analizado como nuevos elementos que dan originalidad, dinamismo, variedad y versatilidad a la banda sonora. Entre los elementos comunes está la

funcionalidad y utilización, ya que la música se sigue utilizando para los propósitos mayoritarios de representación de combates, peleas, tensión, enfrentamientos, presentación de villanos, llegada de personajes, ataques, transformaciones, diferentes acciones, etc. No obstante, los elementos novedosos los encontramos en que estos temas y piezas musicales son nuevos, no escuchados anteriormente y produciéndose por tanto una escasa repetición temática. Estos temas nuevos mayoritarios siguen siendo no obstante electrónicos y con sonoridades muy similares a lo anterior escuchado. Así, aun otorgando originalidad y versatilidad por los temas nuevos, se mantiene una generalización y conjunto en la totalidad de la música mediante la utilización de un estilo en común. Se siguen produciendo por tanto recursos similares como la imitación de las sonoridades orquestales y dramáticas mediante esta música electrónica y la audición de temas rítmicos, precipitados o atractivos en los que se utilizan fundamentalmente sintetizadores. Otro de los elementos distintos es la utilización de otro tema rock en los resúmenes de los capítulos, lo que no ocurre con el apunte breve de los títulos de episodios, que sigue siendo el mismo. Vemos entonces cómo, aun con la funcionalidad y sonoridad siendo las mismas, se otorga cierta originalidad y dinamismo a la totalidad de la banda sonora. Así, se mantiene la sensación de conjunto y pertenencia de la banda sonora a la vez que se evita la monotonía de la música. Como decíamos al principio del análisis, al ser una serie con gran número de episodios los elementos musicales y funcionales se ven variados conforme a la aparición de nuevos elementos narrativos y argumentales.

*Recuerdos de los sucesos/Poderoso contrincante/Mirada amenazante/Ataques recibidos/Agotamiento del tiempo/Amigos preocupados/Diferencia abismal/Contraataque de Yuusuke/Ataque engañoso/La táctica de Yuusuke/Arma escondida, villano enfadado/Kazaya el asesino/Impotencia/Llegada de Koenma*

### **Comentarios al episodio 95: [Yusuke's Destiny]**

En este episodio nos encontramos con que la banda sonora vuelve a ser similar a los tres primeros episodios analizados, alternándose de forma variada diferentes temas y escenas de tensión, comicidad, alegría, entretenimiento, preocupación, conversaciones, peleas o momentos emocionales. No obstante, a pesar de esta variedad se mantiene cierto tono oscuro y tenso debido a los elementos argumentales. Así, vemos una banda sonora que continúa adaptándose a los diferentes arcos y momentos argumentales, aconteciéndose en este capítulo escenas de transición y desarrollo temático mediante conversaciones o viajes, sin apenas peleas o enfrentamientos. El parecido con los primeros episodios se justifica también en la repetición temática, ya que escuchamos tanto el tema tranquilo del análisis 3 como el tema cómico-feliz del análisis 1. Estos temas continúan justificando sus funciones pronominales ya que suenan en escenas similares de tranquilidad, felicidad o comicidad. La repetición temática también la vemos en otros temas de tensión o ambientales, como por ejemplo en la presentación de *Sato Kuroko* o las dudas de *Yuusuke*. Escuchamos además algunos temas nuevos, como el tema fraseológico que representa las emociones y pensamientos de *Keiko* en una escena en la que piensa en *Yuusuke*. Entre esta variedad escuchamos otro tema rítmico representativo de la acción de combate y otro tema electrónico del piano en el estilo de los años 80 visto en otras series. Otros de los elementos de estos episodios son: la utilización de algunos apuntes breves, la presentación de localizaciones o la utilización de música diegética. Continuamos viendo entonces una banda sonora común con toda la serie, presentando tanto elementos generales y frecuentes

como elementos novedosos conforme a los requerimientos temáticos y narrativos. Además, se sigue manteniendo un estilo y sonoridad similar predominada por lo electrónico y los sonidos sintetizados.

*Banda de motoristas/Conversaciones con Koenma (D)/Recuerdos enfadados/Dudas de Yuusuke/Comprensión de la maestra/Pensamientos de Keiko/Cuidado con los perros/Gemelos guardianes/Combate a los niños/La primera detective espiritual/Presentación en la casa/Ordenes peligrosas/Familia peculiar/Familia de borrachos/Recuerdos de Kuroko, futuro peligroso/Mensajeros del destino*

### **Comentarios al episodio 109: [The Fight Between Hiei and Mukuro]**

En este episodio se vuelven a desarrollar principalmente escenas de peleas, combates, enfrentamientos, ataques, poderes, etc., por lo que la banda sonora vuelve a ser principalmente representativa de todos estos elementos relacionados con el combate. No obstante, la representación de todos estos elementos se envuelve de un tono místico y espiritual que es potenciado por la continua utilización de la música electrónica y los sintetizadores. Estas sonoridades creadas recuerdan a películas de acción americanas de los años 80 y 90. Por lo tanto el sintetizador y la música electrónica continúan siendo importantes y representando elementos de acción, tragedia, dramatismo, tensión o momentos de música ambiental. Entre otros elementos comunes están algunos momentos de sincronía música-imagen, la repetición de algunos temas de tensión, y el mismo apunte en los títulos e intermedio de los episodios. Encontramos también algunos elementos nuevos como la utilización de otro tema en el resumen del capítulo, otros temas electrónicos nuevos y un tema emocional en el piano que acompaña la derrota de *Hiei* y el momento íntimo que tiene con su contrincante *Mukuro* al liberarlo de sus ataduras. La banda sonora sigue presentando entonces los estándares comunes del resto de episodios analizados.

*Recuerdos de las derrotas/Hiei vs Mukuro/Enfrentamiento/La tragedia de Mukuro/Frialdad y odio/La libertad de la lucha/Hiei en problemas/Combate cuerpo a cuerpo/Corte del espacio/Poder secreto de Hiei/Llamas oscuras/La derrota de Hiei/Sentimientos fraternales*

### **Comentarios al episodio 112: [Forever! Yu Yu Hakusho]**

En la banda sonora de este episodio final de *Yu Yu Hakusho* escuchamos varias diferencias con respecto a los anteriores episodios, las cuales se adaptan a los elementos temáticos y argumentales del final de la serie. Los combates, complicaciones, misiones y problemas han concluido definitivamente. En este episodio se suceden diferentes escenas de conclusión de personajes mediante momentos pacíficos de conversaciones, viajes, reuniones o paseos, otorgando cierto carácter melancólico, vacío y triste al final de la serie. Estos tres sentimientos se justifican en parte por la escasez de la música, en apenas ocho escenas. Esta escasa utilización de la banda sonora refuerza esa sensación de vacío y cierta tristeza hacia el final de la trama. No obstante, las escenas en las que se escucha música son también relevantes. Esto es así ya que se utiliza principalmente música emocional y fraseológica que representa el final feliz, pacífico y alegre. En esta música emocional se produce una importante repetición temática, ya que escuchamos las melodías del episodio 1, un tema emocional del silbido electrónico, el tema feliz del análisis 3 u otro de los temas emocionales del piano escuchados. Se produce así también un cierre musical en la banda sonora representando la felicidad y alegría del final mediante las mismas piezas alegres del principio de la serie. La repetición temática también se ve en uno de los temas cómicos escuchados en los primeros capítulos y que

aquí sigue simbolizando ese final feliz. En este cierre de la banda sonora y debido a la repetición temática se sigue produciendo por tanto una sonoridad y estilo similar, marcado por los instrumentos electrónicos como el sintetizador u otros instrumentos puntuales como la guitarra eléctrica o la guitarra acústica en uno de los últimos temas emocionales. Por último, se produce uno de los recursos musicales exclusivos del anime, donde la última escena y final de la serie, en este caso el regreso definitivo de *Yuusuke*, se acompaña con una *Insert Song*, en concreto el tema y canción del *Opening*. Así, la música apoya a cerrar un final cíclico en donde la serie finaliza con la misma felicidad del principio, la música funciona entonces como un nexo de unión entre esa sensación de principio y final. Por lo tanto, hemos ido viendo a lo largo de estos episodios una banda sonora cambiante y variada conforme a los diferentes componentes argumentales pero que mantiene elementos y recursos comunes que dotan de unidad y conjunto a la banda sonora en su unión con la imagen, siendo necesaria en algunos momentos para la comprensión de la serie y la identificación de la misma.

*Hiei el alienígena/Fuerza de Mukuro/Mukuro liberada/A la espera de Yuusuke/Peticiones tras la muerte/Montaña pacífica, recuerdos de la historia/Soledad de Keiko/La vuelta de Yuusuke (IS, OP)*

## NINJA SCROLL (1993)

JUBEI NINPUCHO

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Película
- Producción: Haruo Sai, Masaki Sawanobori y Shigeaki Komatsu. *Madhouse, Animate Film, JVC, MOVIC* y *TOHO*
- Dirección: Yoshiaki Kawajiri
- Guion: Yoshiaki Kawajiri
- Compositor: Kaoru Wada
- Año de producción: 1993
- Duración: 94 minutos (1 hora y 34 minutos)
- Género: Acción, drama, horror, magia, gore, histórico, ninja.

## 2. Argumento:

- *Jubei* es un noble mercenario errante, pero cuando un encuentro casual le lleva a salvar a una joven ninja de ser violada, se hace enemigo de un grupo de humanos demoniacos. *Jubei* y la mujer toman caminos separados, pero un espía del gobierno fuerza a *Jubei* a unirse de nuevo con ella e investigar la misteriosa muerte de un pueblo entero. La investigación revela una conspiración que involucra a los demonios y un hombre del pasado de *Jubei* que se suponía muerto. Conforme se acercan a la verdad los demonios también se acercan a ellos y pronto *Jubei* se encuentra en una lucha a muerte contra varios oponentes con una fuerza inhumana.

## 3. Tabla de pistas musicales:

- |                                     |                                    |                                   |
|-------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|
| - 1. El mercenario                  | 17. Demoniacos                     | 33. Órdenes de <i>Genma</i>       |
| - 2. Pueblo enfermo                 | 18. Mujer venenosa                 | 34. La ayuda de <i>Kageru</i>     |
| - 3. <i>Kageru</i> la ninja         | 19. Pueblo envenenado              | 35. Cargamento de mercancía       |
| - 4. Emboscada (TV)                 | 20. Plaga de abejas                | 36. Rodeados (TV)                 |
| - 5. Rabia demoníaca (TV)           | 21. Hombre abeja (TV)              | 37. Traicionada                   |
| - 6. Huida del monstruo             | 22. Lucha submarina                | 38. Rabia de <i>Jubei</i>         |
| - 7. Viejo misterioso               | 23. Posibles verdades              | 39. Combate eléctrico (TV)        |
| - 8. Desesperación de <i>Kageru</i> | 24. Demonio salvador               | 40. Sentimientos de <i>Kageru</i> |
| - 9. Gigante de piedra (TV)         | 25. Poder luminoso                 | 41. Venganza de <i>Jubei</i>      |
| - 10. Combate contra la roca        | 26. Relaciones complicadas         | 42. Combate en el barco           |
| - 11. Planes de <i>Genma</i> (TV)   | 27. Jefe <i>Koga</i>               | 43. Último enfrentamiento         |
| - 12. Tensión en las termas         | 28. Pensamientos de <i>Kageru</i>  | 44. <i>Genma</i> inmortal (TV)    |
| - 13. Mujer de las serpientes       | 29. <i>Shogun</i> de las tinieblas | 45. Entierro de oro               |
| - 14. Viejo traicionero             | 30. Guerrero de las sombras        | 46. Oro hundido                   |
| - 15. Recuerdos de <i>Jubei</i>     | 31. Mentiras y verdades            | 47. Mercenario errante            |
| - 16. Sombra tenebrosa              | 32. Combate de sombras             |                                   |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

En el frecuente uso que se hace de la música en esta película, la banda sonora realiza dos funciones principales, una función narrativa y una función representacional o descriptiva. En la primera, la música apoya la narración del argumento mediante el uso de motivos y temas principales que acompañan elementos argumentales importantes: el protagonista *Jubei*, el nacimiento del héroe trágico, los villanos o la revelación de puntos de la trama y la historia. Apoyando las intenciones narrativas, la banda sonora realiza otras funciones secundarias como: la indicativa-temporal –evocando un Japón tradicional–, la local-referencia –situando al espectador también en la localización japonesa, – y una función informativa –llamando la atención del espectador sobre elementos visuales y narrativos como personajes o puntos de la historia principal, utilizando para ello en algunas



ocasiones apuntes musicales breves. En el plano representacional la banda sonora es la encargada de realizar una ambientación oscura, tensa, apagada, con elementos de miedo, horror, gore, etc. Prácticamente casi la totalidad de la banda sonora es representativa de tensión, misterio, miedo, peligro, misticismo, de lo demoníaco, etc., indicando así una trama seria, madura y compleja. Escuchamos muy pocos momentos de música más tranquila, brillante, representativa de emociones o romántica, casualmente la que acompaña al personaje de *Kageru*. Con este cambio musical se indica un personaje complejo y dramático, con una historia trágica y anticipando de alguna manera el triste final que sufre este personaje. Tras estas funciones principales la música desarrolla otras funciones relevantes como la representación de la acción, combates y peleas, las cuales son muy numerosas en esta película. También vemos otras funciones en la música como la figuración de elementos visuales, algunos paralelismo y momentos de sincronía música-imagen, la representación de localizaciones y la estructuración de las escenas. En resumen, estamos ante una banda sonora que en el género del anime representa cambios significativos con respecto a las series de los 90, asemejándose más a películas complejas de los 80 como *Beautiful Dreamer* (1984) o *Tenshin no Tamago* (1985). La música se utiliza principalmente para el apoyo narrativo y la ambientación de una trama tensa de fantasía oscura y demoníaca, dejando las emociones y sentimientos en un segundo plano para personajes y momentos puntuales como los relacionados con *Kageru*, y dando más importancia a la acción, la pelea, la venganza y la decadencia del héroe o del ser humano.

### **Análisis general de la banda sonora**

Esta banda sonora es relevante en lo referente al cambio instrumental y sonoro. Se produce una conjunción de la orquesta occidental (en la que se utilizan todos los instrumentos) con la instrumentación tradicional japonesa, caracterizada por el *shamisen*, el *sakuhachi*, los *daikos*, el *koto*, la *biwa*, el arpa, el gong u otro tipo de percusión japonesa. Esta utilización de la música tradicional supone, aparte de las connotaciones narrativas comentadas, la potenciación de la tensión y el agobio de la imagen. Se utiliza también de forma puntual en esta banda sonora el sintetizador. Vemos así en esta película diferencias sonoras con obras anime contemporáneas de los 90 y anteriores.

Al tener mucha influencia de la música tradicional japonesa, se trata de una banda sonora principalmente rítmica donde destacan los motivos y desarrollos melódicos cortos mediante efectos del metal o apuntes de la música tradicional japonesa. Apenas escuchamos melodías elaboradas o amplias, desarrollándose más los efectos, los motivos, ostinatos, patrones rítmicos-melódicos repetidos, pedales y diferentes ritmos en los instrumentos de percusión japonesa.

Ocurre de forma similar con el plano de la armonía. Al tener influencia de la música tradicional japonesa se desarrollan de forma mayoritaria sonoridades menores, apagadas y muy disonantes. De hecho, los temas principales de *Jubei* y los villanos se forman sobre el tritono. Así, estas disonancias potencian la ambientación de fantasía oscura y demoníaca. La poca utilización de armonías mayores y brillantes se relacionan con los temas tranquilos y sentimentales del personaje de *Kageru*.

**Análisis musivisual de cinco escenas:** Analizamos a continuación cinco escenas que ejemplifiquen lo más relevante de lo comentado anteriormente.

## 1. Escena “Gigante de piedra (TV)”

### Datos generales del bloque:

- Bloque 3.
- Título de la película: *Ninja Scroll*
- Descripción del bloque: El gigante de piedra que quería violar a *Kageru* asalta a *Jubei* por el camino para vengarse, destrozando todo a su paso y comenzando una pelea a muerte contra el mercenario.
- Franja temporal: 00:14:56-00:15:32

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- Aquí la música realiza una principal función pronominal, caracterizando al villano y acompañando su aparición mediante el tema de los villanos que suena junto con los ocho demonios. A la misma vez la música representa el carácter duro, pesado, violento, peligroso y agresivo del villano. Esto sirve también para otorgar dramatismo a la escena y ambientar la trama en lo oscuro, demoniaco, terrorífico, fantástico, tenso y peligroso.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: La melodía comienza tras un golpe en la percusión, desarrollando entonces unos motivos de carácter rítmico-melódico que se repiten a lo largo de la pieza y se transporta a otras armonías. La melodía que se forma no es una melodía como tal, sino una conjunción de los motivos melódico-rítmicos, enfocándose más en la expresión de la dureza, peligro, violencia y agresividad del villano. En la siguiente imagen podemos ver la sucesión completa de los motivos. Los dos últimos compases se tratan de una de las variaciones armónicas del motivo de los villanos que escuchamos en momentos posteriores.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante los motivos de los villanos. Estos motivos se escuchan en numerosas ocasiones con la aparición de los villanos. Por ejemplo, la variación de los dos últimos compases de la siguiente imagen se escucha en una de las apariciones de *Genma*. Al final del análisis se ofrece una lista de todas las apariciones temáticas y sus características, donde podemos ver todas las apariciones de los motivos de los villanos.

MOTIVOS VILLANOS, DIFERENTES INSTRUMENTOS, METAL GRAVE

Modulación armónica en una de sus apariciones

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo lento de 62 pm que se relaciona con la pesadez y enormidad del villano. La percusión que escuchamos en la pieza apoya dicha pesadez y dureza del villano. Las figuraciones irregulares de tresillos de negra contribuyen a expresar las características tensas, peligrosas y anormales o demoniacas de los villanos.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza de forma sincronizada con un cambio de plano, posteriormente algunos movimientos de la imagen y personajes como puñetazos o los movimientos de la espada coinciden casualmente con el desarrollo de la música y los motivos melódicos.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Triada y séptima
- Análisis armónico musical: Se puede interpretar una especie de Do menor. No obstante, no se establece un tono fijo, siendo más importante la sonoridad apagada, tensa, disonante y oscura que expresa las características de la trama y la escena.
- Análisis armónico visual: Esta inestabilidad armónica en la que prima la disonancia y la sonoridad apagada se relaciona con la ambientación oscura-demoniaca de la escena-película y con la caracterización concreta del grupo de villanos.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta, con mayor relevancia en todos los metales, tuba, trombón, trompas, trompetas, y las cuerdas. Timbales, bombo y gong.
- Análisis tímbrico-visual: El metal grave se relaciona con el gigante de piedra, mientras que el metal en general se relaciona con los villanos en general. Esta será una instrumentación y sonoridad típica del compositor Kaoru Wada.

#### Códigos formales:

- En este caso no se establece una coincidencia formal, ya que la escena y la música mantienen discursos y formas independientes.

### Conclusiones:

- Vemos en esta escena uno de los recursos típicos que ya hemos visto en otras obras anime, la caracterización de los villanos y la ambientación de la trama mediante un tema concreto. No obstante, destaca la utilización de la orquesta, que empieza a ser más frecuente durante estos años.

### **2. Escena “Pelea de abejas”**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 6.
- Título de la película: *Ninja Scroll*
- Descripción del bloque: *Jubei* y *Kageru* se enfrentan a otro de los ocho componentes del grupo de demonios. En este caso se enfrentan a un hombre abeja que tiene el poder de contralar a las abejas y hacer que ataquen a los protagonistas.
- Franja temporal: 00:39:01-00:40:09

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Se mantiene mayoritariamente en un primer plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la música cumple una función cinemática, subrayando de la acción y apoyando rítmicamente una escena de combate. A la misma vez expresa las sensaciones tensas, nerviosas, peligrosa y duras de la escena. Para esto contribuye ampliamente la propia forma y figuración de la música.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En esta pieza no se desarrolla una melodía como tal, sino que vuelven a aparecer diferentes motivos cortos que se suceden en la duración de la pieza. Estos motivos de las cuerdas, junto con otra multitud de efectos del clarinete, del *shamisen* u otros instrumentos, se desarrollan sobre un patrón u obstinato rítmico-melódico estable y constante durante toda la pieza. Tanto el patrón rítmico como los motivos se suceden en un compás poco usual de 7/4.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata de un tema circunstancia de combate o pelea que solamente escuchamos en esta escena y momento del largometraje. No obstante, escuchamos un tema similar de batalla en momentos

posteriores, minuto 00:47:53, caracterizado por un compás similar de 5/4 y que acompaña mediante el xilófono la lucha submarina de los contrincantes.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Lo más llamativo es el compás de 7/4, un compás poco usual en las bandas sonoras y que junto con las figuraciones y efectos de la pieza expresan el desorden y precipitación de una batalla extraña contra un hombre que controla las abejas. En esta pieza es también muy importante el ritmo marcado por los *daikos* y toda la percusión de la pieza, que en un tempo de más o menos 130 pm otorgan las sensaciones de precipitación, desorden, “locura”, rareza nerviosismo y tensión.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La música comienza de forma sincronizada con un cambio de plano, posteriormente algunos giros de la imagen se sincronizan con el desarrollo de la música.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Tríada, séptima y disonantes
- Análisis armónico musical: Ocurre algo similar al análisis 1, ya que no se establece un centro tonal fijo, sino una sonoridad semejante a Do menor con disonancias y alteraciones accidentales.
- Análisis armónico visual: La inestabilidad armónica con disonancias y una sonoridad apagada contribuye a la potenciación de la ambientación oscura y la precipitación, desorden, nerviosismo tensión y peligro de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta, con importancia en los metales, fagot, clarinete, *daikos*, gong, cuerdas, *shamisen* y trompa.
- Análisis tímbrico-visual: Los metales se relacionan con la acción de batalla y los villanos.

#### Códigos formales:

- En este caso no se produce coincidencia formal, ya que la música y la escena mantienen estructuras independientes y solo coinciden en el tempo.

### Conclusiones:

- Vemos en esta escena una banda sonora que acompaña las escenas de batalla y combate, caracterizándose por la conjunción sonora de la orquesta occidental y los instrumentos japoneses. Esta utilización en la batalla es semejante a otras obras anime. No obstante, en las batallas de otros animes se expresaba cierta atracción y entretenimiento, no como en esta escena que se expresa tensión, dureza, cierto miedo, horror, dramatismo, desorden, precipitación, peligro, sin crear en ningún momento atracción.

### **3. Escena “Rabia de Jubei”**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 10.
- Título de la película: *Ninja Scroll*
- Descripción del bloque: *Jubei* se pone furioso porque han atacado y apuñalado a *Kageru* por la espalda. Con esa rabia *Jubei* se enfrenta en solitario al ejército de los malvados, provocando una carnicería.
- Franja temporal: 01:09:51-01:11:04

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, banda sonora y voces de personajes.
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música realiza varias funciones relevantes. Realiza una función prosopopéyica-caracterizadora al representar la locura, enfado, rabia, violencia y agresividad de *Jubei*. Realiza una función cinematográfica subrayando la acción de combate. Y realiza además una figuración local-referencial e indicativa-temporal de Japón y los samuráis mediante la utilización importante de instrumentos como el *shamisen* y el *sakuhachi*.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: No se desarrolla ningún tipo de melodía. Semejante a la música de batalla anterior, se sucede un patrón rítmico constante de las cuerdas, el trombón y los *daikos* sobre el que se suceden efectos y motivos del *sakuhachi* y del *shamisen*.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante un tema de batalla que escuchamos posteriormente en otro momento de combate.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un compás de 4/4 en un tempo de más o menos 130 pm que se relaciona con la rabia y precipitación de *Jubei* en el combate. Vuelve a ser importante la percusión marcando ampliamente el ritmo y potenciando las sensaciones de la escena.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente en un cambio de plano tras un acorde musical que coincide con un travelling de la cámara, posteriormente algunos giros de la imagen y movimientos del personaje coinciden con el ritmo y desarrollo de la música.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, mezcla con tradicional japonesa
- Tipos de acordes: Disonantes y triada
- Análisis armónico musical: La armonía se mantiene estable en el patrón rítmico con la sonoridad oscura y menor. Los efectos de los instrumentos japoneses realizan su armonía particular.
- Análisis armónico visual: La conjunción y particularidad armónica potencia la dureza, rabia, tragedia y desesperación de *Jubei* y la acción que comete.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas, trombón, tuba, *daikos*, *shamisen* y *sakuhachi*.
- Análisis tímbrico-visual: Los instrumentos tradicionales japoneses se relacionan con la acción samurái de *Jubei*.

Códigos formales:

- En este caso tampoco se establece conjunción formal-estructural entre la música y la escena.

Conclusiones:

- Vemos otra escena de combate donde la banda sonora es relevante por su utilización de la música e instrumentos tradicionales japoneses simbolizando la representación ninja-samurái de la trama. Además, se sigue con un ambientación oscura y tensa, sin crear atracción al combate mediante la música. Vemos también la utilización importante de la percusión para dar ritmo y dureza a las escenas de combate.

**4. Escena “Sentimientos de *Kageru*”**

Datos generales del bloque:

- Bloque 11.
- Título de la película: *Ninja Scroll*
- Descripción del bloque: En los últimos instantes y alientos de la vida de *Kageru*, esta le dice a *Jubei* finalmente lo que sentía por él, cómo se ha acabado enamorando y que en la escena anterior quería, sinceramente, acostarse con él.

- Franja temporal: 01:13:25-01:15:25

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes, sonidos de la imagen y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro, Crece desde piano, hasta un segundo plano sonoro, después primer plano sonoro, segundo plano y desaparece.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música realiza una principal función prosopopéyica-descriptiva, expresando las emociones y sentimientos de *Kageru*. Se percibe también una función emocional creando cierta tristeza en el espectador hacia la muerte de *Kageru*. Se produce también cierta simbología y función informativa ya que es únicamente con este personaje con quien escuchamos música más tranquila, emocional, romántica y brillante.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Sin llegar a desarrollarse una melodía elaborada, se suceden diferentes motivos de carácter fraseológico. Estos motivos derivan de la primera melodía del violonchelo, la cual acontece tras una introducción del *shamisen*. En la siguiente imagen vemos los giros melódicos y fraseológicos del violonchelo de donde derivan los siguientes motivos fraseológicos de la pieza.

INTRODUCCIÓN CON ELEMENTOS DE LA MÚSICA TRADICIONAL JAPONESA

MELODÍA DEL CHELO

DESARROLLO DE LA PIEZA CON GIROS MELÓDICOS DERIVADOS DE LA MELODÍA DEL CHELO

Motivos interpretados por las cuerdas de la orquesta

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante el tema de *Kageru* y sus emociones. Hemos escuchado insinuaciones del mismo tema anteriormente, cuando *Kageru* se ofrece a acostarse con *Jubei* para salvarlo, en el minuto 01:04:29-01:06:16

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo lento de 60 pm que se relaciona con el poco movimiento de la imagen, los sentimientos de *Kageru* y la muerte de esta.



- Tipo de sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: Se producen muchos puntos de sincronía que se interpretan desde un análisis formal y estructural.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Conjunción de la música tonal y la música tradicional japonesa.
- Tipos de acordes: Tríada y séptima
- Análisis armónico musical: Tonalidad y sonoridad Mayor entre las tonalidades de SibM y MibM con influencia modal, manteniéndose estable durante toda la duración de la pieza.
- Análisis armónico visual: La armonía mayor, brillante y tranquila se relaciona con el personaje de *Kageru* y sus sentimientos. Es con el único personaje con el que escuchamos esta música, por lo que tiene también cierto valor narrativo de expresión de un personaje emocional, complejo, trágico y con un final dramático.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas, *shamisen*, violonchelo, oboe, violines, arpa, xilófono de metal.
- Análisis tímbrico-visual: Esta instrumentación suave potencia la expresión de los sentimientos de *Kageru* y se relaciona con este personaje.

#### Códigos formales:

- En este caso se produce cierta sincronía formal-estructural que potencia el mensaje de la escena y los sentimientos de *Kageru*. La introducción de las cuerdas y el *shamisen* se relaciona con las últimas palabras de *Kageru*, la entrada del violonchelo coincide cuando *Kageru* dice a *Jubei* que quería haberse acostado con él, un posterior acorde emocional y culminante se sincroniza con el beso entre los protagonistas, el crescendo de la música se relaciona con el ascenso de la cámara y el cambio de plano, los últimos momentos de la música se sincronizan con las últimas palabras y muerte de *Kageru*. Caso típico de forma cinematográfica.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta película cómo la música emocional se dedica casi exclusivamente al personaje de *Kageru*, acompañando su historia y final trágico. Aquí se contraponen con otras obras anime en las que se hacen mayor uso de la música emocional y fraseológica. No obstante, vemos un recurso común, en donde música e imagen se sincronizan formalmente para potenciar la expresión de las emociones y sentimientos. Sigue primando una instrumentación orquestal en conjunción con instrumentos tradicionales japoneses.

### **5. Escena “Último enfrentamiento (TJ)”**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 12.
- Título de la película: *Ninja Scroll*

- Descripción del bloque: *Jubei*, que va a vengar a *Kageru*, se enfrenta contra el líder de los demonios, *Genma*, que resulta ser un hombre resucitado al que *Jubei* había matado años atrás.
- Franja temporal: 01:19:41-01:21:00

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, banda sonora y voces de personajes
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Música extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música en esta escena representa el nacimiento del héroe *Jubei*, que vengará a *Kageru* y derrotará a los enemigos. Se crean por lo tanto funciones prosopopéyicas descriptivas y funciones emocionales de sentimientos épicos y heroicos. A la misma vez se sigue expresando una trama y ambientación oscura.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En este caso no se desarrolla una melodía, sino que, sobre otro patrón de las cuerdas, *daikos* y trombón se desarrollan dos llamadas de la trompa de carácter rítmico-fraseológico que representan el nacimiento y llegada del héroe. El primer intervalo de la llamada de la trompa, en vez de ser la quinta del héroe, se produce un tritono, indicando que no se trata de un héroe al uso sino un héroe trágico y dramático que matará cruelmente a sus enemigos, una especie de antihéroe. En la siguiente imagen vemos la llamada de la trompa en su tonalidad transportada y con la indicación de las notas reales.

TRANSPORTADO  
(ABAJO NOTAS REALES)

LA MIb LA MIb RE LA DO LA

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata del tema y motivo del héroe y protagonista *Jubei*. Donde más lo escuchamos es en esta última parte de la película, no obstante, es el primer motivo escuchado de la banda sonora, en el minuto 00:02:00, acompañando la primera acción de *Jubei* en la trama e indicando su carácter de héroe trágico y protagonista.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Estamos de nuevo ante una pieza que se desarrolla sobre un obstinado rítmico de los *daikos* en un tempo de más o menos 72 pm que se relaciona con la llegada y venganza del héroe de la película.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: Muchos cambios de plano y movimientos de la imagen se sincronizan con el desarrollo musical. El más evidente es la primera entrada de la trompa que se sincroniza con un cambio de plano en cuya imagen vemos a *Jubei* al fondo. La pieza concluye sincronizadamente con el choque entre *Jubei* y *Genma*.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Triada y disonantes
- Análisis armónico musical: Las llamadas de la trompa se desarrollan sobre un acorde de La disminuido que representa al héroe trágico.
- Análisis armónico visual: La utilización del tritono en vez de la quinta del héroe indica que no estamos ante un héroe al uso, pudiéndose considerar como un antihéroe que, aunque luce contra los malvados, no tiene reparos en matarlos y destruirlos para cumplir su venganza.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas, *daikos*, bombos, gong, trombón y trompa.
- Análisis tímbrico-visual: La trompa se relaciona con el héroe *Jubei*.

#### Códigos formales:

- No se produce coincidencia formal entre la imagen y la música de esta escena.

#### Conclusiones:

- Vemos una utilización similar de la música en la representación de la llamada del héroe. No obstante, llama la atención la utilización de la disonancia disminuida, típica también de la música tradicional japonesa, y que tiene mucho valor narrativo al indicar que el protagonista es un héroe trágico y poco común. También es relevante la utilización de la trompa como representación de héroe.

#### **Tabla del desarrollo musical en el largometraje:**

[00:02:00] Primera aparición del tema de *Jubei* cuando vence a un trio de villanos. Tritono de la trompa representando al protagonista, un héroe trágico “no al uso”.

[00:02:59] Cuerdas, grave, música trágica, tensa y disonante utilizando también el *shamisen* representando al pueblo muerto y cierto miedo hacia la escena.

[00:05:38] Efectos con la música tradicional japonesa, *sakuhachi*, *shamisen* y *koto* en la primera aparición de *Kageru*. Se establece mediante sincronía música-imagen.

[00:07:15] Efectos del clarinete sincronizados y primera audición del tema de los villanos en el viento metal grave.

- [00:10:56] Variación del tema de los villanos en el clarinete bajo. [00:11:40] Tema de 7/4 de batalla cuando huyen del monstruo. Insinuación de la melodía de dicho tema.
- [00:12:24] Apunte breve con la orquesta y el fagot en la aparición del viejo que será relevante en la trama. Función informativa de la música.
- [00:13:06] *Shamisen* y disonancias en las cuerdas en sentido dramático acompañando el llanto de *Kageru*.
- [00:14:56] Tema de los villanos. Pieza perteneciente al análisis 1.
- [00:15:54] Tensión y combate. Conjunción de instrumentos. Mismo tema y ritmo de la rabia de *Jubei* escuchado al final de la película. Uno de los temas representativo del combate.
- [00:18:25] Variación del tema de los villanos con el fagot. Variación que aparece en la imagen del análisis 1. Audición del oboe potenciando la tensión de la escena.
- [00:20:08] Apunte breve, tensión y miedo en la música con el *shamisen* representando la tensión en la escena de las termas.
- [00:21:06] Momento de sincronía música-imagen. Audición de la trompa representando tensión y miedo.
- [00:21:44] Apunte breve informativo cuando la mujer se transforma en serpiente.
- [00:23:33] *Sakuhachi* y *daikos*, música tradicional japonesa expresando tensión.
- [00:27:32] Escena de los recuerdos de *Jubei*, insinuación y variación del tema de los villanos revelando elementos temáticos como la relación entre *Genma* y *Jubei*. Función anticipativa e ilusoria de la música.
- [00:29:29] Apunte breve en la aparición del villano de las sombras. Repetición de varios apuntes breves.
- [00:31:13] Miedo y misterio en un apunte musical breve acompañando la aparición de las serpientes.
- [00:35:49] Música tradicional japonesa con *shamisen* y *sakuhachi* expresando miedo y tensión hacia la “mujer venenosa”.
- [00:37:57] Miedo y tensión utilizando el mismo tema que en la aparición de *Kageru*. Se utiliza para representar al pueblo enfermo.
- [00:39:01] Audición del tema en 7/4 analizado en el análisis 2.
- [00:40:39] Nueva aparición del tema de los villanos en el viento metal con la aparición del hombre abeja.
- [00:41:50] Tema de la marimba en 5/4 que figura el fondo del lago donde se desarrolla el combate entre *Jubei* y el hombre abeja.
- [00:43:01] Apunte breve expresando miedo en la imagen en la que se ve a *Genma*.
- [00:45:15] Flauta y *shamisen* expresando tensión y acompañando un elemento temático relevante. Trémolos de las cuerdas, tensión y misterio, remarca y anticipa una explosión inminente de la escena. Prepara a la audiencia para un inminente acontecimiento.
- [00:47:54] *Shamisen* y sintetizador acompañando la aparición del nuevo villano.
- [00:49:32] *Sakuhachi* y trémolos acompañando la tensión y el combate con sincronía música-imagen.
- [00:51:27] Insinuación del tema de *Kageru* en una escena en la que comienza a sentir algo por *Jubei*.
- [00:52:59] *Daiko* en el cambio de localización al palacio.
- [00:54:00] Nueva variación e insinuación del tema de *Kageru* que expresa su soledad y tristeza.
- [00:55:17] Tema de acción con el patrón rítmico de *Jubei* en la aparición de los villanos y su ejército anticipando la acción y escena de combate.

