

LAS BANDAS SONORAS DE LOS PRIMEROS ANIME. ESTUDIO DE LAS FORMAS MUSICALES DE LA ANIMACIÓN JAPONESA ENTRE LAS DÉCADAS DE LOS 30 Y LOS 50

FIRST ANIME SOUNDTRACKS. STUDY OF JAPANESE ANIMATION MUSICAL FORMS FROM THE 30S TO THE 50S

RESUMEN

En un género de animación tan popular como es el *anime*, las bandas sonoras y la música son un elemento de gran importancia y expresión narrativa-emocional. No obstante, las bandas sonoras utilizadas en los primeros años y obras de la animación japonesa no presentaban la misma sonoridad ni funcionalidad que la música de los *anime* contemporáneos. Así, en este artículo se estudian cuestiones como las primeras bandas sonoras entre las décadas de los 30 y los 50, sus funcionalidades, formas, técnicas, los compositores más representativos y las animaciones más características en cuanto a los elementos musicales. Se verá cómo, de forma mayoritaria, estas bandas sonoras estaban influenciadas por, y seguían los cánones de las piezas musicales de las animaciones occidentales que llegaron a Japón durante las décadas revisadas.

ABSTRACT

Soundtracks and music are key elements of narrative and emotional expression in *anime*, which is a prominently popular animation genre. Nevertheless, the music used in the early decades of Japanese animation production does not have the same sonority and functionality that the music of contemporary *anime*. Thus, in this paper we analyze the music of the early years of Japanese animation, from the 30s to the 50s, focusing on its different functions, characteristics forms and techniques, the most representative composers, and the most remarkable animations works relative to their characteristic musical aspects. We will show how, in general, these soundtracks were highly influenced by the musical pieces of western animation that arrived in Japan during the period studied.

EMILIO JOSÉ CANO PÉREZ

Universidad de Murcia, España

Emilio José Cano Pérez es graduado en Interpretación Musical, Tuba, por el Conservatorio Superior de Música de Murcia en 2018. En 2019 obtiene el Título Oficial de Master en Investigación Musical por la Universidad de Murcia, donde comenzó a investigar la música de las bandas sonoras y, en general, la música compuesta para obras de carácter audiovisual. Actualmente está realizando en la Universidad de Murcia su tesis doctoral, en la que investiga la evolución sonora y funcional de las bandas sonoras en los *anime* y la animación japonesa a través de su historia.



PALABRAS CLAVE:

Anime, animación japonesa, bandas sonoras, formas musicales, música audiovisual.

KEY WORDS:

Anime, Japanese animation, film music, musical forms, audiovisual music.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.17912>



Fig. 1. Música diegética en *Ari-chan* (Mitsuyo Seo, 1941).

Introducción

Junto con la creciente popularidad de las series *anime* en los últimos 20 años, los estudios académicos sobre el género han aumentado significativamente. Trabajos internacionales como Clements (2013), Denison (2016) y Napier (2005) se suman a investigaciones emergidas en nuestro país, como las realizadas por Horno López (2014), Hernández Pérez (2017) y Loriguillo López (2018) —alcanzando las dos últimas referencias repercusión internacional—. Estos textos tratan los *anime* desde diversos puntos de vista como el historio-gráfico, técnico, artístico, narrativo, cinematográfico, filosófico, cultural, genérico

o *transmedia*. Sin embargo, el estudio sobre sus músicas y bandas sonoras, hasta la fecha, ha sido poco tratado.

Entre los escasos trabajos relevantes sobre compositores, películas u obras *anime* puntuales referenciamos el estudio realizado por Haguchi (2014) sobre la música *gamela* en el largometraje *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988);¹ determinados capítulos del libro editado por Coyle (2010) sobre la música de algunos *animes* y las bandas sonoras de Joe Hisaishi para las películas de Hayao Miyazaki;² y la conferencia *The Power of Music in Anime* (Jocoy, 2020). No

obstante, estos estudios se centran en obras concretas y contemporáneas, por lo que se carece de un cierto trabajo histórico y evolutivo profundo sobre las primeras bandas sonoras de la animación japonesa y sus características particulares, objetivos centrales de la presente investigación. Esta idea viene motivada por varias circunstancias.

En primer lugar, la música de los *anime* contemporáneos es ampliamente escuchada y apreciada. Piezas musicales como las de *Ataque a los titanes* (*Shingeki no Kyojin*, Tetsuro Araki, 2013), *My Hero Academia* (*Boku no Hero Academia*, Kenji Nagasaki, 2016) o *Your Lie in April* (*Shigatsu wa Kimi no Uso*, Kyohei Ishiguro, 2014)³ cuentan con millones de reproducciones en plataformas de internet como Spotify o YouTube. Estas músicas están marcadas por un estilo particular, lo que hace que nos preguntemos de dónde proviene ese estilo y cómo eran las primeras bandas sonoras de la animación japonesa. Segundo, en estos ejemplos y referencias anteriores la música se confirma como un elemento importante en los *anime*. Por esto, pretendemos además observar si la música en la primera época era igual de importante y significativa.

Con todo, la carencia de trabajos con estas características deja un hueco sobre los elementos musicales en la animación nipona entre los años 30 y 50.⁴ Esto provoca interesantes cuestiones de partida: ¿cómo eran y sonaban las primeras músicas de la animación japonesa? ¿Qué otras músicas las inspiraban? ¿Qué funciones, formas, técnicas y recursos las caracterizaban? ¿Cuáles son las animaciones más ejemplificativas? ¿Quiénes fueron los compositores más representativos?

Al contrario de lo que sucede con las obras musicales niponas, las bandas sonoras de las animaciones desde los años 20 mayormente difundidas y conocidas de

compañías como Disney o Warner sí han sido ampliamente estudiadas. Destacan investigaciones como las de Goldmark (2005), Goldmark y Yuval, (2002) o Hernández Polo (2021). Nombrar estas animaciones y compañías en este punto no es casual, sino que responde al proceso metodológico, ya que estas obras occidentales y sus bandas sonoras inspiran a la mayoría de las obras japonesas desde los años 30 a los 50 (Clements, 2013: 61). Por lo tanto, el estudio de la música de estos ejemplos occidentales sirve como punto de partida y comparación para comprender los recursos y el uso de la música en las tempranas animaciones japonesas.

En estas referencias se puede observar cómo la música es un elemento de gran importancia en estos primeros años de expansión del medio por diferentes razones, como pueden ejemplificar también las animaciones experimentales de Oskar Fischinger, entre otros.⁵ La música es uno de los recursos por los que la animación alcanzó su mayor expresión artística y narrativa, potenciando y llevando a su máxima manifestación la fantasía y el entretenimiento, llegando a los límites de la conjunción y sincronía visual y sonora: “Cartoon music does more than simply add life to cartoons —it makes cartoons *bigger* than life” (Goldmark y Yuval, 2002: xiv).⁶ Otros autores como Chion afirman que, gracias a la animación, el cine de Hollywood de los 30 se volvió “loco” por la sincronización entre imagen-música y la abundante utilización de esta última (1995: 99).

