

**Programa de música**



**Música y anime: Composición y producción de música inédita para la banda sonora musical del capítulo 13 del anime “Kaguya-sama wa Kokurasetai: Ultra Romantic”  
(Kaguya-sama quiere que se le declaren)**

**Estudiante:**

**Maria Lucia Perdomo Galindo**

**Tutor:**

**Paulo César Gutiérrez Sierra**

**Facultad de Derecho y Ciencias Sociales**

**Música**

**Santiago de Cali**

**<2024>**

## Índice

<b>Resumen.....</b>	<b>3</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>4</b>
<b>Justificación.....</b>	<b>5</b>
<b>Finalidades .....</b>	<b>6</b>
Objeto de creación.....	6
Objetivo de indagación.....	6
Objetivos específicos.....	6
<b>Marco Conceptual.....</b>	<b>8</b>
El Anime .....	8
Historia del <i>anime</i> .....	9
Estructura típica de la banda sonora musical de un <i>anime</i> .....	12
Progresión armónica más utilizada en el <i>anime</i> .....	13
El reflejo de la salud mental en la lírica de la música popular japonesa .....	16
Música en el cine japonés.....	19
Desarrollo de sintetizadores vocales en Japón .....	22
<b>Marco Metodológico .....</b>	<b>25</b>
Proceso de Selección del recurso visual a musicalizar .....	25
Proceso de composición musical del <i>Opening</i> y <i>Ending</i> .....	27
Proceso de composición musical de la banda sonora .....	28
Arreglos instrumentales de la banda sonora.....	30
Creación del fonograma .....	33
Mezcla y masterización .....	38
Sincronización del fonograma y metraje.....	39
Conclusiones .....	40
<b>Bibliografía.....</b>	<b>43</b>

## Resumen

Este proyecto de grado se focaliza en la composición de una banda sonora musical de capítulo 13 del anime “Kaguya-sama wa Kokurasetai: Ultra Romantic” (Kaguya-sama quiere que se le declaren). A través del análisis de los recursos estilísticos y técnicos de la música popular japonesa, el *film scoring*, y diferentes aspectos socioculturales de la cultura japonesa, se destaca la importancia de la música en proyectos audiovisuales como el “*anime*”. Se examina cómo la música responde a las necesidades narrativas de una producción audiovisual, y al relacionarse entre sí (música e imagen), generan un impacto emocional en el espectador.

## Introducción

A lo largo de la historia la música ha sido utilizada como apoyo en distintas áreas que buscan impactar a un público en específico. En el caso de los medios audiovisuales, la música cumple un papel muy importante a la hora de transmitir las emociones de la trama. Como expresa Jaume Radigales en su libro “La música en el cine”: “La banda sonora musical puede modificar el sentido, el significado y la expresividad de la imagen. Además, puede actuar sobre la percepción del paso del tiempo, de manera que se establece una relación entre tiempo y espacio.” (Radigales, 2008)

El *anime* “Kaguya-sama wa Kokurasetai: Ultra Romantic” consiste en las situaciones diarias que viven los miembros elite del consejo estudiantil de “la Academia Shuchiin”, cómo los personajes principales idean planes elaborados para que alguno de los dos se le confiese al otro. El capítulo número 13 siendo el capítulo de cierre de temporada nos muestra las emociones de ambos protagonistas con momentos de introspección que propician el desarrollo de la musicalización.

Según lo anterior, se plantea un fonograma con 3 obras inéditas para el capítulo 13 del anime “Kaguya-sama wa Kokurasetai: Ultra Romantic”. Para ello, se realizará un análisis detallado de las características melódicas-armónicas presentes en la música popular japonesa contemporánea, así como el impacto emocional que genera en la audiencia. Además, se examinarán los momentos clave del capítulo 13, identificando los puntos de inflexión que requieren un cuidadoso desarrollo musical.

## Justificación

En la relación entre la música y el anime, la banda sonora musical juega un papel crucial en la experiencia emocional del espectador. Aunque en los últimos años la industria del *anime* ha experimentado un crecimiento exponencial, tanto en producción como en reconocimiento global, la investigación académica se limita a estudios culturales o de internacionalización (Sweeney, 2016), dejando un vacío en cuanto al análisis de la riqueza musical que ofrece en sus series y películas.