- [00:57:05] Tensión en el metal informando sobre el villano de las sombras y la conversación. Se enlaza seguidamente con el combate, patrón rítmico y *sakuhachi* de la rabia de *Jubei*.
- [00:59:20] *Shamisen* expresando tensión y misterio hacia los elementos temáticos que se desvelan.
- [01:01:28] Sintetizador, trompa, tensión sobre la escena y el combate. Repetición del 5/4 de la marimba.
- [01:02:44] Disonancias y dramatismo en la conversación con *Genma*.
- [01:04:29] Mayor desarrollo del tema de *Kageru*, emoción cuando ofrece su cuerpo para salvar a *Jubei*. Cambio a sonoridad trágica del corno inglés cuando *Jubei* la rechaza.
- [01:06:31] Acción con el tema de la rabia de *Jubei* cuando el ejército carga la mercancía. Tensión.
- [01:08:33] Tema de los villanos en la aparición del ejército y se remarca el apuñalamiento a traición de *Kageru*.
- [01:09:18] Dramatismo en la música cuando *Jubei* ve a *Kageru* apuñalada.
- [01:09:51] Tema de la rabia de *Jubei* analizado en el análisis 3.
- [01:11:31] Tensión en el nuevo enfrentamiento.
- [01:13:25] Tema emocional de *Kageru* analizado en el análisis 4.
- [01:15:34] Tema de *Jubei*, audición completa de la llamada de la trompa, nacimiento del héroe vengador.
- [01:18:10] Repetición del tema anterior, únicamente del ritmo y la armonía, sin la audición de la trompa.
- [01:19:41] Tema de *Jubei* analizado en el análisis 5.
- [01:25:27] Tema de los villanos en el levantar de *Genma*, expresión de miedo hacia su inmortalidad.
- [01:24:52] Efectos orquestales cuando se entierra a *Genma* en oro fundido.
- [01:25:42] Tensión hacia la muerte de *Genma* y su hundimiento en el mar.
- [01:26:57] Tema “cómic” del viejo, expresando que se ha acabado con los villanos y con los problemas. Expresión de cierta tranquilidad. Cambio a instrumentos tradicionales japoneses que remarcan la marcha errante de *Jubei* y el final de la película.

*RUROUNI KENSHIN* (1996)*RUROUNI KENSHIN: MEIJI KENKAKU ROMANTAN*

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 95
- Episodios analizados: Primeros y varios del arco de *Kyoto* (Ep.27-62).
- Producción: Akio Wakana, Hiroshi Hasegawa, Koji Kaneda y Mitsuhisa Hida. *Aniplex, FTN, Shuehisa, SME Visual Works, Gallop y Studio Deen.*
- Dirección: Kazuhiro Furuhashi
- Guion: Varios por episodio
- Obra original: Manga de Nobuhiro Watsuki
- Compositor: Noriyuki Asakura
- Año de producción: 1996 (Emitido hasta 1998)
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Acción, comedia, drama, conspiración, histórico, artes marciales, filosofía, política, samurái, manejo de la espada

## 2. Argumento:

- *Himura Kenshin* es un vagamundo con un oscuro pasado y una disposición luminosa. No un *ronin* sino un *rurouni*, él nunca fue un *samurái*, sino un asesino de entre los más talentosos y habilidosos en la *Restauración Meiji*, quien en el punto de inflexión de la guerra simplemente se alejó. Sus viajes le llevan a *Tokyo* en el año 11 de la era *Meiji*, donde se hace amigo de una profesora de *Kendo*, un ex ladrón, un luchador y un médico, todos con sus propios secretos. Todos juntos luchan contra los enemigos que surgen del oscuro pasado del que *Kenshin* no puede escapar.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas de los 3 primeros episodios

- |  |                                    |                                      |
|--|------------------------------------|--------------------------------------|
| - Ep.1                                 | 13. <i>Himura Kenshin</i>          | Ep.3                                 |
| - 1. <i>Battousai</i>                  | 14. Nuevo huésped                  | 25. Escuela <i>Kamiya</i>            |
| - 2. Legendario asesino                | Ep.2                               | 26. Impaciencia de <i>Yahiko</i>     |
| - 3. Huida                             | 15. Estancia pacífica              | 27. Recuerdos del combate            |
| - 4. Mañana pacífica                   | 16. Comida invitada                | 28. <i>Kenshin</i> al rescate (TP)   |
| - 5. Bienvenido                        | 17. Rabia del ladrón               | 29. <i>Kaoru</i> al rescate          |
| - 6. Discípulos huidos                 | 18. Apuestas obligadas             | 30. Ataque del <i>Rurouni</i>        |
| - 7. Disculpa de <i>Kaoru</i> (TP)     | 19. Ataque de <i>Kaoru</i>         | 31. <i>Hitten Mitsurugi</i>          |
| - 8. Dureza del asesino                | 20. Amenaza peligrosa              | 32. <i>Yamagata</i> , jefe imperial  |
| - 9. Identidad descubierta             | 21. Llegada de <i>Kenshin</i> (TP) | 33. Filosofía de <i>Kenshin</i> (TP) |
| - 10. Verdad del espadachín (TP)       | 22. Mirada de asesino (TP)         | 34. Espada protectora                |
| - 11. Combate del <i>Rurouni</i>       | 23. Frustración de <i>Yahiko</i>   | 35. Estudiante decidido              |
| - 12. Disculpa del <i>Rurouni</i> (TP) | 24. El nuevo discípulo             |                                      |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

En estos tres primeros episodios nos encontramos una banda sonora que se amolda a los estándares de la época tanto en el número de piezas como sus funcionalidades y recursos. No obstante, encontramos cierta disparidad y desigualdad en la banda sonora. Uno de estos elementos más dispares es que se produce alternancia entre piezas puramente rock o puramente electrónicas con piezas orquestales, con instrumentación tradicional japonesa u otros instrumentos como saxofón (jazz) o guitarra acústica. Esto crea un carácter de cierta experimentación musical que en algunas ocasiones puede no causar empatía con el conjunto de la serie debido a la diversidad musical. Esta experimentación la vemos también en otra serie de 1996 y que podríamos considerar mejor desarrollada como es *The Vision of Escaflowne*. A pesar de esto, los recursos comunes a la época que

apreciamos en la banda sonora son: un tema principal (y su variación) en función pronominal que suena en varios momentos relevantes de los capítulos; la utilización de temas rock atractivos, épicos y heroicos en escenas de acción y combates de espadas; la presentación de personajes; funciones locales-referenciales e indicativas-temporales (situando en el periodo histórico concreto en el que se desarrolla la historia, la *Era Meiji*); expresión de emociones, estados de ánimo y pensamientos; representación de pensamientos filosóficos (pero no tan extremo como en otras obras como *Evangelion* o *Ghost in the Shell*); temas pronominales de situaciones concretas (como las llegadas de *Kenshin*); y una repetición temática en situaciones y momentos similares de los episodios. Otros recursos comunes que encontramos son: igualdades estructurales entre las escenas y piezas musicales; momentos de sincronía; música en un sentido cómico/divertido; y la utilización de diferentes apuntes breves (por ejemplo, en los apuntes breves de los títulos se utiliza los motivos del tema principal). Uno de los puntos llamativos de la banda sonora es que en algunas ocasiones presenta cierto aire *western* (al igual que en las imágenes) con instrumentos y formas comunes a este género, como por ejemplo las apariciones de *Kenshin* acompañado con una guitarra acústica y un *Sakuhachi*. Otros de los puntos que también llaman la atención es que en algunas secuencias y escenas largas no se escucha música, lo que crea una tensión buscada para la trama. En conclusión, encontramos una banda sonora que se amolda a los estándares de la época y que presenta ciertos cambios, pero estos no son tan representativos como los de *Evangelion* o *Ghost in the Shell*.

### **Análisis general de la banda sonora**

Uno de los puntos más particulares de la banda sonora es su diversidad instrumental y sonora. Presenta una orquesta de cuerdas para momentos argumentales o filosóficos importantes; agrupaciones orquestales completas; agrupaciones rock/jazz (con saxofón, guitarras eléctricas, acústicas, órganos eléctricos, bajos y baterías) para momentos de acción y combate; música electrónica y sintetizadores para momentos de transición y tensión; instrumentos tradicionales japoneses como el *sakuhachi* representando al protagonista *Himura Kenshin*; y algunos momentos de música ambiental con importancia en la sonoridad. También apreciamos de manera presente percusión tradicional japonesa.

Debido a esta variedad encontramos también alternancia entre melodías rítmicas, melodías fraseológicas, piezas altamente rítmicas y atractivas y piezas emocionales con amplias melodías expresivas. Estas melodías se diferencian entre las rítmicas utilizadas para la acción y combate y las fraseológicas para momentos argumentales de la trama relevantes. De forma similar funciona el plano armónico, el cual se alterna entre sonoridades rock/jazz en las piezas de estos estilos y sonoridades clásicas-orquestales o tradicionales japonesas en los momentos en los que se utilizan estos estilos sonoros.

### **Análisis *musivisual* de cinco escenas**

Analizamos a continuación cinco escenas que ejemplifiquen lo más importante de lo comentado anteriormente.

## 1. Escena “Disculpa de *Kaoru* (TP)”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 3.
- Título de la serie: *Rurouni Kenshin*
- Título del capítulo: *The Handsome Swordsman of Legend*
- Descripción del bloque: En mitad de la noche *Kaoru* se dirige hasta donde está el *Rurouni* para disculparse por lo que había pasado anteriormente. No obstante, este último no le contesta, y al abrir la puerta *Kaoru* descubre que se ha marchado. *Kaoru* se siente un poco triste y se arrepiente por no haberle preguntado por su nombre.
- Franja temporal: 12:04-13:15

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, voz de *Kaoru* y sonidos de la imagen
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática. Se produce un paralelismo formal.

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música cumple varias funciones relevantes. Primero, cumple una función pronominal de caracterización de momentos importantes mediante el tema principal. De esta manera se indica que estamos ante una escena importante en donde *Kaoru* comienza a desarrollar sentimientos hacia el protagonista y los cuales tendrán mucho peso a lo largo de la trama. A la misma vez la música caracteriza a *Kenshin* al ser su tema principal e indicando su “presencia” en las emociones y mente de *Kaoru*, ya que en la imagen él no está presente. Otra de las funciones importantes es la prosopopéyica descriptiva expresando y potenciando las emociones y sentimientos de *Kaoru*. Posteriormente este tema principal cumple una función indicativa temporal situando en el periodo histórico real en el que se desarrolla la historia. De forma secundaria la música cumple una función temporal-referencial situando y expresando la noche despejada en la que se desarrolla la escena. Vemos en esta escena la importancia de la música al desarrollar diferentes funciones importantes, siendo un elemento indispensable en diferentes momentos de la serie para la correcta comprensión de la misma.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se desarrolla una melodía fraseológica y expresiva interpretada principalmente por grados conjuntos e intervalos de tercera y cuarta. En la melodía se puede interpretar un motivo



principal en los dos primeros compases, los cuales se desarrollan para crear la melodía completa. Una vez está la melodía desarrollada, esta se repite constantemente repitiendo desde el compás 3 al 5. La melodía acaba para que se desarrolle un puente del violonchelo en sentido melódico-rítmico, el cual se relaciona con lo visual y se considera la coda de esta melodía. En la siguiente imagen podemos ver tanto la melodía que da el tema principal como la posterior coda del violonchelo.

ORQUESTA DE CUERDAS

Repite varias veces  
últimos motivos  
con contrapunto del chelo

VIOLONCHELO, CUERDAS AGUDAS NOTAS LARGAS

Finaliza con  
motivo principal

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: La melodía de las cuerdas desarrollan los motivos y tema principal de la serie. Este tema se escucha en variadas ocasiones de los tres episodios y de formas muy variadas. Por ejemplo, llama la atención su variación para guitarra acústica o guitarra eléctrica y *sakuhachi* en las piezas *Verdad del Espadachín* y *Disculpa del Rurouni* en este mismo episodio. De esta manera estamos ante el tema caracterizador de la serie y del personaje, considerándose el tema central y sonando en los momentos importantes como las piezas *Battousai* (con *sakuhachi*), *La llegada de Kenshin*, *Miradas de Samurai*, y todas las piezas que indiquemos con las siglas TP (Tema principal).

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: En esta escena la pieza se desarrolla en un tempo andante de más o menos 78 pm que se relaciona con la tranquilidad, noche, emoción y ambientación de la escena. Esta variación no contiene elementos rítmicos de percusión.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente cuando *Kaoru* se levanta y decide ir a disculparse con el *Rurouni* (coincide también con un cambio de plano), posteriormente algunos cambios de plano se sincronizan con el desarrollo musical. Se produce otro punto de sincronía relacionado con la igualdad formal.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, influencia música tradicional japonesa
- Tipos de acordes: Tríada y séptima
- Análisis armónico musical: La melodía principal se desarrolla en la tonalidad de La Mayor (la misma tonalidad se aprecia en otras variaciones del tema como las del *sakuhachi*). En la coda del chelo se modula a La menor.
- Análisis armónico visual: La armonía mayor y brillante en las cuerdas potencia las emociones y sentimientos mostrados de *Kaoru*.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta de cuerdas
- Análisis tímbrico-visual: Las cuerdas se relacionan con la tranquilidad de la noche y emoción de *Kaoru*.

Códigos formales:

- La pieza se divide en dos partes, melodía y coda, que se relaciona con las dos partes de la escena. La segunda parte es cuando *Kaoru* ve que el *Rurouni* no está y mira al cielo lamentándose por no haberle preguntado su nombre. Esta parte se relaciona con la coda de chelo. Se produce una coincidencia formal que contribuye a potenciar todos los elementos comentados en el apartado de las funciones.

Conclusiones:

- Al igual que otras series, vemos la importancia del tema principal para comunicar y expresar múltiples elementos narrativos/emocionales en escenas relevantes. Destacamos aquí la diferencia instrumental con otras series en la que se utiliza una orquesta de cuerdas. En este caso, este tema principal es una melodía que desarrolla mayor importancia narrativa y simbólica conforme el avance de la serie. Por ejemplo, en el episodio 3, en la pieza *Filosofía de Kenshin* (19:03), descubrimos que este tema es también expresivo de la filosofía y pensamientos de *Kenshin*, los cuales son utilizar la espada para proteger a los débiles y a los seres queridos, siendo entonces la espada una representación de la responsabilidad y la protección, no del poder y la violencia. Con este elemento se justifica este como un tema principal y necesario en la serie para la expresión de estos elementos.

**2. Escena “*Himura Kenshin*”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 5.
- Título de la serie: *Rurouni Kenshin*
- Título del capítulo: *The Handsome Swordsman of Legend*
- Descripción del bloque: Tras vencer a los enemigos que robaron su nombre y conseguir rescatar a *Kaoru*, el *Rurouni* finalmente revela su identidad, *Himura Kenshin* el *Battousai*. En unos momentos emocionales con *Kaoru*, *Kenshin* decide no vagar más y quedarse a vivir con *Kaoru* en su *dojo*.
- Franja temporal: 20:19-21:07

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Crece conforme la imagen desde un segundo plano a un primer plano sonoro.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original

- Tipo de música: Representativa, ciertos elementos narrativos
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la música cumple una principal función emocional y expresiva, transmitiendo una epicidad íntima y alegría hacia la decisión de *Kenshin* de quedarse con *Kaoru*. A la misma vez se expresa la importancia argumental de esta decisión de *Kenshin* al darle más espacio sonoro a la música. Se cumple además una función pronominal que representa tanto la incorporación de nuevos personajes como las emociones compartidas entre estos y la culminación de ciertos puntos narrativos (en este caso la decisión de *Kenshin*). Esto se justifica al utilizar este mismo tema en una escena con elementos similares y comunes en el episodio 2. La música presenta también una función estructural de la imagen al funcionar de forma paralela y representar todos los elementos de esta.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se desarrolla una melodía fraseológica y expresiva. La pieza se forma mediante una introducción emocional en el piano, tras la cual, una modulación y entrada de una escala orquestal da paso a la melodía emocional y expresiva de la orquesta. Esta melodía orquestal se desarrolla mediante saltos expresivos de cuarta y grados conjuntos. La melodía orquestal de 3 compases se repite hasta que se corta abruptamente por una justificación visual (golpe sin intención de *Kaoru* a *Kenshin*) que causa un efecto cómico. En la siguiente imagen vemos la melodía culminante de la orquesta de dos compases y la indicación de sus contrapuntos.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante otros de los temas centrales de la serie que se repite en varios momentos con escenas y elementos comunes. Se trata del tema pronominal de decisiones y puntos culminantes del argumento, así como de emociones compartidas entre personajes. En el capítulo 2 suena en la pieza *Frustración de Yahiko* (minuto 19:41-20:15) expresando las emociones del nuevo personaje, su unión con el grupo protagonista, y su decisión de hacerse más fuerte para protegerse a el mismo y los demás (decisión y momento narrativo culminante).

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo allegretto de más o menos 95 pm que se relaciona con las emociones de la imagen. La pieza se acompaña con percusión como platos o timbales que no tienen una

función rítmica sino expresiva y potenciadora de los movimientos, crecimientos y clímax musicales.

- Tipo de sincronía: Dura (potenciando las emociones)
- Puntos de sincronía: El piano comienza sincronizadamente en un cambio de plano en el que *Kaoru* se tapa la boca al llamar *Rurouni* al protagonista (esta sincronía potencia el gesto para expresar las emociones de *Kaoru* y darle más emoción a cuando esta le pregunta el nombre al protagonista), la entrada de la orquesta se sincroniza con un movimiento de la cámara en círculo que llega hasta *Kenshin* y su decisión de quedarse, la entrada de la orquesta se sincroniza con este movimiento de plano en el que al final (y culmen) vemos a *Kenshin* y su decisión de quedarse, la pieza se corta abruptamente con el golpe de *Kaoru* creando un efecto cómico.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Triada y séptima
- Análisis armónico musical: Se produce modulación entre piano y orquesta. La orquesta se interpreta en una especie de Re Mayor.
- Análisis armónico visual: La armonía y sonoridad mayor y brillante de la orquesta potencia las emociones y momentos culminantes de la escena y personajes.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Piano, orquesta (cuerdas, oboe, maderas, *sakuhachi*, flautas), timbales, platos
- Análisis tímbrico-visual: La densidad orquestal potencia las emociones alegres y épicas de la escena.

#### Códigos formales:

- En la sincronía rítmica podemos ver que se produce otro paralelismo y sincronía formal marcada por la entrada de la orquesta y la decisión de *Kenshin*. Esta sincronía potencia los elementos narrativos/emocionales para comunicar más adecuadamente e impactar en el espectador.

#### Conclusiones:

- Similar a otras series, vemos la utilización de un tema central y pronominal que se repite en escenas y momentos similares dentro de la serie, con sincronía formal y potenciando los elementos narrativos y emocionales. Destacamos también la utilización del piano (un instrumento ya muy frecuente en el anime de estos años) y la orquesta. Con la utilización de la orquesta la sonoridad se distancia un poco de las sonoridades rock mayoritarias de estos años.

### **3. Escena “Rabia del Ladrón”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 2.
- Título de la serie: *Rurouni Kenshin*

- Título del capítulo: *The Bratty Samurai... Why Don't You Become My Student?*
- Descripción del bloque: El nuevo personaje, *Yahiko*, el cual es un joven ladrón que demuestra honradez y tener corazón, se siente insultado por la compasión y simpatía que le ha demostrado *Kenshin*. Por esto, *Yahiko* le persigue le roba su cartera y se pelea con él.
- Franja temporal: 05:05-06:22

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa, algunos elementos narrativos como presentación de personajes.
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena se cumple una principal función prosopopéyica caracterizadora indicando los pensamientos y comportamientos de *Yahiko* en ese momento. Se expresa su actitud chulesca, violenta y delictiva. De esta manera la música funciona también presentando al personaje. Mediante el estilo rock se potencia una atracción y entretenimiento hacia lo que sucede en las imágenes y otorgando además ritmo a la breve escena de acción que se produce.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una pieza puramente rock caracterizada por un solo melódico-rítmico de la guitarra eléctrica típico de este estilo musical. Tras unos riffs introductorios se desarrolla al solo de la guitarra, el cual se repite y desarrolla hasta el final de la escena. En la siguiente imagen podemos ver la aproximación de la melodía de la guitarra sobre la que el solista realiza florituras y giros típicos del rock/heavy metal.

The image shows two staves of musical notation in G major (one sharp) and 4/4 time. The first staff is labeled 'Introducción Riffs en estilo rock-heavy' and shows a sequence of chords and notes. The second staff is labeled 'Solo de GUITARRA ELÉCTRICA' and shows a melodic line with a triplet of eighth notes. Below the second staff, it says 'Aproximación del solo, la guitarra realiza florituras'. The third staff is labeled 'Repetición y variaciones de la melodía, posteriormente desarrolla el solo en estilo rock' and shows a series of rests, indicating a repeated or varied melodic line.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso esta melodía solo la escuchamos en esta ocasión, aunque los temas rock/heavy atractivos y rítmicos de esta serie se relacionan con las escenas de acción y combate.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo rápido de más o menos 125 pm, con ritmo muy marcado de la batería en el estilo rock/heavy.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente en un cambio de plano en el que vemos a *Yahiko* correr hacia *Kenshin*, posteriormente varios cambios de plano se relacionan con el desarrollo y discurso musical.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Rock
- Tipos de acordes: Acordes de quinta típicos del estilo musical
- Análisis armónico musical: Solo de guitarra desarrollado sobre las tonalidades de La M y Re M.
- Análisis armónico visual: La armonía rock contribuye a crear atracción y entretenimiento hacia diferentes escenas de acción.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Agrupación rock: Guitarras eléctricas, bajos eléctricos y baterías.
- Análisis tímbrico-visual: El rock se relaciona con las escenas de acción.

Códigos formales:

- En ese caso no se produce sincronía formal, ya que la música mantiene su forma independiente de la imagen.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena la variedad musical de la banda sonora que en algunas ocasiones puede ocasionar disparidad en el conjunto. No obstante, se produce un recurso común a la época: la utilización del rock puro para las escenas de acción, asemejándose a series y bandas sonoras como *Yu Yu Yukusho* y *You're Under Arrest*.

**4. Escena “Ataque de *Rurouni*”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 4.
- Título de la serie: *Rurouni Kenshin*
- Título del capítulo: *The Swordsman in Sorrow. The Man That Cuts The Past*
- Descripción del bloque: *Kenshin*, para proteger a los ciudadanos, se enfrenta e un combate de espadas a un grupo de policías que están abusando, aterrorizando y amenazando injustamente a los vecinos.
- Franja temporal: 14:18-15:14

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes, banda sonora y sonidos de la imagen
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La principal función que cumple la música en esta escena es una función cinemática subrayando la acción física y el combate que se produce. Apoyando esto, otorga ritmo a la imagen y expresa emociones y sentimientos heroicos, épicos y atractivos hacia la acción de *Kenshin* de defender a los ciudadanos. Se percibe también cierta función emocional de crear las anteriores emociones en el espectador.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Volvemos a estar ante una pieza en estilo rock duro. Tras una introducción del bajo eléctrico y la batería se desarrolla una melodía ampliamente rítmica en el saxofón, la cual se repite en dos ocasiones. Tras la melodía principal del saxofón se desarrollan solos del sintetizador y guitarra eléctrica en el estilo rock. Tras esto se produce la segunda parte de la pieza en la que suenan las cuerdas realizando motivos tensos que potencian las palabras de *Kenshin* y dan la sensación de espera/alerta al combate. Los giros musicales se relacionan con lo visual. En la siguiente imagen vemos la melodía rítmica del saxofón como elemento más importante de la escena/música.

Introducción ritmo batería y bajo eléctrico rock

SAXOFÓN, Desgarrado, jazz-rock duro

Se repite introducción más solos del sintetizador y guitarra eléctrica

Motivos de cuerdas, modulación tímbrica

Repetición de las cuerdas varias veces antes de finalizar

Contrapunto y acompañamiento del chelo

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante uno de los temas pronominales representativo de los combates de *Kenshin*. Lo escucharemos en varias ocasiones a lo largo de la serie en la que se producen estos tipos de combate.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo rápido de 120 pm con ritmo en la batería que se relaciona tanto con la acción de combate como con el estilo rock.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La introducción del bajo y batería comienza sincronizadamente con el sonido de la espada de *Kenshin* y el final de sus palabras en las que “advierde” a los policías, la entrada del saxofón se sincroniza con un cambio de plano en el que *Kenshin* ataca y pelea, el final de la melodía del saxo y el solo del sintetizador y la guitarra se relaciona con el rápido final del combate y la espera de *Kenshin*, varios cambios de plano se sincronizan con el desarrollo musical, el cambio a las cuerdas se relaciona con el enfrentamiento verbal de *Kenshin* con el último policía en pie en el que *Kenshin* le dice que deje en paz a los ciudadanos, la música finaliza cuando *Kenshin* termina de hablar.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Rock
- Tipos de acordes: Acordes de quinta
- Análisis armónico musical: La melodía del saxofón se desarrolla en la tonalidad de Sol M con inflexión a Mi menor y Do M. La modulación de las cuerdas se mantiene en Mi m.
- Análisis armónico visual: La armonía rock potencia el combate y las emociones atractivas y heroicas comentadas.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Bajo eléctrico, batería, sintetizadores, saxofones, guitarra eléctrica. En el cambio: cuerdas, violines, violas y cellos (sintetizadores imitando las cuerdas).
- Análisis tímbrico-visual: El rock se relaciona con las acciones de combate.

#### Códigos formales:

- En este caso se vuelve a producir otra igualdad formal que potencia todos los elementos de la imagen y contribuye a la función cinemática y la expresión emocional. Los puntos en común entre la forma y la imagen se han indicado en el análisis rítmico.

#### Conclusiones:

- Volvemos a ver la diversidad musical de la banda sonora y la utilización del rock para las escenas de pelea, esto último similar a la mayoría de obras contemporáneas. En el caso concreto de esta pieza se produce mezcla y cambio con las cuerdas, lo que es representativo de las experimentaciones sonoras de la época. Sigue resaltando como la sincronía rítmica y formal potencia la expresión de las escenas de acción.



## 5. Escena “Estudiante decidido”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 6.
- Título de la serie: *Rurouni Kenshin*
- Título del capítulo: *The Swordsman in Sorrow. The Man That Cuts The Past*
- Descripción del bloque: Tras ver cómo ha actuado *Kenshin* con la policía y salvar a los ciudadanos, *Yahiko* descubre finalmente la importancia de ser fuerte y usar la espada para salvar y proteger a los demás. Por esto decide de una vez por todas dejar que *Kaoru* le enseñe a manejar la espada y ser un estudiante modélico. Además, la voz en off de *Kaoru* reafirma las palabras de *Kenshin* y justifica su filosofía de ser fuerte para proteger a los demás.
- Franja temporal: 21:05-21:33

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

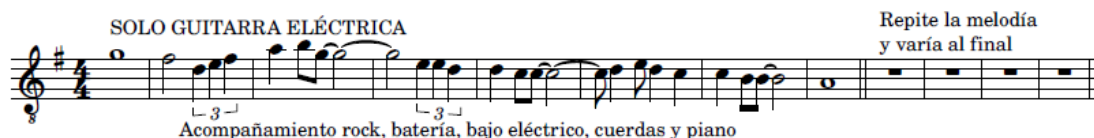
- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- Se puede interpretar que en esta escena la música realiza varias funciones. La primera es una función conceptual, puntualizando las palabras de *Kaoru*, la decisión de *Yahiko* y la filosofía de *Kenshin*. A esto le apoya una función emocional expresando emociones heroicas y felices que marcan el final del episodio y cierto sentimiento de esperanza hacia el futuro y las aventuras de los personajes. Se realiza por último una función pronominal de los finales alegres, pacíficos y felices de todos los episodios que dan paso a la realización de nuevas aventuras y aprendizaje. El mismo tema suena en los finales de los tres episodios y expresa estos finales alegres que continuarán con las vidas de los personajes.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En este caso se vuelve a producir una pieza rock, pero es una pieza rock emocional en donde el solo y melodía principal de la guitarra eléctrica es de carácter fraseológico y expresivo. Esta melodía se desarrolla por grados conjuntos y se repite en dos ocasiones, apoyada por la batería y las armonías de las cuerdas que refuerzan y potencian las emociones felices y alegres.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante el tema pronominal de los finales de episodios, los aprendizajes de los personajes y la felicidad de ciertas situaciones y la sensación de historia y vida de los personajes por continuar. Esta es la melodía que escuchamos en las piezas finales *Nuevo Huesped* y *El nuevo discípulo*. En finales de episodios con elementos emocionales, narrativos o filosóficos similares podemos escuchar este tema en específico.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza tiene un tempo de 120 pm con ritmo en la batería que se relaciona con el estilo rock y con las emociones alegres de la escena.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza de forma sincronizada cuando *Kaoru* da un golpe amistoso a *Yahiko*, algunos cambios de plano se sincronizan con el cambio musical y la pieza finaliza sincronizadamente con la escena en donde vemos la última imagen del atardecer y un fundido a negro (disminución de la melodía e intensidad).

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal y elementos rock
- Tipos de acordes: Acordes triada, de quinta y séptima
- Análisis armónico musical: La melodía y pieza se desarrolla en la tonalidad principal de Sol Mayor guardando las relaciones de tensión-reposo.
- Análisis armónico visual: La armonía mayor y brillante contribuye a potenciar las emociones felices y alegres de la escena y final del episodio.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Guitarras eléctricas, bajo, batería, cuerdas y sintetizador.
- Análisis tímbrico-visual: El timbre en este caso emocional de la guitarra eléctrica se relaciona con las emociones del final del episodio.

#### Códigos formales:

- En esta escena de corta duración no se produce igualdad entre las estructuras de la música y la escena, manteniéndose cada una independiente y coincidiendo en el tiempo y la expresión emocional y narrativa.

#### Conclusiones:

- Similar a otras series como *Yu Yu Hakusho* o *You're Under Arrest* la música rock y solos de guitarra eléctrica también se utilizan en sentido emocional y expresivo. En este caso funciona similar a los estándares de la época. Destacamos el caso de la utilización de un mismo tema para los finales de los episodios. Esto, aparte de

lo comentado en el análisis, otorga a la música una función delimitadora y estructuradora de la serie. De esta manera, cuando el espectador escucha este tema sabe que se trata del final y la emoción alegre lo prepara para el siguiente capítulo.

**Comentarios a los capítulos 27, 28, 29 y 30:** [*Burn, Island of Terror – Prelude to the Impending Fight – The Strongest Opponent From the Past – Evil Monster Revenge... Shishio Makoto's Plot!*]

En estos episodios alejados de los anteriores encontramos diferencias significativas con respecto al plano musical y la banda sonora. Distinguimos primero entre el capítulo 27 y los siguientes, ya que en este paso se producen cambios narrativos del final de un arco y comienzo del siguiente. Además, a partir del capítulo 28 se produce un cambio de ambientación a una trama más oscura, dramática, peligrosa y seria. En el episodio 27, en las 10 pistas musicales, seguimos escuchando varias similitudes con la banda sonora de los episodios anteriores. La utilización se alterna entre diferentes situaciones de acción, emocionales, personajes, etc., indicando las características de cada momento y escena. Los momentos emocionales siguen apoyando los momentos de acción y escuchamos variaciones de los temas sentimentales comentados (como el de *Megumi*, interpretado por el piano, *sakuhachi* y cuerdas) u otros temas emocionales nuevos, como los temas de las maderas, del piano y de la orquesta. Entre los temas nuevos también están los expresivos del combate y acción, manteniendo un estilo rock-electrónico atractivo (similar a otras series como *Yu Yu Hakusho* y utilizando instrumentos como el bajo y los sintetizadores). De forma similar a lo anterior se utiliza el tema principal de la guitarra en la aparición de *Kenshin* y la expresión de ideales y filosofías de vida. Escuchamos además algunos temas novedosos como el tema de acción en compás de 5/4. A partir del capítulo 28 se producen cambios importantes en la banda sonora. En estos capítulos se entra en el arco narrativo más importante de la historia, que enfrenta directamente el pasado de *Kenshin* y el resurgir de nuevos enemigos peligrosos como *Saito*. Se produce entonces un cambio de ambientación en los que la música acompaña la nueva narrativa y se pierde la comicidad y acción/atracción del principio. La música potencia el cambio de la trama a terrenos más serios, dramáticos, peligrosos, “reales”, tensos y con elementos de miedo e incluso terror. Esto se expresa principalmente mediante la utilización de dos temas centrales nuevos y que se repiten constantemente en los tres capítulos. Estos temas son a su vez expresivos de heroicidad y epicidad del pasado e ideales tanto de *Kenshin* como de sus enemigos pasados. Aunque en los capítulos 28 y 29 se utilicen en dos ocasiones el tema principal analizado de *Kenshin*, con la abundante utilización de estos dos temas nuevos podríamos considerar que se cambia a unos temas principales nuevos que acompañan la importancia del arco temático y de los personajes que aparecerán en los siguientes capítulos. Estos temas nuevos se presentan en sintetizadores con imitación orquestal en la trompa y las cuerdas, ofreciendo una mayor densidad en algunos momentos determinante de los episodios y enfrentamiento entre *Saito* y *Kenshin*. Escuchamos además otras piezas nuevas como un tema de tensión en compás de 7/8. A pesar de estos nuevos elementos que se irán reafirmando en los siguientes episodios continuamos escuchando recursos comunes a los anteriores como: música cómica muy puntual para rebajar la tensión acumulada; la utilización de apuntes breves informativos; la utilización del rock y la guitarra eléctrica –aunque en un sentido serio/heroico y no atractivo– en el enfrentamiento entre *Kenshin* y *Saito*; la utilización de música emocional y momentos de sincronía

música e imagen. En los siguientes episodios continuaremos viendo si la banda sonora reafirma los cambios producidos para justificar los nuevos elementos narrativos que se producen en la trama. De esta manera podríamos señalar dos partes en el espectro general de la banda sonora de *Rurouni Kenshin* que determinan el acontecer de diferentes sagas y arcos temáticos.

**Comentarios a los capítulos 37, 38 y 39:** [*Shock! Reverse Blade Sword Broken – Sanosuke’s Secret Training – The Creator of the Reverse Blade*]

La banda sonora en estos episodios establece finalmente las nuevas características y recursos de la saga de *Shishio*. El capítulo 37 continúa presentando los temas dramáticos en el metal (y los sintetizadores imitando el metal) que varían los mismos acordes del piano comentados. Se sigue repitiendo otro de los temas principales de la trompa que representa tanto las nuevas acciones “serias” de *Kenshin* como su filosofía. Este tema también lo escuchamos repetido en el capítulo 39 al igual que el tema preocupante que acompaña las apariciones y acciones de *Shishio*. En el capítulo 37 escuchamos un tema nuevo de emoción y epicidad contenida que representa los problemas y las determinaciones de *Kenshin*, potenciando la seriedad de la nueva trama. En estos tres episodios escuchamos piezas musicales más largas y ocupando mayor duración de escenas, por lo que se estira la tensión del conjunto de la serie. Para equilibrar la tensión escuchamos algunos temas cómicos/alegres, como el del final del capítulo 37. En el episodio 38 apreciamos algunas diferencias, ya que su trama se centra en *Sanosuke*, su solitario viaje a *Kioto* y su entrenamiento de la nueva técnica que le enseña el monje que se encuentra en el bosque. En este episodio encontramos un tema recurrente más alegre mediante el *sakuhachi*, los *daikos* y la guitarra acústica, lo cual indica ese cambio narrativo enfocado en *Sanosuke*. En un momento de desarrollo de *Sanosuke*, cuando ve al fantasma de su capitán, volvemos a escuchar el mismo tema emocional del piano que sonaba en momentos similares de los primeros episodios. Por lo tanto, la banda sonora sigue manteniendo elementos comunes y generales que integran la música con el espectro general de la serie. En el capítulo 39, cuando finalmente se llega a *Kioto*, se vuelve a alternar entre los temas principales de *Shishio* y sus acciones y los temas heroicos y épicos de las acciones de *Kenshin*. Así, la banda sonora justifica sus nuevos cambios y elementos casi particulares de la nueva trama.

*Recuerdos del combate/Miedo repentino, subestimado/Impasible/Alma de samuráis, combate/Condena y derrota/Deseos de venganza/Palabras salvadoras, trágicos recuerdos/Deseos egoístas, nuevo viaje/El regreso del asesino Himura/Intentos de ánimo*

*El viaje de Sanosuke/Futa no Kiwami, fuerza poderosa/Entrenamiento de Sanosuke/Espectáculo inesperado/Duro entrenamiento/Las palabras del maestro/Lugar simbólico, identidad del monje*

*La llegada de Shishio/La llegada de Himura a Kioto/Okina, antiguo conocido/Célebre forjador/Espadas asesinas/Preparados para la conquista/Secretos descubiertos/Amenaza a la familia/Miradas de asesino, mensaje urgente/La marcha de Himura*

**Comentarios a los capítulos 40 y 41:** [*A Killer Without Mercy – A Hidden Technique of Hiten Mitsurugi Ryu!*]

En estos episodios llegamos a unos puntos de inflexión en el argumento que tienen su reflejo en la banda sonora. En el capítulo 40 *Kenshin* comienza su enfrentamiento con uno de los integrantes del grupo de villanos de élite de *Shishio* que ha secuestrado y amenazado al niño del armero. Debido a la trama y a las características filosóficas y los

ideales envueltos en la serie, no se trata de una escena de acción más, sino que se le da un aire serio, oscuro, maduro y determinante. Por estos motivos la banda sonora se mantiene estable repitiendo los temas dramáticos de *Shishio*, los temas de *Kyoto* y la despedida de *Kenshin* y los nuevos temas de la trompa de la heroicidad y epicidad contenida de *Kenshin*. La banda sonora sigue siendo en ocasiones más largas y ocupando más escenas y minutos, aumentando así la tensión. En el final de este capítulo escuchamos un tema emocional cuando *Kaoru* finalmente llega a *Kioto* y se cruza (sin encontrarse) con *Kenshin*. En el capítulo 41 se llega a un momento de espera y transición, centrado en la llegada de *Kaoru* a *Kyoto*, su encuentro con *Kenshin*, y la reunión de este último con su antiguo maestro. En este capítulo se siguen repitiendo los mismos temas, aunque escuchamos dos elementos nuevos. Volvemos a escuchar, en relación con *Kaoru*, el tema emocional de la orquesta analizado en el análisis 2. Así la banda sonora sigue manteniendo elementos generales con el aspecto general de la serie. Por estos motivos es más recurrido en este episodio la música emocional centrada en *Kaoru*, escuchando un tema emocional nuevo. Escuchamos además otro tema nuevo con influencia tradicional japonesa que potencia la epicidad, emoción, heroicidad, filosofía e idealismo de *Kenshin*. Escuchamos después de mucho tiempo en este capítulo un apunte breve, en esta ocasión en sentido emocional cuando *Kenshin* ve de nuevo a *Kaoru*. Se sigue manteniendo también en este episodio un aire serio y maduro que se adapta a la trama y hace diferenciar este arco temático de los primeros.