De esta manera, siendo conscientes de la importancia de la música para la animación durante estas décadas del siglo XX, nos centramos en las bandas sonoras de las obras japonesas para responder a los objetivos de la investigación. Realizaremos un breve análisis del contexto histórico que observará la importancia de la música en la animación japonesa de los

años 20, antes de la llegada del cine sonoro, y cómo la entrada de la animación occidental en Japón sirvió de modelo a las bandas sonoras niponas. Posteriormente repasaremos las décadas de 1930 a 1950 destacando algunas de las películas más representativas, así como las características musicales generales del corpus de obras analizado.

Para la elaboración de esta investigación hemos seguido una metodología mixta. La muestra reducida se ha seleccionado mediante una revisión bibliográfica —seleccionado los títulos más destacados en la bibliografía académica—, y cierta aleatoriedad, ya que no hay disponibilidad de acceso a la totalidad de obras creadas en la época, lo que inevitablemente sesga los resultados y los limita al corpus analizado. Esta muestra reducida se ha tratado mediante un protocolo de observación sistemática. A través de un método comparado, nos serviremos de algunas animaciones Disney —ejemplo de mayor difusión y reconocimiento—,⁷ así como de sus técnicas musicales más representativas, para ver cómo estas bandas sonoras ejercen influencia sobre la música de las animaciones japonesas desde los años 30. Con una metodología cuantitativa veremos cómo se replicaron en Japón los recursos musicales de los dibujos animados considerados clásicos. Para este último apartado, así como para la explicación a nivel musical de técnicas y de obras concretas nos servimos del método de análisis propuesto en la tesis doctoral de López Román (2014): este método —que analiza

la música de las obras escena por escena y dedica un apartado para cada característica principal de la banda sonora— nos permite obtener los suficientes recursos de la música en las animaciones japonesas con los que responder a los objetivos.

Así mismo, es necesario hacer una distinción metodológica de lo que en el título y en esta introducción nos referimos con *anime* y animación japonesa. Entre las diferentes posturas en las discusiones sobre el término *anime*, una de las más características es considerar los *anime* como un tipo específico de animación japonesa con características culturales y estéticas particulares, pero que es excluyente de algunas formas de animación producidas en Japón (Gan, 2009: 41), y cuyo origen data de la década de 1960. Estas animaciones japonesas consideradas *anime*, como las mencionadas en la introducción, son las que tomamos como base para realizar las preguntas de investigación referentes a la animación japonesa de las décadas de los 30 y los 50. Estas últimas animaciones no se considerarían en la definición de *anime*, ya que según afirman autoras como Denison, el término *anime* no incluye los primeros periodos de la animación japonesa (2016: 5) y la animación japonesa no siempre ha sido *anime* (ibídem, 69). Por lo tanto, aunque las preguntas de investigación se hagan desde los *anime*, las obras que se estudiarán en este recorrido histórico no se englobarían dentro del *anime* como fenómeno cultural con una estética determinada y por lo tanto son animaciones japonesas de la época clásica.

01

Influencia de las obras occidentales en las bandas sonoras de la animación japonesa de los años 30

Antes de que en 1933 se estrenara *Chikara to Onna no Yononaka* (Kenzo Masaoka),⁸ la primera animación japonesa con sonido y banda sonora (Bendazzi, 2016a: 182), la música ya era un elemento importante en las animaciones niponas de los últimos años 20. En varios de sus trabajos, Noburo Ofuji experimenta y crea obras con un sentido musical, sincronizándolas con piezas musicales que, debido a la tecnología de la época, se retransmitían con fonógrafos en directo, separados de la pantalla y sin pertenecer al soporte físico de la película.⁹ A este respecto destacan las obras *La Ballena* (*Kujira*, 1927), que sincronizó con la Obertura de *Guillermo Tell* (Horno López, 2014: 83); *El gato negro* (*Kuro Nyago*, 1928), donde los personajes cantaban una canción de jazz (Clements, 2013: 46), compuesta por Kokka Sassa;¹⁰ *El festival de la aldea* (*Mura Matsuri*, 1930); *Canción de primavera* (*Haru no Uta*, 1931), con música compuesta por Shiro Matsumoto; y *El gobierno imperial* (*Kokka Kimigayo*, 1931). Además, estas últimas cuatro obras cuentan con un elemento musical y animado muy importante: la aparición de las letras de las canciones que se interpretaban en la animación y que se mostraban con la intención de que el público las cantara e interactuara con ellas (Clements, 2013: 47).¹¹ Varios autores como Clements (2013: 47) y Novielli (2018: 9) destacan a estas animaciones como antecedentes de los karaokes (Fig. 2). Sin embargo, este recurso utilizado por Ofuji era una influencia de los cortometrajes americanos. Unos años antes, en 1924, los hermanos

Fleischer realizan la animación *Oh Mabel*, en la que una pelota rebota y aterriza sobre las letras de una canción popular al ritmo de la música que era interpretada en directo por el acompañante de cine o reproductores de sonido con la voluntad de que la audiencia cantara junto con la animación (Strauss, 2002: 6). Esto originó la serie de los hermanos Fleischer *Song Car-Tunes*, en la que utilizaban este recurso con varias canciones populares (Austen, 2002: 62). Estas animaciones se distribuyeron ampliamente por Japón (Clements, 2013; Litten, 2017), donde fue Noburo Ofuji quien adquirió e introdujo esta técnica en sus cortometrajes de finales de 1920.

Así, la música de estos cortos anticipa un recurso musical que se utiliza abundantemente en las primeras animaciones niponas sonoras y que se potenciaría con la influencia de los cortometrajes occidentales: la canción cantada por los personajes. Estas canciones de los ejemplos de Ofuji poseían una sonoridad marcada por la música occidental. Esto, por otra parte, era un rasgo común en la música de las películas japonesas, en las que se juxtaponían y mezclaban las músicas niponas con las músicas occidentales, especialmente el jazz (Binns, 2017: 429). Otras animaciones de estos años que experimentan con el sonido y la música son *El día de Chameko* (*Chameko no Ichinichi*, Kiyoji Nishikura, 1931) —con música de Kokka Sassa—, y *Relato sin sentido* (*Nansensu Monogatari*, Kenzo Masaoka, 1931) con la pieza orquestal *Norwegian Dances Op. 35* de