*Advertencias y enfrentamientos/Miradas de Battousai/La lucha de Himura/La nueva espada, impedimentos/Battousai, el asesino/La filosofía tras las espadas/Palabras reconocidas*

*Encuentro con Kaoru/Emociones de Kaoru/Encuentro con Aoshi/Reencuentro con el maestro, petición de Kenshin/Objetivos de Kenshin, el pasado/Los deseos del maestro, dilemas de Kenshin, villanos reunidos/La decisión del maestro, alivio de Kenshin/Aviso sobre Aoshi, verdad descubierta*

**Comentarios a los capítulos 60, 61 y 62:** [*The Man Who is Chosen for Victory – The Juppongatana who Remain – Kyoto, the Engraved Memory*]

En estos tres episodios concluye finalmente el arco de *Kioto*, acabando con la derrota de *Shishio*, la despedida de los personajes de *Kioto* y la definitiva vuelta a *Tokio* por parte de los protagonistas. La banda sonora no se diferencia mucho de lo escuchado en los últimos episodios, ya que se utilizan los temas orquestales emocionales que otorgan cierta tragedia a la muerte de *Shishio*. De esta manera, en el final del arco, con la utilización de la misma música se da la sensación de unidad en todo su conjunto (también encontramos momentos de expresión de ideales). No obstante, escuchamos algunos elementos interesantes: en la muerte de *Yumi* y su amor por *Shishio* se utiliza el segundo movimiento de una sonata de Beethoven, otorgando emoción y sentimiento íntimo al amor verdadero que existía entre *Yumi* y *Shishio* (la misma pieza suena en el capítulo 61 cuando *Kenshin* recuerda el acontecimiento). La última pieza del capítulo 62 cierra el círculo narrativo, ya que suena la misma pieza clásica/emocional que sonó en la despedida de *Kenshin* y *Kaoru* en los primeros capítulos del arco. La música clásica y banda sonora se utiliza como un elemento narrativo de cierre de la historia. Otros de los elementos son que, en el capítulo 61 escuchamos más música feliz y emocional expresando la tranquilidad y la victoria; y en el capítulo 62 vemos varias escenas sin música que otorgan vacío, seriedad y soledad en el final de un arco con desarrollo de personajes muy importante.

Como conclusión, vemos como en el desarrollo de una historia la música cambia con respecto al inicio de la serie. Los cambios son a varios niveles para adaptarse a las nuevas características narrativas, emocionales y ambientales. Lo más importante de la banda sonora de este arco es la amplia utilización de la función conceptual, en donde la música se dedica a los ideales y filosofías de los personajes y no a los combates. De la misma manera, esta música es emocional, épica, íntima, y heroica, elementos que otorgan seriedad, cierto realismo y mucha emoción y profundidad a lo que se desarrolla en este arco. Tenemos en este arco un claro ejemplo de la importancia de la música para la narrativa de una historia, lo que es un rasgo significativo en las bandas sonoras de las series anime de la década de los 90.

*THE VISION OF ESCAFLOWNE* (1996)

TENKU NO ESCAFLOWNE

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 26
- Episodios analizados: 26 [Nº1-26]
- Producción: Masahiko Minami y Yumi Murase. *Bandai Visual, Emotion y Sunrise*
- Dirección: Kazuki Akane
- Guion: Akihiko Inari, Hiroaki Kitajima, Ryota Yamaguchi y Shoji Kawamori
- Creador original: Hajime Yatate y Shoji Kawamori
- Compositor: Hajime Mizoguchi y Yoko Kanno
- Año de producción: 1996
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Aventura, drama, fantasía, romance, ciencia ficción, *isekai*, mecha, otro mundo.

## 2. Argumento:

- La estudiante de instituto *Hitomi* es transportada desde la tierra al mágico mundo de *Gaea*, donde conoce al joven príncipe *Van Fanel*, y se ve atrapada en su búsqueda de unir los países de *Gaea* contra el ominoso imperio *Zaibach*. En su camino, *Hitomi* descubre una habilidad oculta y se esfuerza por desentrañar las capas de misterio que rodean a *Van*, su pasado y la máquina gigante conocida como *Escflowne*.

## 3. Tabla de pistas musicales: Pistas de los tres primeros episodios

- |                                |                                    |                             |
|--------------------------------|------------------------------------|-----------------------------|
| - Ep.1                         | 9. ¿Sueño o ilusión?               | 18. ¿Sueño o ilusión?       |
| - 1. ¿Sueño o ilusión?         | 10. Preocupación por <i>Hitomi</i> | 19. Bella ilusión           |
| - 2. Día en el colegio         | 11. <i>Fanelia</i>                 | 20. <i>Dilandu</i>          |
| - 3. Ilusiones                 | 12. Recuerdos                      | 21. Sueños de <i>Hitomi</i> |
| - 4. Sorpresa y perdones       | 13. Niña gato                      | 22. Ruinas y desolación     |
| - 5. Tristeza de <i>Hitomi</i> | 14. Ataque invisible               | 23. Villanos                |
| - 6. La última carrera         | 15. <i>Escflowne</i>               | 24. Ángel de los sueños     |
| - 7. Seres de otro mundo       | 16. <i>Dance of Course</i>         | 25. Carta de la Muerte      |
| - 8. Viaje de <i>Hitomi</i>    | 17. Destrucción de <i>Fanelia</i>  | 26. Lucha innecesaria       |
| - Ep.2                         | Ep.3                               | 27. Emboscada               |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

En estos tres primeros episodios escuchamos una banda sonora con funcionalidad semejante a las series anime coetáneas. La música, desde un principio apoya y favorece la comprensión de la narrativa, adhiriéndose a los momentos más relevantes, llamando la atención sobre ellos, ambientando los diferentes escenarios e indicando las acciones narrativas de los personajes. Debido a la trama de la serie, vemos un recurso en la banda sonora que se había utilizado menos en los años 90, el de la melodía o tema principal de un elemento narrativo importante de la serie y que se repite en diferentes ocasiones de los episodios apoyando el desarrollo de la narrativa y presentando una forma semejante al leitmotiv. La repetición temática de esta serie va más allá, presentando también sonoridades para los villanos, para los enfrentamientos, para emociones o situaciones de los personajes. Esta categorización y repetición temática presenta una característica muy importante: la diferenciación entre piezas orquestales y piezas con instrumentación contemporánea como guitarras eléctricas, bajos eléctricos y baterías. En el episodio 1 las piezas con instrumentación contemporánea representan la cotidianeidad y mundo real de los personajes, mientras que las piezas orquestales y corales representan y potencian los elementos narrativos del mundo de fantasía. Por esto, a partir del capítulo 2, cuando

*Hitomi* ya se encuentra en el mundo de fantasía no se vuelven a escuchar las piezas más “modernas”. Como consecuencia de esto, la música orquestal y coral, en ocasiones muy dramática y dura, potencia ampliamente la ambientación fantástica, mágica, mística e irreal de la serie, puntualizando en algunos momentos los elementos de fantasía oscura que presentan el argumento y las imágenes. Tras las utilizaciones narrativas, la música es un complemento esencial en la comunicación emocional de la obra, de los sentimientos de los personajes, de los momentos heroicos y épicos y de las referencias religiosas/eclesiásticas. Otros elementos secundarios y comunes a otras series que se escuchan en la banda sonora son puntuales apuntes breves con funcionalidad informativa y narrativa y la repetición del mismo tema en los resúmenes de los capítulos. En resumen, nos encontramos con una banda sonora importante para la correcta comunicación, expresión y ambientación de la obra y la abundante utilización orquestal completa, lo cual es un elemento diferenciador de las series anime de la época en la que mayormente usaban orquestas muy reducidas o primaban los instrumentos de otro tipo. Por lo tanto, se destacan las diferencias estilísticas y funcionales –por la representación de la fantasía– de la banda sonora que la ejemplifican como representativa de los cambios de la década de los 90.

### **Análisis general de la banda sonora**

La música de esta banda sonora destaca por presentar una instrumentación orquestal completa, con protagonismo y presencia de todas las cuerdas e instrumentos. Apoyando la ambientación fantástica con elementos medievales, se simulan las músicas e instrumentos de este tipo con la utilización de flautas de pan, ocarinas, liras, xilófonos, etc., No obstante, el coro (masculino y femenino) es el instrumento más importante de la banda sonora, interpretando los temas principales y apoyando los desarrollos orquestales. Los sintetizadores y efectos sonoros tienen presencia en la representación de los villanos y su locura mental (en concreto *Dilandu*). Otros instrumentos contemporáneos como guitarras eléctricas se utilizan para representar el mundo real.

Se presenta además una banda sonora variada con utilización de melodías rítmicas y melodías fraseológicas. Todas ellas se utilizan para puntualizar las características más importantes de las diferentes escenas. Debido a la temática de fantasía medieval con elementos de reinos y reyes, se escuchan varias melodías en sentido majestuoso y militar. La percusión de la orquesta con el uso de timbales, grandes bombos y cajas es también importante en la banda sonora.

La utilización tanto de los coros como de la orquesta al completo propician una gran riqueza armónica y sonora, lo que a su vez favorece a la expresión y potenciación de la fantasía. En esta riqueza armónica se escuchan además muchas disonancias y efectos orquestales que puntualizan el dramatismo y tragedia de muchos momentos, así como los elementos de fantasía oscura.

### **Análisis *musivisual* de nueve escenas**

Se analizan a continuación nueve escenas que profundicen en los elementos más característicos e importantes resaltados anteriormente.



## 1. Escena “Tristeza de *Hitomi*”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 2.
- Título de la serie: *The Vision of Escaflowne*
- Título del capítulo: *Fated Confession*
- Descripción del bloque: *Hitomi* se encuentra en su habitación, triste y pensativa tras la noticia que acaba de recibir. Su compañero *Amano*, del que está enamorada, se mudará al extranjero. La escena acaba con *Amano* pensativo y melancólico en el campo de entrenamiento del colegio.
- Franja temporal: 09:56-10:53

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, sonidos de la imagen y voces de personajes
- Plano auditivos musical: Primer plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática. Se puede interpretar también cierto paralelismo.

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La función principal de la música en esta escena es la de comunicar, expresar y potenciar las emociones de los personajes en ese momento, los cuales están tristes y melancólicos por la noticia que acaban de recibir. Al ser una emoción presente en dos personajes, la música comunica que estos personajes comparten la emoción y sentimiento, están unidos y ambos sienten lo mismo el uno por el otro. Por lo tanto, la música complementa la información narrativa de ese momento de la imagen. Como función secundaria, la música es un refuerzo estructural y transitivo en el que durante la escena se presencian tres lugares, tiempos y personajes diferentes. La música unifica y da paso a estos elementos, reforzando la idea de la unión emocional y espiritual a través del tiempo y del espacio.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía fraseológica-expresiva interpretada por grados conjuntos y algunos saltos expresivos. La melodía se forma con los motivos de los 4 primeros compases, los cuales se repiten y desarrollan en el transcurso de la escena. La melodía fraseológica es interpretada por una Lira, lo cual refuerza el componente emocional de la escena.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante uno de los temas secundarios que podríamos decir que representa la *Amistad* y relación entre los personajes *Hitomi*, *Amano* y *Yukari*. Esto se confirma en el minuto 02:27 del episodio 2, la pieza que hemos titulado *Preocupación por Hitomi*. Cuando *Hitomi*

ha desaparecido y viajado al mundo de fantasía, sus amigos *Yukari* y *Amano* están muy preocupados por ella. En esta escena se vuelve a repetir el mismo tema y melodía de la lira, justificando así el tema como representativo de la amistad, emoción y sentimiento entre estos tres personajes.



Introducción con sonoridad ambiental en sintetizador

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un ritmo andante de más o menos 80 pm que se relaciona con el poco movimiento y emoción de la escena.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La música comienza en el momento en el que *Yukari* le dice a *Hitomi* que *Amano* se mudará al extranjero, posteriormente algunos cambios de plano se sincronizan con el desarrollo musical, la música finaliza junto con la escena en la que *Amano* está en el campo de entrenamiento.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal con influencia modal
- Tipos de acordes: Acordes triada y de séptima
- Análisis armónico musical: La melodía se presenta en Sol mixolidio con un desarrollo armónico estable sobre la tonalidad y modalidad de Sol mixolidio.
- Análisis armónico visual: La armonía suave y tranquila potencia las emociones y sentimientos de los personajes de ese momento.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Lira, sintetizadores y cuerdas (acompañamiento).
- Análisis tímbrico-visual: La Lira se relaciona con la emoción y sentimiento de amistad entre los personajes *Hitomi*, *Yukari* y *Amano*.

#### Códigos formales:

- La estructura particular de la música se mantiene independiente de la imagen, ya que ambas siguen su desarrollo. No obstante, se produce una estructura externa en la que la música, con su particular desarrollo, une emocional y narrativamente las escenas en tiempo y lugar diferente. El comienzo de los sintetizadores empieza con *Hitomi* y *Yukari*, la melodía de la Lira da paso a *Hitomi* en su habitación, y las últimas variaciones y cierre dan paso a *Amano* en el campo de atletismo.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena otro de los elementos comunes en el anime, la utilización de un tema particular para representar un elemento narrativo y/o emocional

determinado. Comprobamos también la instrumentación de la lira como otro de los elementos a destacar.

## 2. Escena “Viaje de *Hitomi*”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 4.
- Título de la serie: *The Vision of Escaflowne*
- Título del capítulo: *Fated Confession*
- Descripción del bloque: Después de que hayan aparecido un joven extraño y un dragón provenientes de otro mundo, se enfrentan en un duelo en el que el joven acaba ganando gracias a la ayuda de los poderes de *Hitomi*. Tras una discusión entre *Hitomi* y el joven, el corazón del dragón reacciona y un haz de luz se lleva a *Hitomi* y al joven a un mundo paralelo conocido como *Gaea*.
- Franja temporal: 20:43-22:54

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena, la música realiza varias funciones narrativas importantes. Mediante la utilización del tema principal –que habíamos escuchado en otro momento anterior del episodio– se acompaña la escena narrativa importante del viaje de la protagonista a un mundo de fantasía. Las características musicales de un coro masculino de imitación gregoriana con melodía modal ambientan un mundo de fantasía medieval. Otro elemento importante es la letra que entona el coro, la cual dice constantemente *Escaflowne*, lo cual aún no sabemos lo que es eso, pero sí sabemos que está fuertemente relacionado con el mundo de *Gaea*. De forma secundaria se potencian emociones y sensaciones relacionadas con este momento narrativo como misterio, magia, misticismo, extrañeza y cierta heroicidad y epicidad que anticipan lo que está por venir. Todo esto se engloba en la función pronominal del tema particular y caracterizador de la serie y que tendrá múltiples desarrollos en el transcurso de la trama. Otra función secundaria de la pieza de este tema es estructurar y unificar todo lo que sucede en ese viaje de la protagonista al mundo de fantasía.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se desarrolla una melodía fraseológica con grados conjuntos expresiva de las sensaciones relacionadas con el misterio y la magia. La melodía y tema del coro “gregoriano” que se forman con los motivos del primer compás se repite y desarrolla en el transcurso de la pieza que a su vez se relaciona con lo que sucede en la imagen. Por lo tanto, los desarrollos armónicos épicos y entrada de otros instrumentos a ritmo de marcha se relacionan con lo que sucede en la imagen.

♩ = 80 CORO MASCULINO, TENORES

Canto con letra en el que dicen "ESCAFLOWNE"

Desarrollo de la pieza, con percusión sintetizadores y repetición de la melodía principal de los tenores

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante el tema y melodía principal caracterizador tanto de la serie como de los puntos narrativos más relevantes e importantes. En este episodio 1, se ha escuchado anteriormente la misma melodía y letra en el coro gregoriano en el minuto 05:00, en la escena que *Hitomi* tiene una especie de visión en la que ve al joven del mundo paralelo que aparecerá posteriormente en el capítulo. En ese momento el tema principal también presentaba una función anticipativa. El tema se vuelve a repetir en el capítulo 2, minuto 17:26, en una escena determinante en la que finalmente conocemos qué es *Escaflowne*, la letra que entona el coro. La melodía del coro suena en el momento que conocemos que *Escaflowne* es una “maquina” o armadura de guerra poderosa, con un pasado y poderes ocultos.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Después de la introducción del coro se desarrolla un ritmo de marcha que se relaciona y anticipa con la ambientación y elementos medievales del mundo de fantasía.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente en un cambio de plano en el que comienza a aparecer el haz de luz que absorbe a *Hitomi* y el joven misterioso de otro mundo, el ritmo comienza cuando Amano le devuelve el colgante a *Hitomi* antes de perderla de vista, la repetición del coro da paso al mundo paralelo y la aparición de *Hitomi* y el joven en ese mundo, en un cambio de plano una armonía épica “da la bienvenida” a los personajes a *Gaea*, un desarrollo del coro acompaña las primeras reacciones de *Hitomi* en ese mundo. La pieza acaba con el final de la escena y episodio.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, con influencia modal
- Tipos de acordes: Triada, séptima, disonantes, suspendidos y añadidos

- Análisis armónico musical: La melodía y armonía del coro se desarrollan en sol mixolidio. En la modulación se interpretan acordes brillantes en un sentido heroico y épico.
- Análisis armónico visual: La modalidad se relaciona directamente con la tradición armónica gregoriana y por consiguiente potencia la ambientación de la trama en un mundo de fantasía medieval.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Coro, piano, sintetizadores, cuerdas, coro femenino, percusión variada.
- Análisis tímbrico-visual: El coro se relaciona con *Escaflowne* y los elementos narrativos principales de la trama.

#### Códigos formales:

- En este caso se produce cierto igualdad y semejanza estructural entre imagen y música que potencia la comunicación de los elementos narrativos y emocionales. Los puntos de sincronía formal se han dado en el análisis rítmico.

#### Conclusiones:

- En esta escena vemos los elementos musicales de la banda sonora más importantes resaltados en los comentarios del principio. Música coral de imitación medieval-gregoriana que ambienta la obra; interpretación del tema principal que se repite en las escenas y momentos más importantes, y utilización de una sincronía formal que potencia y favorece la comunicación narrativa.

### **3. Escena “*Fanelia*”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 1.
- Título de la serie: *The Vision of Escaflowne*
- Título del capítulo: *The Girl From the Mystic Moon*
- Descripción del bloque: Después de que *Hitomi* y *Van*, el joven del otro mundo, hayan llegado a *Gaea* y un amigo de *Van* les haya ayudado, los protagonistas llegan a *Fanelia*, el reino y ciudad de la que *Van Fanel* es el príncipe y futuro rey. Se ven entonces diferentes imágenes de la ciudad, de sus habitantes y de la corte de *Van*.
- Franja temporal: 04:47-06:53

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, voces de personajes y sonidos de la imagen.
- Plano auditivos musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa

- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música realiza una principal función local-referencial, evocando y potenciando la localización importante para la trama a la que acaban de llegar los personajes. Esta localización se acompaña con varias sensaciones y emociones en la música con elementos narrativos importantes como majestuosidad, realeza, heroicidad, y sentimientos solemnes, esplendorosos y épicos. Otra de las funciones narrativas se realiza con la letra del coro, el cual vuelve a entonar en su desarrollo la palabra *Escaflowne*. De forma secundaria se realiza una función estructural del contenido de la escena.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se interpreta una melodía fraseológica de carácter majestuoso y noble que potencia todos los elementos comentados de la escena. Se interpreta una primera melodía de la trompa formada con los motivos vistos en el primer compás, después el oboe –y también la trompa– repiten la melodía. Posteriormente entra el coro haciendo otro desarrollo melódico distinto. En el desarrollo de la pieza trompa, coro y oboe van repitiendo y desarrollando estas melodías con un amplio apoyo orquestal.

The image shows a musical score for Trompa, Oboe, and Coro. The score is in 4/4 time with a tempo of 88. The Trompa part starts with a melody, followed by the Oboe and then the Trompa repeating it. The Coro part has a different melody. The score ends with a note 'Acaba con toques de campanas'.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso, esta melodía y tema solo la escuchamos en este momento, por lo que todavía no la podemos considerar como un tema específico a pesar de los determinados elementos que destacan en la unión imagen-música. No obstante, conociendo el funcionamiento de las bandas sonoras de estos años, en posteriores escenas similares o en las que se evoque la localización, este tema se podrá ver repetido.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un tempo andante que potencia y se relaciona con la majestuosidad y nobleza de la escena. Los posteriores elementos rítmicos como los timbales marcando todos los tiempos del compás y la campana se relacionan y continúan potenciando estos elementos.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La trompa comienza sincronizadamente con un cambio de plano en el que se ve *Fanelia* en una panorámica, el coro se sincroniza con la

entrada de *Van* por la puerta principal y la vista del castillo, la trompa se repite en la presentación de la amiga de *Van*, seguida de la repetición del oboe con densidad orquestal, el coro se repite apoyado por la trompa en la aparición de los soldados protectores de *Van*, el culmen de la pieza se relaciona con el monólogo de *Van* y su hazaña conseguida de matar al dragón, las campanas marcan el final de la pieza y un cambio de plano al castillo principal.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Triada y séptima
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en la tonalidad principal de Re Mayor, manteniéndose estable, sin modular y con relaciones de dominante tónica.
- Análisis armónico visual: La tonalidad de Re Mayor, en la tradición se relacionaba en muchas ocasiones con la realeza, la nobleza y la majestuosidad, lo cual se relaciona con todos esos elementos presentes en la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta, con especial importancia en trompa, oboe y coro completo masculino y femenino. Cuerdas, metales, timbales, lira, maderas, campanas como instrumentos acompañantes.
- Análisis tímbrico-visual: La trompa y la densidad orquestal creciente se relacionan con la realeza y la majestuosidad de la escena.

#### Códigos formales:

- Se vuelve a producir cierta sincronía estructural entre imagen y música que potencia y favorece la comunicación narrativa de todos los elementos. Los puntos de sincronía formal coinciden con los puntos de sincronía del análisis rítmico.

#### Conclusiones:

- En esta escena vemos otro de los elementos más importantes de la banda sonora, que es la utilización de una orquesta al completo y cómo expresa y potencia los elementos de fantasía y realeza de las imágenes. Se siguen manteniendo las funciones estructurales y emocionales que dan variedad e importancia a la banda sonora. A partir de este momento la orquesta se utilizará más abundantemente. Se utiliza también la música para acompañar la presentación de un personaje, en esta ocasión *Van*, que ya conocemos quién es.

### **4. Escena “Recuerdos”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 2.
- Título de la serie: *The Vision of Escaflowne*
- Título del capítulo: *The Girl From the Mystic Moon*
- Descripción del bloque: Después de que *Hitomi* haya llegado a *Fanelia* se encuentra en la habitación que le han prestado. En un momento de tranquilidad

tras todo lo acontecido, *Hitomi* está mirando por la ventana y se acuerda de sus amigos de la tierra *Yukari* y *Amano*.

- Franja temporal: 07:54-08:22

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, voces de personajes y sonidos de la imagen
- Plano auditivos musical: Primer plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática. Se puede interpretar también cierto paralelismo.

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música realiza dos funciones principales. La primera es una función prosopopéyica-descriptiva, revelando las emociones y pensamientos de *Hitomi* en ese momento, que se encuentra melancólica y en cierta medida triste por todo lo que está pasando y el recuerdo de sus amigos. En segundo lugar, se realiza una función emocional, en la que se pretende crear en el espectador la misma emoción que *Hitomi* para empatizar con ella y que se produzca un comprensión emocional y sentimental del personaje protagonista.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se desarrolla una melodía fraseológica altamente expresiva. En la duración de la escena se desarrolla una melodía de ocho compases. Dicha melodía se forma enteramente con los motivos del primer compás, lo que se puede comprobar en la siguiente imagen.

##### CUERDAS, EMOCIONALES Y MELANCÓLICAS



Acompañamiento de cuerdas realizando la melodía

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante uno de los temas secundarios que representan las emociones y sentimientos de ciertas situaciones de *Hitomi*. En una escena del capítulo 7 que involucra a *Hitomi* y a un personaje que aún no conocemos (*Allen*) se vuelve a interpretar este tema representando las emociones de *Hitomi*. Por lo tanto, se trata de un tema pronominal de los sentimientos de *Hitomi* y su desarrollo emocional a lo largo de la serie.



Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de más o menos 80 pm, sin percusión, representando la tranquilidad y poco movimiento de la escena.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente cuando *Hitomi* comienza a recordar a sus amigos, posteriormente algunos cambios de plano se sincronizan con el desarrollo musical, la música comienza a la misma vez que *Hitomi* termina de recordar “bruscamente” al aparecer de manera sorpresiva *Merle* en su habitación.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Triada y séptima
- Análisis armónico musical: Pieza que se desarrolla en Do Mayor con algunas inflexiones a las modalidades de la escala de Do. Se mantienen las relaciones clásicas de tensión-reposo.
- Análisis armónico visual: La armonía clásica y sonoridad tranquila potencian los elementos emocionales-narrativos de la escena a la misma vez que continúan con la ambientación fantástica medieval de la trama.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta de cuerdas
- Análisis tímbrico-visual: El timbre de las cuerdas potencia las emociones de la escena y personaje.

Códigos formales:

- A pesar de la corta duración de la escena y música, se puede apreciar cierta igualdad formal y estructural entre ambas. La primera parte de la melodía, los cuatro primeros compases coinciden con el recuerdo de *Yukari* y los últimos cuatro compases, la segunda mitad de la melodía coincide con el recuerdo de *Amano*.

Conclusiones:

- Continuamos viendo en esta escena algunos los elementos predominantes y más importantes de la banda sonora, la utilización de la orquesta (en este caso una reducción a una orquesta de cuerdas), la alternancia de los momentos y escenas con un componente altamente emocional, y la utilización de un tema pronominal secundario que representa un elemento determinado –las emociones de *Hitomi*– y que se repite a lo largo de la serie en los momentos que destaca este elemento.

**5. Escena “Ataque invisible”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 3.

- Título de la serie: *The Vision of Escaflowne*
- Título del capítulo: *The Girl From the Mystic Moon*
- Descripción del bloque: En la ceremonia de coronación del príncipe *Van*, un grupo de misteriosos atacantes gigantes con poderes de invisibilidad atacan de manera sorpresiva la ciudad de *Fanelia*, destrozando todo a su paso y matando a todos los soldados y habitantes que se encuentran en su camino.
- Franja temporal: 13:21-16:11

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivos musical: Alternancia entre los tres planos, plano subliminal, segundo plano sonoro y primer plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática. Se puede considerar también cierto paralelismo, pero la música, al ser repetitiva produce una adición narrativa-emocional y no potencia en exceso la estructura de la imagen.

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música desarrolla tres funciones principales. Se produce en primer lugar una función cinemática, subrayando la acción de emboscada, ataque de los villanos y destrucción de la ciudad. En segundo lugar, se expresan sensaciones y emociones trágicas, dramáticas, angustiosas, agresivas, asustadas, nerviosas y peligrosas (mediante todos los elementos musicales) que envían los mensajes narrativos de peligrosidad y ataque del grupo de villanos principal que conoceremos en futuros episodios. En tercer lugar, se produce una función pronominal con características narrativas, ya que este tema representa los ataques y emboscadas de los villanos en el transcurso de la serie.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Similar a otros temas de combates y enfrentamientos en otras series anime, esta pieza no produce una melodía como tal. Se trata de una sucesión de motivos rítmicos-melódicos de carácter agresivo y repetitivos, potenciados por sucesión de acordes dramáticos y disonantes que potencian todas las emociones comentadas. La sucesión de motivos rítmico-melódicos que se repiten en bucle junto con los acordes dramáticos se ven en la siguiente imagen.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso, como se ha indicado en las funciones, estamos ante un tema principal que representa el ataque y emboscadas crueles y destructivas de los villanos, por lo que sonará en muchas de las escenas en las que se producen estos ataques. Por ejemplo, en el capítulo 4, en otra emboscada de los

villanos (que ya conocemos) a otro fuerte de otro reino se vuelve a repetir exactamente el mismo tema. Esta pieza es en la que los CD recopilatorios de la banda sonora se denomina *Zaibach*, que es el nombre del imperio de los villanos de la obra.

The musical score is written for a string and brass ensemble. It begins with a tempo marking of 105. The top staff, labeled 'CUERDAS', features a rhythmic pattern of eighth notes with a flat key signature. The bottom staff, labeled 'CONTRABAJOS Y CHELOS', plays a similar rhythmic pattern. The brass section, labeled 'METALES', enters with a strong dynamic marking 'sfz' and plays a series of chords. The score concludes with the instruction 'CONTINUACIÓN MISMAS FIGURACIONES Y ACORDES'.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se interpreta en un tempo allegro, marcando fuertemente los tiempos del compás y con importancia en la percusión, lo que representa la agresividad y dureza del ataque. Además, a mediados de la pieza se desarrolla en la caja un ritmo de marcha militar que se relaciona y potencia las connotaciones bélicas-militares de la imagen y trama.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente después del primer ataque de los villanos invisibles en el que destrozan la puerta principal. Después de esto se producen múltiples de sincronía entre imagen en la música en la que cambios de plano y desarrollos de la imagen coinciden con los tiempos fuertes de los compases y cambios entre compases. Además, los numerosos acordes dramáticos y disonantes coinciden y marcan diferentes movimientos de la imagen y personajes como destrucción de los soldados, ataques, explosiones, muertes, etc. La pieza acaba sincronizadamente cuando *Vargas*, el capitán de los soldados y guardián protector de *Van* aparece en pantalla con una espada gigante con la que defenderá a la ciudad de los villanos.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, con influencia modal
- Tipos de acordes: Acordes mayormente disonantes
- Análisis armónico musical: Se puede interpretar una especie de Sol Locrio, con los intervalos de segunda menor, y la interpretación de acordes fuertes y disonantes en los que se encuentran estos intervalos.
- Análisis armónico visual: Las disonancias y dureza armónica potencian adecuadamente todas las sensaciones comentadas del ataque, emboscada y destrucción que realizan este grupo de villanos en su ataque a *Fanelia*.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta, con predominancia y presencia de las cuerdas y metales graves, potenciados con cajas, grandes bombos y platos.

- Análisis tímbrico-visual: Los metales graves y disonantes representan a los villanos y potencian todos los elementos emocionales relacionados con el cruel ataque.

#### Códigos formales:

- A pesar de los múltiples puntos de sincronía no se produce una coincidencia e igualdad formal-estructural, ya que la música es repetitiva mientras que la imagen mantiene su desarrollo y estructura particular en el transcurso del ataque y destrucción.

#### Conclusiones:

- En esta escena vemos otros de los elementos que dan variedad y dinamismo a la banda sonora, un tema particular del ataque de los villanos que representa sensaciones y movimientos relacionados con la tragedia y crueldad de estos ataques. En este sentido se asemeja al funcionamiento de otros temas de villanos y ataques en otras series anime coetáneas, destacando en el caso particular de esta serie la utilización de la orquesta, lo que potencia la fantasía oscura de la trama y otorga valor estético y productivo a la serie.

### **6. Escena “*Dance of Course*”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 4.
- Título de la serie: *The Vision of Escaflowne*
- Título del capítulo: *The Girl From the Mystic Moon*
- Descripción del bloque: En el ataque anterior, Vargas le dice a Van que es el momento de activar a *Escaflowne*. En esta escena, Van activa a *Escaflowne*, una especie de armadura gigante con un pasado oscuro en la que Van se monta, la activa y comienza una lucha encarnizada y dura cuando los villanos invisibles llegan a palacio.
- Franja temporal: 19:20-21:13

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, banda sonora y voces de personajes
- Plano auditivos musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena se produce tres funciones similares a las anteriores, sumándose una cuarta función narrativa con la letra que entona el coro. La función cinemática

subraya el combate entre *Escaflowne* y los enemigos; se producen funciones emocionales de expresión de dramatismo, dureza y agresividad mezcladas con heroicidad y epicidad ya que se trata en esta ocasión de una acción heroica del protagonista *Van*; la función pronominal indica un tema principal que representa las batallas y combates de *Escaflowne*. Con la letra de coro, el cual entona *Escaflowne*, se producen funciones narrativas en las que se comunica quien es el protagonista de ese momento, la armadura gigante *Escaflowne* y que da título a la serie.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se produce una gran pieza orquestal y coral de gran duración en la que se desarrolla e interpretan multitud de elementos como melodías rítmicas, fraseológicas, agresivas, motivos, etc. La alternancia de estos diferentes elementos se relaciona a su vez con el desarrollo de la imagen. La reducción de la partitura orquestal en la que se desarrollan los motivos melódicos, rítmicos y armónicos principales de la pieza y escena se puede ver en la siguiente imagen.

The image displays a musical score for the 'Escaflowne' soundtrack. It consists of five systems of staves. The first system is for Violines (Violins) and Coro y Orquesta (Chorus and Orchestra), with a tempo marking of quarter note = 150. The second system is for Coro y Orquesta and Orquesta (Orchestra). The third system is for Desarrollo con Rep. (Development with Repeat) and Interludio de la Orquesta (Orchestra Interlude) featuring Metales (Percussion). The fourth system is for Desarrollo y Rep. (Development and Repeat) and Coda Final de la Pieza, Coro y Orquesta al Completo (Final Coda of the Piece, Chorus and Orchestra Complete). The fifth system shows the continuation of the Coda Final.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante el que podríamos considerar el tema principal de la serie, ya que representa exclusivamente a *Escaflowne* y los momentos narrativos importantes en los que se involucra a este personaje. Por ejemplo, al final del capítulo cuatro escuchamos de nuevo este tema

cuando la armadura *Escaflonwe* se transforma en un dragón volador, lo que confirma la utilización de este tema en los momentos narrativos de importancia, marcando a su vez la acción, heroicidad, agresividad y epicidad de las diferentes escenas.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo rápido de 150 pm, con mucha presencia de la percusión y el ritmo de los timbales que representa la grandeza de la escena, las armaduras, el amplio movimiento, combate y acción que se produce en la escena.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente cuando la armadura da el primer paso, cambios de planos y movimientos de la imagen se sincronizan con la entrada del coro y melodías principales, el desarrollo de la pieza se relaciona con el primer enfrentamiento, el puente de los metales se sincroniza con la primera aparición de las armaduras de los villanos cuando desaparece su invisibilidad, los diferentes desarrollos de la orquesta se sincronizan con el desarrollo del combate y aparición de otros personajes como *Vargas*, el final de la escena y pieza (el de la partitura) se sincronizan con *Vargas* defendiendo uno de los ataques de los villanos.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Acordes de triada y séptima, principalmente menores con alternancia con acorde Mayores.
- Análisis armónico musical: Pieza dramática en la tonalidad de Sol menor, con inflexiones a otros tonos y acordes prestados que dan dinamismo a la pieza.
- Análisis armónico visual: El dramatismo y dureza de la tonalidad y sonoridad potencian todos los elementos narrativos y emocionales comentados de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Coro completo (masculino y femenino), orquesta al completo, con especial importancia en los metales y cuerdas. Acompañamiento y presencia de otros instrumentos como marimbas, timbales, bombos, maderas, etc.
- Análisis tímbrico-visual: La densidad orquestal representa la inmensidad de *Escaflonwe* y de la escena de acción, el desarrollo orquestal representa a su vez todo lo que sucede en ese momento de la escena. Todo este “exceso” de la escena llama la atención para marcar un elemento narrativo importante.

#### Códigos formales:

- En esta ocasión se vuelve a producir una igualdad y sincronía formal-estructural entre la imagen y la música que propicia la inmersión y comunicación de la escena. Los puntos de sincronía formal se han ofrecido en el análisis rítmico.

### Conclusiones:

- Vemos en esta escena los elementos principales y más característicos por los que destaca la banda sonora. Una gran pieza orquestal y coral que funciona como tema principal y se repite a lo largo de la serie y a la vez representa múltiples elementos de la obra como la fantasía oscura, la acción, la dureza, dramatismo, heroicidad y enfrentamientos. Comprobamos otros elementos comunes como sincronía imagen-música que propicia la comunicación narrativa e inmersión en la escena.