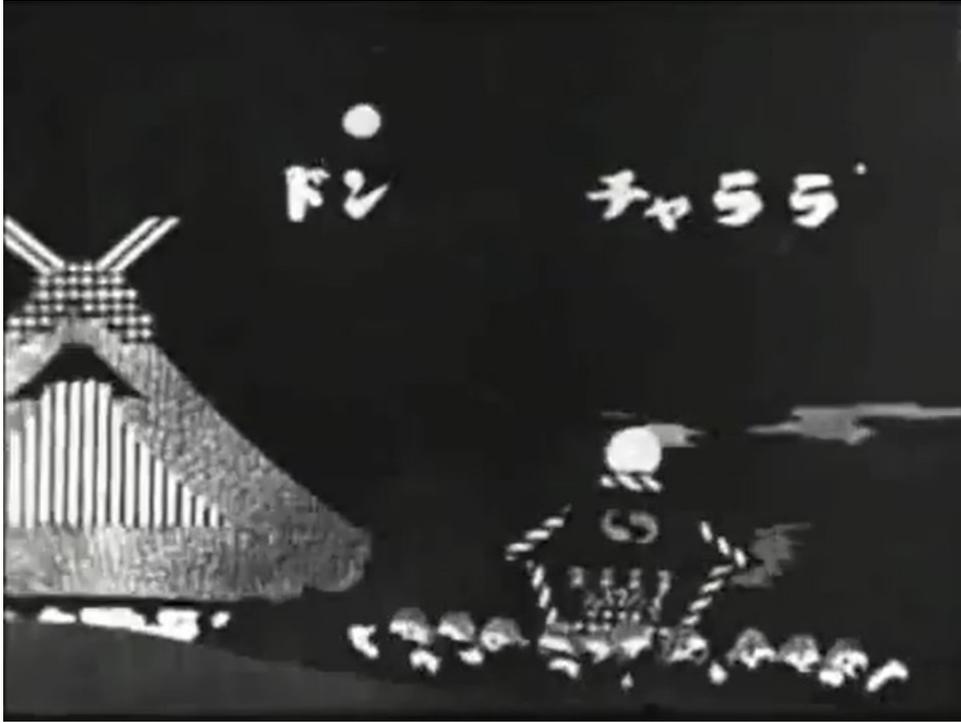


Fig. 2. Letra de la canción en el corto *Mura Matsuri* (Noburo Ofuji, 1930).

Eduard Grieg. Esta última, junto con *Kujira* anticipan otro recurso musical presente en las animaciones de los años 30 y 40: la utilización de piezas del repertorio clásico orquestal.

Autores como Clements (2013) y Novielli (2018) señalan cómo las primeras animaciones japonesas estaban estilística y técnicamente inspiradas por las obras occidentales, tanto de Disney como de Fleischer. Algo lógico si tenemos en cuenta que durante las primeras dos décadas del siglo XX muchas de estas obras animadas fueron proyectadas en Japón (Litten, 2017: 32). Por lo tanto, el impacto mundial del cortometraje de Walt Disney *Steamboat*

Willie (1928) y su banda sonora detalladamente sincronizada con la imagen llegó también al país nipón, condicionando las músicas de los posteriores cortometrajes nipones. Así, las animaciones japonesas absorberán muchos de los elementos y recursos que establecieron ulteriores obras como las *Silly Symphonies* (1929-1939), las *Merry Melodies* (1931-1969) y las formas musicales particulares de compositores como Carl Staling (Goldmark y Yuval, 2002).

Esta influencia directa se ve reflejada en creadores como Kenzo Masaoka. Dos de sus obras más representativas como *Benkei vs Ushiwaka* (*Benkei ta Ushiwaka*,

1939) y *La araña y el tulipán* (*Kumo to Tulip*, 1943) cuentan con bandas sonoras semejantes a obras de Disney (Montero Plata, 2014: 136).¹² Clements destaca la importancia del largometraje *Fantasia* (Disney, 1940), que tuvo un gran impacto en animadores y creadores japoneses —como Ikuo Oishi y Mitsuyo Seo—, que pudieron verlo de forma clandestina en una sala de proyección privada de Tokio en 1941 (2013: 60), lo que repercutiría en obras de los años 40, 50 e incluso de los 60.¹³

Con estos antecedentes y referencias, las obras animadas japonesas desde los años 30 cuentan con bandas sonoras con estilos muy parecidos a los occidentales y con la abundancia de técnicas y recursos que explicaremos posteriormente, tales como: el hilo musical continuo, paralelismo música e imagen, *Mickeymousing*, abundantes canciones, mezclas de planos diegéticos y extradiegéticos, y figuración musical de los elementos visuales.

02

Bandas sonoras en la animación japonesa de los años 30

Uno de los principales elementos a destacar en el estudio de la música para animación nipona de esta década es la falta de acreditación y el desconocimiento de los compositores de varias de las obras. Esto se debe fundamentalmente a que hasta abril de 1939 no se proclamó en Japón la *Eiga-ho* (*Ley del Cine*), que reguló la acreditación de los autores en todas las películas japonesas (Clements, 2013: 54).¹⁴ Otro motivo es que, en estos años, la animación en Japón era una industria en pleno surgimiento que buscaba su propio asentamiento estilístico. Este crecimiento y experimentación se percibe también en las bandas sonoras. Aunque en esta década va a comenzar el dominio de los modelos musicales occidentales, encontramos ejemplos de películas cuyos materiales sonoros escapan a esta tendencia general.

Dos de las obras más destacadas en este sentido son los cortometrajes *El zorro contra el mapache* (*Ugoki-e Kori no*

Tatehiki, Ikuo Oishi, 1933) y *Danemon ban, el monstruo exterminador* (*Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki*, Yoshitaro Kataoka, 1935) con música compuesta por Tetsuo Nishigaki. Las bandas sonoras de estas dos obras presentan esencialmente música tradicional japonesa con instrumentos como *shamisen*, *daiko* y *sakuhachi*. El argumento de las animaciones está ligado a la época feudal y folclore japonés con la imagen de diversos *yokai*, *tanuki* y *samuráis*, lo que hace que las podamos calificar como animaciones *jidaigeiki*,¹⁵ tipo de película japonesa basada en la época feudal y que suele utilizar música tradicional japonesa (Binns, 2017: 432). Contamos así con obras que se diferencian de otras animaciones contemporáneas imitadoras de los recursos americanos.¹⁶

Uno de los elementos occidentales más comunes en las bandas sonoras era la constante mezcla y alternancia de planos diegéticos —música perteneciente a la



Fig. 3. Samuráis y yokáis en *Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki* (Yoshitaro Kataoka, 1935).

acción y escuchada por los personajes— y extradiegéticos —música sin fuente perteneciente a la acción (López Román, 2014: 140)—. Esta mezcla de planos se percibe claramente en una obra referente de la época como es *Los bonzos melómanos* (*Chagama Ondo*, Kenzo Masaoka, 1934),¹⁷ donde “el conjunto sonoro se torna más complejo con el uso de diálogos, músicas diegéticas y extradiegéticas, efectos de sonido, etc.” (Montero Plata, 2014: 135). La adopción de las técnicas americanas está presente en otra obra de Masaoka, *Benkei tai Ushiwaka* (1939), cuya música y canciones se sincronizan con la imagen (ibidem, 136).¹⁸ Esta obra utiliza además un recurso típico de los dibujos animados clásicos occidentales, el de la figuración musical, en el que una música determinada se

relaciona directamente con los elementos visuales en pantalla (López Román, 2014: 154): en el caso de esta obra, las semicorcheas del piano junto con los acordes menores del metal “imitan” la tormenta del principio del cortometraje.

Otro grupo de obras que recoge tanto las técnicas occidentales como los antecedentes de la década de los 20 son *La ruta de los Tengu* (*Tengu Taiji*, Noburo Ofuji, 1934), y los cortometrajes *Norakuro, soldado de primera clase* y *Norakuro, soldado de segunda clase* (*Norakuro Ittohei* y *Norakuro Nitohei*, ambos de Mitsuyo Seo del año 1935), los dos últimos con música de Asahiko Ochiai. Estas bandas sonoras presentan instrumentos occidentales y sonoridades fuertemente influidas por el



Fig. 4. Música diegética con *Shamisen* en *Tengu Taiji* (Noburo Ofuji, 1934).

jazz —estilo musical relevante en los cortometrajes de los Fleischer que llegaron a Japón en estos años—. En animaciones como *Chinkoroheibe* y *la caja del tesoro* (*Chinkoroheibe Tamatebako*, Noburo Ofuji, 1936) y *Tekusuke Monogatari* (Mitsuyo Seo, 1938) se usa otro recurso de origen occidental como es el hilo musical continuo, es decir: la banda sonora suena continuamente desde el principio —créditos iniciales— hasta el final del cortometraje —créditos finales—, sin cortes ni separaciones.

En estos ejemplos la música estaba destinada principalmente al apoyo narrativo, a una función cinemática —música que acentúa los movimientos físicos de los personajes (López Román, 2014: 167-168)—, y reforzando la comicidad, la diversión y el

entretenimiento. La música puntualiza todos los acontecimientos narrativos y movimientos de la imagen, utilizando timbres brillantes, melodías rítmicas, ágiles, alegres, gran movimiento musical con amplio contrapunto, cambios bruscos de tempo, etc. La música e imagen se apoyan mutuamente creando una experiencia sensorial de un fuerte carácter artístico, similar a las animaciones occidentales más difundidas de la época.

Todas estas técnicas, funciones y utilidades de la música se pueden ver detenidamente en una obra referente de esta década como es *Sankichi el mono: las tropas de asalto* (*Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai*, Mitsuyo Seo, 1934) con música de Tetsuo Nishigaki. En un hilo musical

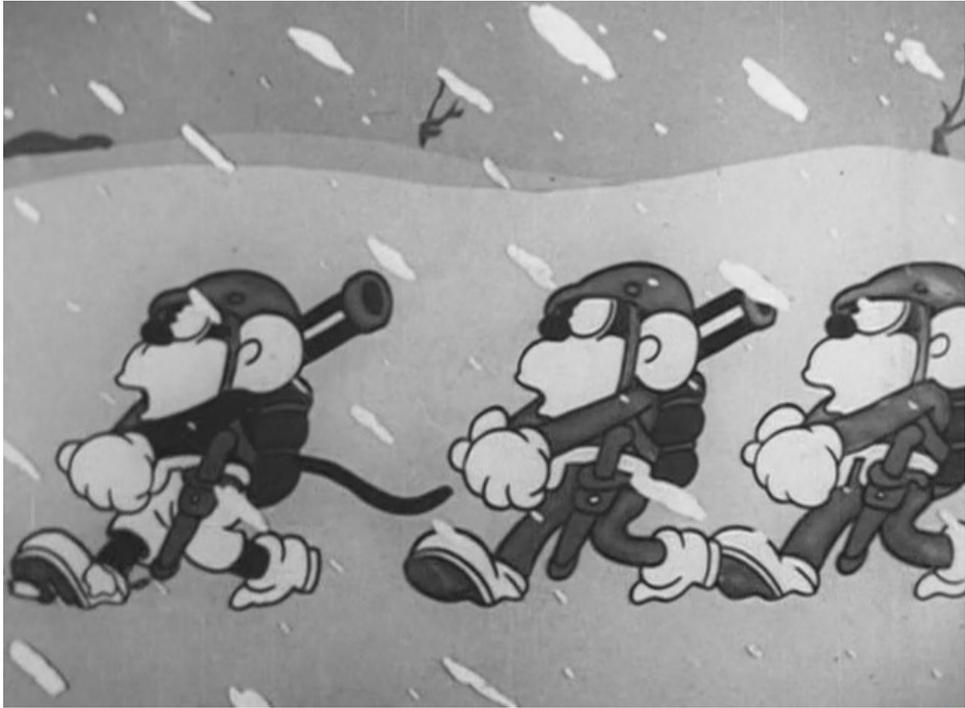


Fig. 5. Personajes de *Osaru no Sankichi* (Mitsuyo Seo, 1934) cantando una canción.

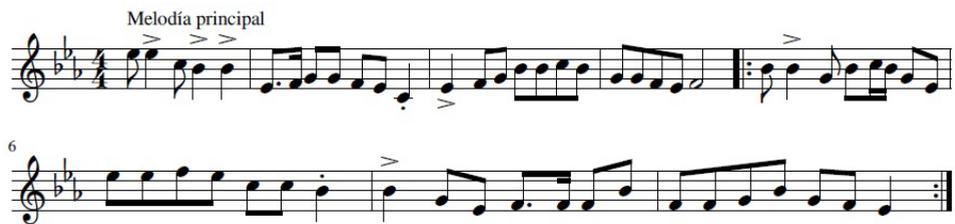


Fig. 6. Melodía de la canción de *Osaru no Sankichi*, transcrita por el autor del artículo.

continuo, el cortometraje comienza con una canción cantada por los personajes en un tono alegre y entretenido (Figs. 5 y 6). Posteriormente, a lo largo del corto se utiliza en muchas ocasiones el *Mickeymousing*, técnica que nace de la interacción exclusiva entre música y animación, en la que la música caracteriza cada movimiento, gesto, caídas, golpes, acciones, etc., (López Román, 2014: 168). En el corto de Seo, la música caracteriza las respiraciones, movimientos de tiendas de campaña o la oscilación de las bolas de cañón.