### **7. Escena “Sueños de *Hitomi*”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 2.
- Título de la serie: *The Vision of Escaflowne*
- Título del capítulo: *A Gallant Swordsman*
- Descripción del bloque: Después del ataque a *Fanelia*, *Hitmoi* y *Van* desaparecen y son rescatados por el joven caballero *Allen*. En esta escena *Hitomi* despierta tras un sueño de *Amano* en una cama de la fortaleza de *Allen*. No obstante, justo antes de esta escena vemos una conversación sobre elementos narrativos entre el emperador de los villanos y *Folken*, uno de sus comandantes.
- Franja temporal: 07:21-08:33

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivos musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música está cumpliendo varias funciones importantes. Primero realiza una función informativa ya que llama la atención sobre la conversación entre los dos villanos y la cual revela sus intenciones, así como puntos de la historia que se desconocen. Para potenciar la comunicación de estos elementos la música expresa sensaciones de misterio, misticismo, cierta extrañeza y peligrosidad. Después se produce una función estructural y de unificación que da paso a la escena de *Hitomi* en la que sueña con *Amano*. En este momento las sensaciones se siguen manteniendo, lo que dan una sensación de extrañeza al sueño de *Hitomi*, lo que comunica a su vez un elemento narrativo importante como son los poderes de *Hitomi* y su importancia para la historia.





elementos narrativos. Esta igualdad viene dada con la segunda parte de la melodía que se sincroniza con el cambio de escena y aparición de *Amano*.

#### Conclusiones:

- En esta escena vemos la variedad y múltiples usos de la banda sonora. Junto con la función estructural, se presencian funciones narrativas de llamar la atención, puntualizar y resaltar diálogos importantes que desvelan puntos de la trama e historia. Sigue primando la utilización de instrumentos orquestales como el chelo (aunque mezclado con los sintetizadores) y una sonoridad que crea sensaciones y emociones que potencian la ambientación particular de la obra.

### **8. Escena “Lucha innecesaria”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 4.
- Título de la serie: *The Vision of Escaflowne*
- Título del capítulo: *A Gallant Swordsman*
- Descripción del bloque: *Allen y Van Fanel* no “se han caído” del todo bien y tienen muchas discusiones. Esto provoca a que se enfrenten con sus *Gaymelef*, que son sus armaduras gigantes. Se desarrolla este combate rodeado de los soldados de *Allen* que alientan el combate mientras *Hitomi* es la única que intenta detenerlo.
- Franja temporal: 19:47-22:00

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivos musical: Alternancia entre los tres planos, subliminal, segundo plano sonoro y primer plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música realiza una principal función cinematográfica, subrayando la acción y enfrentamiento. No obstante, se producen otras funciones secundarias que envían ciertos mensajes narrativos. Debido al carácter y estilo musical, no se expresa tragedia y peligro como los combates anteriores, sino que se da cierta sensación de atracción, diversión y entretenimiento, como si fuera un entrenamiento. Esto produce una función anticipativa de que en el combate no saldrá nadie herido y que en el transcurso de la serie *Allen y Van Fanel* serán dos personajes que se apoyen mutuamente.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía altamente rítmica con figuraciones rápidas y de imitación medieval-oriental. La pieza se forma con una melodía introductoria tras la que se sucede un desarrollo melódico derivado de los mismos motivos para luego repetir tanto la introducción como la misma melodía. En la siguiente imagen podemos ver la melodía “introductoria” que se repite a lo largo de la escena y que da el carácter de imitación de la música medieval con sentido fiestero.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Se trata de un tema secundario que representa ciertos combates y enfrentamientos de la trama, así como otras situaciones más atractivas y representativas del entretenimiento de los personajes. En el desarrollo de la serie y en escenas y momentos similares este tema se podrá ver repetido.

FLAUTAS

TAMBORES

PLATOS

BOMBO

DESARROLLO MELÓDICO DE LA PIEZA Y REPETICIÓN DE LA INTRODUCCIÓN

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Como se ve en la imagen, la pieza se desarrolla con un ritmo muy marcado y particular en la percusión que se relaciona y potencia la ambientación e imitación medieval y representación de una “danza” medieval.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza cuando *Escaflowne* da el primer paso y se encuentra que *Allen* está cerrándole la huida, algunos cambios de plano y movimientos de la imagen se sincronizan con el desarrollo de la música y el ritmo, la repetición de la pieza entera se relaciona con el comienzo del combate, la pieza acaba junto con el combate y la caída de *Van* y victoria de *Allen*.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, con influencia modal y música oriental

- Tipos de acordes: Triada, dominante y algunos disonantes
- Análisis armónico musical: Se desarrolla una armonía modal con alteraciones accidentales que otorgan la sensación de sonoridad oriental o de imitación medieval.
- Análisis armónico visual: La sonoridad particular potencia la ambientación medieval de la escena y trama, así como las sensaciones más entretenidas de la escena y enfrentamiento.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Flautas de imitación medieval, percusión (tambores, bombo y platos), cuerdas de imitación medieval, maderas, voces,
- Análisis tímbrico-visual: Esta instrumentación se relaciona con las “danzas medievales” que potencian los elementos comentados de la escena.

#### Códigos formales:

- Se aprecia cierta sincronía estructural en la que se favorece a la comunicación de los elementos narrativos y emocionales. La sincronía viene dada por la repetición del tema, donde la primera aparición se relaciona con la preparación al enfrentamiento y la segunda repetición se relaciona con el enfrentamiento como tal entre *Allen*, *Van* y sus armaduras.

#### Conclusiones:

- Seguimos comprobando en esta escena la variedad de la banda sonora y las diferentes formas de utilizarla, destacando en esta ocasión la imitación y adopción de las formas medievales que potencian esa ambientación de la escena y trama. Además, el sentido danzante otorga sensaciones más entretenidas a la imagen, lo que contrasta con las sensaciones duras y peligrosas de otros combates. Esto a su vez es un elemento narrativo importante que ayuda distinguir al espectador entre las acciones “buenas” y “malas” de la serie.

### **9. Escena “Emboscada”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 4.
- Título de la serie: *The Vision of Escaflowne*
- Título del capítulo: *A Gallant Swordsman*
- Descripción del bloque: Justo después del combate, *Hitomi* se acerca a *Van* y tiene una “visión” y presentimiento repentino tras el cual el fuerte de *Allen* explota en llamas.
- Franja temporal: 22:55-23:08

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivos musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

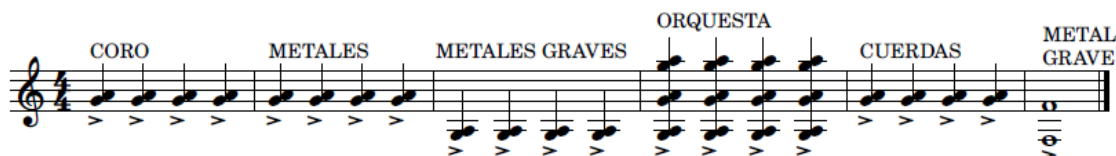
- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de osmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música realiza funciones narrativas y simbólicas muy importantes. Primero, está la interpretación de las cuatro primeras notas del coro que dicen *Es-ca-flow-ne*, a la misma vez que *Hitomi* tiene una visión en la que también aparece la armadura, lo cual es una representación y cita directa del título de la serie. Por lo tanto, la música en esta escena es un complemento narrativo esencial para la trama. De forma secundaria, mediante la dureza musical y las disonancias de la orquesta se potencian las sensaciones de peligrosidad, dureza, tragedia y ambientación de fantasía oscura.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: No se desarrolla una melodía como tal, sino que se interpretan acordes repetidos en los cuatro tiempos del compás y en diferentes instrumentos, lo que otorga esa sensación de llamada de atención y sorpresa de la emboscada. Los acordes y notas, así como los diferentes instrumentos que las interpretan se encuentran en la siguiente imagen.



- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante otro secundario que se repite en muchas ocasiones similares de los episodios en las que se producen o bien ataques sorpresivos o las visiones de *Hitomi* sobre los peligros y temas venideros. Se realiza así también una función pronominal de este tema sobre los elementos narrativos comentados.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Los acordes y notas se interpretan en un tempo rápido de más o menos 130 pm que se relaciona con el peligro y ataque sorpresivo.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente en un cambio de plano en el que *Hitomi* tiene la visión, varios de los acordes se sincronizan con cambios de plano, la pieza acaba sincronizadamente junto con las últimas escenas y final del episodio.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Menores y disonantes
- Análisis armónico musical: Se desarrolla una armonía disonante con acordes en intervalos de segunda.
- Análisis armónico visual: La dureza de las disonancias en dinámica fuerte potencia la sorpresa, peligro, explosión y dureza de la emboscada.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta, con especial importancia en el coro y los metales.
- Análisis tímbrico-visual: El coro se relaciona directamente con elementos narrativos importantes como *Escaflowne*, los metales se relacionan con los villanos y la dureza del ataque.

Códigos formales:

- Al ser una escena pieza de corta duración, no se aprecia una igualdad formal más allá de los puntos de sincronía.

Conclusiones:

- En esta escena seguimos viendo los elementos narrativos más importantes de la banda sonora para el desarrollo de la serie: el coro marcando los puntos narrativos más importantes, en este caso las visiones de *Hitomi* y una dureza musical en el ataque de los villanos que potencia a su vez los elementos de fantasía oscura. También se destaca la repetición temática con funciones pronominales en situaciones similares a lo largo de la serie. Así mismo sigue destacando una amplia utilización orquestal. Por lo tanto, a raíz de estas nueve escenas, la banda sonora de esta serie destaca como una representación de los diferentes cambios sonoros y funcionales que se producen en la evolución del anime y sus bandas sonoras en los años 90.

**NOTA:** Debido a que ya se han analizado muchas escenas que ejemplifican lo más importante de esta serie anime, el uso de una gran orquesta, no creemos oportuno ofrecer los análisis del resto de episodios, los cuales quedan archivados por los investigadores. A modo de resumen y conclusión de estos análisis de los episodios ofrecemos el siguiente párrafo: “En conclusión, hemos visto una banda sonora que destaca desde el primer episodio por varios motivos y es representativa de los cambios estilísticos y funcionales de las bandas sonoras en el anime de los años 90. Destaca una utilización de la orquesta al completo y muy abundante que se diferencia de otras series con menos instrumentos o grupos más reducidos. Junto con el cambio estilístico se produce un cambio funcional, ya que la música apoya el desarrollo y transcurso narrativo y de los personajes tal y como se ha visto en el análisis. Además, el componente emocional fuertemente potenciado por la orquesta está constantemente presente a lo largo de la serie. Otros elementos funcionales que potencia la utilización de la orquesta son por ejemplo los elementos de magia, fantasía y fantasía oscura. Así, esta banda sonora se encuentra muy ligada y es idiosincrática de la serie. Por lo tanto, en *The Vision of Escaflowne* (1996) encontramos una banda sonora epitome en la evolución e historia de las bandas sonoras en el género del anime”.

*PRINCESS MONONOKE (1997)**MONONOKE HIME*

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Película
  - Producción: Toshio Suzuki, Studio Ghibli
  - Dirección: Hayao Miyazaki
  - Guion: Hayao Miyazaki
  - Compositor: Joe Hisaishi (Mamoru Fujisawa)
  - Año de producción: 1997
  - Duración: 133 minutos (2 horas y 13 minutos)
  - Género: Aventura, drama, fantasía, deforestación, espíritu del bosque, espíritu
2. Argumento:
  - Mientras lucha para salvar a su pueblo del ataque de un dios-demonio, *Ashitaka* entra en contacto con él y es infectado con una maldición letal. En busca de la cura, se ve forzado a abandonar su pueblo para siempre y viajar al bosque habitado por dioses animales. Allí se encuentra en medio de una guerra entre los dioses del bosque y un pueblo liderado por *Lady Eboshi*.
3. Tabla de pistas musicales:
 

- 1. Los bosques, <i>Ashitaka</i>	13. <i>Mononoke Hime</i>	25. Persecución
- 2. Monstruo del bosque	14. Defensa de <i>Ashitaka</i>	26. Cruenta batalla
- 3. El viaje de <i>Ashitaka</i>	15. Sangre de <i>Ashitaka</i>	27. Heridas de guerra
- 4. Brazo poseído	16. Decisión de <i>San</i>	28. <i>Okkoto</i> el demonio
- 5. Herida, historia pasada	17. La ayuda de <i>San</i>	29. El rescate de <i>San</i>
- 6. Presentación de <i>Ashitaka</i>	18. El dios del bosque	30. Salvación del espíritu
- 7. El camino de <i>Kodama</i>	19. El ejercito	31. La muerte del bosque
- 8. Bosque milenario	20. <i>Ashitaka</i> y <i>San</i>	32. Dios de la muerte
- 9. Dioses y demonios	21. Maldición de <i>Ashitaka</i>	33. Muerte de la ciudad
- 10. La ciudad de hierro	22. Despertar de <i>Ashitaka</i>	34. Vuelta de la cabeza
- 11. Batalla contra el bosque	23. Humo de la batalla	35. Nacimiento del bosque
- 12. Secretos de <i>Eboshi</i>	24. Ataque a la ciudad	36. Créditos finales ( <i>Ed</i> )
4. Descripción general y balance de la banda sonora:

En las dos horas de duración de la película escuchamos un uso abundante de la música, utilizada en muchas ocasiones y con varias funcionalidades. También escuchamos diferentes momentos sin música que funcionan en balance con los musicales y la narrativa de la película, dando un ritmo determinado al metraje que favorece la atención del espectador (varios momentos de silencio sirven para mantener la atención sobre determinados diálogos importantes). Entre las múltiples funciones que realiza la banda sonora, las más relevantes y destacadas son: funciones pronominales de personajes; caracterización, expresión y conocimiento de los caracteres de personajes; presentación de personajes; desarrollo narrativo mediante paralelismos –con música, en momentos, muy sincronizada con la imagen; funciones estructurales y unificadoras; representación de paisajes y escenarios; figuración de elementos visuales; profunda expresión y potenciación emocional –la música es el elemento que expresa las emociones y sentimientos que los personajes no “dicen” en los diálogos de la pantalla; otorga ritmo a la película; representación de los momentos de acción, batalla y combate; y creación de una atmosfera determinada que potencia los mensajes narrativos de la película como la deforestación y la destrucción de la naturaleza por parte de los humanos. Todas estas

funciones se desarrollan en una banda sonora con estructura temática, que presenta diferentes temas, de los que los más importantes y principales se repiten en abundantes ocasiones de la película. En algunas ocasiones se hace además uso del leitmotiv, variando los temas principales. Otros recursos que utiliza la banda sonora característicos del anime es la *Insert Song* en uno de los momentos de culmen narrativo y emocional de la película. Otra de las funciones más importantes de la banda sonora es que durante toda la película es representativa de la fantasía y la ambientación fantástica con toques mágicos de la trama. En resumen, encontramos una banda sonora elaborada que potencia todos los elementos de la película con funcionalidades y utilizaciones semejantes a otros trabajos del compositor para las anteriores películas del director, destacando en este caso un tono más serio, fantástico, maduro y complejo.

### **Análisis general de la banda sonora**

Todas las funciones y recursos anteriores se desarrollan en una banda sonora enteramente orquestal. Se hace un uso de una gran orquesta en la que se utilizan todos los grupos instrumentales de manera importante, tanto las cuerdas, como las maderas, los metales y la percusión. De hecho, diferentes grupos instrumentales se utilizan con propósitos narrativos y figurativos, como por ejemplo la percusión (con diferentes instrumentos) representando a los jabalíes, la guerra y los combates. Otros instrumentos que se escuchan son el *sakuhachi*, el piano –instrumento característico de la música del compositor y del anime– el *koto*, *daikos*, el arpa y muy puntualmente sonoridades del sintetizador.

Al ser una banda sonora muy variada, se escuchan tanto piezas con amplias melodías elaboradas y expresivas como piezas rítmicas y rápidas con uso de la percusión. No obstante, las piezas que más destacan a lo largo de la banda sonora son las melódicas y expresivas, elementos muy característicos de la música de Hisaishi. La armonía y sonoridad de la banda sonora presenta mucha influencia de la música tradicional japonesa, por lo que se escucha mucha riqueza armónica y sonora con el uso de disonancias, acordes de séptima, alteraciones accidentales, patrones armónicos determinados, etc., lo que sumado a la orquesta occidental con grandes sonoridades potencian la ambientación fantástica del largometraje.

### **Análisis *musivisual* de cuatro escenas**

A continuación, analizamos cuatro escenas que ejemplifiquen lo más importante y representativo de la banda sonora: la categorización temática y los aspectos narrativos que “apoyan la historia contada” mediante los tres temas principales característicos de los dos protagonistas, su viajes, desarrollos y encuentros. *La Princesa Mononoke* presenta una banda sonora de grandes dimensiones, con mucha cantidad de música, temas y elementos relacionados con la unión de los diferentes temas y la narración de la historia. Al ser una banda sonora de un compositor referente, ya ha sido estudiada y analizada en profundidad por otros autores, por lo que no dedicamos mucha atención a los temas de acción, combate, o personajes más secundarios. Dedicamos el análisis a las escenas y temas que nos sirven para los propósitos de nuestro estudio: los cambios sonoros, estilísticos, funcionales y narrativos de las bandas sonoras. No obstante, debido a la importancia y magnitud de la banda sonora, exponemos al final una tabla con toda la aparición temática y una breve explicación de sus características musicales-narrativas, así

como todas las apariciones de los tres temas principales que contribuyen a contar la historia desde el plano musical.

### 1. Escena “Presentación de *Ashitaka*” [*The Encounter*]

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 2.
- Título de la película: *Princess Mononoke*
- Descripción del bloque: Tras ver a unos hombres caídos al río a causa de un ataque de lobos salvajes, *Ashitaka* los rescata salvándolos de una muerte segura. Justo en ese momento *Ashitaka* ve a una misteriosa joven relacionada con los lobos y que después será un personaje determinante en el argumento, Se produce el primer encuentro entre los dos protagonistas.
- Franja temporal: 00:22:24-00:23:11

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música está realizando varias funciones simultáneas, siendo las más importantes las funciones narrativas y emocionales. Se produce un “relato musical” al comunicar mediante la música el primer encuentro entre los dos protagonistas –variando melódicamente el tema del viaje de *Ashitaka*. Se produce una función prosopopéyica-descriptiva comunicando ciertos rasgos del carácter de la joven que vemos en pantalla. Al ser una música en cierto grado emocional, se anticipa y se ambienta una relación emocional y de amistad entre los dos personajes que se acaban de conocer. Todo esto se engloba dentro de una función informativa en la que la música llama la atención a la escena para que el espectador presencie ese momento narrativo relevante.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se desarrolla una melodía altamente fraseológica y expresiva que interpretan contestándose instrumentos melódicos como el arpa, la flauta y el oboe. La melodía principal aparece tras cuatros compases introductorios en los que se presenta la armonía y se ambienta a la imagen de cierto misticismo y magia. La melodía de ocho compases se forma mediante la repetición de los dos primeros, y un desarrollo de los motivos de los primeros compases, tal y como se puede ver en la siguiente imagen.



Musical score for 'Cuerdas + Voz' and 'Arpa'. The score is written in 4/4 time and G major. The first staff is labeled 'CUERDAS + VOZ' and the second staff is labeled 'ARPA'. The first staff contains a melodic line with a fermata over the first two measures. The second staff contains a rhythmic accompaniment starting at measure 7.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante uno de los temas principales y más importantes de la banda sonora (Tema 3), el tema del encuentro y unión entre los protagonistas. Esta melodía la escucharemos en varios momentos de la película en la que se unen y encuentran estos dos personajes. La descripción de estos momentos está en la tabla final y es el tema que hemos llamado Tema 3. Veremos cómo una de las escenas más importantes entre *San* y *Ashitaka* en el minuto 00:58:56 se desarrolla este tema, cuya melodía veremos en una imagen colocada en la tabla. No obstante, este Tema 3 es a su vez una variación melódica del tema del viaje de *Ashitaka* (Tema 2) y que es representativo del viaje del protagonista. Este tema 2 se escucha por primera vez en el minuto 00:11:34 de la película, por lo que se produce una anticipación en la que la melodía del viaje de *Ashitaka* indica el encuentro y unión con otro de los personajes protagonistas, la *Princesa Mononoke*. Esta melodía del viaje (00:11:34) de la que deriva el tema 3 la podemos ver en la siguiente imagen.

Musical score for 'Cuerdas' and 'Maderas'. The score is written in 4/4 time and G major. The first staff is labeled 'CUERDAS' and the second staff is labeled 'MADERAS'. The first staff contains a melodic line with a fermata over the first two measures. The second staff contains a rhythmic accompaniment starting at measure 7.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de más o menos 82 pm que representa la tranquilidad de la imagen y la emoción presente en el encuentro de los dos protagonistas.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: En un cambio de plano en el que escuchamos el tintineo de los pendientes de *San* se da paso sincronizadamente al comienzo de la pieza, la entrada de la nota grave del contrabajo en el compás 2 se sincroniza con el levantar de *San*, la entrada de la nota grave del compás 4 se sincroniza con el levantar de *Ashitaka* y la entrada de la melodía principal se sincroniza justo con el momento en el que *Ashitaka* se presenta a la princesa. El final de la melodía coincide con el final de la escena en la que *San* le dice a *Ashitaka* que se marche y desaparece montada en su lobo. La sincronía imagen-música propicia una inmersión en la escena y un mensaje narrativo más claro.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Acordes de séptima y triada
- Análisis armónico musical: La melodía se desarrolla en la tonalidad de SolM con acordes suaves.
- Análisis armónico visual: La armonía suave y clara propicia una mayor empatía emocional con la imagen-escena. En escenas posteriores veremos cómo los desarrollos armónicos son también muy importantes.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas, voz, arpa, flauta (*sakuhachi*), oboe, maderas y metales de acompañamiento.
- Análisis tímbrico-visual: La voz suave y sutil representa a la *Princesa Mononoke*, así como el arpa, la flauta y el oboe. La instrumentación orquestal se relaciona con la ambientación fantástica de la trama.

#### Códigos formales:

- Se produce una sincronía formal imagen-música cuyos puntos en común se han dado en el análisis rítmico (forma cinematográfica). Se sigue justificando por tanto una conjunción imagen y música que potencia el mensaje narrativo y determina la música como un elemento importante.

#### Conclusiones:

- En esta escena y pieza vemos la importancia de la banda sonora como elemento narrativo en la unión y variación de diferentes melodías con características narrativas determinadas. A su vez, la música representa varias funciones emocionales. Vemos así las características particulares del compositor y una utilización orquestal y funcional de la banda sonora que hace diferenciar dentro del anime las formas musicales de algunas películas con las de algunas series de televisión.

## **2. Escena “*Mononoke Hime*” [*The Furies*]**

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 4.
- Título de la película: *Princess Mononoke*
- Descripción del bloque: *San* produce un ataque sorpresivo a la ciudad de hierro con el objetivo de matar a *Lady Eboshi*. Esta le propone e incita a *San* que la ataque, por lo que *San* se dispone a lanzarse al ataque y acaba luchando mano a mano con *Lady Eboshi*. Al ser una trampa, *Ashitaka* también entra en acción para ayudar a *San*.
- Franja temporal: 00:47:21-00:48:47

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personaje y banda sonora

- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro dependiendo de los otros elementos sonoros. La música aparece mayoritariamente en un primer plano sonoro.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la función principal de la música es la de acompañar y potenciar una escena de acción, comunicando las diferentes sensaciones envueltas en la escena como tensión, peligro, nerviosismo, así como algunas emociones heroicas y épicas puntualizando las acciones de los personajes. Debido al uso del leitmotiv se producen funciones pronominales y mensajes narrativos que comunican que ese ataque lo está realizando *San*, la *Princesa Mononoke*.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En esta escena y pieza, más que una melodía como tal se produce unos motivos rítmicos-melódicos a modo de fanfarreas y llamada de los metales que representan más primitivamente la acción, combate y ataque que se producen. Los motivos rítmico-melódicos principales de la trompa se desarrollan en los cuatro primeros compases y son los que darán pie a las variaciones y desarrollos de las cuerdas y los metales que se escucharán en el avance de la imagen. La principal llamada de la trompa al comienzo de la escena la vemos en la siguiente imagen.

DESARROLLO Y REPETICIÓN  
en metales y maderas durante el  
enfrentamiento, motivos ágiles y  
misteriosos  
de las cuerdas

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso sí se produce un Leitmotiv con mucha importancia narrativa. En el compás tres, el giro de semicorcheas y blanca que dan las notas Do-Sol-Sol-Fa-Sol, son el motivo principal del tema de la *Princesa Mononoke* que escucharemos de forma completa en el tema analizado posteriormente (minuto 01:05:39) en la tonalidad de Mi menor. Posteriormente, en la *Insert Song* de minuto 01:18:40, se vuelve a desarrollar el tema de la *Princesa Mononoke*, cuyo primer motivo está en Do menor y desarrolla exactamente las mismas notas que estamos comentando en este momento.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: En esta escena la pieza se desarrolla en un tempo allegro de más o menos 100 pm que representa el mayor movimiento y escenas de acción.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: Se vuelven a producir muchos momentos de sincronía que propician una inmersión en la imagen, por ejemplo, la mirada de *Ashitaka* se sincroniza con la entrada de los timbales que dan paso a un cambio de plano sincronizado con la entrada de la trompa y el ataque de *San*. Los otros puntos de sincronía se relacionan con el análisis formal.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: De séptima, disonantes y tríadas
- Análisis armónico musical: La tonalidad principal de este tema es Do menor.
- Análisis armónico visual: La tonalidad menor contribuye a potenciar la tensión y peligro del enfrentamiento y trampa.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Timbales, trompa, metales, cuerdas, maderas, platos, cajas y bombo
- Análisis tímbrico-visual: Las trompas y metales se relacionan con la heroicidad y acción heroica de *San*.

#### Códigos formales:

- Se vuelve a producir un paralelismo formal que potencia el mensaje narrativo y la sucesión de la acción. Tras la primera sincronía de la entrada de la trompa con el cambio de plano en el que vemos a *San*, el siguiente desarrollo de los metales se relaciona con la preparación de la trampa, la repetición de los motivos se relacionan con la advertencia de *Ashitaka*, unos motivos de las cuerdas se relacionan con la acción de *San* y el ataque que se produce, los metales repitiendo los motivos de forma heroica se relacionan con la acción de *Ashitaka*, las cuerdas en agudo se relacionan con la caída de *San*, la escena acaba cuando alcanzan a *San* con el ataque de los rifles.

#### Conclusiones:

- En esta escena vemos cómo la música acompaña también los momentos de acción y combate de la película, utilizando los metales y representando las acciones heroicas. Continuamos viendo con el uso del leitmotiv cómo el carácter narrativo de esta banda sonora esta siempre presente y está repleto de mensajes narrativos. Seguimos presenciando además una alta sincronía imagen música característica del anime, del compositor y que contribuye a potenciar los mensajes narrativos e inmersión en la escena.

### 3. Escena “Defensa de *Ashitaka*” [*The Young Man From the West*]

#### Datos generales del bloque:

- Bloque 4.
- Título de la película: *Princess Mononoke*
- Descripción del bloque: *Ashitaka*, que está harto de ver como los humanos y en concreto *San* y *Eboshi* pelean entre ellas, decide intervenir y detener el combate de una vez por todas. Para esto cuenta con la ayuda de la maldición y demonio que posee su brazo desde el comienzo de la película y desgraciadamente, *Ashitaka* no saldrá ileso de esta intervención para detener el combate.
- Franja temporal: 00:49:45-00:51:07

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro, se mantiene principalmente en un primer plano sonoro.

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de simbiosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la principal función de la música es acompañar la acción de *Ashitaka* y expresar las emociones heroicas y épicas que acompañan la acción de uno de los héroes y personaje principal de la película. Se produce una información narrativa ya que se desarrolla el tema particular de *Ashitaka*. Este tema realiza a su vez funciones prosopopéicas-caracterizadoras y descriptivas que complementan la imagen comunicando las emociones, pensamientos, carácter y acciones de *Ashitaka*.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se desarrolla una melodía altamente fraseológica y expresiva que expresa la personalidad de *Ashitaka*. La melodía de esta escena se sucede tras unos compases introductorios que se sincronizan con la determinación y preparación de *Ashitaka*. La melodía principal de *Ashitaka* se repite (con algunas variaciones) dos veces y contiene elementos y giros melódicos que aparecen en el tema del viaje del héroe y el tema de la unión comentado en el primer análisis. En la siguiente imagen vemos la pieza al completo que se desarrolla en esta escena.

MADERAS GRAVES

LENTO MISTERIOSO

CONTRABAJOS Y CHELOS

Tempo I

10 MELODÍA PRINCIPAL CUERDAS

CUERDAS, FULL ORQUESTA

16 CUERDAS

Ritmo de marcha heroica, acción del heroe

22

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso, la melodía que comenzamos a escuchar en la anacrusa del compás 10 es el tema particular de *Ashitaka* y fue la primera melodía que escuchamos en el comienzo de la película en el segundo 00:00:40. Este tema acompañará y aparecerá junto con *Ashitaka* en numerosas ocasiones comentadas en la última tabla y que hemos denominado como Tema 1. En esta ocasión el tema de *Ashitaka* varía poco en tonalidad y armonía, ya que se desarrolla muy semejante a su primera aparición en la película que podemos ver en la siguiente imagen.

CUERDAS, FULL ORQUESTA

CUERDAS + MADERAS

5

ff

OBOE

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: A mediados de la pieza/escena se desarrolla un ritmo de marcha militar que se relaciona con la acción heroica que realiza *Ashitaka*. La pieza se desarrolla en un tempo allegro de más o menos 110 pm.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente con un cambio de plano en el que vemos a *Ashitaka* enfadado, la entrada de la melodía principal se relaciona cuando ataca al jefe de la guardia, la repetición de la melodía se sincroniza cuando detiene el combate, la variación del final se relaciona con la aparición del demonio y las últimas palabras de *Ashitaka*, la pieza acaba cuando deja inconscientes a *Eboshi* y *San*, acabando así el combate.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Música tonal con influencia de la música tradicional japonesa.
- Tipos de acordes: Acordes triada y séptima
- Análisis armónico musical: Como se ve en la imagen, la melodía principal se acompaña con quintas paralelas en la tesitura del bajo. La melodía se desarrolla en Fa menor, con la variación heroica del final en Lab Mayor.
- Análisis armónico visual: Las quintas en la tesitura de los bajos son elementos característicos de la música tradicional japonesa, tradición que comparte muchos elementos temáticos y visuales con la película e imágenes.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Full orquesta
- Análisis tímbrico-visual: La densidad y epicidad orquestal se relaciona con el héroe *Ashitaka* y sus acciones heroicas. Se percibe un uso muy breve del sintetizador que representa al demonio que está poseyendo a *Ashitaka*.

#### Códigos formales:

- Como se ha comprobado en el análisis rítmico se vuelve a producir una sincronía formal que potencia tanto los elementos narrativos como la inmersión en la imagen y la empatía emocional con emociones heroicas y épicas.

#### Conclusiones:

- En esta escena continuamos viendo uno de los elementos principales de la banda sonora: la categorización temática y la utilización de diferentes temas principales con características narrativas. En este caso se trata del tema de *Ashitaka* y uno de los temas más importantes escuchados en numerosas ocasiones de la película. Seguimos viendo los elementos característicos de la banda sonora como una utilización orquestal y una alta sincronía imagen/música.

#### **4. Escena “*Ashitaka y San*” [*Princess Mononoke Theme Song*]**

##### Datos generales del bloque:

- Bloque 6.
- Título de la película: *Princess Mononoke*
- Descripción del bloque: Después de que *San* haya ayudado a *Ashitaka* llevándolo al bosque y que el dios del bosque haya ayudado a *Ashitaka*, se produce un encuentro y momento emocional entre *San* y *Ashitaka* en el que se produce un mayor desarrollo en la relación y encuentro de estos personajes. Además, *San* se justifica como una protagonista con la misma importancia que *Ashitaka*.
- Franja temporal: 01:05:39-01:07:45

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena, la principal función de la música es la de comunicar la emoción y sentimiento presente entre los dos protagonistas y que en ningún momento expresan por ellos mismos, la música es la encargada de expresar esos elementos emocionales y narrativos. Al utilizarse ahora el tema exclusivo de la *Princesa Mononoke* se produce una función prosopopéyica-caracterizadora y descriptiva de este personaje. Se produce también mensajes narrativos, ya que la aparición al final de la escena del tema del viaje y encuentro justifica la anticipación y narratividad de la música del encuentro predestinado entre los dos personajes.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Tras unos compases introductorios de las cuerdas que unen el tema de *San* con el tema de *Ashitaka*, se desarrolla la melodía exclusiva de la princesa *Mononoke*, con un marcado carácter fraseológico y altamente expresivo. La melodía, formada enteramente con los motivos de los dos primeros compases se repite en dos ocasiones con variación instrumental. Después se produce un desarrollo que se une con el tema de la unión y viaje. Esta confluencia temática se puede ver en la siguiente imagen.

The musical score snippet consists of four staves. The first staff is labeled 'CUERDAS GRAVES' and shows a bass clef with a 4/4 time signature. The second staff is labeled 'FLAUTA, SAKUHACHI MELODÍA PRINCIPAL TEMA DE LA PRINCESA MONONOKE' and shows a treble clef. The third staff is labeled 'FLAUTA, SAKUHACHU' and 'OBOE' and shows a treble clef. The fourth staff is labeled 'TEMA DEL VIAJE Y DEL ENCUENTRO' and 'MADERAS' and shows a treble clef. The score includes measure numbers 9, 19, and 26. A note indicates 'Repetición y desarrollo con variación y densidad instrumental' between the second and third staves.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Como se puede ver en el compás 7, se desarrolla el mismo leitmotiv de la *Princesa Mononoke* escuchado en la escena del análisis 2. En esta ocasión es el tema de *San* o la *Princesa Mononoke* y se produce un



mayor desarrollo de ese leitmotiv y melodía, en esta escena en la tonalidad de Mi menor. Al final de la pieza vemos el tema del viaje y encuentro entre los protagonistas. Este tema exclusivo de la *Princesa Mononoke* se escucha también en varias ocasiones comentadas en la tabla del final. Una de las más importantes es en el minuto 01:18:40 en forma de *Insert Song* y con la melodía variada a la tonalidad de Do menor, tal y como se ve en la siguiente imagen de la partitura de dicha escena.

MELODÍA VOZ CANTADA, TEMA DE PRINCESA MONONOKE

Dom      SibM      LabM      Solm      Fam

SibM      MibM      RebM      SolM

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de más o menos 80 pm que se relaciona con la tranquilidad, emoción y sentimiento de la escena.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: Se vuelven a producir de nuevo muchos momentos de sincronía entre cambios de planos y apariciones temática que propician una mayor empatía y comunicación narrativa.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Acordes de triada y séptima
- Análisis armónico musical: Se produce un patrón armónico descendente que otorga un carácter particular a la música. En la escena analizada el patrón se desarrolla en la tonalidad de Mi menor [Mim-ReM-DoM-Sim-Lam-ReM-SolM-Lam-SiM] En la variación de la canción se puede ver como el mismo patrón se repite, pero en la tonalidad de Do menor.
- Análisis armónico visual: Este patrón armónico determinado potencia las emociones y sentimientos de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas, flauta (*sakuhachi*, flauta de pan, flauta dulce), arpa, maderas.
- Análisis tímbrico-visual: la flauta se relaciona con *San* y su carácter dulce en ese momento de la película. El timbre de la instrumentación propicia un mayor desarrollo y discurso emocional.

### Códigos formales:

- Se vuelve a comprobar en el desarrollo de la escena como la música y su forma están sincronizadas con la aparición de personajes y diferentes cambios de la imagen. Esto continúa, propiciando una mayor empatía emocional, así como un mejor entendimiento de los mensajes narrativos. Otro caso de forma cinematográfica.

### Conclusiones:

- Seguimos viendo en esta escena y pieza la importancia que tiene la categorización temática en el discurso de la película. En este caso se trata del tema particular de la *Princesa Mononoke* y el cual también se desarrolla en varias ocasiones de la trama. Seguimos comprobando otros elementos importantes como es la utilización orquestal representativa de la fantasía y magia de la trama, así como la alta sincronía con la imagen.

Por lo tanto, vemos en estas cuatro escenas cómo funciona la aparición y utilización narrativa de la música con los tres temas principales, el de *Ashitaka*, el tema del viaje y encuentro (que son dos distintos) y el tema de la *Princesa Mononoke*. Todo esto es característico del compositor y contribuye a establecer ciertas diferencias entre las formas musicales de las películas anime y las formas –y estilos y sonoridades– de las series anime para televisión.