Así, en esta década se produce la entrada en la animación nipona de las técnicas, recursos y estilos de las músicas de las animaciones occidentales. En la mayoría

de las obras japonesas la música se utiliza con funciones similares a las de Disney, de las que adoptan los elementos como el *Mickeymousing*, las canciones cantadas por los personajes y la figuración musical. Los compositores Tetsuo Nishigaki¹⁸ y Asahiko Ochiai comienzan a introducir estas técnicas que se potenciarán en los 40. Cabe destacar además la versatilidad de Nishigaki, que bien compone música occidental para *Osaru no Sankichi* como música japonesa en el cortometraje *Bandanemon*. Queda constancia entonces de otras corrientes y ejemplos que, desde el plano musical, se diferencian de las animaciones occidentales y dotan de singular valor artístico e idiosincrático a las animaciones japonesas de esta década.

03

Bandas sonoras en la animación japonesa de los años 40

En esta década se produce un mayor crecimiento, desarrollo y sofisticación de la animación japonesa (Horno López, 2014: 95). Esto se debió principalmente a que, durante la época de la Segunda Guerra Mundial, las instituciones japonesas financiaron la creación de obras animadas propagandísticas, lo que han tratado en profundidad autores como Clements (2013) y Hu (2010). Este mayor desarrollo también se ve reflejado en las bandas sonoras, en las que contamos con mayor número de compositores y músicas más elaboradas, artísticas y detalladas.

Este desarrollo musical está marcado por una abundante adopción y expansión de las mismas técnicas que propiciaron los cortometrajes occidentales de Disney

y que se introdujeron en la década anterior. El resumen de estos elementos musicales en algunas de las obras más características lo vemos en la siguiente tabla (Tabla 1).

Otro de los aspectos que propicia el mayor desarrollo de la animación en estos años es el surgimiento de compositores referentes que desempeñan una amplia carrera en el género. Destaca el caso de Tadashi Hattori, con una abundante producción musical para la animación japonesa. Mientras que otros compositores de esta década o la anterior trabajan en una o pocas obras, Hattori compone la música de varios de los cortometrajes japoneses más representativos y citados. Además, puede ser considerado un referente de la "música Disney" en la animación nipona,

| Obra (director, año) [cortometrajes] | Compositor | Características musicales |
|--|-----------------------------|--|
| <i>La araña y el tulipán</i> (<i>Kumo to Tulip</i> , Kenzo Masaoka, 1943) | Ryutaro Hirota | Hilo musical continuo (excepto escena de tormenta), canciones, leitmotiv, ²⁰ <i>Mickeymousing</i> , orquesta occidental. |
| <i>Flor de cerezo: fantasía de primavera</i> (<i>Sakura</i> , Kenzo Masaoka, 1946) | Música clásica preexistente | Utilización y sincronización con pieza clásica preexistente: <i>Invitation to Dance Op. 65</i> de Carl Maria von Weber. |
| <i>El lápiz mágico</i> (<i>Mahou no Pen</i> , Kumakawa Masao, 1946) | No acreditado | Abundancia musical, canción, música rítmica y alegre, sincronización con la imagen y movimientos. |
| <i>La historia del árbol Muku</i> (<i>Muku no Ki no Hanashi</i> , Shoji Maruyama, 1947) | Fumio Hayasaka | Hilo musical continuo, estructuración argumental, uso abundante del <i>Mickeymousing</i> , variedad rítmico-melódica, efectos sonoros, contrapuntos, riqueza armónica, orquesta occidental, obra sin diálogos con importancia musical. |
| <i>Tora-chan el pintor de barco</i> (<i>Tora-chan no Kankanmushi</i> , Kenzo Masaoka, 1949) | Yoshitaka Sakamoto | Uso exclusivo del <i>Mickeymousing</i> , orquesta occidental. |

Tabla 1. Desarrollo de las bandas sonoras en animaciones de los 40.

ya que proporciona un desarrollo exponencial de estas técnicas y sonoridades.

Las composiciones de Hattori son un claro ejemplo del papel, utilidad y carácter artístico y narrativo que desempeñaba la música en la animación clásica. En *Ahiru Rikusentai* (Misuyo Seo, 1940), las canciones y la música fraseológica favorecen una empatía y expresión emocional de los personajes. En *El niño hormiga* (*Ari-chan*, Mitsuyo Seo, 1941), la música diegética de imitación clásica contribuye a una mayor inmersión y entretenimiento del espectador

(Fig. 1). En *Tora chan: la gatita abandonada* (*Suteneko Tora-chan*, Kenzo Masaoka, 1947), las múltiples canciones y el abundante uso del *Mickeymousing* en un hilo continuo se asemejan a las *Silly Symphonies* de Disney. Lo mismo ocurre con *Tora-chan y la novia* (*Tora-chan to Hanayome*, Kenzo Masaoka, 1948), donde la música caracteriza todos los movimientos de los personajes en las rápidas secuencias.

Junto a estos ejemplos, en la década de los 40 surgen otras tres obras de gran importancia para la historia de la animación



Fig. 7. Recibimiento de *Momotarou* con una canción en *Momotarou Umi no Shinpei* (Mitsuyo Seo, 1945).

japonesa y cuyas bandas sonoras también son ejemplos referentes de las características musicales más utilizadas. Se trata de los films: *Momotaro el águila del mar* (*Momotarou no Umiwashi*, Mitsuyo Seo, 1943) con música de Noburo Ito; *El submarino de Fukuchan* (*Fuku-chan no Sensuikan*, Ryuchi Yokoyama, 1944), sin compositor acreditado; y *Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares* (*Momotarou Umi no Shinpei*, Mitsuyo Seo, 1945), el primer largometraje de animación japonesa, con una duración de 74 minutos (Bendazzi, 2016a: 183). Aunque estas bandas sonoras comparten sonoridades y técnicas similares con las anteriores, llama la atención su objetivo propagandístico. Esto destaca especialmente en la partitura compuesta por Yūji Koseki para *Momotarou Umi no Shinpei*. En las numerosas canciones²¹ que aparecen

en el largometraje se ensalzan los actos militares y la lucha por la patria, acompañados con un tono alegre que crea persuasión en el espectador de la época. Algunas canciones de esta banda sonora y la sincronía de la música con los subtítulos que implican a la audiencia son ideales para un público juvenil (Clements, 2013: 47).²² Además, las secuencias de Koseki con amplia utilización del *Mickeymousing*, el leitmotiv y una música rítmica y marcial potencian el carácter entretenido de la obra que, a su vez, favorece al mensaje propagandístico.

Con esta muestra representativa de las técnicas, compositores y funciones de la música para la animación japonesa de los años 40,²³ veremos cómo la mayoría de estos elementos se siguen utilizando en la siguiente década.

| Obra (director, año) | Compositor | Características musicales |
|--|-------------------|--|
| <i>Dangobei</i> <i>Torimonochou:</i> <i>Hirake-goma no</i> <i>Maki</i> (Noburo Ofuji, 1952) | Kyousuke Kami | Hilo musical continuo, abundante uso del <i>Mickeymousing</i> , canciones, alta sincronía, variedad melódica y contrapuntística, expresión emocional, orquesta occidental. |
| <i>La mariposa y la flor</i> (<i>Hana to Chou</i> , Noburo Ofuji, 1954) | Kyousuke Kami | Hilo musical continuo, canción, leitmotiv, figuración musical, alto carácter emocional, instrumentos de cuerda y viento madera. |
| <i>Un Kappa llamado Kawatoru</i> (<i>Kappa Kawatarou</i> , Taiji Yabushita, 1954) [<i>Toei Doga</i>] | Tadashi Hattori | Abundancia musical, expresión emocional, sincronía con el movimiento, <i>Mickeymousing</i> , variedad rítmica-melódica, figuración musical (xilófono-lluvia). |
| <i>El niño de los sueños</i> (<i>Yumemi Douji</i> , Koji Fukiya, 1954) [<i>Toei Doga</i>] | Senji Ito | Canciones narrativas, mezcla de planos diegéticos en las canciones, orquesta occidental. |
| <i>Leñador blanco leñador negro</i> (<i>Kuroi Kikori to Shiroi Kikori</i> , Taiji Yabushita, 1956) [<i>Toei Doga</i>] | Takanobu Saito | Abundancia musical, paralelismo, ²⁴ sincronización con los movimientos, figuración de elementos visuales, riqueza armónica y sonora, música expresiva de emociones. |
| <i>El pobre Fukusuke</i> (<i>Fukusuke</i> , Ryuichi Yokoyama, 1957) [<i>Otogi Pro</i>] | Ryoichi Hattori | Hilo musical continuo, música divertida y entretenida, corto sin diálogos, alta sincronía, <i>Mickeymousing</i> , variedad y riqueza melódica y armónica. |
| <i>Grafiti de un gatito</i> (<i>Koneko no Rakugaki</i> , Taiji Yabushita y Yasuji Mori, 1957) [<i>Toei Doga</i>] | Senji Ito | Hilo musical continuo, paralelismo, <i>Mickeymousing</i> , música figurativa, música rítmica y divertida, leitmotiv, orquesta occidental. |
| <i>El gorrión y la calabaza vacía</i> (<i>Hyoutan Suzume</i> , Ryuichi Yokoyama, 1959) [<i>Otogi Pro</i>] | Koji Taku | Hilo musical continuo, sincronía y representación del movimiento, <i>Mickeymousing</i> , presenta evolución al tener una banda sonora jazz. |
| <i>El estudio de Koneko</i> (<i>Koneko no Studio</i> , Yasuji Mori, 1959) [<i>Toei Doga</i>] | Eiichi Yamada | Amplia utilización del jazz, mezcla de planos diegéticos-extradiegéticos, <i>Mickeymousing</i> , música rítmica y entretenida. |

Tabla 2. Características musicales de los cortometrajes de los años 50.

04

Bandas sonoras en la animación japonesa de los años 50

Uno de los hechos más importantes de la década de 1950 para la historia de la animación japonesa es la creación de su primer largometraje a color, *La leyenda de la serpiente blanca* (*Hakujaden*, Taiji Yabushita, 1958), del que hablaremos particularmente. No obstante, la mayoría de las animaciones se seguirán desarrollando en la forma de cortometrajes. Las bandas sonoras de estos cortos mantienen las principales características narrativas, emocionales y recursos vistos en la década anterior, lo que queda resumido en la siguiente tabla (Tabla 2).

A mediados de la década se crea el reconocido estudio de animación *Toei Doga*, cuya importancia y particularidades han

tratado con amplia profundidad autores como Bendazzi (2016b: 85) y Hu (2010). Una de las gestas de estas compañías fue crear en los últimos años de la década los tres primeros largometrajes a color de la animación japonesa: *Hakujaden* (Taiji Yabushita, 1958), *Magic boy, el pequeño Samurái* (*Shonen Sarutobi Sasuke*, Akira Daikubara y Taiji Yabushita, 1959) y *Alakazam el grande* (*Saiyuki*, Daisaku Shirakawa y Taiji Yabushita, 1960). En las bandas sonoras de estos largometrajes se observa cierto paralelismo con lo sucedido entre los largometrajes de Disney y las *Silly Symphonies*: la herencia directa de los recursos musicales y “la concepción de la música como hilo y eje conductor” (Hernández Polo, 2021: 76).



Fig. 8. Música diegética en *Hakujaden* (Taiji Yabushita, 1958).

Las músicas compuestas por Chuji Kinoshita, Hajime Kaburagi y Masayoshi Ikeda para *Hakujaden*, la banda sonora de Toru Funamura para *Magic boy* y la partitura de Ryoichi Hattori para *Saiyuki*, son una culminación y máximo desarrollo de las técnicas musicales empleadas en cortometrajes anteriores. En *Hakujaden*, la banda sonora está presente en un hilo continuo, asumiendo un papel primordial en el desarrollo argumental, con uso del leitmotiv y puntualizando todas las acciones que se desarrollan en la trama. Es un medio de comunicación de las emociones de los

personajes y está altamente sincronizada con la imagen, presentando largas secuencias con *Mickeymousing*, que caracteriza de forma cómica y entretenida las acciones de los personajes. Además, la música está compuesta para una gran orquesta occidental, con riqueza sonora, armónica, rítmica y melódica que potencia la fantasía de la trama. La banda sonora de este largometraje es, así, un elemento esencial de la comunicación narrativa y de la completa experiencia y disfrute que produce de la animación.

Conclusiones y consideraciones futuras

Esta investigación se ha planteado como una primera aproximación de análisis a las bandas sonoras que no se ha hecho con anterioridad. Por lo tanto, se ha pretendido obtener una visión general de la época y no un análisis exhaustivo de la música de cada obra. Se da paso así a trabajos futuros en los que, con esta perspectiva de las cuestiones generales, se pueda ahondar en el estudio profundo de las bandas sonoras de la animación japonesa.

La muestra analizada, aunque limitada, es representativa de la importancia que adquiere la música en la animación japonesa desde los años 30. Esto es debido principalmente a la influencia de las animaciones occidentales, donde la banda sonora era un componente primordial, así como a la herencia de la animación japonesa antes de la llegada del sonoro en los últimos años 20, donde la música, tanto la folclórica japonesa como la de otros estilos, se reveló como uno de los componentes indispensables de la animación. Hemos podido comprobar cómo la música refuerza la narrativa de las animaciones, las acciones y movimientos de los

personajes con fines cómicos y entretenidos, de un modo no muy diferente de lo que sucede en las obras occidentales coetáneas. Así, podemos concluir también que estas características musicales no son solo exclusivas de la animación de una compañía o región, sino representativas del medio animado en general en su época clásica.