### **Tabla de pistas y utilización musical de la banda sonora**

En la siguiente tabla exponemos la aparición temática en su orden de aparición en la película, así como una explicación de las características musicales-narrativas más importantes. Esto lo hacemos para mostrar la magnitud de la banda sonora, así como todas las apariciones y utilidades tanto de los temas principales analizados y diferenciados en los apartados anteriores como los otros temas secundarios representativos de otros elementos narrativos importantes. Ofreceremos primero el título en cursiva dado en nuestro análisis de las pistas musicales y entre corchetes el título original dado en el CD recopilatorio de la banda sonora, y en el cual aparece toda la música original escuchada en la película y en su orden correspondiente de aparición.

*Los Bosques, Ashitaka* [*The Legend of Ashitaka*]: Tema de *Ashitaka*, Tema 1. Su primera aparición en la película, presentando al héroe y la ambientación fantástica. Full orquesta que llama la atención al comienzo de la película y los títulos. Representación de la destrucción del bosque, la aventura y la presentación de la trama.

*Monstruo del Bosque* [*The Demon God*]: Escena de acción, la música presenta el problema y el tema de los monstruos y el demonio. Utilización abundante del viento metal representando la acción, trompas, disonancias. Música sincronizada con el ataque al brazo, uso puntual del sintetizador.

*Viaje de Ashitaka* [*Departure -To the West-*]: Música emocional que comienza expresando las emociones y caracterizando a los jefes de la aldea, su historia trágica y la tragedia de *Ashitaka*, que tiene que emprender un viaje y dejar su aldea para curar la maldición. Primera aparición del Tema 2, tema del viaje de *Ashitaka* que representa el viaje del héroe, la aventura con música melódica y full orquesta. Aparece también el tema

que anticipa el encuentro con la *Princesa Mononoke*. Función estructural de la música en el paso de escenas.

*Brazo poseído [Demon Power]*: Metales y maderas dramáticas con tensión que llaman la atención sobre el brazo poseído de *Ashitaka* y otorgan acción a las escenas de combate que se suceden.

*Herida, historia pasada [The Land of the Impure]*: Tranquilidad y apunte cómico con pizzicatos que representan al nuevo personaje. La música llama la atención sobre los diálogos del problema de la película, la deforestación y la historia pasada. Aparece aquí también de nuevo el tema de *Ashitaka*, Tema 1, indicando que es parte del problema y uno de los héroes que lo solucionaran. Se hace uso del leitmotiv. Música sincronizada con los diálogos. Al final del tema escena, cuando comienza de nuevo el viaje, vuelve a sonar el Tema 2, el tema del viaje de *Ashitaka*, cuando emprende su búsqueda que solucionará todos los problemas.

*Presentación de Ashitaka [The Encounter]*: Tema analizado en el análisis 1. Se produce el Tema 2, el tema del viaje y el tema del encuentro con *San*, la *Princesa Mononoke*.

*El camino de Kodama [Kodamas]*: Música juguetona y mística con el uso de pizzicatos que figuran los pequeños seres mágicos del bosque e indican la acción de estos de ayudar a *Ashitaka* a salir del bosque con los hombres que acaba de salvar del río.

*Bosque milenario [The Forest of the God]*: Utilización de la voz y el fagot y música mística que representa la magia del bosque. Se trata de un tema secundario que representa tanto al bosque como a la deidad y personaje importante, *Shinshingami*, que aparecerá posteriormente.

*Dioses y demonios*: Repetición de los elementos del tema anterior que indican la aparición del dios del bosque que después ayudara a *Ashitaka*, siguiente aparición del tema secundario del bosque y dios del bosque. Tiene también relación con el tema de los *Kodama*, ya que también son seres mágicos del mismo bosque.

*La ciudad de Hierro [Evening at the Fireworks]*: Tema de los habitantes de la aldea que también es el tema de *Lady Eboshi*. Tema feliz y tranquilo con la orquesta que representa la vida de los habitantes de la ciudad. Se forma con elementos del tema de *Ashitaka*, indicando la relación entre ambos. Al ser un tema importante representativo de *Eboshi* lo acompañamos con la imagen de su melodía.

The image shows two staves of musical notation. The first staff is for Flute (FLAUTA) and Trombone (TROMPA). It begins with a treble clef and a 4/4 time signature. The melody consists of eighth and sixteenth notes, with some slurs and accents. The second staff is for Flutes (FLAUTAS) and starts at measure 5. It continues the melodic line with similar rhythmic patterns and dynamics.

*Batalla contra el bosque [The Demon God II -The Lost Mountain]*: Segunda aparición del tema de los monstruos y acción de batalla con metales graves que acompaña las imágenes de la batalla pasada entre los humanos y los jabalíes. Tema secundario que se repite por segunda vez.

*Secretos de Eboshi* [*Lady Eboshi*]: Tema de *Eboshi* (que es el mismo que el tema del pueblo) que representa que es una “villana” compleja y un personaje complejo. Utilización del *Koto* y música emocional que empatiza con las razones de *Eboshi*, ya que vemos en la imagen que es una líder que cuida de su pueblo. Al final del tema y escena se produce una relación importante ya que aparece con variación armónica el tema de *Ashitaka*. Esto representa el lazo entre *Eboshi* y *Ashitaka* y los dilemas que enfrenta el héroe de la historia, ya que en cierta medida comprende a *Eboshi*. La aparición del tema de *Ashitaka* sucede cuando los leprosos hablan con él. En la siguiente imagen vemos tanto el tema de *Eboshi* como la aparición variada del tema de *Ashitaka*.

[Después de este momento aparece en la diégesis una canción cantada por las mujeres trabajando, que nosotros no hemos nombrado, pero en el CD se denomina *The Tatara Woman Work Song*]

INTRODUCCIÓN DEL KOTO

ACORDES EMOCIONALES SOBRE PATRÓN DEL KOTO

FLAUTA

TROMPA

FLAUTAS

TEMA DE LADY EBOSHI Y DEL PUEBLO

ACORDES EMOCIONALES Y MÍSTICOS

CORNOS INGRES

TEMA DE ASHITAKA

OBOE

CORNOS

REPETICIÓN TEMA DE ASHITAKA CON LA FLAUTA

*Mononoke Hime* [*The Furies*]: Tema analizado en el análisis 2. Aparición por primera vez del leitmotiv y motivos de la *Princesa Mononoke*. Tema 3.

*Defensa de Ashitaka* [*The Young Man from the East*]: Tema analizado en el análisis 3. Siguiendo aparición del tema de *Ashitaka*. Tema 1.

*Sangre de Ashitaka* [*Requiem*]: Tema emocional y dramático con carácter narrativo en las acciones heroicas y épicas de *Ashitaka* llevándose a *San*, sobreviviendo al disparo que ha recibido y demostrando una fuerza sobrehumana. Se producen leitmotiv con variaciones del tema de *Ashitaka* (tema 1).

*Decisión de San* [*Will to Live*]: Siguiendo aparición del tema de la unión (tema 2) entre *Ashitaka* y *San* en una escena emocional en la que *San* decide ayudar y devolver a ayuda a *Ashitaka*. La melodía del tema de la unión (el mismo que el del análisis 1) la realiza el arpa.

*La ayuda de San* [*San and Ashitaka in the Forest of the Deer God*]: Escena emocional en la que *San* decide ayudar a *Ashitaka* y lo lleva al centro del bosque con la esperanza de que el Dios del bosque lo salve de su herida mortal. En esta escena se produce un mayor desarrollo del tema 2, el tema de la unión, encuentro y viaje de *Ashitaka*. Podríamos decir que, con respecto a este tema, esta es la escena culminante ya que se reafirma la unión entre los dos personajes. La melodía principal se escucha tras una introducción en la que suena el tema del bosque con el uso de fagots que habíamos escuchado anteriormente. En

la siguiente imagen vemos la aparición del tema del encuentro escuchado en esta escena que se desarrolla por terceras entre el oboe y la flauta.

FLAUTA + OBOE  
MELODÍA PRINCIPAL, TEMA DEL ENCUENTRO Y VIAJE

FLAUTA

CUERDAS

PRINCIPIO, DESARROLLO AMBIENTAL CON CUERDAS Y MADERAS

OBOE

CHELOS

*El dios del bosque*: Siguiendo utilización del tema de los bosques y del dios del bosque en la escena en la que aparece de nuevo el dios para ayudar y salvar a *Ashitaka*.

*El ejército*: Pieza de solo percusión representando, acompañando y expresando tensión en la aparición por primera vez del ejército de jabalíes.

*Ashitaka y San [Princess Mononoke Theme Song]*: Aparición completa del tema de la *Princesa Mononoke*, tema 3. Se desarrolla en este momento la escena analizada en el análisis 4.

*Maldición de Ashitaka [Requiem II]*: Cuerdas dramáticas y emocionales que expresan los sentimientos de *Ashitaka* cuando habla con *Otokko* sobre la maldición que lo acecha y como fue él el que acabó con la vida del jabalí maldito al principio de la película. Se produce una repetición temática del tema utilizado anteriormente en la herida de *Ashitaka* cuando sale con *San* de la ciudad de hierro.

*Despertar de Ashitaka [Princess Mononoke Theme Song (Vocal)]*: *Insert Song* que se interpreta en el despertar de *Ashitaka* y la conversación que tiene con *Moro*, la madre lobo de *San*. Se interpreta la melodía y variación armónica del tema de la *Princesa Mononoke*, Tema 3, comentada también en el análisis 4.

*Humo de la batalla [Battle Drums]*: Repetición de la pieza de percusión que representa la preparación para la batalla final entre los jabalíes (el bosque) y los humanos.

*Ataque a la ciudad [Battle in Front of the Ironworks]*: Tema de acción con el uso de piano y dureza musical que representa el ataque a la ciudad y las acciones de combate que realiza *Ashitaka*.

*Persecución [Demon Power II]*: Repetición y desarrollo del tema del monstruo y del demonio escuchado al principio de la película. En este caso representa la persecución de los soldados a *Ashitaka* y como este se defiende de los ataques. Utilización de solos y toques de la tuba.

*Cruenta batalla [Requiem III]*: Cuerdas dramáticas repitiendo otros temas secundarios relacionados con el *réquiem* que en este caso representa la dureza de la batalla que ha acontecido entre los jabalíes y los humanos.

*Heridas de Guerra [Retreat]*: Cuerdas dramáticas y tensas que suenan en la retirada de los jabalíes de la batalla contra los humanos. La pieza representa la dureza de la batalla y las heridas que han sufrido los animales del bosque. También sirve para representar la aparición de unos seres extraños.

*Okotto el demonio*: Repetición del tema del demonio y del tema del monstruo que acompaña la transformación de *Okotto* en un demonio.

*El rescate de San [The Demon God III]*: Utilización del leitmotiv de la *Princesa Mononoke* en forma de tema de batalla –similar al tema del análisis 2– que representa como *San* es absorbida por el demonio y *Ashitaka* intenta salvarla. Se desarrollan algunos leitmotiv del tema de *Ashitaka*.

*Salvación del espíritu [Adagio of Life and Death]*: Cuerdas mágicas y emocionales con motivos de “muerte” que representan la aparición del dios del bosque para “liberar” a *Okkoto* de la maldición (le quita la vida) y dando cierta emoción a la muerte de otros animales.

*La muerte del bosque [The World of the Dead]*: Pieza mediante efectos con el uso de sintetizadores que figuran la destrucción del bosque y la muerte del dios por parte de los humanos. Pieza con toques de terror y miedo con el uso de voces y efectos bruscos. En cierto grado se representa un sentimiento épico.

*Dios de la muerte [The World of the Dead II]*: Variación emocional y épica del tema del encuentro y tema del viaje (tema 2) cuando *San* y *Ashitaka* se abrazan y se determinan a salvar a intentar salvar la destrucción que se está aconteciendo buscando la cabeza del dios que los humanos han robado. Podríamos considerarla otra escena culminante en el desarrollo del tema del encuentro.

*Muerte de la ciudad*: Aparición y variación del tema de la muerte del bosque cuando el demonio causa la destrucción de la ciudad de hierro.

*Vuelta de la cabeza [Adagio of Life and Death II]*: Pieza emocional de las cuerdas, repetida de la muerte de *Okkoto*, que en esta ocasión representa la magia, misterio y epicidad-heroicidad final (con acorde orquestal) de los héroes *Ashitaka* y *San* en la devolución de la cabeza que pone fin a la destrucción que se está causando.

*Nacimiento del bosque [Ashitaka and San]*: Pieza emocional y sentimental con pieza y full orquesta que representa la felicidad y alegría de la resolución del problema y de la salvación de *Ashitaka*, que se ha liberado de la maldición. Pieza emocional que también representa la nueva unión entre *Ashitaka* y *San* y la promesa de los dos de volver a verse de nuevo. Pieza que acompaña también el nacimiento del bosque, de las flores y la redención de algunos personajes como *Eboshi*. Última pieza que se escucha en la banda sonora junto con las imágenes de los personajes, pieza emocional y feliz que cierra y da final a la historia.

*Créditos finales (Ending)* [*Princess Mononoke Theme Song (Vocal Ending)* y *The Legend of Ashitaka (Ending)*]: Pieza de los créditos finales que cierra la película. Se utiliza una confluencia temática, ya que la pieza comienza con la canción vocal (*ending*) interpretando la melodía de la *Princesa Mononoke* (tema 3) para desarrollarse posteriormente y con variaciones el tema y melodía de *Ashitaka* (tema 1). Esta melodía de *Ashitaka* se repite y varía en varias ocasiones, escuchando también la variación y desarrollo heroico de la escena analizada del análisis 3.

*BERSERK* (1997)*KENPU DENKI BERSERK*

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Serie – Número de episodios: 25
  - Episodios analizados: 25 [Nº1-25]
  - Producción: Toshiaki Okuno y Toshio Nakatani. *OLM* y *Nippon Television Network*
  - Dirección: Naohito Takahashi
  - Guion: Varios por episodio
  - Creador original: Manga de Kentarou Miura
  - Compositor: Susumu Hirasawa
  - Año de producción: 1997
  - Duración: 24 minutos por episodio
  - Género: Acción, drama, fantasía, horror, matanza, demonios, medieval, épocas medievales, lucha de espadas, esgrima, guerra.
2. Argumento:
  - *Guts*, un hombre que se llama a sí mismo *The Black Swordsman (El Espadachín Negro)* sobrelleva sus días sirviendo como miembro de un grupo de mercenarios, la *Banda del Halcón*, apodados *La Parca del Campo de Batalla*. Liderados por un ambicioso, despiadado e inteligente hombre llamado Griffith, luchan juntos en su camino a la corte real y son forzados a un destino que puede cambiar sus vidas enteras.
3. Tabla de pistas musicales: Pistas a los tres primeros episodios
 

- Ep.1	4. <i>Griffith</i>	7. <i>Gattsu Vs Griffith</i>
- 1. Los fantasmas de la marca	5. Fantasmas de la pesadilla	8. Pensamientos de <i>Gattsu</i>
- 2. Batalla y masacre	6. Petición de <i>Griffith</i>	9. Emboscada del <i>Halcón</i>
- 3. Debilidad de los humanos	Ep.3	10. La fiesta del héroe
- Ep.2		
4. Descripción general y balance de la banda sonora:

En estos tres primeros episodios escuchamos una banda sonora ampliamente diferente en recursos, sonoridad y funcionalidad a otras obras anime coetáneas. Lo primero a destacar es la escasa utilización de la música, 3 piezas en los dos primeros episodios y 4 piezas en el tercero. No obstante, la utilización de estas piezas se produce durante escenas de duración media, sonando entre 3 y 4 minutos en algunas ocasiones. Esta escasa utilización de la música provoca que el silencio otorgue seriedad y dureza a una trama e imágenes con mucha violencia, oscuridad, tragedia y dramatismo. Este silencio acompañando las imágenes refuerza la ambientación de fantasía oscura y medieval de la trama. La puntual utilización de la música cumple con varias funciones importantes como son: narrativa – llama la atención sobre desarrollo de elementos argumentales relevantes–; cinemáticas – reforzando algunos de los combates y enfrentamientos–; caracterización y descripción de personajes principales; funciones estructurales; expresión de las emociones de algunos personajes y momentos; y ambientación del “mundo” o “universo” de fantasía oscura con algunos elementos mágicos y misteriosos que se irán desvelando en el avance de la trama. A pesar de la escasa utilización de la música llama la atención que se produce una amplia repetición temática que además cumple funciones pronominales y refuerza las funciones narrativas. Por ejemplo, las piezas 3 y 5 son las mismas, acompañando situaciones de *Gattsu*, así como las piezas 4 y 7 representan a *Griffith* y las piezas 6 y 8 son el tema de



*Gattsu*. Junto con todo esto, el estilo y sonoridad particular de la banda sonora presenta algunas connotaciones narrativas. Se utiliza principalmente sintetizadores y diseño de sonido, lo que es poco habitual en este género de fantasía en el que se utiliza principalmente la orquesta. Por lo tanto, la utilización de los sintetizadores acompaña una historia de fantasía oscura y viaje del héroe en cierta medida extraña y con personajes más complejos. Tras esto, vemos otros momentos en la serie en los que se utilizan efectos sonoros y sintetizados que sustituyen la presencia de la música para llamar la atención sobre elementos narrativos o las sensaciones y pensamientos de los personajes en algunos momentos. En resumen, se trata de una banda sonora que representa tanto algunas de las características particulares del anime como género e industria, así como representativa de los cambios sonoros que se producen en las bandas sonoras de los animes de los años 90.

### **Análisis general de la banda sonora**

El elemento más característico de esta banda sonora es la instrumentación ya que se utiliza sintetizadores y música electrónica. Se producen en algunas ocasiones imitaciones de las sonoridades orquestales mediante estos sintetizadores, lo que otorga un carácter particular a la serie. Los sintetizadores imitan a otros instrumentos como el arpa o la percusión. Otros instrumentos que refuerzan a los sintetizadores son el piano o las voces masculinas y femeninas (algunas de ellas sintetizadas) que interpretan algunas de las canciones que siguen marcando las diferencias de la banda sonora.

A pesar de la poca utilización de la música se escucha variedad entre piezas rítmicas, melódicas, ambientales, emocionales, duras, agresivas, fuertes, bélicas, místicas y misteriosas, lo que otorga valor a la banda sonora y al compositor. De una forma similar ocurre con la armonía, la cual es rica y variada con el uso de disonancias, consonancias y efectos de sonido que son propiciados por los sintetizadores y la música electrónica. La sonoridad particular que crean los sintetizadores en algunos momentos contribuye a potenciar la crueldad y dureza de la serie, indicando que más que una historia épica será una historia cruel y vengativa.

### **Análisis *musivisual* de cinco escenas**

Analizamos a continuación cinco escenas que ejemplifiquen lo más característico de la banda sonora y los comentarios anteriores.

#### **1. Escena “Batalla y masacre”**

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 4.
- Título de la serie: *BERSERK*
- Título del capítulo: *The Black Swordsman*
- Descripción del bloque: Uno de los nobles de la zona, que resulta estar poseído por un monstruo diabólico ataca y masacra a la aldea con su ejército en busca de *Gattsu* y la venganza.
- Franja temporal: 15:03-16:10

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora

- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Caracterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncretis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La principal función de la música en esta escena es la prosopopéyica-caracterizadora, expresando la locura, miedo, trastorno, violencia y crueldad del villano atacante de la aldea. A la misma vez se produce una función emocional que pretende crear esas emociones en el espectador y potencia todos esos elementos que se ven en la masacre de la aldea. Se produce también una función cinemática que refuerza el enfrentamiento y combate de la escena. De forma secundaria se produce una función estructural en la que la música marca el transcurso y desarrollo de la escena desde su inicio hasta su final que coincide con la aparición de *Gattsu*.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Similar a otras series y piezas de acción/combate coetáneas, no se produce una melodía. La característica principal de la pieza es un patrón rítmico-melódico en el registro grave y medio del sintetizador que se repite constantemente. Sobre dicho patrón se desarrollan notas largas y disonantes del coro sintetizado que expresan todos los elementos duros y violentos comentados de la escena.

♩ = 128

SINTETIZADORES, SONIDO ARTIFICIAL

SINTETIZADORES ENTRAN CON ELEMENTOS RÍTMICOS

ENTRAN LAS VOCES EN FA#, Y AUMENTAN LA AFINACIÓN HASTA PASAR A LAS SIGUIENTES NOTAS ASCENDENTES, CREANDO MIEDO, ANGUSTIA Y TERROR

BATERIA Y PERCUSIÓN ELECTRÓNICA MARCANDO RITMO

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata de uno de los temas de batalla y enfrentamiento que se escuchará en varias ocasiones de los primeros episodios. En este sentido funciona igual que otras series contemporáneas en las que se utiliza un tema de acción durante gran parte de la serie para representar un elemento determinado.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo rápido de 128 pm que, sumado al patrón precipitado, rítmico y con figuraciones rápida potencia todos los elementos y sensaciones comentados de la escena.

- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente en un cambio de plano en el que comienza la matanza de la aldea, algunos cambios de plano coinciden con el movimiento musical, y la escena/pieza acaban sincronizadamente con la aparición de *Gattsu*.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, con cierta influencia atonal
- Tipos de acordes: Disonantes
- Análisis armónico musical: Se desarrolla una pieza disonante sin centro tonal en donde lo más representativo armónicamente son los intervalos de segunda menor y cromáticos que realiza el patrón rítmico-melódico.
- Análisis armónico visual: La armonía disonante y fuerte potencia adecuadamente los elementos de terror, miedo, violencia y crueldad de las imágenes.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Sintetizadores, voces sintetizadas, batería, cuerdas (sintetizadas).
- Análisis tímbrico visual: Los sintetizadores otorgan particularidad sonora a la vez que expresan la extrañeza de la trama, lo que a su vez favorece a la potenciación de las sensaciones comentadas.

#### Códigos formales:

- No se percibe coincidencia formal más allá de que la pieza y escena acaban y empiezan a la misma vez. En esto podemos indicar, comparando con otras escenas y series contemporáneas, que la coincidencia formal contribuye a potenciar la acción, la función cinemática y la potenciación de las emociones, mientras que donde no hay coincidencia la música se preocupa más por las sensaciones generales y las perturbaciones o emociones internas de los personajes.

#### Conclusiones:

- Lo más importante para concluir en esta escena es la sonoridad particular de los sintetizadores, la formación de la pieza y que se trata de una escena con mucha animación limitada en la que la música es esencial para dar ritmo, profundidad, impacto y comunicación emocional y sensorial.

## **2. Escena “Debilidad de los humanos”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 5.
- Título de la serie: *BERSERK*
- Título del capítulo: *The Black Swordsman*
- Descripción del bloque: *Gattsu* se encuentra en apuros contra el villano que ahora se transforma en un monstruo gigante con forma de serpiente. Finalmente, *Gattsu* consigue derrotarlo, matándolo de una forma cruel mientras le da una lección sobre la debilidad de la raza humana.

- Franja temporal: 17:30-21:10

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa, se pueden considerar algunos elementos narrativos
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música desempeña varias funciones que cambian conforme el desarrollo de las imágenes y los diálogos. Primero se produce una función de expresión de sensaciones de miedo, nerviosismo y preocupación hacia los ataques y problemas que sufre el protagonista, representando a su vez la ambientación oscura y la fantasía oscura de la trama. Conforme la escena avanza, la música cambia a una función prosopopéyica-caracterizadora (y descriptiva) que se adentra en la mente de *Gattsu* y lo describe como un personaje complejo, perturbado, con un oscuro pasado y con unos propósitos de vida muy violentos, pero claros y conscientes. Esto se refuerza mediante las palabras de *Gattsu*, por lo que en esta ocasión la música apoya el diálogo y adquiere carácter narrativo. Esto anticipa otro elemento de la serie, que es el de la filosofía de personajes complejos en donde los diálogos y pensamientos de los personajes serán muy relevantes. La música contribuye también a llamar la atención sobre el *Behelit*, un huevo y elemento que se desarrollará en el avance de la trama y el cual tendrá mucha importancia. Por último, la música realiza una función estructural al indicar el final de la escena que coincide con un cambio de tiempo al pasado muy distante y juventud de *Gattsu*, historia que empezará a relatarse en el siguiente capítulo.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se produce una pieza ambiental en la que prima más el conjunto sonoro que expresa la sensación general de angustia. No obstante, sí se desarrollan unos movimientos melódicos expresivos en las cuerdas sintetizadas graves que se adentran en la mente y personalidad de *Gattsu*.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Estamos ante otro de los temas principales que representan elementos de miedo, tensión, enfrentamiento y caracteres de personajes. Por ejemplo, se repiten en el capítulo 2 en una escena de pesadilla de *Gattsu* en el que aparecen fantasmas de su pasado.

SINTETIZADORE EN IMITACIÓN DE CUERDAS

PEDAL SOBRE  
FA Y SIB  
SINTETIZADORES

Se produce un desarrollo en el que entra percusión, sintetizadores en motivos graves y agresivos, se repite y desarrolla la melodía/armonía de las cuerdas y metales creando miedo y tensión en la escena

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Se desarrolla una pieza andante sin un ritmo marcado que potencia la angustia de la escena. No obstante, a mitad de la pieza si se produce un pequeño desarrollo con ritmos en percusión que da variedad a la escena y a la gama de sensaciones expresadas, que coincide con los duros ataques que recibe *Gattsu*.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente con el primer ataque que recibe *Gattsu*, posteriormente algunos cambios de plano se sincronizan con el desarrollo musical, la pieza acaba sincronizadamente con la marcha de *Gattsu* y una elipsis temporal al pasado del mismo.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, con influencia modal
- Tipos de acordes: Disonantes, triada y séptima
- Análisis armónico musical: Se vuelve a desarrollar una pieza sin centro tonal estable, parecido a un Sib menor. Se prima más la sonoridad oscura general que la coherencia armónica en un tono determinado, dando importancia a los intervalos de quinta, segunda menor, segunda mayor y cuarta.
- Análisis armónico visual: El desarrollo armónico oscuro potencia se adapta adecuadamente a la oscuridad, violencia y agresividad de la escena.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Sintetizadores, cuerdas sintetizadas, percusión sintetizada con sonoridad metálica y dura.
- Análisis tímbrico visual: Las cuerdas (sintetizadas) graves se relacionan con la dureza, oscuridad de la escena y personalidad-mentalidad de *Gattsu*.

#### Códigos formales:

- Se puede apreciar cierta coincidencia formal en donde un puente de ritmos en la percusión se sincroniza con una serie de ataques que recibe *Gattsu*. No obstante, esto solo ocurre una vez. Se desarrolla una escena/pieza de larga duración en la que la música se mantiene repetitiva y la escena mantiene su desarrollo independiente y lineal. La música se preocupa de las sensaciones globales y caracteres de *Gattsu*, similar a la anterior escena.

Conclusiones:

- Se destaca la utilización de los sintetizadores, así como la necesidad de la música para potenciar y anticipar en el primer capítulo una trama oscura, violenta, trágica, dramática y llena de crueldad. Se empieza a corroborar aquí como la música con connotaciones narrativas no es tan importante y se utiliza en momento puntuales en los que es necesario recordar o puntualizar las sensaciones generales o alguno elemento narrativo que si es verdaderamente importante en la trama. En esta ocasión esos elementos son el *Behelit* y la personalidad/mentalidad de *Gattsu* afectada por su pasado.

**3. Escena “Griffith”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 3.
- Título de la serie: *BERSERK*
- Título del capítulo: *Band Of The Hawk*
- Descripción del bloque: El joven *Gattsu* se enfrenta a otro joven misterioso de cabellos plateados líder de una banda de mercenario, llamado *Griffith*. En ese enfrentamiento que había comenzado como una emboscada *Gattsu* cae derrotado inmediatamente y es llevado como prisionero del grupo de mercenarios que hacen llamarse la *Banda del Halcón*
- Franja temporal: 10:00-12:02

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, sonidos de la imagen y voces de personajes
- Plano auditivo musical: Alternancia de los tres planos, subliminal, segundo y primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la función principal de la música es la de presentar a uno de los personajes protagonistas, *Griffith*, y que será determinante y decisivo en el avance de la narrativa. A la misma vez se realizan las funciones prosopopéyica-descriptiva y prosopopéyica-caracterizadora que expresan un personaje misterioso, extraño, anticipa que será un personaje muy complejo, a la vez que tranquilo, decidido, orgulloso, prepotente y muy seguro de sí mismo. Se cumple también una función pronominal ya que es el tema de *Griffith* y es también el tema del *Behelit* dos elementos que están directamente relacionados y que serán muy importantes en el desarrollo de la historia.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se interpreta una pieza con unos giros melódicos repetitivos de la flauta dulce en (imitación de la flauta medieval) acompañados por unos patrones armónicos del arpa (imitada por los sintetizadores) que expresan las sensaciones de misterio, misticismo y extrañeza que envuelven al personaje de *Griffith*.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso estamos ante uno de los temas principales y que caracteriza tanto a *Griffith* como al *Behelit*, por lo que es también representativo de la unión importante y simbólica de estos dos elementos. Este es uno de los temas que más se repite a lo largo de la serie, sonando en escenas en donde la información narrativa que se comunica es importante. Se trata por lo tanto de un tema narrativo que cada vez que suena a partir de este momento es porque hay un elemento de la narrativa que involucra directamente a *Griffith* o al *Behelit*.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo allegro de más o menos 120 pm que contribuye a potenciar el carácter y personalidad comentada de *Griffith*.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente con la aparición de *Griffith* para enfrentarse a *Gattso*, la pieza comienza sincronizadamente cuando *Gattso* cae inconsciente después de ver el rostro de *Griffith*, que se ha quitado el casco.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal con mucha influencia modal
- Tipos de acordes: Acordes de séptima y añadidos
- Análisis armónico musical: Se desarrolla una melodía estable con apenas 4 acordes.
- Análisis armónico visual: La armonía y sonoridad particular utilizada contribuye a expresar adecuadamente el carácter particular de este personaje protagonista.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Flauta, arpa (realizada por los sintetizadores).
- Análisis tímbrico visual: La flauta y el arpa, aunque sintetizada, aparte de representar a *Griffith* representan la ambientación medieval de la trama e imágenes.

#### Códigos formales:

- En este caso tampoco hay coincidencia formal ya que la pieza es repetitiva mientras la escena se mantiene lineal.

Conclusiones:

- La música de esta escena corrobora a la música como un elemento funcional que se utiliza muy puntualmente para resolver situaciones narrativas, en este caso la presentación de un personaje importante como es *Griffith*. Se destaca también la utilización continua de las sonoridades sintetizadas y electrónicas particulares del compositor.

**4. Escena “Petición de *Griffith*”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 5.
- Título de la serie: *BERSERK*
- Título del capítulo: *Band Of The Hawk*
- Descripción del bloque: *Griffith* tiene una conversación con *Gattsu* tras lo acontecido anteriormente en el que le pide que se una a él como guerrero de la *Banda del Halcón*. Tras una larga conversación en la *Gattsu* rehúsa, deciden tener un último combate para ver si *Gattsu* se queda o no en la *Banda del Halcón*. Esto comenzará una profunda amistad entre los dos personajes que los llevará a vivir muchos momentos juntos, tanto alegres como trágicos y desgarradores.
- Franja temporal: 18:18-21:33

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática. Se pueden considerar también algunos momentos de paralelismo.

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena se producen funciones en la música similares a la anterior. En esta ocasión se desarrolla una pieza emocional y sentimental que anticipa la relación íntima que tendrán los dos personajes. A la misma vez, este tema que será pronominal de *Gattsu* lo describe también como un personaje complejo con gran profundidad emocional y mental y no simplemente como una máquina de matar. *Griffith* y *Gattsu* tienen una importante conversación, por lo que la música vuelve a indicar y llamar la atención sobre diálogos y momentos importantes de la narrativa, tal y como sucede en este momento que comienza la amistad y viaje conjunto de estos dos personajes. La música se revela en esta escena como un elemento de complementación narrativa importante. La música comunica también las emociones y sentimientos de *Gattsu* en ese momento concreto.



Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Similar al tema de *Griffith*, este tema de *Gattsu* se desarrolla sobre un patrón armónico del piano que se repite constantemente y cambia muy poco de armonía. Sobre este patrón se desarrollan afectos electrónicos y notas largas y ambientales de las voces del coro femenino. A mitad de la pieza hay un cambio de tono más solemne en el que entran las voces masculinas, pero que continúan expresando las emociones y sentimientos de *Gattsu*.

♩ = 68

Pieza más ambiental que melódica

Entrada de voces femeninas y masculinas entonando melodias en sentido emocional. Algunos movimientos melódicos del piano. Patrones armónicos y melódicos de piano y voz expresivos y emocionales

Repetición del patrón del piano, que se desarrolla sobre sonoridad de sintetizadores

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata del tema particular de *Gattsu* y es otro que como el de *Griffith*, es el tema que más se repite a lo largo de la serie. Por lo tanto, debido a las connotaciones narrativas, cada vez que suena este tema involucra directamente al personaje de *Gattsu* y se presentan elementos narrativos importantes para este personaje. Por ejemplo, este tema también suena mucho con el personaje de *Caska*, indicando la relación y evolución de estos dos personajes.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo lento que se relaciona con la tranquilidad de la escena y todas las emociones y sentimientos de *Gattsu*.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente con la petición de *Griffith* y acaba sincronizadamente con el primer ataque que pone fin al episodio pero que da comienzo a la batalla que decidirá el destino de *Gattsu*.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, con influencia modal
- Tipos de acordes: Triada, séptima, añadidos y sostenidos
- Análisis armónico musical: La tonalidad principal de la pieza que se ve en la imagen es Si Mayor.
- Análisis armónico visual: La armonía más brillante y luminosa indica una escena tranquila en la que no habrá mucha violencia, lo que potencia los sentimientos y emociones de los dos personajes que están iniciando su amistad.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Piano, sintetizadores, cuerdas sintetizadas, voces femeninas, voces masculinas,
- Análisis tímbrico visual: Las voces se relacionan con las emociones, sentimientos y pensamientos de los personajes.

Códigos formales:

- Se puede apreciar cierta igualdad formal, por ejemplo, cuando la modulación y cambio a la voz femenina coincide con la declaración de *Griffith* a *Gattsu* y la sorpresa de *Caska*. Estos elementos de sincronía propician la inmersión del espectador en la escena y la comunicación de los sentimientos. No obstante, es también similar a las escenas anteriores en la que se prima una emoción global que represente el plano emocional de los personajes y no la acción en sí.

Conclusiones:

- En esta escena la música es importante ya que indica diferentes connotaciones sobre la banda sonora. A pesar de usarse muy poco, tiene una utilización importante que resalta elementos narrativos muy importantes como los que se han comentado. Es también ejemplificativa de una banda sonora variada que, aunque escasa, se alterna entre las piezas trágicas y duras de combate con las piezas emocionales y más sentimentales. La repetición temática indica una banda sonora coherente que relaciona diferentes elementos en el avance narrativo. Además, la sonoridad particular junto con los elementos funcionales la ejemplifican como una banda sonora tipo de los cambios sonoros-funcionales que se producen en las bandas sonoras del anime de los años 90.

**5. Escena “Emboscada del Halcón”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 3.
- Título de la serie: *BERSERK*
- Título del capítulo: *Baptism of Fire*
- Descripción del bloque: La *Banda del Halcón* realiza una emboscada y ataque nocturno a un campamento enemigo antes de regresar triunfantes al castillo.
- Franja temporal: 13:56-15:52

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa

- Tipo de relación música-imagen: Relación de Osmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música realiza una principal función cinemática, expresando y apoyando la escena del combate y enfrentamiento. Contraria a las otras escenas de combate del primer episodio, en este se expresan emociones heroicas, épicas y triunfantes que indican que se trata de la banda de protagonistas con *Gattsu* y *Griffith*, los que saldrán victoriosos, lo que promueve a su vez cierta empatía del espectador con la acciones violentas, crueles y agresivas realizadas por los protagonistas. Se produce también cierta función narrativa en la que la letra de la canción que se interpreta presenta elementos narrativos simbólicos para la escena.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En este caso sí estamos ante una pieza que realiza una melodía completa. La pieza se forma mediante la entrada de los arpeggios de los sintetizadores seguidos de una melodía introductoria de las cuerdas sintetizadas. Posteriormente entra la melodía principal interpretada por el cantante. Esta melodía principal es de un alto carácter rítmico con el uso de algunas sincopas. Se repite en varias ocasiones, escuchando una variación y desarrollo. Las partes se relacionan con el desarrollo de la escena.

The image displays a musical score with four staves. The first staff is labeled 'PATRÓN SINTETIZADORES' and shows a bass line with a 4/4 time signature, featuring a sequence of eighth notes and quarter notes. The second staff is labeled 'SINTETIZADORES IMITANDO CUERDAS' and shows a treble clef with a melodic line and a corresponding arpeggiated accompaniment. The third staff is labeled 'REPETICIÓN ENTRADA Y MELODÍA DE LA CANCIÓN' and shows a treble clef with a melodic line that includes a double bar line and a repeat sign. The fourth staff is labeled 'REPETICIÓN DE LA MELODÍA, DESARROLLO DE LA CANCIÓN Y PIEZA' and shows a treble clef with a melodic line that continues the previous one, ending with a double bar line.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Se trata de la pieza de la banda sonora que se conoce como *Forces*. Es otro de los temas secundarios que se repite en ocasiones de combates y enfrentamientos similares. Por ejemplo, se repite en el capítulo 4 en otra escena de batalla.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla con una velocidad alta y un ritmo marcado en bombos y platos que se relaciona con la acción bélica y combativa de la emboscada y ataque nocturno.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente en un cambio de plano en el que se ven a los protagonistas, coincidiendo con la melodía introductoria. La entrada de la voz se sincroniza con el comienzo de la matanza, el desarrollo de la canción se relaciona con el ataque continuo, la repetición de la pieza entera se relaciona con la segunda parte del ataque y quejas de los villanos. La repetición de la pieza también se relaciona con el combate en el bosque. La pieza acaba de forma sincronizada con la llegada de *Griffith* al castillo.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada y séptima.
- Análisis armónico musical: En la pieza se producen algunas modulaciones armónicas que dan riqueza y variedad a la música. La melodía y motivos principales se desarrollan en la tonalidad particular de Sol#m.
- Análisis armónico visual: La tonalidad y sonoridad con cierto brillo otorgan los sentimientos de epicidad, heroicidad a la vez que dureza a la emboscada y masacre que realizan los protagonistas.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Sintetizadores y voz masculina. Prácticamente toda la variedad y producción musical que se escucha está creada mediante sintetizadores y música electrónica.
- Análisis tímbrico visual: Los sintetizadores y la voz dan fuerza, impacto, presencia y personalidad a la escena.

#### Códigos formales:

- En este caso, como se ha visto en el análisis rítmico se produce una sincronía formal y estructural entre la imagen y la música. Esto es un recurso común en otras escenas de combate de series contemporáneas, ya que por el refuerzo sincrónico se produce una mayor entrada y disfrute del espectador en la escena, lo que a su vez favorece a la comprensión de los mensajes narrativos.

#### Conclusiones:

- En esta pieza se demuestra la versatilidad de la banda sonora en cuanto a piezas trágicas y duras, piezas emocionales y en esta ocasión piezas heroicas y triunfales que representan los combates de los protagonistas. Se sigue destacando la utilización de los sintetizadores y en esta pieza en concreto la utilización de la canción y voz masculina que otorga fuerza, presencia y más impacto a la escena. En los análisis de estas cinco piezas/escenas se han visto tanto los elementos comunes como los elementos diferentes de la banda sonora con otras series anime

coetáneas. En el comentario de los episodios y avance de la narrativa siguiente se verá las diferencias de la banda sonora, así como la relevancia de la música como elemento narrativo y la importancia del silencio musical para la expresión de personajes complejos.

### **Comentarios a los episodios 6 y 7:** [*Zodd the Immortal – The Sword Master*]

En estos episodios la banda sonora sigue sin destacar especialmente debido a la escasa utilización que se hace de ella. No obstante, al utilizarse en puntuales ocasiones, llama más la atención cuando se escucha y se potencian así ciertos elementos de la imagen. Por ejemplo, en dos escenas del capítulo 6 se repite el tema del análisis 1 expresando el miedo y la tensión en la batalla contra el monstruo *Zodd*. Este miedo también es potenciado por el uso del silencio, que da más tensión y seriedad a lo largo del episodio. Al final del capítulo se produce un uso narrativo de la música, ya que suena el tema de *Griffith* del análisis 3 (o el tema del huevo o *Behelit*) cuando el villano *Zodd* se detiene al ver el huevo de *Griffith* y le dice algo a *Gattso* sobre su futuro. En esta ocasión la música envía mensajes narrativos de que algo sucede con ese huevo y el pasado de *Griffith* y que tendrá relevancia en el transcurso de la serie e historia. En el capítulo 7 se desarrolla un episodio con poca acción y en el que se producen acciones más tranquilas de desarrollo de personajes, presentación de personajes nuevos y “vida cotidiana” en la corte. Por estos motivos solo escuchamos dos escenas con música. El silencio que acompaña todo el episodio otorga seriedad, realismo y cierta madurez y cercanía a los pensamientos y situaciones de los personajes. De las dos piezas que escuchamos una se desarrolla en función narrativa, recordando las palabras de *Zodd* y el misterio del huevo con la repetición temática del tema de *Griffith*. En otra de las escenas se escucha el tema de *Gattso* expresando su soledad, pensamiento y emociones en una función prosopopéyica-descriptiva. Por lo tanto, seguimos comprobando como la música en esta serie es un recurso funcional de momentos puntuales que no tiene una presencia importante.

*Zodd el inmortal, la valentía de Gattso/El monstruo Zodd/El huevo del rey, la culpa de Gattso*

*Behelit, las palabras de Zodd/Miradas fijas, los pensamientos de Gattso*

### **Comentarios a los episodios 8, 9 y 10:** [*Conspiracy – Assassination – Nobleman*]

En los episodios 8 y 9 la banda sonora se sigue destacando como un recurso muy diferente en utilización a otras series contemporáneas, debido a la aún menor recurrencia que en los capítulos anteriores. En el capítulo 8 solo se utiliza al final del episodio, marcando un elemento narrativo importante como es la conspiración para matar a *Griffith* y expresando la tensión de la situación, para lo que se utiliza el tema del análisis 2. Hasta entonces, en el episodio solo se desarrolla una larga batalla y conquista de un castillo, para lo que el silencio musical potencia la seriedad y oscuridad que ambienta el conjunto de la serie. De una forma muy similar ocurre en el episodio 9, donde todo el capítulo se acompaña en silencio dando seriedad y realismo a las escenas de caza y al intento de asesinato de *Griffith*. La música, en concreto el tema de *Griffith* se utiliza en la última escena puntualizando narrativamente la peligrosa petición de *Griffith* a *Gattso* de cometer un asesinato por él. Sin embargo, en estos episodios si se escuchan de forma más recurrida efectos sonoros que marcan ciertos elementos narrativos/visuales que en décadas y obras anteriores se marcaban con apuntes musicales breves. En el capítulo 10 la banda sonora cambia ligeramente y tiene más presencia sonora y narrativa. Se escucha una pieza de

imitación orquestal mediante el sintetizador que se interpreta deforma diegética en la fiesta de la corte. No obstante, lo más importante es el acompañamiento musical en las escenas culminantes del episodio como los asesinatos que comete *Gattsu* por orden de *Griffith*. En estos asesinatos, en los que también mata a un niño joven, se escucha el tema de *Griffith*, completando la información narrativa de la serie. El tema de *Gattsu* suena en función pronominal cuando se siente afectado y “perturbado” por los ideales de *Griffith*. Y el tema de este último suena al final del episodio cuando se descubren sus verdaderas intenciones. En estos episodios la trama avanza hasta descubrir otros temas más allá de las batallas y la fantasía oscura, tratando relaciones entre personajes complejos, conspiraciones, traiciones, etc. La banda sonora, muy diferentes a otras series, contribuye de una nueva forma como es el distanciamiento emocional y sentimental. La música se distancia de las emociones y se preocupa más de las intenciones ocultas de los personajes, potenciando por consecuente la crueldad, crudeza, dureza y frialdad de la serie, tal y como se puede comprobar por ejemplo en la escena de la muerte del niño en el capítulo 9.

*Las bestias del bosque*

*La petición de asesinato*

*Baile en la corte/Orden cumplida/Los ideales de Griffith/Ojos penetrantes*

### **Comentarios a los episodios 17, 18 y 19:** [*1032omento f Glory – Tombstone of Flames – Parting*]

En estos tres episodios la banda sonora se sigue utilizando muy metódicamente y con los mismos propósitos de puntualización de momentos narrativos importantes. Por ejemplo, en el capítulo 17 se utiliza para puntualizar dos escenas importantes, una en la que *Gattsu* sigue desarrollando y comunicando sus emociones, y otra en la que anuncian definitivamente la subida de rango a Caballeros de la banda del *Halcón Blanco*. Esta última pieza interpreta una flauta en representación medieval y emociones heroicas. En este episodio escuchamos otros efectos de sonido que puntualizan momentos narrativos, como el envenenamiento de *Griffith* en la última escena. En el capítulo 18 se utilizan dos piezas, una pieza oscura que representa la frialdad y crueldad de *Griffith* y una pieza orquestal con lira, cuerdas y piano que representa el entierro emocional de la *Reina* que ha muerto en ese mismo capítulo. En el capítulo 19 solo se escucha una pieza musical, la que puntualiza la marcha y salida definitiva de *Gattsu* de los *Halcones Blancos*. Por lo tanto, se continúan presenciando muchos momentos de silencio musical que siguen resaltando otros elementos importantes. En el capítulo 17 el silencio puntúa tanto el miedo, seriedad y crudeza que envuelve a las acciones de *Griffith*, como otros elementos y relaciones de personajes complejos. Esta complejidad de personajes potenciadas con el silencio se ven sobre todo en el capítulo 19. En este se desarrollan diferentes diálogos que expresan emociones, sentimientos, ideales, pretensiones y filosofías de personajes, destacando la madurez, intenciones y filosofía de *Gattsu*. Al final del episodio el silencio potencia la locura y decadencia de *Griffith*, el cual se siente muy afectado por la derrota que ha sufrido contra *Gattsu* y la marcha definitiva de este. Seguimos viendo, por lo tanto, una banda sonora muy similar con el resto de la serie en la que la música puntualiza diferentes momentos narrativos importantes, pero donde el silencio comunica otros elementos más sutiles y representativos de la obra como mentalidad de personajes, comportamientos y los ideales de los mismos.

*Fiesta de celebración/Los sentimientos de Gattsu/Los Caballeros del Halcón Blanco/Brindis de celebración*

*Incendio de los conspiradores, la resurrección de Griffith/El entierro de la reina*

*La marcha de Gattsu*

### **Comentarios a los episodios 20, 21 y 22: [The Spark – Confession – The Infiltration]**

La utilización de la música y el silencio sigue siendo igual en estos episodios. El capítulo 20 comienza con una elipsis de un año en el futuro, por lo que estos tres episodios desarrollan los elementos trágicos y crueles que han ocurrido tras lo sucedido un año atrás. Una pieza emocional expresa los sentimientos de *Gattsu* en un momento emocional. Tras muchos momentos de silencio una pieza trágica representa la emboscada del final del episodio. En el capítulo 21, en el encuentro tras un año entre *Caska* y *Gattsu*, el argumento está destinado a desarrollar las emociones y sentimientos de estos dos personajes encontrados. Para estos propósitos se destinan tanto el silencio serio que escuchamos en todo el episodio como los dos temas emocionales (en las dos ocasiones la repetición del tema de *Gattsu*) que escuchamos en dos escenas íntimas y románticas de los personajes. En el capítulo 22 ocurren algunos giros de guion en los que aparecen monstruos, seres fantásticos que comenten atrocidades que se desarrollarán en el futuro de la trama mientras los personajes protagonistas rescatan y salvan a *Griffith* de su encarcelamiento y tortura durante el pasado año. Por lo tanto, escuchamos algunos efectos sonoros que representan esos elementos fantásticos y potencian la fantasía oscura de las imágenes. Las dos piezas que se escuchan se dedican para puntualizar el ataque del monstruo y la rabia de *Gattsu* al final del episodio mientras mata cruelmente a todos los guardias en su rescate de *Griffith* y huida.

*El viaje de Gattsu/Emboscada nocturna*

*Sangre de Caska/La petición de Gattsu*

*Monstruo de la noche/La rabia de Gattsu*

### **Comentarios a los episodios 23, 24 y 25: [Eve of the Feast – Eclipse – Perpetual Time]**

En estos tres episodios termina lo que sería la primera temporada de la serie, ya que la historia no se cierra y se queda en un *cliffanger* o clímax narrativo que necesita de resolución. No obstante, la música se sigue usando de forma muy similar a todos los episodios anteriores, utilizándose para puntualizar algunos sucesos narrativos o momentos emocionales en el desarrollo de personajes. En el capítulo 23 llama la atención cuando se utiliza en los últimos momentos del episodio, remarcando el eclipse de sol que marca el giro de guion relacionado con *Griffith*. En este episodio se escuchan también efectos sonoros que acompañan los sucesos narrativos. En el capítulo 24 las piezas trágicas y dramáticas se utilizan para remarcar los elementos de fantasía oscura del giro del guion como los monstruos, el infierno, los cuatro ángeles guardianes, etc. En el episodio 25 la primera pieza se utiliza también para estos propósitos. Se repite el tema del análisis 2 en una escena muy duradera, la de la masacre de la *Banda del Halcón*, potenciando así la dureza, miedo, violencia y crueldad de la escena. La última pieza que se escucha es el tema de *Griffith* o el tema de *Behelit*, y que acompaña una escena cruel en la que *Griffith*, renacido como un rey demonio, viola a *Caska* delante de los ojos de *Gattsu*. Con esta repetición temática seguimos viendo el estilo sintetizado y electrónico que ha predominado mayoritariamente a lo largo de la banda sonora.

*Sueños y esperanzas/Encuentros del pasado/La oscuridad del sol*

*Los 4 ángeles guardianes/Los cadáveres del camino/La ofrenda*

*Ofrendas para el sacrificio/El nacimiento del rey, la violación de Caska*

En conclusión, escuchamos una banda sonora en funcionalidad muy diferente a otras series anime de la década. Mientras que en otras series la música evolucionaba y cambiaba conforma al desarrollo de la trama y la narrativa, en *Berserk* (1997) no ocurre lo mismo. La música se mantiene monótona y muy estable durante toda la serie. No obstante, esto funciona a favor de otros elementos a destacar de la serie como su seriedad, dureza, dramatismo, crueldad, violencia y desarrollo emocional complejo de sus personajes. Por lo tanto, esto es en sí otro de los elementos que hacen distinguir la banda sonora de la serie como representativa de cambios funcionales que se adaptan a las nuevas series más oscuras y violentas de los años 90. Junto a los cambios funcionales, se destacan los cambios sonoros y estilísticos al utilizarse piezas sintetizadas y electrónicas.



## TRIGUN (1998)

## 1. Ficha técnico-artística:

- Formato: Serie – Número de episodios: 26
- Episodios analizados: Todos, [Nº1-26] Varios ofrecidos en el análisis.
- Producción: Masao Morosawa y Shigeru Kitayama. *Madhouse*
- Dirección: Satoshi Nishimura
- Guion: Yousuke Kuroda
- Obra original: Manga de Yasuhiro Nightow
- Compositor: Tsuneo Imahori (grupo musical con varios intérpretes)
- Año de producción: 1998
- Duración: 25 minutos por episodio
- Género: Acción, comedia, drama, ciencia ficción, postapocalíptico, western espacial, western

## 2. Argumento:

- *Vash La Estampida* es un pistolero a la huida con una recompensa de 60 billones de dólares-dobles por su cabeza, lo que le han hecho difícil ir a cualquier parte sin ser perseguido o disparado. Cada ciudad que visita acaba siendo destruida por sus perseguidores, pero milagrosamente nadie acaba nunca asesinado. *Meryl* y *Milly* son dos agentes de seguros que han sido enviadas para encontrar a *Vash La Estampida* y mantenerlo bajo vigilancia para que no se causen más daños. *Meryl*, quién lidera la pareja, se niega a creer que el hombre que han conocido sea posiblemente el legendario pistolero. Este joven desgarrado y de cabello puntiagudo es extremadamente amigable, pacifista, odia la sangre y el suicidio, ama absolutamente los donuts y es un idiota y un llorón (lejos de ser un forajido notorio) Pero hay más en *Vash* y su pasado de lo que parece.

## 3. Tabla de pistas musicales:

- |                               |                                       |                             |
|-------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------|
| - Ep.1                        | 7. <i>Marianne</i> , control del agua | Ep.3                        |
| - 1. El hombre de rojo        | 8. Carácter de <i>Marianne</i>        | 14. <i>Frank Marlon</i>     |
| - 2. El nuevo <i>Vash</i>     | 9. Recuerdos y deseos                 | 15. Camuflaje y planes      |
| - 3. Regreso salvador         | 10. Investigación                     | 16. Duelo                   |
| - 4. “Fuerza de <i>Vash</i> ” | 11. Pasadizo secreto                  | 17. Pueblo unido            |
| - 5. Empezar de cero          | 12. Rapidez de <i>Vash</i>            | 18. La nueva arma           |
| - Ep.2                        | 13. Agua recuperada                   | 19. Interés por <i>Vash</i> |
| - 6. <i>Vash</i> el perverso  |                                       |                             |

## 4. Descripción general y balance de la banda sonora:

En estos tres episodios la banda sonora funciona principalmente por refuerzo, ambientación y complementación narrativa de las diferentes escenas, acciones y momentos. Las escenas mayoritarias en las que se utiliza la música son las de mayor movimiento y acción de los personajes, otorgando ritmo, potenciando la acción (duelos, combates, tiroteos, etc.) y creando sensaciones/emociones de atracción, chulería, triunfalismo, heroísmo, entretenimiento y diversión hacia la acción. Tras esto, la música se utiliza para otros propósitos importantes: presentación y aparición de personajes; diferentes acciones y sucesos; ambientación y figuración con influencia del western americano –lo cual lo potencia el estilo, instrumentación y sonoridad particular de la música–; expresión de una comicidad presente en los tres episodios; momentos de más extrañeza, misterio o peligro; escasos momentos emocionales (unos pocos en los episodios 2 y 3); y en desarrollos narrativos/emocionales relevantes de los personajes. Al tener una influencia de la estética y formas del western, tiene bastante presencia la música diegética provenientes de locales, salones, tabernas, tocadiscos, etc., las cuales en algunos momentos presentan las mismas funciones que las piezas extradiegéticas y consiguen una mayor abstracción e inmersión en la historia, acción y personajes. Se percibe también una repetición temática que refuerza el carácter episódico de la serie. Se utilizan además

bastantes apuntes breves que puntualizan movimientos de la imagen o diferentes giros narrativos relevantes (así como los títulos de los episodios y sus intermedios). No obstante, a pesar de esta variedad la música es escasa y aparece muy puntualmente (la música extradiegética en el episodio 3 no se escucha hasta la mitad del episodio), lo que crea bastantes momentos de silencio que funcionan a favor de la imagen otorgando naturalidad, cierto realismo o seriedad y en ciertas ocasiones favorecen la comicidad de las escenas. El silencio también sirve para en determinados momentos aumentar la tensión de la imagen. Así, se distingue de otros animes de aire cómico en los que se abusaba de la música para recargar la imagen y potenciar la comicidad. En resumen, encontramos una banda sonora que funciona a favor de las imágenes y de forma circunstancial y secuencial, resolviendo diferentes momentos y escenas sin un hilo narrativo claro. En este sentido, se asemeja a algunos animes coetáneos y de los 80, destacando no obstante por su estilo y sonoridad particular comentada posteriormente. Sin embargo, al igual que en otras series, conforme el avance de la trama, la música se puede ver afectada y cambiar sus funcionalidades y propósitos, adaptándose a las características de la serie y servir por consecuente al avance y transcurso del argumento.

### **Análisis general de la banda sonora**

Esta banda sonora destaca por su estilo musical-sonoro y la instrumentación utilizada, la cual es principalmente la relacionada con las agrupaciones rock. La mayoría de las piezas se interpretan con guitarras eléctricas, acústicas, bajos eléctricos, contrabajos, batería con una percusión muy variada (bongos...), sintetizadores y órganos eléctricos. Posteriormente se escuchan otros instrumentos como la flauta (la cual también presenta importancia narrativa/sonora en la serie), el piano y de forma puntual, cómica y resolutiva algunos instrumentos orquestales (corales, tuba...). Esta instrumentación sirve además para figurar la ambientación western americano que prima en la serie.

Debido al estilo musical particular (el cual en algunas ocasiones roza el Heavy Metal) la música es fundamentalmente rítmica, ágil y muy activa (con mucha presencia e importancia en la batería y la percusión). Esto potencia tanto la acción y movimiento como el aire general cómico y entretenido que destaca en estos tres episodios. Por lo tanto, la melodía no es lo más relevante en esta banda sonora, sino el ritmo, el tono y la sonoridad. No obstante, se escuchan algunas piezas melódicas en instrumentos como la flauta que resaltan algunos componentes narrativos-emocionales de la imagen y trama.

La armonía y sonoridad particular que destaca en esta banda sonora es por consecuente la relacionada con el rock, con las acordes de quinta, las escalas pentatónicas y determinados giros modales. Este tono determinado sirve tanto para distinguir la época del anime como para ambientar la trama y realizar las funciones de forma original y diferente a otras obras anteriores y contemporáneas.

### **Análisis *musivisual* de cinco escenas**

Analizamos a continuación cinco escenas que ejemplifiquen lo más relevante de lo comentado anteriormente, así como otras cuestiones y consideraciones a tener en cuenta de esta banda sonora.

## 1. Escena “El hombre de rojo”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 1.
- Título de la serie: *Trigun*
- Título del capítulo: *The \$\$60,000,000,000.00 Man*
- Descripción del bloque: Un grupo de pistoleros atacan sin previo aviso un salón en el desierto, destrozándolo completamente. Sin embargo, un hombre vestido de rojo y con un pelo rubio y puntiagudo ha salido totalmente (y milagrosamente) ileso del ataque y se dispone a devolver el favor.
- Franja temporal: Sobre 03:30-05:00

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Primer plano sonoro

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa (se podría considerar además narrativa)
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música en esta escena realiza varias funciones. Primero, se produce una llamada de atención al espectador (función informativa) para resaltar el acontecimiento y la forma en la que el hombre de rojo se ha salvado. Se produce una función prosopopéyica-caracterizadora en la que se presenta al personaje y representa su carácter chulesco, duro y prepotente. Se produce también una función emocional de atracción, entretenimiento y potenciación a la imagen/acción. Por último, se produce una función ambiental y figurativa de la ambientación western americano que está presente en la imagen y en la serie.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se desarrolla una pieza de guitarra eléctrica solista de carácter rítmico-melódico que roza la improvisación. El tono, estilo y carácter de la guitarra potencia los elementos comentados. Al ser una forma de riff con tiempo libre, las notas que aparecen a continuación son las notas sobre las que se desarrolla el solo de guitarra.

Notas sobre las que improvisa la guitarra      Acorde de quinta sobre el que la guitarra realiza la presentación de Vash

GUITARRA ELÉCTRICA

Add libitum, sin tiempo, improvisación con la imagen

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: No se considera ningún tipo de tema o leitmotiv ya que es la única vez que escuchamos estas notas en concreto. No obstante, debido a la utilización abundante de la guitarra eléctrica, en determinados momentos e imágenes similares se puede ver repetido.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Se produce un tempo libre “ad libitum” que representa el estilo rock y la especie de improvisación.
- Tipo de sincronía: Dura, la improvisación se sincroniza rítmicamente con el desarrollo de las imágenes y planos.
- Puntos de sincronía: La guitarra comienza sincronizadamente con un cambio de plano en el que se ve al personaje intacto tras el ataque, posteriormente el desarrollo del solo de guitarra se sincroniza con movimientos de los personajes y cambios de plano que propician una inmersión en la imagen y la potenciación de los elementos comentados.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, relacionado con el rock
- Tipos de acordes: Acordes de quinta de la música rock
- Análisis armónico musical: el solo de guitarra se desarrolla en la escala pentatónica de La y Mi. Giros típicos del estilo rock
- Análisis armónico visual: La armonía rock se relaciona con la ambientación western de la imagen, así como con el carácter del personaje y la atracción y prepotencia que se expresan en la acción.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Solo de guitarra eléctrica
- Análisis tímbrico-visual: La guitarra eléctrica se relaciona tanto con el personaje principal como con la ambientación western de la escena.

#### Códigos formales:

- Se desarrolla un solo de guitarra eléctrica sin repeticiones en un paralelismo formal con la imagen en el que la música se sincroniza con los cambios de plano y movimientos de los personajes. En este sentido se produce un paralelismo y sincronía formal música-imagen.

#### Conclusiones:

- Vemos formas comunes a varios animes coetáneos y anteriores: la música se utiliza para presentar al personaje, así como para expresar su carácter y comportamiento, sirviendo así la música de anticipación y preparación para el personaje; la música se sincroniza con la imagen para potenciar todos estos elementos; y se produce una atracción y entretenimiento de las escenas violentas de acción. Destaca como elemento particular la utilización de la guitarra eléctrica solista, que aparte de las funciones comentadas otorga una sonoridad y estilo particular que diferencian al anime y a las bandas sonoras de la época.

## 2. Escena “Regreso salvador”

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 4.
- Título de la serie: *Trigun*
- Título del capítulo: *The \$\$60,000,000,000.00 Man*
- Descripción del bloque: Tras el acontecimiento de curiosos sucesos y la presentación de nuevos personajes, las agentes de seguros se ven atrapadas y capturadas por los bandidos y caza recompensas. No obstante, aparece sorpresiva y torpemente el hombre de rojo que las rescata de una forma que parece cosa del azahar y del destino.
- Franja temporal: Sobre 18:30-19:40

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, efectos sonoros, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Segundo plano sonoro y plano subliminal

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música de esta escena presenta dos funciones principales. La primera es caracterizar una situación cómica a la misma vez que se potencia el carácter cómico y torpe del personaje principal. Segundo, se produce una atracción expresión de entretenimiento, potenciación y ritmo de una escena de acción con mucho movimiento de personajes y diferentes sucesos rápidos.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En la pieza no se produce una melodía como tal, sino que se trata de una pieza rítmica en estilo rock-blues con riffs, solos de guitarra y una amplia percusión en la que se prima el ritmo y tono general más que la melodía. En este sentido se asemeja a otras piezas de animés contemporáneos en las que no había melodías sino sonoridades para crear las diferentes sensaciones de las escenas, en este caso acción, comicidad, diversión, entretenimiento, torpeza, mucho movimiento, etc.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Se trata de un tema circunstancial de comicidad-acción de combate que, similar al funcionamiento de otras series, se puede ver repetido en escenas y momentos similares a lo largo del transcurso de los episodios.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Pieza rítmica y rápida en tempo de más o menos 130 pm que se relaciona con el estilo rock.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: El riff-efectos de la guitarra eléctrica se sincroniza con un cambio de plano y zoom en el que se ve el arma escondida de la nueva protagonista, la entrada del bajo eléctrico y la percusión se sincroniza con otro cambio de plano y movimiento de los personajes, posteriormente algunos giros de la imagen se sincronizan con el desarrollo musical.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, armonía blues-rock
- Tipos de acordes: Acordes de quinta y típicos del estilo musical
- Análisis armónico musical: En este caso la sonoridad es mayor y brillante
- Análisis armónico visual: La armonía mayor y brillante se relaciona con lo que acontece en la imagen y potencia la comicidad, acción y entretenimiento del combate y rescate de las dos agentes de seguros.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Guitarra eléctrica, batería, bajo eléctrico y bongos.
- Análisis tímbrico-visual: La instrumentación se relaciona con el estilo particular de la banda sonora, así como con el carácter cómico de la escena.

#### Códigos formales:

- A pesar de los momentos de sincronía la forma musical no coincide con la forma de la imagen. Ambas mantienen desarrollos independientes en donde se prima la sonoridad general de la escena.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena cómo funciona el aspecto cómico de la banda sonora de la serie, con piezas en planos sonoros subliminales y en un estilo rock que aparece en escenas con mucha acción y movimiento. A parte de la comicidad se sigue percibiendo una atracción y potenciación de las escenas de violencia y acción, cosa que se ve en la siguiente escena posterior a esta del mismo capítulo en el que *Vash* vence al gigante enemigo acompañado por una pieza de rock duro con la guitarra en un primer plano sonoro.

### **3. Escena “Pasadizo secreto”**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 4.
- Título de la serie: *Trigun*
- Título del capítulo: *Truth of Mistake*
- Descripción del bloque: Los protagonistas, *Vash* y las agentes de seguros se encuentran en una mansión para solucionar unos problemas. La torpeza de *Vash*

los lleva a encontrar un pasadizo secreto que les conducirá a la fuente y causa del problema: *Marianne*, la habitante de la mansión se hace pasar por *Vash* para liberar el agua que controla el empresario, cuyo control hace que el pueblo se esté muriendo de sed.

- Franja temporal: Sobre 16:55-18:30

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Representativa y narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática (paralelismo formal)

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- La música en esta escena realiza de nuevo varias funciones. Se produce una sensación de misterio que acompaña la narración de la imagen en la que se descubre qué es lo que está pasando realmente con el agua del pueblo. Se realiza una caracterización de personajes, en este caso *Marianne* una de las protagonistas de este episodio (en las series con carácter episódico esto es un elemento recurrido). A la misma vez, el tono musical mantiene el carácter cómico, inocente y divertido de la trama. Este carácter anticipa en cierta medida que el final será feliz y que los habitantes que se mueren de sed podrán tener de nuevo acceso al agua gracias a la ayuda de los protagonistas.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En esta pieza suceden varios elementos simultáneos. Se produce una línea rítmico-melódica de contrabajo y guitarra eléctrica que potencia esa sensación de tensión-misterio, pero con cierta comicidad. Sobre dicha línea se desarrolla una melodía expresiva de la flauta que representa al personaje de *Marianne*. La melodía también sirve para potenciar el misterio.

Solo de flauta, add libitum, y con tiempo libre. Aproximación

The image displays a musical score for two instruments. The top staff is for the flute, labeled 'Solo de flauta, add libitum, y con tiempo libre. Aproximación'. It begins with a treble clef and a 4/4 time signature. The first four measures contain whole rests. The fifth measure starts a melodic line with a quarter note G4, followed by eighth notes A4, B4, and C5, then a quarter note B4, eighth notes A4 and G4, and finally a quarter note F4. The bottom staff is for the bass and electric guitar, labeled 'CONTRABAJO Y GUITARRA ELÉCTRICA'. It begins with a bass clef and a 4/4 time signature. The first four measures contain eighth notes G2, F2, E2, and D2. The fifth measure contains a quarter note G2, followed by eighth notes F2 and E2, and a quarter note D2. The sixth measure contains a quarter note G2, followed by eighth notes F2 and E2, and a quarter note D2. The seventh measure contains a quarter note G2, followed by eighth notes F2 and E2, and a quarter note D2. The eighth measure contains a quarter note G2, followed by eighth notes F2 and E2, and a quarter note D2. The ninth measure contains a quarter note G2, followed by eighth notes F2 and E2, and a quarter note D2. The tenth measure contains a quarter note G2, followed by eighth notes F2 and E2, and a quarter note D2.

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: La melodía de la flauta, sin la línea del contrabajo y guitarra eléctrica, es uno de los temas principales de la serie. Se trata de un tema

que suena en este episodio representando tanto la emoción como el carácter de la nueva personaje, *Marianne*. No obstante, no es exclusivo de ella, sino que se utiliza en el capítulo 3 para representar el pasado de otro nuevo personaje, *Frank Marlon* y que no tiene nada que ver con *Marianne*. Por lo tanto, se trata de uno de los temas principales representativo de los personajes secundarios y de determinados elementos emocionales. El tema se ha escuchado en el episodio 2 representando a *Marianne*, en el último análisis se verá como la misma melodía acompaña y funciona con el personaje de *Marlon*.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un carácter rítmico debido a la línea del bajo en un tempo de 130 pm sobre el que se desarrolla el solo de la flauta. El patrón rítmico característico contribuye a esa sensación mezclada de misterio y comicidad.
- Tipo de sincronía: Blanda
- Puntos de sincronía: Se produce una sincronía formal (ver códigos formales). Los puntos de sincronía se relacionan con esta similitud formal-estructural.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Politonal, se produce una mezcla de tonalidades.
- Tipos de acordes: Acordes menores y disminuidos.
- Análisis armónico musical: La flauta presenta su línea particular en la tonalidad de Si menor mientras que el contrabajo y guitarra desarrollan su patrón en la modalidad de mi frigio.
- Análisis armónico visual: La extrañeza armónica de la pieza potencia la sensación de misterio de la escena, así como la caracterización de los personajes.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Contrabajo, guitarra eléctrica, flautas y metalófono.
- Análisis tímbrico-visual: La guitarra y contrabajo se relacionan con el misterio mientras que la flauta se relaciona con el personaje de *Marianne*.

#### Códigos formales:

- Se produce un paralelismo formal entre música e imagen que potencia el mensaje narrativo-emocional de la escena y contribuye a una mayor empatía o inmersión en dicha escena. El bajo y guitarra comienzan sincronizadamente en un cambio de plano en el que se ven los pasadizos secretos. La entrada de la flauta se relaciona con la aparición de *Marianne*. El desarrollo del tema b con dos flautas se relaciona con la aparición del empresario malvado y el descubrimiento de la verdad.

#### Conclusiones:

- En esta escena/pieza vemos varias de las curiosidades y particularidades de la banda sonora. Lo más llamativo es la repetición temática, el tema de la flauta y su utilización con personajes secundarios y momentos emocionales, similares a otros



animés coetáneos. Sin embargo, la sonoridad y confluencia armónica-sonora particular de este tema reflejan las nuevas sonoridades y complejidades musicales de las bandas sonoras del anime de los años 90. Por lo demás, la instrumentación blues-rock sigue primando en la banda sonora, así como el aire general cómico-entretenido. Vemos, además otra de las utilidades de la banda sonora, como medio de expresión de momentos misteriosos y llamando la atención sobre elementos narrativos relevantes.

#### 4. Escena “Rapidez de *Vash*”

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque. 5
- Título de la serie: *Trigun*
- Título del capítulo: *Truth of Mistake*
- Descripción del bloque: *Vash* llega con su torpeza al rescate de *Marianne*. El villano rico se dispone a dispararle, sin embargo, *Vash* hace gala de una velocidad deslumbrante esquivando las balas, aunque sea de una forma que parezca un bufón.
- Franja temporal: Sobre 19:30-20:25

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre segundo plano sonoro y plano subliminal

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

##### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- Se produce tanto una escena como pieza similar a la segunda analizada, por lo que las funciones son fundamentalmente las mismas, potenciando y expresando tanto la acción, el movimiento, el combate, la diversión, la comicidad y el entretenimiento.

##### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se produce una pieza circunstancial similar a la segunda en donde prima el estilo rítmico del rock con riffs y solos de guitarra eléctrica acompañada por bongos, batería y bajo eléctrico
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Al ser muy similar al segundo tema/escena analizada, se trata de un tema circunstancial de comicidad-acción de combate que, similar al funcionamiento de otras series, se puede ver repetido en escenas y momentos similares a lo largo del transcurso de los episodios.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: Tempo rápido de 130 pm que potencia y da ritmo tanto a la acción-combate como a la sensación cómica-entretendida.
- Tipo de sincronía: Dura
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente con un grito asustado de *Vash* que se pone a esquivar como un loco las balas, la música se sincroniza con algunos cambios de plano, la música se detiene de forma sincronizada cuando *Vash* aparece a un palmo de la cara del villano, la música comienza de nuevo cuando *Vash* le da un golpe con el dedo, la música se detiene con el nuevo ataque del villano.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Armonía rock-blues
- Tipos de acordes: Acordes de quinta
- Análisis armónico musical: La armonía/sonoridad es de carácter mayor-brillante.
- Análisis armónico visual: El tono musical, similar a la segunda escena analizada potencia el entretenimiento, diversión y atracción que se le pretende dar al combate.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Guitarras eléctricas, bajo, batería y percusión.
- Análisis tímbrico-visual: El estilo rock se relaciona con el estilo principal de la banda sonora y la atracción y entretenimiento de las escenas de acción.

Códigos formales:

- En este caso se vuelve a producir una sincronía formal que se relaciona estrechamente con la sincronía rítmica.

Conclusiones:

- Continuamos viendo una de las utilidades principales de la música como medio de ambientación cómica y entretenida a escenas de acción y combate. Sigue destacando la utilización del estilo rock, así como una sincronía que propicia la empatía con la imagen. No obstante, al contrario que otros momentos similares de otros animes, en esta serie la música está en un segundo plano, lo cual tendrá connotaciones narrativas en el futuro transcurso de los episodios.

**5. Escena “*Frank Marlon*”**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 4.
- Título de la serie: *Trigun*
- Título del capítulo: *Peace Maker*
- Descripción del bloque: *Vash* recuerda cómo un hombre le cuenta el pasado trágico del armero *Frank Marlon* y su motivo para retirarse de las armas. Con las

palabras del hombre, aparecen imágenes de como su mujer e hija murieron en el atraco a un banco y el arma que las mató estaba fabricada por el mismo.

- Franja temporal: Sobre 13:25-14:30

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo formal, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso la música realiza una principal función emocional de acompañar y representar la tragedia del personaje *Frank Marlon*. De forma secundaria, la música llama la atención del espectador para que preste atención a esa historia, le otorga cierto grado de misterio y sirve también de estructuración de la escena/secuencia en la que se desarrolla la historia y pasado del personaje.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se produce una melodía expresiva y fraseológica de la flauta. Se desarrolla mediante una repetición de una primera frase. En la segunda frase de la melodía se une una segunda flauta y realizan motivos rítmico melódicos por terceras acompañados por un metalófono, lo que otorga la cierta sensación de misterio e “impresionismo” de la escena.