Las primeras músicas de la animación japonesa presentaban mayoritariamente una sonoridad similar a la occidental con utilización de los instrumentos orquestales, influenciadas por las animaciones occidentales, pero en ocasiones también con presencia de elementos procedentes de las películas japonesas de los años 20, donde se escuchaba tanto jazz, como música orquestal y música tradicional japonesa. Priman los cánones clásicos como el *Mickeymousing*, la mezcla/alternancia de planos diegéticos y extradiegéticos, la canción, los hilos continuos y el paralelismo, técnicas con fines narrativos y figurativas de los elementos visuales de la animación. Además, es de destacar también cómo las obras propagandísticas utilizaban estas mismas técnicas, ya que eran determinantes para un

mayor entretenimiento y atracción del espectador a la obra. Entre las animaciones más ejemplificativas de estos elementos musicales podemos destacar otras obras como *Tora-chan to Hanayome* (1948), *Koneko no Rakugaki* (1957) y el largometraje *Siyuki* (1960). De entre todos los compositores nombrados señalamos la importancia de Tetsuo Nishigaki en la introducción de las técnicas y la de Tadashi Hattori en la estandarización de este tipo de música en mayor número de obras. De igual manera destacan compositores como Yūji Koseki y Ryoichi Hattori por la inclusión de estos recursos en los largometrajes.

La música en los *anime* actuales es un elemento relevante y con características particulares. Con este estudio hemos podido comprobar cómo las bandas sonoras en la temprana animación japonesa, aun con todas las diferencias y singularidades, eran igual de importantes y destacadas. Con esto se da paso a estudios futuros en los que se continúe con la evolución y tratamiento de la música de la animación japonesa y en los *animés* a partir de estas décadas e identificar los cambios musicales que se producen con el avance del género.

Bibliografía

- AUSTEN, Jake, 2002. "Hidey Hidey Hidey Ho... Boop-Boop-A Doop! The Fleischer Studio and Jazz Cartoons", en GOLDMARK, Daniel, YUVAL, Taylor (eds.), *The Cartoon music Book*, Chicago, Acapella, pp. 61-66.
- BENDAZZI, Ginnalberto, 2016a. *Animation: A World History. Volume I: Foundations — The Golden Age*, Boca Raton: CRC Press.
- BENDAZZI, Ginnalberto, 2016b. *Animation: A World History. Volume II: The Birth of a Style — The Three Markets*, Boca Raton: CRC Press.
- BINNS, Alexander, 2017. "'Sounding' Japanese: Traditions of Music in Japanese Cinema", en Mera, Miguel; Sadoff, Ronald y Winters, Ben (eds.), *The Routledge Companion to Screen Music and Sound*, Nueva York: Routledge, pp. 428-439.
- CHION, Michel, 1995. *La música en el cine*, Barcelona: Paidós.
- CLEMENTS, Jonathan, 2013. *Anime: A History*, Londres: BFI & Palgrave Macmillan.
- CLEMENTS, Jonathan y McCARTHY, Helen, 2006. *The Anime Encyclopedia. A Guide to Japanese Animation Since 1917*, Berkeley: Stone Bridge Press.
- COYLE, Rebecca (ed.), 2010. *Drawn to Sound. Animation Film Music and Sonicity*, Londres: Equinox.
- DAVIS, Richard, 1999. *Complete Guide to Film Scoring. The Art and Business of Writing Music for Movies and TV*, Berklee: Berklee Prees.
- DENISON, Rayna, 2016. *Anime. A Critical Introduction*, Londres: Bloomsbury.
- ESTEBAN LÓPEZ, Lidia, 2018. "La música como temática narrativa en *Susurros del corazón*", en *Con A de Animación*, 0(8), pp. 192-203. (<https://.org/10.4995/caa.2018.9657> [acceso: noviembre 2022]).
- GAN, Sheuo Hui, 2009. "To Be or Not to Be. The Controversy in Japan over the 'Anime' Label", en *Animation Studies*, 4, pp. 35-43, Febrero, 2010 (<https://journal.animationstudies.org/sheuo-hui-gan-to-be-or-not-to-be-anime-the-controversy-in-japan-over-the-anime-label/> [acceso: noviembre 2022]).
- GOLDMARK, Daniel, 2005. *Tunes for Tunes. Music and the Hollywood Cartons*, California: University of California Press.
- GOLDMARK, Daniel y YUVAL, Taylor (eds.), 2002. *The cartoon music book*, Chicago: A capella.

- HAGUHI, Hideko, 2014. "The Interaction between Music and Visuals in Animated Movies: A Case Study of *Akira*", en Mitsui, Toru (ed.), *Made in Japan. Studies in Popular Music*, Nueva York: Routledge, pp. 174-190.
- HERNÁNDEZ PÉREZ, Manuel, 2017. *Manga anime y videojuegos, narrativa cross-media japonesa*, Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- HERNÁNDEZ POLO, Beatriz, 2021. "Una herencia de las *Silly Symphonies*. Música e imagen en los primeros largometrajes de Walt Disney", en *Popular Music Research Today*, 3(1), pp. 63-77 (<https://doi.org/10.14201/pmrt.25896> [acceso: noviembre 2022]).
- HORNO LÓPEZ, Antonio, 2014. *Animación Japonesa. Análisis de series anime actuales*, Granada: Universidad de Granada.
- HU, Tze-Yue, 2010. *Frames of Anime. Culture and Image Building*, Hong Kong: Hong Kong University Press.
- JOCOY, Stacey, 2020. "The Power of Music in Anime", en *YouTube*, 2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=Ru6BLPt6J6o&t=581s>) [acceso: junio, 2022]).
- LITTEN, Frederick, 2017. *Animated Film in Japan Until 1919. Western Animation and the Beginnings of Anime*, FSC.
- LÓPEZ ROMÁN, Alejandro, 2014. *Análisis Musivisual: una aproximación al estudio de la música cinematográfica*, Universidad nacional de educación a distancia.
- LORIGUILLO LÓPEZ, Antonio, 2018. *La narración compleja en el anime postclásico: La ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa*, Castellón: Universidad Jaume I.
- MONTERO PLATA, Laura, 2014. "Los pioneros olvidados del anime: el caso de Kenzo Masaoka", en *Con A de Animación*, 0(4), pp. 126-142. (<http://dx.doi.org/10.4995/caa.2014.2167> [acceso: noviembre 2022]).
- NAPIER, Susan, 2005. *ANIME, from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Nueva York: St. Martin's Griffin.
- NOVIELLI, Maria, 2018. *Floating Worlds. A Short History of Japanese Animation*, Nueva York: CRC Press.
- STRAUSS, Neil, 2002. "Tunes for Toons: A Cartoon Music Primer", en GOLDMARK, Daniel y YUVAL, Taylor (eds.), *The Cartoon music Book*, Chicago, Acapella, pp. 5-13.