Add libitum, tiempo libre. NOTAS DE LA MELODÍA DE LA FLAUTA

2 FLAUTAS POR TERCERAS-Impresionismo-Jazz

MELODÍA MÍSTICA CON ACOMPAÑAMIENTO DE METALÓFONO

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Se vuelve a repetir la melodía de la flauta comentada en análisis anteriores. Dicha melodía se relaciona con elementos narrativos importantes de los diferentes episodios y la caracterización de los personajes secundarios que protagonizan dichos episodios. Se trata por tanto de uno de los temas principales de la serie representativo de elementos narrativos-emocionales relevantes de la serie.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La flauta realiza un tiempo libre que potencia la sensación de misterio, tragedia, así como el estilo blues-rock tanto de la música como de las propias imágenes con influencia western.
- Tipo de sincronía: Dura, formal
- Puntos de sincronía: La música comienza sincronizadamente en un cambio de plano en el que se ve la muñeca de la difunta hija de *Marlon*, la entrada de la parte B de la melodía se sincroniza con la pequeña animación que escenifica la muerte de la familia de *Marlon*, la música finaliza brusca y sincronizadamente con la arcada de *Vash* causada por el alcohol, lo que puntualiza un momento cómico.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, con influencia del blues
- Tipos de acordes: Acordes de tipo impresionista mediante terceras y algunas disonancias.
- Análisis armónico musical: La melodía de la flauta se desarrolla en la tonalidad principal de Si menor
- Análisis armónico visual: Esta sonoridad particular heredada del impresionismo y del jazz contribuye a potenciar tanto el misterio de imagen como la cierta tragedia, melancolía y pesar del pasado de *Frank Marlon*.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Flautas y metalófono, instrumentación en el jazz y el blues.
- Análisis tímbrico-visual: La flauta se relaciona tanto con la emoción y sensaciones de la escena como con los elementos narrativos más relevantes de los episodios de la serie.

Códigos formales:

- Se vuelve a producir una sincronía formal indicada en el análisis rítmico y que potencia la comunicación todos los elementos comentados. Forma cinematográfica.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena-pieza cómo funciona la particular repetición temática de esta banda sonora. Un tema en estilo e instrumentación diferente a la mayoría de piezas llama la atención sobre la desvelación de elementos argumentales importantes, representativos de los diferentes episodios de una serie que comienza con carácter episódico. Esta utilización hace, por tanto, que se trate de un tema principal. En este sentido encontramos una similitud con la repetición temática de temas principales en series coetáneas. No obstante, se destaca el estilo sonoro particular (también el particular de este tema de la flauta) que caracteriza a la serie y la diferencian de otras obras contemporáneas.

### **Comentarios a los capítulos 4 y 5:** [*Love and Peace – Hard Puncher*]

La música que escuchamos en estos dos capítulos es similar a lo comentado de los tres primeros de la serie. La música se utiliza en momentos puntuales de los capítulos con trama episódica, dedicándose a las acciones de personajes, movimientos, combates, etc., presenciando más momentos sin música que escenas con ella, lo que otorga cierta seriedad y realismo que contrasta con el comportamiento cómico y burlesco del protagonista. No obstante, cuando el protagonista cambia a una actitud más seria, la música apoya esos cambios, como en una de las escenas finales del capítulo 5 –con una guitarra acústica– que representa además un clímax narrativo en el desarrollo del personaje. Este último tema representa además la heroicidad y triunfalismo del héroe, reforzando la idea de personaje complejo con un pasado que se irá desvelando en el transcurso de la serie. Otras apariciones de la música en estos capítulos similares a los anteriores son la expresión de la tensión y la anticipación de la acción. Presenciamos una repetición temática en escenas de acción. Destaca la repetición del tema analizado en el análisis 3 que acompaña una situación similar, por lo que los temas mantienen la funcionalidad narrativa de momentos narrativos parecidos. El estilo musical sigue siendo predominantemente el rock con la utilización de guitarras eléctricas, acústicas, bajos, baterías y órgano eléctrico.

*Apuesta de vida/Vash el perverso, objetivo de los villanos/Desesperado/Reclutas peligrosos/Falsas promesas/El dios de la muerte/Nuevas condiciones/Rescate sorpresivo*

*Pistola de juguete/La huida de Vash/Tifón Humanoide/Vash la Estampida*

### **Comentarios a los capítulos 6 y 7:** [*Lost July – B.D.N.*]

De forma mayoritaria, en estos episodios ocurre de forma similar a lo comentado hasta ahora. La música se utiliza de forma muy puntual indicando las diferentes acciones de personajes, llamando la atención sobre diferentes elementos narrativos y acompañando las escenas de acción y combate. La aparición puntual de la banda sonora sigue generando muchos momentos de silencio que otorgan seriedad, realismo y potencia el dramatismo de determinadas escenas de los capítulos. No obstante, se produce cierta diferencia en la música de estos episodios que confirma lo dicho más arriba, conforme el avance de la trama y el desarrollo de personajes la música cambia su funcionalidad y sonoridad para acompañar y puntualizar los determinados elementos. Esto ocurre tres veces en estos dos episodios. En el capítulo 6, una melodía fraseológica de la guitarra eléctrica acompaña unos pensamientos de *Vash* sobre su pasado. La música refuerza la idea de un protagonista complejo con muchos puntos aun por descubrir. De nuevo en el capítulo 6, la pieza de la flauta del análisis 5 se repite en la escena que *Vash* demuestra una nueva habilidad, llamando la atención sobre el personaje, para conocerlo mejor y reforzar la misma idea de protagonista con intenciones ocultas. En el episodio 7, una canción intradiegetica de carácter emocional, que escucha *Vash* en su mente, acompaña un sueño de *Vash* en el que vemos un nuevo personaje que no conocemos. La música potencia, ambienta y llama la atención sobre las nuevas revelaciones del personaje y su pasado. Por lo tanto, la música destaca en estos episodios por estas utilidades de carácter narrativo. Tras esto, otras apariciones de la música siguen desarrollando las mismas funciones comentadas como: los apuntes breves en elementos argumentales/visuales; la repetición temática del tema del análisis 3 en una escena de tensión cómica similar; la utilización de música diegética

en los numerosos bares/salones que aparecen en las imágenes; la utilización de una música tranquila y heroica en las acciones de *Vash*; cierta atracción hacia los combates; y un refuerzo cómico de la música (destaca una escena en la que se escucha una tuba). En todos estos elementos sigue primando una sonoridad y estilo rock, jazz y rock duro. Por ejemplo, llama la atención como en una pieza del capítulo 6, la guitarra eléctrica figura el lamento de la personaje que aparece en ese episodio.

*Guapa forastera, pensamientos de Vash/Soledad de Vash/Ataque sorpresivo/Baile en la sección 3/Acciones pasadas/Poder misterioso/Recuerdos olvidados*

*Nuevas camareras (D)/Intenciones ocultas/Asalto nocturno/La canción del pasado (canción intradieética)/El rescate de Vash/Rehenes*

### **Comentarios a los capítulos 8 y 9: [And Between the Wasteland and Sky – Murder Machine]**

El capítulo 8 continúa y termina la trama que se presentó en el capítulo 7, por lo que estamos ante los dos primeros episodios que se salen de la trama episódica. La música que escuchamos en este episodio se sigue utilizando tanto para los momentos de acción de los personajes como en el acompañamiento de elementos y revelaciones narrativas relevantes del protagonista *Vash* y los otros personajes del episodio. En las escenas del pasado del niño se utiliza el tema analizado de la flauta (análisis 5). Este tema, al utilizarse en situaciones argumentales similares, presenta una función pronominal de los pasados trágicos de los personajes y sus emociones hacia ese pasado. Otras piezas de la banda sonora acompañan situaciones de *Vash* en las que se revelan poco a poco elementos de su pasado y personalidad; por ejemplo, la escena en la que descubrimos que realizó una promesa de no matar a nadie, acompañada por una pieza emocional. A este respecto destaca también la última escena del episodio, donde el niño comienza a cantar una canción –que después pasará al plano extradiegético– que resulta ser la canción preferida de la mujer del pasado de *Vash* y de la que solo conocemos la figura de su espalda por unos flashbacks y su nombre, *Lem*. La música destaca por tanto como un elemento diegético relevante en la representación de personajes y descubrimiento de puntos narrativos. Tras esto, otros elementos de la banda sonora del capítulo siguen siendo similares a los anteriores: piezas de acción que representan los combates de los personajes; música con tono cómico y burlesco; representación de momentos heroicos y finales felices; y un estilo rock predominante con rock duro y otros instrumentos como piano en estilo jazz. En el capítulo 9 la música tiene más presencia en mayor número de escenas y durando más tiempo que en otros episodios. Esto se debe principalmente a que es un episodio con varias escenas de combate/acción y la presentación de un nuevo personaje –que ya estará presente a lo largo de la serie y en distintos momentos será determinante– con un carácter muy parecido al de *Vash*. Por lo tanto, la música de este episodio vuelve a ser principalmente de carácter rítmico y atractivo que produce entretenimiento y tono burlesco a las escenas de combate “torpes” y apresuradas de los dos personajes, así como los momentos heroicos, inocentes o más emocionales. Se produce la repetición temática de algunos de los temas de acción y combate analizados continuando con el estilo rock predominante en toda la banda sonora y escuchando puntualmente otros instrumentos como el saxofón y el piano. Seguimos presenciando otras formas de la banda sonora como el apunte musical breve puntualizando elementos temáticos y visuales.

*El pasado del joven/Historia del padre/Escapada/Heridas y promesas/Duelo suicida/Joven piloto/Finales felices/Canción de Lem*

*Cruz del desierto/Nuevos amigos/Amable predicador/Máquinas peligrosas/Niña perdida/Ataque impaciente/Rescate de la niña/Máquina subterránea/Rescate secreto/Viaje nocturno, llegada a la ciudad*

### **Comentarios a los capítulos 12 y 13: [Diablo – Vash the Stampede]**

En el capítulo 12 se percibe claramente como con el avance de la trama, aparición y desarrollo de los personajes la banda sonora cambia funcionalidades para representar dichos cambios. El cambio más importante de la música es la pérdida de la comicidad y del entretenimiento, siendo en este episodio más seria y dramática, representando los nuevos peligros, villanos, situaciones (los habitantes asesinados) y dilemas de *Vash*. Además, en la presentación del villano y principal enemigo de *Vash*, *Regalt*, su banda sonora son efectos sonoros de carácter perturbado y terrorífico. Además, estos efectos sonoros son representativos de su poder particular, que es capaz de comunicarse telepáticamente. No obstante, estos cambios musicales son debidos a los nuevos caracteres de las imágenes y trama, ya que la música sigue presentando una repetición temática. Esta repetición se ve en el tema Heavy que acompaña el último enfado de *Vash* o la guitarra eléctrica que acompaña una de sus apariciones. El tema de la flauta se utiliza también para algunos momentos más trágicos. Al final del episodio volvemos a escuchar la *Insert Song* del pasado de *Vash* que habíamos escuchado anteriormente y que representa su dilema interior y la decisión final de no matar a su contrincante. Por lo tanto, la música y sus cambios se determinan en este episodio como potenciadoras y contribuyentes en el desarrollo argumental y de personajes. Estos cambios se ven además en una mayor utilización del plano musical. En el capítulo 13, mediante un monólogo de *Meryl* se produce un resumen de lo sucedido hasta ahora en la serie. Por lo tanto, se produce en la banda sonora una repetición temática acompañado la repetición y recuerdo de escenas. No obstante, en este episodio al estar plateado desde la vista de *Meryl*, se produce cierto desarrollo emocional de este personaje, que despierta ciertos sentimientos hacia *Vash*. Este desarrollo es apoyado con la música mediante dos piezas emocionales, una de ella interpretada con cuerdas y solo de violonchelo que no habíamos escuchado en ningún momento. Por lo tanto, la música se reafirma como un elemento de la serie en la descripción y establecimiento de caracteres, comportamientos de personajes y sus desarrollos.

*Pueblo tranquilo/Caras ocultas/Ser amenazante, Regalt/Advertencias telepáticas/Poderes extraños/Recuerdos amenazantes/Asesino contratado/Contraataque y huida/La muerte de los ciudadanos/Ojos del diablo/El enfado de Vash/Recuerdos y sueños (IS)*

*Fuerza amenazante/Avergonzadas/Habilidades de Vash/Combates torpes/Huida del pueblo/Ojos peligrosos/Enfado/Admiración/Emociones de Meryl/Tristeza de Meryl/Huida constante*

### **Comentarios a los capítulos 16 y 17: [Fifth Moon – Lem Saverem]**

El capítulo 16, en términos de la banda sonora, es muy similar al 15, ya que se continúa con la trama en la que *Vash* se enfrenta a los diferentes villanos del grupo que se había presentado anteriormente. Por estos motivos la música es bastante similar, recurriéndose en varios momentos para acompañar las escenas de acción y de combate con un rock atractivo, con una repetición temática y con una ambientación western. La comicidad en la banda sonora sigue estando ausente, lo que comunica la seriedad y tragedia de los nuevos elementos narrativos. Otras utilidades relevantes de la banda sonora de este

capítulo son: el tema del saxo representativo de los villanos; los apuntes breves marcando la aparición de personajes; el tema de *Regalt* desvelando elementos narrativos en los que él está implicado sin verse en las imágenes; y una música emocional potenciando los sentimientos del personaje de *Meryl*. En el capítulo 17 titulado *Lem Saverem* se produce un cambio en cierta medida brusco, ya que se comienza a contar el pasado de *Vash*, lo que sucedió, quién es el protagonista, quién es *Lem*, cual es el pasado de la humanidad, etc. Por lo tanto, este capítulo es determinante en la narrativa de la obra ya que finalmente conocemos cual es el universo, historia y sucesos anteriores a la historia que se está contando. Esta importancia narrativa está apoyada por una utilización determinada de la música. Al ser un episodio en el que penas hay acción, solamente desarrollo de personajes e historia pasada, no escuchamos ninguno de los temas rock de acción y de combate – solamente se escucha una pieza rock al final que representa la locura de uno de los personajes. Se utiliza, por tanto, con una repetición temática, los temas más tranquilos y emocionales que habíamos escuchado hasta ahora, como los temas jazz del piano, los temas de la flauta, los de la guitarra acústica o algunos de las cuerdas. Este cambio no solo apoya la narrativa y los cambios del argumento, sino que además apoya el plano emocional y caracteriza al personaje de *Lem* –de la que finalmente sabemos por qué fue importante para *Vash*–; representa un pasado en el que la violencia y acción no existían; y contribuye a la hora de indicar narrativamente que ese pasado y personajes fueron determinantes para lo que está ocurriendo ahora. En este episodio la banda sonora juega además con la anticipación y mente del espectador, ya que con el personaje de *Knives*, el hermano de *Vash*, suenan los temas electrónicos-perturbados que habían sonado con *Regalt*, indicando al espectador que estos personajes están relacionados a pesar de los muchos años que han pasado desde los sucesos descritos en este episodio hasta los sucesos de la actualidad. Además, escuchamos tanto diegética como extradiegéticamente la canción que había sonado en varias ocasiones de la serie y que representaba a *Lem*, personaje que la canta en este episodio. Por lo tanto, se confirma como con el avance narrativo y desarrollo de trama y personajes la música cambia sus funcionalidades para adaptarse a los requerimientos de la trama y contribuir a la comunicación con el espectador, lo que a su vez otorga profundidad y valor a la obra.

*Villanos impacientes/Sentimientos de Meryl/Mensaje manipulado/Villanos destrozados/La destreza de Vash/Duelo mortal/Fuerza increíble/Arama destructora, desesperación/Arma de luz/Espectáculo horrible/Profunda tristeza*

*Proyecto Seeds, el pasado de Vash/Carácter de madre/Emociones humanas/Peinado de Vash/Cambios de Knives/Crueldad/Locura perturbada/La decisión de Lem*

### **Comentarios a los capítulos 18 y 19: [Goodbye, For Now – Hang Fire]**

Estos dos episodios continúan con la trama principal y se centran en la redención de *Vash* tras lo sucedido en el capítulo 16, su vuelta a las andadas con la ayuda del predicador *Nicholas* y su reencuentro con las agentes de seguros *Meryl* y *Milly*. Para unir estos elementos narrativos se continua con una trama en cierta medida episódica. No obstante, debido a la temática principal, la música se sigue manteniendo fundamentalmente seria y apoyando los elementos narrativos más importantes. Solamente escuchamos algunos momentos cómicos en la música del capítulo 19 que rebajan la tensión de lo sucedido anteriormente y otorgan la ambientación de “vuelta a empezar” que se presenta en estos episodios. La seriedad se ve también en que la música vuelve a ser muy poco recurrida, sonando en momentos puntuales y permitiendo muchos momentos sin música –



prácticamente la primera mitad de los episodios— que permiten otorgar ese dramatismo presente en el último arco narrativo. En el capítulo 18 vemos como los temas musicales vinculan al villano *Regalt* con el hermano de *Vash*, *Knives*, lo que es un elemento narrativo. Además, en este episodio escuchamos los temas emociones repetidos del piano y de la flauta que potencian los sentimientos de los personajes y las decisiones de los mismos. Continuamos presenciando otros elementos como los apuntes musicales breves y una instrumentación y sonoridad común. Vemos en estos capítulos como la música y la banda sonora cambian ligeramente para adaptarse a la nueva trama, pero otorgar a la vez una sensación de vuelta a los principios de la serie.

*Recuerdos de Knives/Recuerdos de Eric/Habitantes desaparecidos/Los rescatadores/Sucesos emocionales/Emociones de Rina*

*De nuevo de viaje/Vuelta a las andadas/Ataque sorpresivo/Contraataque/La vuelta de Vash/Venganza, el papel del diablo/El espionaje de Regalt*

### **Comentarios a los capítulos 22 y 23: [Alternative – Paradise]**

En estos capítulos la banda sonora se sigue utilizando para acompañar y representar las diferentes acciones y momentos más importantes de los protagonistas. No obstante, la funcionalidad y ambientación ha cambiado completamente y es muy diferente de los primeros episodios. En estos capítulos se presencia una banda sonora con ambientación seria, dramática y trágica, manteniendo los momentos cómicos y alegres al mínimo, prácticamente en una escena tranquila y feliz del capítulo 22. Este aspecto serio se comprueba sobre todo en el capítulo 23, donde desde un principio la música es un componente emocional importante en el pasado de *Nicholas WolfWood*. El momento culminante de este episodio tiene protagonismo musical, cuando un *réquiem* con guitarra acústica y voz acompaña y otorga emoción y empatía a la muerte de este personaje que ha sido importante para el desarrollo de la trama. Esta canción presenta además carácter narrativo y función figurativa al entonar la palabra *aleluya* como metáfora de la muerte del predicador. En este episodio junto con otros temas emocionales vemos también silencio musical en escenas determinantes —como la conversación entre *Milly* y *Nicholas*— que potencia la seriedad, la tragedia y cierto realismo. En el episodio 22 también escuchamos varios momentos emocionales como el tema de la flauta con función pronominal y un tema de las maderas en forma de coral con cierta función pronominal de los ideales que están en juego en estos episodios. Escuchamos además en estos episodios algunos apuntes breves, así como algunos temas rock y heavy atractivos en los combates de *Vash*, *El Predicador* y sus acciones heroicas. Por lo tanto, confirmamos en estos capítulos como la música es un elemento que juega a favor de la narrativa y es necesario para puntualizar los cambios narrativos a terrenos más trágicos y dramáticos.

*Las cargas de Vash/Los niños huérfanos/Momentos felices/Ataque nocturno/Monstruo del desierto/Artillería pesada/Monstruos detenidos/Corazón de niño/Lluvia de ideales*

*Recuerdos de Nicholas/Tragedias pasadas/Indecisiones/Decisión de WolfWood/Combates peligrosos/Confesión del predicador*

### **Comentarios a los capítulos 24 y 25: [Sin – Live Through]**

La banda sonora de estos dos episodios continua con la puntualización de los cambios narrativos y emocionales más representativos. Al comenzar el arco final de la serie, *Vash* enfrenta situaciones difíciles como los recuerdos trágicos, su obligación de matar a

*Regalt*, enfrentarse a *Knives*, salvar y entenderse con *Meryl*, etc. Por lo tanto, los momentos musicales más importantes de estos episodios resaltan todos estos elementos en el desarrollo de *Vash*, su decadencia, resurgimiento y determinación. Estas piezas musicales importantes son las repetidas y escuchadas anteriormente como el solo emocional de guitarra eléctrica, el solo de guitarra acústica o el coral emocional de las maderas. Además, en la última escena del episodio 25, en la determinación de *Vash* y su viaje para enfrentarse a *Knives* escuchamos una nueva pieza del órgano que resalta la epicidad y heroicidad de *Vash* en ese momento. Esto es un elemento común a las series *anime* en donde nuevos temas musicales resaltan nuevos elementos narrativos importantes, sirviendo a su vez para potenciar los puntos narrativos de esta trama en concreto. La importancia de la música como elemento narrativo se comprueba cuando en la aparición de *Knives* aparecen los temas electrónicos de los villanos, justificando así lo que decíamos anteriormente de que los villanos y *Knives* estaban relacionados. En el capítulo 24 resalta la audición de la música diegética y los solos del saxofón, ya que estos solos y sonidos son los propios ataques que se producen en el enfrentamiento contra *Vash*. Otro de los elementos que destaca la seriedad y dramatismo en este arco final de la serie es la poca audición de música y cómo en algunos momentos el vacío musical potencia los elementos más emocionales y trágicos de la escena. Se confirma entonces el silencio musical como otro elemento sonoro-narrativo relevante. Por lo tanto, en estos episodios se sigue confirmando cómo la banda sonora es uno de los elementos en la ambientación y cambio a momentos más trágicos, serios, dramáticos, complejos y maduros. Además, se produce un refuerzo estético ya que todo esto se sigue consiguiendo mediante una banda sonora compuesta en estilo rock, jazz y rock duro, lo que hace resaltar particularmente a esta serie *anime*.

*La guarida de Regalt/Aparición de Knives/El hermando de Vash/Las palabras de los niños/Los poderes del músico (diegético)/Los motivos de Regalt/Los ideales de Vash*

*Recuerdos dolorosos/La familia/Nuevo amanecer/La canción de Lem (diegética)/Las emociones de Meryl/Palabras salvadoras/El valor de vivir/Un nuevo día, la determinación de Vash*

### **Comentarios al capítulo 26: [*Under the Sky So Blue*]**

En este capítulo que cierra el final de la serie y la historia de *Vash*, se producen los últimos cambios representativos en la banda sonora que apoya la conclusión de la trama. Hasta ahora, la mayoría de los combates y batallas se habían desarrollado con acompañamiento musical en estilo rock que daban ritmo, atracción y entretenimiento a la mayoría de enfrentamientos. No obstante, en este episodio el combate final más importante entre los hermanos *Vash* y *Knives* se desarrolla sin ningún tipo de acompañamiento musical. Esto puede ser debido a querer dar una sensación de vacío y realismo que potencie la tensión del enfrentamiento, o bien mantener la atención sobre dicho enfrentamiento importante en la narrativa a la vez que se da esa sensación de final. Sin embargo, hasta este enfrentamiento sí hemos escuchado música en las acciones comunes de llegadas de personajes, reuniones o los flashbacks de la historia pasada entre los dos hermanos. Estos temas musicales son los repetidos y escuchados a lo largo de la serie, utilizándose los más emocionales, como una de las piezas del piano o la del violonchelo. En una escena antes de la batalla se enlazan varias de estas piezas, promoviendo una llamada de atención y preparación para la batalla que se desarrolla con silencio musical. Tras el enfrentamiento escuchamos una de las piezas heroicas-emocionales que representa el triunfo de *Vash* y

la derrota de *Knives*. La serie se cierra con el *ending* escuchado en todos los capítulos mientras se suceden imágenes de *Vash* llegando a la ciudad sano y salvo y reuniéndose con *Meryl*. Hemos visto entonces como la banda sonora es uno de los elementos cambiantes en el desarrollo de la narrativa conforme el avance de la trama y el desarrollo de los personajes. En algunos momentos la banda sonora es importante para la comunicación narrativa, la ambientación de acciones importantes y la caracterización de los personajes protagonistas. En este sentido es similar a las bandas sonoras de otros animes coetáneos. No obstante, destaca particularmente la sonoridad y estilo rock que figura la ambientación western desde el principio al final y representa a su vez lo cambios y nuevas sonoridades que se producen en el anime durante estos años 90.

*SERIAL EXPERIMENTS LAIN* (1998)

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Serie – Número de episodios: 13
  - Episodios analizados: Todos, Nº1-13
  - Producción: Shojiro Abe y Yasuyuki Ueda. *Pioner LDC, Triangle Staff*
  - Dirección: Ryutaro Nakamura
  - Guion: Chiaki J. Konaka
  - Compositor: Reiichi “CHABO” Nakaido
  - Año de producción: 1998
  - Duración: 25 minutos por episodio
  - Género: Drama, misterio, psicológico, ciencia-ficción, sobrenatural, ordenadores, ciberpunk, realidad virtual.
2. Argumento:
  - *Lain Iwakura* parece ser una chica ordinaria, sin apenas experiencia con los ordenadores. No obstante, el repentino suicidio de una compañera de clase y un número de extraños sucesos conspiran para poner a *Lain* dentro del mundo de *Wired*, donde gradualmente aprende que nada es lo que parece ser... ni siquiera la propia *Lain*.

### **Análisis de la banda sonora**

En el capítulo 7 de la investigación analizábamos el mundo sonoro de *Serial Experiments Lain* (1998), donde decíamos que una de las particularidades era la narratividad que compartían todos los tipos de sonidos en el argumento de la obra. Así, en este anexo, tras los efectos sonoros, analizamos el componente musical de *SEL*, el cual presenta una importancia narrativa y expresiva similar a la de los sonidos. La música en *SEL* supone otro plano sonoro que complementa el conjunto, pero presenta sus propias características narrativas, emocionales y representativas. Esto otorga otro grado que enriquece al mundo sonoro de *SEL* y que a su vez potencia la complejidad narrativa tanto de la trama como de los personajes. Una de las particularidades de la música de *SEL* que la hacen destacar por encima de los efectos sonoros es su capacidad para expresar y comunicar la emoción de la obra, su importancia a la hora de otorgar emociones y sentimientos a una protagonista que en la mayoría de la serie presenta un “vacío emocional” (Napier, 2007: 119)<sup>20</sup>. La música en *SEL* evoluciona desde una música antipática que se distancia de los sentimientos de los personajes hasta una música emocional que empatiza con la situación de *Lain* y envía un mensaje claro al espectador al final de la serie: *Lain* puede no ser humana, pero sus sentimientos y emociones sí son reales e incluso la humanizan. Por lo tanto, la música es otro elemento sonoro que propicia la confusión del espectador a lo largo de la obra y que acompaña uno de los componentes más importantes: las dudas existenciales de *Lain*.

La música de esta serie en su conjunto, similar a lo visto a lo largo de la investigación y los análisis, tiene multitud de usos y propósitos. Utiliza una repetición temática que puntualiza momentos narrativos climáticos, sirve para crear una ambientación que roza el miedo y el terror –referenciando la idea del peligro y miedo de

---

<sup>20</sup> “Emotionally empty Lain” (Napier, 2007: 119).

la tecnología<sup>21</sup>—, llama la atención sobre secuencias relevantes de la trama, resalta la psicología de algunos personajes, etc. Además, presenta el estilo sonoro característico del compositor, el rock, la música electrónica y la música progresiva, lo que hace también que se destaque de la sonoridad de otros animes contemporáneos. Estos elementos crean una banda sonora rica y variada que junto a todos los efectos sonoros instauran una obra audiovisual con gran detalle y diversidad. No obstante, lo más representativo para este apartado es cómo la música humaniza a *Lain* y evoluciona junto con el personaje, sus emociones y dudas existenciales a lo largo de la serie. Además, otra de las características de la música es que esta humanización no ocurre desde el principio, sino que coloca los desarrollos emocionales-musicales de *Lain* a lo largo de las 13 capas, lo que favorece a su vez a la confusión del espectador.

En el episodio 3 (*Layer 3, Psyche*), el argumento ha avanzado lo suficiente para saber que algo extraño está pasando con el mundo de la serie y los personajes, personajes los cuales no son lo que parecen (es posible que haya “varias *Lain*”). En este episodio se desarrolla una escena en la que la música envía mensajes narrativos y emocionales. *Lain* vuelve a su casa, de noche, tras el accidente trágico que ha ocurrido en la discoteca *Cyberia* y el cual le afecta directamente. La música comienza cuando en la comisaria *Lain* duda sobre quién es su amiga *Arisu*. Al llegar a casa, en donde espera la reprimenda de sus padres, no encuentra a nadie, la casa está completamente vacía. De hecho, tampoco han sido capaces de contactar con sus padres desde la comisaria. En este momento ocurren las dudas: ¿Quién es *Lain*? ¿Por qué su familia no está? ¿No existe su familia?, etc. La música que dura varios minutos es estática y repetitiva. Sobre una nota pedal en el piano, re sobreguido (Figura 1.), se desarrollan acordes y sonoridades electrónicas y sintetizadas. El estatismo musical provoca una detención parcial del tiempo para que el espectador preste atención a la casa vacía, se confunda y se pregunte lo que está sucediendo. A la misma vez, se trata de una pieza tranquila que se adentra sutilmente en la mente-emoción de *Lain* y expresa tanto su soledad como su vacío emocional, lo que predispone a que el espectador tenga cierta pena hacia ella. En esta escena la música contribuye a la complejidad narrativa, a la confusión del espectador, a la vez que comienza a empatizar y dar emoción a un personaje que durante los dos primeros episodios no había mostrado atisbo de sentimientos.

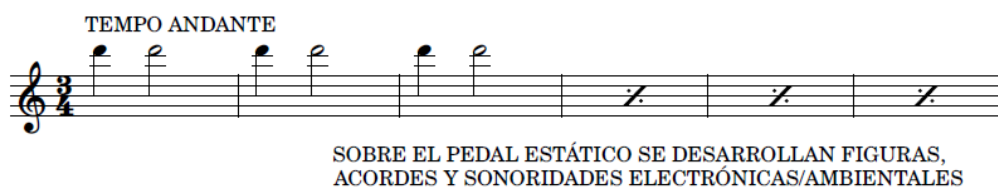


Figura 1.: Pieza emocional y estática con pedal de piano e instrumentos electrónicos del Ep.3 de *SEL*

En el episodio 6 (*Layer 6, Kids*) *Lain* tiene un extraño encuentro en el mundo virtual con un científico que años atrás había realizado un cruel experimento con unos niños. Dicho experimento y sus consecuencias y se están reproduciendo en la actualidad de *Lain*. Es en estos momentos cuando la propia *Lain* (y el espectador) reflexionan sobre

<sup>21</sup> La ambientación de terror y miedo que la música favorece en muchos momentos de *Lain* potencia todos los peligros del internet y de la tecnología que se extraen de la lectura de la serie y que han tratado en profundidad autores como Brown (2006: 4).

si ella existe realmente y sobre si su existencia fue causada por ese experimento, ya que *Lain* tiene la misma edad que los años pasados desde dicho suceso. En esta escena se trata la duda existencial de *Lain* así como un mayor desarrollo de sus emociones, *Lain* llora ya que siente pena por esos niños y por su situación. La música en este episodio tiene mayor peso en la revelación temática y en la representación de la dualidad de *Lain*. En la personalidad más agresiva de la *Lain* de la red suena una música más dura y amenazante. No obstante, la pieza más destacada suena al final de la conversación entre *Lain* y el científico. *Lain* comprende algo de lo que está sucediendo, siente cierta tristeza y se encuentra en una encrucijada<sup>22</sup> y dicotomía sobre su propia existencia y humanidad. Suena en este momento una de las piezas musicales más emocionales y simbólicas de la banda sonora. Una guitarra eléctrica realiza una melodía y acordes sobre un órgano (instrumento que anticipa la deidad de *Lain* en la red). Los acordes/melodías emocionales de la guitarra eléctrica se desarrollan alternando acordes mayores con acordes menores, lo cual es un paralelismo pronominal y simbólico del deseo y dicotomía de *Lain*: quiere ser una humana (acordes mayores), pero su existencia es como un ser “irreal” e “inexistente” de la red (acordes menores y disonantes). Además, esta pieza de carácter melancólico se acompaña con sonoridades sintetizadas que continúan ambientando el mundo virtual. Tenemos otro caso de una pieza musical que representa la complejidad narrativa y comunica mensajes argumentales relacionados con la naturaleza de *Lain*, lo que desarrolla el plano emocional tanto de *Lain* como del espectador, que empatiza con la protagonista.

En el episodio 10 (*Layer 10, LOVE*) ocurre otro de los momentos en los que la música otorga humanidad, emoción y sentimiento a la protagonista *Lain* y su duda existencial. En este episodio ocurren varios sucesos muy importantes como la conversación de *Lain* con el que se hace llamar *Dios* de *Wired* [esta escena se ha comentado detenidamente en el capítulo 7 de la tesis]. Posteriormente, en el colegio, *Lain* vive algunas experiencias extrañas, incómodas y en cierta medida tristes. Tras esto, *Lain* sale del instituto para ir a su casa por las calles vacías de lo que parece una ciudad fantasma. Cuando llega a su casa, de nuevo está completamente vacía, no hay nadie de su familia. La música que suena en esta escena es muy similar (al igual que la escena en sí) de la comentada del episodio 3, una pieza del piano con acompañamiento ambiental/electrónico refuerza la soledad de la imagen. No obstante, la pieza en esta ocasión es más emocional y triste, lo cual acompaña la evolución de *Lain* y su desarrollo emocional a lo largo de la narrativa. La pieza se interpreta con patrones y pedales agudos en el piano, con algunas disonancias y sobre los que se desarrollan sonoridades electrónicas y sintetizadas (Figura 2.). La música expresa la profunda tristeza de *Lain* y hace que el espectador empatice con ella. Además, la pieza contiene información narrativa al culminar un mayor desarrollo de *Lain* como personaje “humano” con emociones. Con todo, la música en esta escena tiene otra función importante, la de preparar la atención y emoción del espectador hacia la siguiente escena con elevada importancia narrativa; la música se detiene cuando el padre de *Lain* aparece en su habitación.

---

<sup>22</sup> La encrucijada se representa también en una imagen en la que *Lain*, en el centro de la pantalla, se encuentra entre dos haces de luz que la atraviesan en forma de cruz y en la que se abren cuatro caminos opuestos que no se encontrarán nunca.

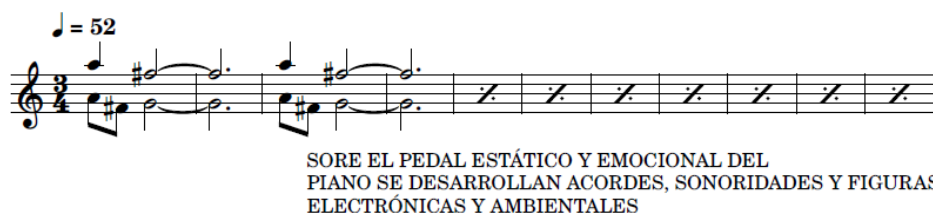


Figura 2.: Pieza emocional y representativa de la tristeza de *Lain* en el Ep.10

La conversación entre *Lain* y su padre revela (de una forma triste) cómo *Lain* no es una humana real y que su familia era falsa, su padre estaba desempeñando un trabajo. Su padre se despide de ella ya que *Lain* conoce toda la verdad y le dice que finalmente puede ser ella misma libre en la red. No obstante, *Lain* no lo acepta y corre detrás de su padre gritando que no la deje sola. Finalmente, el padre saldrá de la casa. La música ha preparado la emoción y la situación para esta escena y conversación, la cual es de un “realismo” trágico, triste y perturbador. Solo están las voces de los personajes, sin distorsión, sin efectos sonoros, sin música, y con los sonidos diegéticos “reales” que se pueden escuchar en una habitación mientras un padre conversa con su hija. El balance del sonido manda un mensaje que confunde al espectador, ya que ahora, al ser una situación más realista aparentemente fuera del mundo virtual, el público se sitúa en la perspectiva de *Lain*, sintiéndose triste y no queriendo que la dejen sola. Al final, el único efecto sonoro que refuerza todos estos elementos emocionales sucede cuando el sonido de la puerta que cierra el padre de *Lain* reverbera –tristemente– en la mente de *Lain* y en el espectador.

Así, en cuanto a la música, el siguiente punto y clímax de la “evolución musical de *Lain*” ocurre en el último episodio (*Layer 13, EGO*). *Lain* ya se ha confirmado como un ser de la red que no es humano y que comparte cuerpo y diferentes personalidades entre el mundo real y el mundo virtual. No obstante, todos los problemas causados provocan el trastorno de *Arisu*, la amiga de *Lain*. Para ayudarla –o salvarla– *Lain* borra todos los recuerdos de su propia existencia y de todo lo sucedido tanto de la mente de *Arisu* como de la memoria de todos los personajes (Loriguillo López, 2021: 115). Esto hace que *Lain* se quede completamente sola en el mundo virtual, derivando en algunas escenas profundamente tristes y emocionales. Sin embargo, en un momento de esperanza, *Lain* vuelve a reunirse con su padre, con el que tiene una emocional conversación en la que comprende que nunca estará sola, por lo que acaba llorando desconsoladamente.

En esta conversación se escucha una pieza musical altamente emocional que expresa la alegría de *Lain*, su esperanza, su deseo de haber poder sido una humana real, su amor hacia los otros personajes y la aceptación de su situación. La música (que en esta escena se desarrolla mediante una guitarra acústica con batería y sintetizadores) es uno de los pocos elementos que da humanidad, emoción, espiritualidad y sentimiento a *Lain*, lo que encuentra su culmen en esta escena emocional donde la conversación y la música tienen un protagonismo compartido. La música es capaz de presentar a *Lain*, un personaje que no es humano, con sentimientos y emociones reales y existentes. Napier (2007: 118) comenta cómo esta escena también representa la liberación definitiva de *Lain*, la cual, aun no siendo humana, puede finalmente ser ella misma. Esta música emocional fortalece también esa idea de liberación y de vivir sin pretensión de realidad. Es más, favoreciendo la idea de la autora, la música comunica dicha liberación enviando el mensaje de que

*Lain*, a pesar de ser un “software” puede ser ahora más humana que nunca y tiene la posibilidad de comportarse como un ser humano.

La música por sí misma es otro de los elementos importantes en la narración de la obra, ya que es la representativa de las emociones de *Lain*, de su deseo de humanidad y uno de los elementos que consiguen que el espectador empatice con *Lain*. Por lo tanto, es otro nivel de narración que se suma a los sonidos, lo que crean una banda sonora completa y compleja en la que la narración y emoción se alterna entre los diferentes elementos de la banda sonora en balance y equilibrio.

En este análisis hemos podido ver cómo la música de *Serial Experiments Lain* (1998) también es uno de los elementos sonoros importantes en el conjunto de la obra. Mientras que los efectos de sonido comunican elementos más relacionados con el plano narrativo, la música como tal se relaciona con el plano emocional, sentimental, simbólico y representacional. Por lo tanto, se sigue destacando a *SEL* como una obra ejemplar en cuanto al balance, equilibrio, presencia e importancia de los sonidos y la música en la narrativa y expresión de una obra anime. Además, en relación con la música y la expresión emocional vemos cómo la música de *SEL* también es ejemplificativa de dos de las funciones *musivisuales* que hemos destacado de la década de los 90: las funciones prosopopéyica-caracterizadora y prosopopéyica-descriptiva (capítulo 6 de la tesis). De esta manera, la banda sonora y música de *SEL* también es representativa en cuanto a la madurez, cambios y nuevas formas de bandas sonoras en el anime de la década de los 90. La conjunción de todos estos elementos y circunstancias hace que podamos destacar al *Serial Experiments Lain* (1998) como uno de los animes más representativos de la década de los 90 en cuanto al punto de vista de la evolución y desarrollo musical del anime a lo largo de su historia.



## CARDCAPTOR SAKURA (1998)

1. Ficha técnico-artística:
  - Formato: Serie – Número de episodios: 70
  - Episodios analizados: 23 [Eps.1-14; 20; 23-24; 34; 46; 54; 68-69-70]
  - Producción: Eizo Kondo. Kodansha, NHK, Sogo Vision.
  - Dirección: Morio Asaka
  - Guion: Varios por episodio
  - Creador original: Manga de CLAMP
  - Compositor: Takayuki Negishi
  - Año de producción: 1998 (emitido hasta 2000)
  - Duración: 25 minutos por episodio
  - Género: Aventura, comida, magia, romance, *magical girl*, colegial.
2. Argumento:
  - *Sakura Kinomoto* era una chica normal de 4º curso hasta el día en el que abrió un extraño libro y dejó docenas de poderosas cartas mágicas sueltas por la ciudad. *Kerberos*, el guardián de las *Clow Cards*, informa a *Sakura* que ahora es su responsabilidad el encontrar y capturar las cartas liberadas. Sin embargo, para la consternación de la reticente *Sakura*, las cosas no van a ser fáciles para ella; decir unas simples palabras mágicas y agitar su bastón no es suficiente. Cada carta es un ser viviente, pensante y extremadamente poderoso. *Sakura* tendrá que aprender a hacer frente a su nueva responsabilidad, así como a los problemas cotidianos relacionados con el amor, la escuela, la familia y los amigos. Con el apoyo de su amiga *Tomoyo* y un joven chico con sus propios poderes, *Sakura* debe aprender cómo usar sus recién despertadas habilidades mágicas para reunir cada carta y prevenir el desastre que caerá en el mundo si no lo hace.
3. Tabla de pistas musicales: Pistas de los 3 primeros episodios:
 

- Ep.1	14. Susto de <i>Sakura</i>	28. Montaje de <i>Tomoyo</i>
- 1. Sueños mágicos	15. Desayuno de <i>Sakura</i>	Ep.3
- 2. La mañana de <i>Sakura</i>	16. Visita a <i>Yukito</i>	29. Viaje al acuario
- 3. Los cerezos	17. Grabación de <i>Tomoyo</i>	30. Ataque a la monitora
- 4. Clases de <i>Sakura</i>	18. Poder de <i>Sakura</i>	31. Sucesos extraños
- 5. Sonidos aterradores	19. Sombras descontroladas	32. El amor de <i>Sakura</i>
- 6. Búsqueda de <i>Sakura</i>	20. Destrozos en la escuela	33. Poder de <i>WATERY</i>
- 7. Vuelo de las cartas	21. Miedo de <i>Sakura</i>	34. La amiga de <i>Sakura</i>
- 8. <i>Kerberos</i>	22. Guardaespaldas y trajes	35. Felicidad de <i>Sakura</i>
- 9. Las <i>Clow Card</i>	23. Uniforme de <i>Sakura</i>	36. Grabación oculta
- 10. Contrato de <i>Sakura</i>	24. Carta de la sombra	37. Rotura del acuario
- 11. Monstruo de las cartas	25. Conjuro de <i>Sakura</i>	38. El plan de <i>Sakura</i>
- 12. Sello de la carta	26. Contraataque de la carta	39. <i>WATERY</i> congelada
- 13. El vuelo de <i>Sakura</i>	27. Sellado de la carta	40. Sellado de <i>WATERY</i>
- Ep.2		
4. Descripción general y balance de la banda sonora:

La banda sonora de estos tres primeros episodios se utiliza para cumplir diferentes funciones en dos tipos de escenas. El primer tipo de escenas son las que representan el día al día y las acciones cotidianas de su protagonista, ir al colegio, desayunar, etc. En estas escenas la música cumple una función rítmica otorgando ritmo al metraje y al montaje, con el fin también de que el episodio sea más “entretenido”. Por este último motivo, la música de estas escenas expresa sensaciones y emociones felices, alegres, divertidas, entretenidas, tranquilas y simpáticas; todas estas emociones son las

predominantes en la ambientación de la serie. El segundo tipo de escena en las que se utiliza música son todas aquellas relacionadas con las acciones principales de la trama, ya sean las acciones de las cartas, los problemas que causan estas, los poderes de *Sakura*, sus acciones y “aventuras” para sellar las cartas, los poderes mágicos, etc. Estas son las piezas principales, que utilizan un estilo sinfónico predominante y presentan una mayor gama de emociones y representaciones, desde el misterio, peligro, cierto miedo, hasta la magia, la fantasía, heroicidad y epicidad en los triunfos y victorias de la protagonista. Estas dos utilizaciones principales hacen que aparezca por tanto una amplia repetición temática de los dos tipos de temas con connotaciones narrativas, ya sean las transiciones cotidianas de *Sakura* o sus acciones para recuperar las cartas. Tras estos dos tipos, escuchamos de forma puntual otras utilizaciones de la música en momentos cómicos, irónicos y divertidos. Se utilizan de forma muy puntual los apuntes musicales breves tanto en sentido narrativo-informativo como en sentido cómico. En resumen, encontramos una banda sonora con una funcionalidad semejante a la de los animes coetáneos, destacando por la dualidad de los temas utilizados y por presentar un estilo sinfónico en las piezas principales, el cual está más presente en las series de los 90. Por estos motivos, junto con el avance de la serie la música cambiará progresivamente para adaptarse a nuevos personajes, nuevos problemas, nuevas emociones o nuevas situaciones narrativas que se puedan ir desvelando.

### **Análisis de la banda sonora**

La música de esta serie presenta una amplia gama instrumental que enriquece la obra, le otorga variedad y favorece al entretenimiento. Las escenas de transición y cotidianas utilizan una instrumentación electrónica con amplio uso de sintetizadores, bajos eléctricos, baterías, guitarras acústicas o clásicas, guitarras eléctricas y una percusión muy variada. Las piezas sinfónicas y orquestales presentan todos los instrumentos, siendo los predominantes las cuerdas, las maderas como el oboe o el corno, y los metales como la trompa o las trompetas. En estas piezas orquestales se utilizan otra multitud de instrumentos que potencian y ambientan la “magia” de la serie como liras, arpas, piano, xilófonos de madera y de metal, coros femeninos y clave. La percusión utilizada en las piezas sinfónicas presenta una gran variedad, con el uso de timbales, platos, castañuelas, etc. En varias piezas se realiza una mezcla de los dos tipos de instrumentación y estilos, favoreciendo así tanto al entretenimiento como a la diversidad de la obra.

Por los mismos motivos de diversidad instrumental las melodías y ritmos de las piezas son muy variados, desde piezas con grandes melodías fraseológicas hasta piezas muy rítmicas y activas, y piezas que no llegan a presentar melodías, sino que se forman mediante pequeños motivos y desarrollos orquestales. Prácticamente, en todas las piezas escuchamos tanto elementos rítmicos como elementos fraseológicos, lo que contribuye a la variedad de la banda sonora. Así mismo, la armonía de la banda sonora es muy variada y rica. No obstante, destacan más los colores y giros armónicos que representan la ambientación de una trama mágica y fantástica.

**Análisis *musivisual* de seis escenas:** Analizamos seis escenas que ejemplifiquen lo más relevante: el uso de la orquesta, la variedad melódica-armónica, y la representación de la magia en las escenas principales de la trama y de la protagonista *Sakura*.

## 1. Escena “Sueños mágicos” [Yume]

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 1.
- Título de la serie: *Cardcaptor Sakura*
- Título del capítulo: *Sakura and the Mysterious Magic Book*
- Descripción del bloque: En la primera escena de la serie vemos una especie de sueño de la protagonista *Sakura*. En este sueño vemos elementos de magia y fantasía, a la protagonista, a sus cartas y su bastón mágico y una especie de “suceso”.
- Franja temporal: 01:20-02:16

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, efectos sonoros extradiegéticos, voz en off de la protagonista y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro.

### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música cumple varias funciones. La primera es una llamada de atención para resaltar el elemento narrativo del sueño y otros elementos de la historia como la magia. Se produce además una estructuración de la escena, lo que apoya a la narración. La segunda función más representativa es crear un ambiente misterioso, mágico y extraño con cierta tensión; así como expresar ciertas sensaciones heroicas y triunfales. Estas emociones expresan la ambientación de la serie y de la trama. La orquesta otorga más presencia al conjunto para resaltar el principio de la serie y los diferentes elementos narrativos.

### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se desarrolla una melodía principal de carácter fraseológico-expresivo con saltos pronunciados y grados conjuntos. Esta melodía que se presenta primero en la trompa se desarrolla con intervalos de quinta justa y tritono, lo que otorga ese aspecto mágico, extraño, misterioso, pero en cierta medida también épico y triunfal. Tras la melodía principal de la trompa contestan las cuerdas con otra melodía derivada de la primera. Posteriormente se desarrollan la pieza y repiten los elementos (ver imagen).
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: Se trata de uno de los temas principales utilizados en las escenas narrativas. En el CD de la banda sonora este tema se llama *Yume (sueño)*, lo que hace referencia directa al sueño de *Sakura*. Por lo tanto, el tema se repite en situaciones narrativas semejantes. Por ejemplo, en el episodio 2, en el

minuto 17:03, en el conjuro de *Sakura* para invocar a la carta, escuchamos una variación de la melodía de la trompa un tono por encima que en su desarrollo de esta escena.

Efectos de sonido con sintes, liras y arpas.

TROMPA

CUERDAS

CUERDAS, MAYOR DENSIDAD ORQUESTAL

ORQUESTA Oboe

Entra Arpa

CONTRACANTO METALES

LAM SIM

MADERAS, OBOE Y FLAUTA

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo andante de 70 pm, lo que se relaciona con el misterio de la escena y las otras sensaciones.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: Se producen muchos puntos de sincronía que, sin estar fuertemente marcados, se relacionan con la formación de la pieza y las entradas de melodías y motivos conjugándose con cambio de planos. Estos elementos de sincronía se dan en el análisis formal.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, con elementos disonantes, riqueza armónica.
- Tipos de acordes: Triada, de séptima y disonantes.
- Análisis armónico musical: Se desarrolla una pieza modulante, con acordes prestados y gran riqueza sonora.
- Análisis armónico visual: Algunas relaciones de tritono y disonancias otorgan a la pieza el carácter mágico y fantástico.

### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Trompa (sintetizador refuerza en piano la melodía de la trompa), arpas, sintetizadores, liras, campanas, orquesta con cuerdas y maderas completas,
- Análisis tímbrico-visual: La lira y sintetizadores se relacionan con la ambientación mágica, mientras que podemos considerar que la trompa se relaciona con la “heroína” protagonista.

### Códigos formales:

- Se produce una fuerte conjunción entre la forma de la escena y la estructura de la música, lo que favorece a la inmersión en la escena y una mayor comunicación y expresión de la misma. Los efectos de sonido electrónicos comienzan en el corte de escena al sueño donde vemos la especie de “gotas”; la entrada de la trompa coincide con la aparición del libro mágico; la entrada de las primeras cuerdas se relaciona con la aparición de la torre de Tokyo y la entrada en el sueño; el contrapunto del oboe se sincroniza con la aparición de un ojo misterioso; la repetición de la melodía principal por las cuerdas se sincroniza con un cambio de plano en el que vemos a *Sakura* con su traje, su bastón mágico y sus cartas; la pieza acaba sincronizadamente cuando *Sakura* “cae” del edificio y se da paso a otra escena (título de los episodios). Caso de forma cinematográfica.

### Conclusiones:

- Vemos cómo la música es importante desde el mismo inicio de la serie para la comunicación e inmersión narrativa, y para la correcta ambientación de la serie. Se vuelve a destacar la sincronización formal entre música-escena para una mayor expresión e impacto (tanto sensorial como narrativo) en el espectador. Se destaca la utilización de la sonoridad orquestal y épica, aunque los sintetizadores están, en este caso, para otorgar cierta riqueza sonora al conjunto.

## **2. Escena “Sello de la carta” [*Sakura No Theme II*]**

### Datos generales del bloque:

- Capítulo 1. Bloque 5.
- Título de la serie: *Cardcaptor Sakura*
- Título del capítulo: *Sakura and the Mysterious Magic Book*
- Descripción del bloque: *Sakura*, tras algunas complicaciones, consigue montarse en el ser alado que se había escapado de una de las cartas. Con valor y ayuda de otra de las cartas, consigue detener al pájaro gigante y sellarlo en su correspondiente carta.
- Franja temporal: 19:58-21:10

### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Voces de personajes, sonidos de la imagen y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro [mayoritariamente en primer plano]

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Paralelismo, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En esta escena la música vuelve a cumplir varias funciones importantes. Cumple una función narrativa ya que, mediante uno de los temas principales, se representa una acción importante de la protagonista *Sakura*. Al representar dicha acción, se cumple también cierta función cinemática (mediante una música rítmica-activa) de representar la acción “física” de *Sakura* al sellar la carta. Así, la música también expresa emociones y sensaciones heroicas, épicas y triunfales, a la vez que felices, alegres y entretenidas para empatizar con las acciones heroicas de la protagonista.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Tras unos compases introductorios se desarrolla la melodía principal, la cual contiene elementos tanto de carácter rítmico como fraseológico (ver imagen), lo cual le otorga a la escena las sensaciones comentadas. La melodía principal interpretada por las cuerdas en 8 compases se vuelve a repetir en el sintetizador. Después se pasa a un Tema B también interpretado por las cuerdas. Posteriormente se desarrolla un puente y la repetición de la melodía principal antes de acabar sincronizadamente con la escena.

INTRODUCCIÓN  
ARPA, ARMONÍAS  
ACORDES, BATERÍA  
BAJO Y PIANO

♩ = 150  
MELODÍA PRINCIPAL CUERDAS

APOYADO RITMO DE BATERÍA Y BAJO

Repetición misma  
melodía en  
sintetizador

Tema B, cuerdas

DESARROLLO TEMA B

PUENTE, REPETICIÓN MELODIA PRINCIPAL,  
CODA Y SINCRONIZACIÓN DEL FINAL PIEZA Y ESCENA

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En esta ocasión se trata de uno de los temas principales que acompaña las acciones heroicas de *Sakura* en el sellado de las cartas. Este es el tema que en el CD de la banda sonora se denomina *Sakura no Theme II*. Por lo tanto, es un tema principal que escuchamos en todos los episodios en las acciones de *Sakura*. Lo volvemos a escuchar en la penúltima pieza del episodio 2 (pista 27 de la tabla de pistas musicales), así como en el episodio 4, en el 6 o en el 7 entre otros.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo rápido de 150 pm que se relaciona con las acciones rápidas y activas de *Sakura*, la que, para sellar las cartas, siempre tiene que hacer cierto esfuerzo físico al perseguir a las cartas, huir de ellas o capturarlas.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: Similar a la anterior pieza/escena, la forma de la música se sincroniza con algunos puntos de la estructura y montaje de la escena.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada, de séptima y añadidos.
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en la tonalidad principal de FaM con algunas inflexiones a Fam. El Tema B de la pieza modula a la tonalidad de LabM.
- Análisis armónico visual: Las modulaciones y movimiento armónico le dan a la pieza más variedad y “movimiento”, lo que a su vez potencia las acciones de la protagonista.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Cuerdas, piano, batería, bajo eléctrico, guitarra eléctrica, sintetizador, arpa, lira y percusión variada.
- Análisis tímbrico-visual: La conjunción instrumental otorga más presencia, potencia y entretenimiento a las acciones de la protagonista.

Códigos formales:

- Se vuelve a producir cierta igualdad formal que potencia la inmersión, comunicación, expresión y entretenimiento de la escena. La pieza comienza sincronizadamente en un cambio de plano en el que *Sakura* salta sobre el pájaro gigante de la carta; la melodía principal comienza mientras *Sakura* vuela encima de la carta; la repetición de la melodía mediante el sintetizador se sincroniza con el comienzo del conjuro de *Sakura* para sellar la carta; el desarrollo del Tema B y los puentes coincide con las acciones de *Sakura* para detener el vuelo del pájaro; la última repetición de la melodía y final de la pieza se relaciona y sincroniza con *Sakura* sellando finalmente la carta.

Conclusiones:

- Similar a muchas series contemporáneas, uno de los temas principales de acción se relaciona con las acciones heroicas de los protagonistas, expresando sensaciones entretenidas y atractivas. Volvemos a destacar de este tema la relación de las estructuras y formas para provocar mayor empatía. Se destaca también en el plano instrumental-sonoro la conjunción de instrumentos reales e instrumentos electrónicos que es tan característica del anime de los 90 y en estas escenas de acción otorga un atractivo y entretenimiento hacia las acciones del anime.

### 3. Escena “Carta de la sombra” [*Panic*]

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 2. Bloque 4.
- Título de la serie: *Cardcaptor Sakura*
- Título del capítulo: *Sakura’s Wonderful Friend*
- Descripción del bloque: Después de que una de las cartas escapadas haya causado estragos en el colegio, *Sakura*, junto con su amiga *Tomoyo*, van en la noche al colegio para capturarla. Sin embargo, la carta no se deja atrapar fácilmente y ataca a *Sakura*.
- Franja temporal: 15:47-(16:07)-17:00

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora.
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro en relación con los diálogos de los personajes.

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Representativa (en cierta medida es también narrativa)
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

#### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este tipo de escenas en las que las cartas atacan a *Sakura*, una de las principales funciones de la música es expresar ciertas sensaciones de tensión, peligro, nerviosismo y ligero miedo que a su vez dan dinamismo al episodio. Otra de las funciones de la música en este tipo de escenas es otorgar ritmo a los ataques y una función cinemática de representación de las acciones de las cartas.

#### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una pieza variada en la que encontramos tanto melodías como efectos motivicos, tímbricos y dinámicos que expresan las sensaciones de tensión y peligro. La pieza comienza con patrones en corcheas y semitonos de las cuerdas graves, que dan paso a una melodía rítmico-expresiva de la trompa (sensaciones de peligro). Posteriormente se produce un desarrollo de la orquesta en el que apreciamos otros giros melódicos de las cuerdas que puntualizan las sensaciones comentadas.
- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata de uno de los temas que representan las acciones en las que las cartas atacan a *Sakura* para no ser selladas. Esta pieza en concreto es la que en el CD se denomina *Panic*, que hace referencia al pánico que en algunas ocasiones siente la protagonista. Por lo tanto, es otro de los temas que en situaciones narrativas semejantes de otros episodios se repite. Por ejemplo, en el episodio 3, en la *Rotura del acuario* (pista 37) lo volvemos a escuchar, así como en acciones parecidas del episodio 4 o del 6.



#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo allegro de más o menos 120 pm que se relaciona con el nerviosismo y peligro en el ataque de la carta.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: En el minuto 15:47, después de unos ruidos asustadizos, comienzan unos sonidos electrónicos extradiegéticos que no pertenecen a la pieza musical pero que expresan sensaciones semejantes; la música comienza sincronizadamente en un cambio de plano en el que vemos una estatua volar hacia *Sakura* y atacarla; posteriormente la aparición de la melodía de la trompa y de los otros efectos y motivos se sincronizan eventualmente con la aparición de las sombras que atacan a las protagonistas; la pieza acaba sincronizadamente cuando *Sakura* se arma de valor y se dirige a atacar a la carta para sellarla.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Triada, de séptima, añadidos y disonantes
- Análisis armónico musical: Se desarrolla una pieza en la que no se prima un centro tonal estable, sino diferentes relaciones interválicas (como el semitono) y movimientos melódico-armónicos ligeramente disonantes.
- Análisis armónico visual: Al primar los intervalos se desarrollan muchas alteraciones accidentales que favorecen la expresión de las sensaciones de miedo, peligro, tensión o nerviosismo.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta: cuerdas completas, trompas, metales, maderas, timbales, platos y gong.
- Análisis tímbrico-visual: La densidad orquestal potencia las sensaciones relacionadas con el peligro.

#### Códigos formales:

- En este caso no se produce una igualdad formal tan evidente como en los otros casos, aunque sí hay algunos puntos de sincronía eventuales que se han dado en el análisis rítmico.

#### Conclusiones:

- Vemos en esta escena otros de los tipos de temas que representan situaciones de tensión o peligro relacionados con el ataque de las cartas, dando así más

versatilidad a los episodios. En este caso se asemeja al funcionamiento de otras series, aunque en este tema en concreto se destaca la utilización de la orquesta al completo, lo que da más presencia a las sensaciones comentadas.

#### 4. Escena “Ataque a la monitora”

##### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 1.
- Título de la serie: *Cardcaptor Sakura*
- Título del capítulo: *Sakura's Heart-Throbbing First Date*
- Descripción del bloque: *Sakura* está en un acuario en una excursión del colegio. Después de ver un espectáculo de los pingüinos, un remolino de agua misterioso ataca a la monitora. El pingüino intenta salvar a la monitora, pero también es apresado. *Sakura* se pone muy nerviosa por el pobre animal, el cual está sufriendo hasta que *Toya*, el hermano mayor de *Sakura*, que estaba trabajando en el acuario, salva al pingüino y a la monitora.
- Franja temporal: 02:47-03:45

##### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Banda sonora, sonidos de la imagen y voces de personajes
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

##### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

##### Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso se producen funciones muy similares a la anterior escena, ya que entendemos que el remolino y ataque está causado por una *Carta Clow*. No obstante, en este caso se expresan sensaciones más dramáticas y tensas ya que el objeto del ataque está siendo una indefensa monitora y un pobre pingüino. Así mismo se expresa cierto misterio sobre lo que está sucediendo en la acción. También se percibe cierta función emocional de intentar crear estas sensaciones en el espectador.

##### Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: En ese caso no se produce una melodía como tal, sino que la pieza orquestal se desarrolla mediante motivos rítmico-melódicos en diferentes intervalos disonantes que pretenden crear las sensaciones de peligro. Un giro más melódico serían los movimientos en acordes en bloque de las cuerdas y las trompas. Se produce un llamativo caso en el que la pieza crece progresivamente en intensidad, densidad, dinámica y volumen que hacen crecer a su vez el dramatismo y tensión de la escena. En la siguiente imagen

podemos ver los movimientos rítmico-melódicos principales que expresan esas sensaciones.

$\text{♩} = 100$   
 CUERDAS GRAVES  
 Aumenta en densidad, dinámica y tempo  
 MELODÍA PELIGROSA DE CUERDAS  
 CON CONTRAPUNTO DE TROMPAS  
 REPETICIÓN ELEMENTOS  
 HASTA FINALIZAR LA PIEZA  
 TIMBALES REFUERZAN EL RITMO

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata de otro de los temas de tensión y peligro en el ataque de las cartas, aunque está menos utilizado que el anterior, por lo que se considera que es menos importante. No obstante, en situaciones semejantes a lo largo de la serie se puede ver repetido.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza comienza en un tempo rápido de 100 pm. No obstante, lo más importante es que la pieza aumenta en velocidad progresivamente para otorgar aún más nerviosismo y dramatismo al acontecimiento de la escena.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente cuando el remolino apresa el pie de la monitora; posteriormente la pieza va creciendo conforme el pingüino es apresado y aumenta tanto el peligro como el nerviosismo de *Sakura*.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal, se priman las disonancias
- Tipos de acordes: triadas, séptima, añadidos y disonantes
- Análisis armónico musical: Similar a la anterior pieza no se prima una tonalidad determinada sino ciertos intervalos y sonoridades disonantes como los tritonos y las quintas justas.
- Análisis armónico visual: Las disonancias potencian las sensaciones relacionadas con el peligro, la tensión, el nerviosismo o el dramatismo.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta: Cuerdas completas, metales, timbales y platos.
- Análisis tímbrico-visual: La densidad orquestal se relaciona con la tensión, nerviosismo y dramatismo de la escena.

#### Códigos formales:

- En este caso, a pesar de los puntos de sincronía no se percibe una coincidencia formal entre música y escena más allá de que comienzan y acaban en el mismo tiempo. La escena mantiene su estructura mientras que la música crece progresivamente siguiendo su forma. No obstante, a pesar de la independencia

formal, la conjunción hace tener la percepción de que la escena, al igual que la música, crece en intensidad y dramatismo.

Conclusiones:

- Volvemos a destacar una pieza orquestal que potencia las sensaciones de tensión, peligro y dramatismo. No obstante, resaltamos más la importancia de la música en adherirse a las escenas, expresar las sensaciones correctas y ser capaz de hacer que (aunque no sean iguales en forma) la escena con un montaje normal crezca en intensidad y presencia debido al aumento progresivo de la intensidad musical

**5. Escena “WATERY Congelada” [Sakura no Theme I]**

Datos generales del bloque:

- Capítulo 3. Bloque 4.
- Título de la serie: *Cardcaptor Sakura*
- Título del capítulo: *Sakura's Heart-Throbbing First Date*
- Descripción del bloque: Después de que *Sakura* haya descubierto que los varios sucesos del acuario fueron cosa de la carta *WATERY*, ejecuta un inteligente plan para sellar la carta.
- Franja temporal: 19:48-21:07

Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, voces de personajes y banda sonora
- Plano auditivo musical: La música se mantiene mayoritariamente en un primer plano sonoro.

Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de ósmosis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática [se puede interpretar cierto paralelismo]

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- Al ser uno de los temas principales en las acciones heroicas de *Sakura* al sellar las cartas, se producen las mismas funciones que en la pieza y escena del análisis 2. No obstante en esta pieza se perciben sensaciones más heroicas, épicas, triunfales y victoriosas, ya que desde un principio *Sakura* toma el control de la situación y mediante su astuto plan apenas se ve afectada por los ataques de la carta.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se desarrolla una triunfal pieza que contiene tanto elementos rítmicos como fraseológicos y expresivos. La pieza comienza con una fanfarrea heroica en las trompetas para después pasar a una melodía triunfal de las cuerdas. Tras un puente musical se desarrolla la melodía

principal de la pieza, interpretada por la trompeta en un carácter épico, rítmico y melódico. La pieza repite varios de estos elementos antes de acabar sincronizadamente con la escena.

Escala y acorde inicial orquestal

INTRODUCCIÓN DE LAS TROMPETAS

SOLM FAM DOM SOM

MELODÍA PRINCIPAL TROMPETA

LAM SOLM REM LAM

ACOMPAÑAMIENTO Y DESARROLLO ORQUESTAL RÍTMICO, HEROICO Y ÉPICO  
REPETICIÓN DESDE EL PRINCIPIO, CON VARIACIONES EN LA MELODÍA DE CUERDAS Y PUENTE HASTA LA CODA Y FINAL

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata de otro de los temas principales en las acciones heroicas de la protagonista que se repite en varios episodios. Este es el tema denominado *Sakura no Theme I* y que volvemos a escuchar en otros episodios como el 5.

#### Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo rápido de más o menos 120 pm que se relaciona con la actividad, movimiento y heroicidad de la escena.
- Tipo de sincronía: Semidura
- Puntos de sincronía: Se vuelve a producir puntos de sincronía relacionados con la similitud formal y estructural.

#### Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada y séptima
- Análisis armónico musical: Tras unas modulaciones armónicas en la introducción, la pieza y melodía principal se desarrollan en la tonalidad estable de FaM.
- Análisis armónico visual: La tonalidad mayor y brillante se relaciona con las acciones triunfales y heroicas de la protagonista.

#### Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: Orquesta: trompetas (aunque se desarrolla una imitación de estos instrumentos mediante el sintetizador), cuerdas completas, metales, campanas, platos, timbales y castañuelas.

- Análisis tímbrico-visual: Las trompetas se relacionan con la acción heroica de *Sakura*, mientras que la densidad orquestal completa resalta el triunfalismo y epicidad del conjunto de la secuencia.

#### Códigos formales:

- Se vuelve a producir una igualdad formal entre escena y música que potencia el conjunto de la secuencia y favorece una mayor atracción y atención de la misma (forma cinematográfica). La pieza comienza sincronizadamente cuando *Sakura* activa la carta de vuelo para que *WATERY* la persiga y ejecutar el plan; la melodía de las cuerdas se relaciona con el ataque fallido de *WATERY* a *Sakura*; el puente se relaciona cuando la carta vuelve a la carga e intentar capturar a *Sakura*; la melodía principal de la trompeta se relaciona cuando *Sakura* vuelve a actuar y ejecuta brillantemente su astuto plan; la repetición de los elementos y puentes finales se sincronizan con *Sakura* capturando a la carta *WATERY* dentro de un congelador y congelándola; los finales se vuelven a sincronizar.

#### Conclusiones:

- Volvemos a destacar la utilización de la orquesta y sinfonismo en las acciones principales y culminantes de la narrativa de la serie, así como la sincronía formal-estructural que potencia la comunicación, inmersión, expresión, disfrute y entretenimiento del conjunto escena y música.

### **6. Escena “Sello de WATERY” [*Kibou no Yokan*]**

#### Datos generales del bloque:

- Capítulo 3 Bloque 5.
- Título de la serie: *Cardcaptor Sakura*
- Título del capítulo: *Sakura's Heart-Throbbing First Date*
- Descripción del bloque: *Sakura* ha conseguido capturar a *WATERY* congelándola, por lo que ahora, una vez quieta, puede, con su poder mágico, sellarla sin miedo a que se escape.
- Franja temporal: 21:38-22:16 (final del episodio, comienzo del *ending*)

#### Códigos sonoros:

- Elementos sonoros: Sonidos de la imagen, banda sonora y voces de personajes.
- Plano auditivo musical: Alternancia entre primer y segundo plano sonoro

#### Códigos musicales-Characterización de la música:

- Diégesis: Extradiegética
- Procedencia de la música: Música original
- Tipo de música: Narrativa y representativa
- Tipo de relación música-imagen: Relación de síncrexis
- Forma de interacción música-imagen: Adición, música empática

Códigos musicales-Funciones musivisuales:

- En este caso se vuelve a tratar de otro de los temas centrales de las acciones de *Sakura*, por lo que vuelve a cumplir funciones narrativas de indicar sucesos culminantes. No obstante, en este caso tiene otras connotaciones de victoria (con mayor tranquilidad) y final, ya que son melodías triunfales que suenan cuando la carta ya está sellada y capturada, y no cuando se encuentra en proceso de hacerlo. Por lo tanto, presenta connotaciones narrativas de “problemas resueltos” y “final de los problemas”. Se presenta así cierta función estructural ya que este tema indica el final del episodio.

Códigos musicales-Códigos melódicos:

- Morfología de la melodía. Tipo de melodía: Se trata de una melodía expresiva desarrollada mediante saltos expresivos y grados conjuntos, expresando esa sensación de victoria y final. La melodía la interpretan las cuerdas en 8 compases y se vuelve a repetir antes de que la cierren las trompas con los mismos giros melódicos.

MELODÍA DE LAS CUERDAS

Repetición de la melodía, coda y final

Acompañamiento orquestal en sentido épico y triunfal

- Motivos y temas. “Leitmotiv”: En este caso se trata de uno de los temas centrales que tienen una connotación narrativa determinada, la de cerrar los episodios, representar los problemas resueltos y expresar la sensación de victoria tranquila cuando la carta ya está sellada. Este es el tema que en el CD se denomina *Kibou no yokan*. Por lo tanto, es uno de los temas centrales que se repite en todos los episodios, concretamente al final de los mismos. Lo escuchamos en los últimos momentos de los episodios 4, 5, 6 y 7 entre otros.

Códigos musicales-Códigos rítmicos:

- Análisis rítmico-visual. Compás. Tempo: La pieza se desarrolla en un tempo allegro de 120-130 pm que representa el final triunfal y feliz de los episodios.
- Tipo de sincronía: Eventual
- Puntos de sincronía: La pieza comienza sincronizadamente cuando *Sakura* hace el conjuro de sellado; pieza y escena (y episodio) acaban en el mismo tiempo.

Códigos musicales-Códigos armónicos:

- Sistema de organización armónica: Tonal
- Tipos de acordes: Acordes triada y séptima
- Análisis armónico musical: La pieza se desarrolla en la tonalidad de SolM sin modular.
- Análisis armónico visual: La tonalidad mayor expresa el triunfalismo del final feliz y victorioso tanto de este episodio 3 como en todos los demás.

Códigos musicales-Códigos tímbricos:

- Instrumentación: orquesta: cuerdas completas, metales, maderas, timbales, arpa y platos y pequeña percusión (panderetas...).
- Análisis tímbrico-visual: La densidad de la orquesta (y la puntualización de las trompas al final) potencian y se relacionan con la expresión de triunfalismo y final feliz.

Códigos formales:

- En este caso, aunque sea una acción culminante y narrativa, no se produce una sincronía formal como en los anteriores casos. Esto es debido a que lo más importante de la escena/música es la sensación y expresión de final y triunfalismo. Además, en estos momentos de final no hay tanto movimiento ni acción como en los otros tipos de escena que si se veían favorecidos por la igualdad estructural entre pieza y escena.

Conclusiones:

- Vemos en esta escena como, similar a otras series, se utiliza un tema común para cerrar los episodios expresando sensaciones triunfales de finales felices y problemas resueltos. Sigue destacando, al igual que en la mayoría de las piezas anteriores, la utilización de la orquesta en las acciones culminantes de las narrativas de los episodios, lo que es un elemento característico del anime en la década de los 90.

**NOTA FINAL DE ANEXOS:**

Tras los análisis de estas escenas no creemos oportuno seguir ampliando los anexos con los comentarios de los episodios, ya que con las observaciones de estos temas orquestales en conjunción con elementos electrónicos vemos las características particulares tanto de esta serie como de varias obras anime coetáneas de los 90. A modo de resumen, en los episodios analizados seguimos viendo recursos comunes como una variación de la música que se adapta a los elementos narrativos y a la aparición de nuevos puntos argumentales. No obstante, predomina una sonoridad y funcionalidad semejante, separando las escenas “cotidianas” con instrumentos electrónicos de las escenas principales con instrumentaciones orquestales. Además, hasta el final de la serie hay una amplia repetición temática de estos temas analizados, por lo que son observables elementos que se mantienen muy estables. De esta manera finalizamos con el volumen de anexos en el que mediante los análisis *musivisuales* de obras a través del siglo XX vemos todos los recursos, técnicas, sonoridades, compositores, evoluciones y desarrollos musicales en la historia de las bandas sonoras del anime y la animación japonesa que se han destacado en el primer volumen de la investigación.