Notas

- ¹ A lo largo del presente artículo, las obras citadas se ofrecerán con su título en español en el caso de que haya sido traducido. En caso contrario, se ofrecerá el título en inglés. El título original se ofrecerá siempre entre paréntesis.
- ² Esteban López (2018), en su artículo, donde se centra además en la música de una película anime como es *Susurros del Corazón* (*Mimmi wo sumaseba*, Yoshifumi Kondo, 1995), resalta cómo la música de Joe Hisaishi para las películas del Studio Ghibli despierta un amplio interés académico.
- ³ Los compositores de estas bandas sonoras, conocidos ampliamente por los aficionados, son respectivamente Hiroyuki Sawano, Yuki Hayashi y Masaru Yokoyama.
- ⁴ En determinados trabajos como *Clements* (2013) o *Clements y McCarthy* (2006) se nombran ciertos aspectos musicales sobre las obras de estos años, aunque sus análisis resultan excesivamente breves y son susceptibles de ser ampliados.
- ⁵ Una de las animaciones experimentales de Oskar Fischinger en las que la música es muy importante es, por ejemplo, *An Optical Poem* (1938).
- ⁶ Autores como Davis apuntan cómo la animación es de los géneros más inspiradores, divertidos, agotadores e interesantes para los compositores de bandas sonoras (1999: 188): "La música de los dibujos animados hace más que simplemente dar vida a los dibujos —hace a los dibujos animados más grandes que la vida" (trad. a.).
- ⁷ Algunas de estas obras más conocidas y difundidas en las que las técnicas musicales se comprueban fácilmente y que tomamos como referencia son: *The Skeleton Dance* (1929), *The Ugly Duckling* (1931), *The Band Concert* (1935), *Music Land* (1935) y *The Old Mill* (1937).
- ⁸ En esta animación se acredita como compositor de la banda sonora a Choki Imazawa. Desafortunadamente la obra se ha perdido (Montero Plata, 2014: 133), por lo que no puede formar parte de los objetos de estudio.
- ⁹ Hay indicios de que la experimentación con la música sea igual de temprana que la propia animación japonesa. Según Novielli (2018: 5), Jun'ichi Kouchi en 1917 fue el primero en experimentar con la sincronización entre animación y música con esta última retransmitida en directo mediante un fonógrafo o grupo de música. Esta afirmación puede ser debida a que, en su animación *Nakamuragatana* (1917), aparecía un personaje que tocaba una flauta y se veían en la animación las notas musicales (Litten, 2017: 91). Cabe la posibilidad pues de que un fonógrafo o músico en directo intentara sincronizarse con esta escena "musical". Esto es difícil de afirmar debido a la escasez de información y el limitado desarrollo de los equipos técnicos de la época (Horno López, 2014). No obstante, si comparamos con la práctica en Occidente donde pianos u orquestas interpretan en directo, esta situación en la animación nipona es probable.
- ¹⁰ Debido a la extensión de este texto y a que se trata de una vista general de la época, no creemos oportuno dar notas biográficas sobre los compositores nombrados.
- ¹¹ En estas animaciones que Ofuji destinaba principalmente a los niños, el artista incluía un recurso que aún se sigue utilizando hoy día en algunos *openings* de anime infantiles: una pelotita que bota sobre las letras de la pantalla para indicar el ritmo de la canción y el transcurso de la letra (Fig. 2).

- ¹² Esta autora señala cómo las músicas de las animaciones *El viejo molino* (The Old Mill, Wilfred Jackson, 1937) y *Fantasia* condicionaron directamente las de Masaoka (Montero Plata, 2014: 136).
- ¹³ La película *Fantasia* (Disney, 1940) no se estrenó en cines japoneses hasta 1955 (Clements, 2013: 60).
- ¹⁴ Original: *The Film Law* (Eiga-ho): "it demanded that all cast and crew be licensed" (Clements, 2013: 54).
- ¹⁵ Las películas *jidaigeki* son películas japonesas de género histórico que se centran principalmente en samuráis y dramas del periodo Edo (1603-1868) (Binns, 2017: 431; Loriguillo, 2018: 546).
- ¹⁶ A pesar de las diferencias sonoras estas obras presentan determinados recursos comunes como la canción en el caso de *Ugoki-e Kori no Tatehiki* o el *Mickeymousing* y la música diegética en el caso de Bandanemon: *Bakemono Taiji no Maki*.
- ¹⁷ En *Chagama Ondo* se acredita como seleccionador de la música a Jirou Hitachi.
- ¹⁸ Para esta obra, Kenzo Masaoka crea el primer sistema domestico de pregrabación con el que poder adaptar mejor el movimiento de los personajes al desarrollo musical (Montero Plata, 2014: 135).
- ¹⁹ Este compositor es además relevante por componer la música de otros cortos animados durante la década de los 30 y los 40. Algunos de estos cortometrajes son *Genroku Koimayo Sankichi to Osayo* (Mitsuyo Seo, 1934), *Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki* (Yoshitaro Kataoka, 1935) y *Kachikachi yama no shobo-tai* (Shunji Kohata, 1948).
- ²⁰ El leitmotiv es una técnica que consiste en identificar por medio de un grupo de notas, motivo armónico o textural a un personaje, objeto o situación concreta de una película y el cual lo representa en el transcurso del film, presentando así cualidades narrativas (López Román, 2014: 172-173).
- ²¹ Las letras de las canciones del largometraje están escritas por Hachiro Sato, compositor y letrista japonés de canciones infantiles.
- ²² Clements (2013: 47) señala también cómo el avance y un mayor desarrollo técnico en esta película solventaron los problemas que otros animadores anteriores, como Ofuji, tuvieron a la hora de sincronizar la música con la letra de las canciones a modo de karaoke.
- ²³ Cabe señalar que en los años 40 y 50 encontramos otras animaciones de gran relevancia como las obras por siluetas de Noburo Ofuji y Arai Wagoro. Estas animaciones presentan bandas sonoras con diferencias respecto a las obras anteriores, determinadas principalmente por el carácter maduro y artístico de las obras. Dado que estas obras son minoritarias, con bandas sonoras más complejas y menos conocidas que las obras citadas, creemos que merecen un estudio y tratamiento exclusivo. De una forma similar ocurriría con las animaciones por marionetas en stop-motion de Mochinaga Tadahito, que presentan ciertas diferencias sonoras que otorgan variedad y riqueza a la animación japonesa de esta época.
- ²⁴ El paralelismo es un recurso en el que la música se dirige en el mismo sentido que la imagen y se suma por refuerzo, marcando todos los elementos significativos presentes en ella como la aparición de personajes, los movimientos de la cámara, el cambio de ambiente o emoción, los cambios de ritmo, etc.; suele ser continuo y sin cortes. Esta música redunda los contenidos de la imagen y pretende imitar todo lo que hay en ella en el tiempo que dura el paralelismo (López Román, 2014: 158-159).