Es por esto que este proyecto busca investigar, así como expandir los aportes que hace la música popular japonesa en las producciones de *animes*, a través del análisis melódico-armónico de distintas obras musicales sin dejar de lado las técnicas tradicionales del *film scoring*. Ofreciendo así una nueva perspectiva sobre el diseño de bandas sonoras musicales que puede ser aplicable a futuras producciones audiovisuales, beneficiando a creadores de contenido, músicos y, por supuesto, a la audiencia global del *anime*.

Este proyecto adopta un enfoque mixto, combinando el análisis teórico con la composición creativa. Paralelamente, se analizarán escenas específicas del capítulo 13 para determinar los requerimientos emocionales de la banda sonora con respecto a la narrativa del metraje.

## **Finalidades**

### **Objeto de creación**

Fonograma de 3 obras musicales inéditas que reflejan la relación entre la música y la imagen del capítulo 13 del anime “Kaguya-sama wa Kokurasetai: Ultra Romantic” (Kaguya-sama quiere que se le declaren) con base en el análisis estilístico de la música popular japonesa y las técnicas del *film scoring*.

### **Objetivo de indagación**

Analizar los elementos melódicos-armónicos característicos de la música popular japonesa y del *film scoring* occidental para ser utilizados en el proceso de musicalización del capítulo del anime escogido.

### **Objetivos específicos**

1. Investigar material bibliográfico, fonográfico y audiovisual que identifique elementos característicos de la música popular japonesa y su aplicación a la musicalización del capítulo 13 del anime seleccionado.

2. Indagar material bibliográfico que sustente la importancia del *film scoring* y el proceso de producción de la música en medios audiovisuales.

3. Establecer las diversas herramientas tecnológicas que permitirán el desarrollo adecuado para la producción del proyecto como lo son los bancos de sonido y el DAW (Digital Audio Workstation).

4. Componer tres obras inéditas que hacen parte de la musicalización del capítulo 13 del anime escogido haciendo uso de los elementos estilísticos y melódico-armónicos correspondientes.

5. Grabar tres obras inéditas que hacen parte de la musicalización del capítulo del anime escogido utilizando las técnicas de grabación pertinentes y herramientas digitales como bancos de sonidos, obteniendo el material requerido para el proyecto de musicalizar el capítulo 13 del anime “Kaguya-sama wa Kokurasetai: Ultra Romantic” (Kaguya-sama quiere que se le declaren)

## Marco Conceptual

### El Anime

Según Antonio López (2012) el término “*anime*”, que se estableció en 1960, hace referencia al estilo de dibujos animados procedentes de Japón. En sus inicios eran dibujados completamente a mano, pero en la actualidad manejan técnicas mixtas entre dibujo a mano y herramientas digitales. Los géneros que abarcan estas series animadas van desde la ciencia ficción hasta eventos de la vida cotidiana, siendo el *anime* uno de los mayores exponentes del arte japonés. Además, tiene una estrecha relación con el “*manga*”, que traduce “dibujo informal” y hace referencia a los comics y/o novelas gráficas japonesas, cabe anotar que la mayoría de las historias de los animes que han sido emitidos se basan en un manga previamente publicado. (Morales, 2012)

El *anime* no solo se define por sus aspectos técnicos o visuales, sino por constituir un lenguaje audiovisual particular que combina tradición, estética, sonido y narrativa. Este lenguaje audiovisual se distingue por su expresividad estética: uso de colores simbólicos, encuadres dinámicos, silencios dramáticos y ritmos contrastantes que amplifican la carga emocional de la historia. (López A. L., 2021)

Como señala Susan J. Napier (2001), en el anime se evidencia una amplia diversidad temática, desde la fantasía apocalíptica hasta los relatos elegiacos, que cuestionan la idea de que la animación es meramente entretenimiento para niños. Napier también resalta cómo el anime presenta narrativas complejas con conflictos existenciales, dilemas éticos y transformaciones personales, lo que lo define como una forma narrativa profunda con gran resonancia emocional.

## Historia del *anime*

Los primeros ejemplos de animación japonesa se remontan a la década de 1910, cuando se producían cortos animados. Un pionero en este campo fue Seitaro Kitayama, quien creó algunas de las primeras películas animadas en Japón (Clements & McCarthy, 2006). Durante este período, la industria de la animación estaba en sus etapas iniciales, experimentando con diferentes técnicas estilísticas. Sus trabajos eran cortos, simples, a menudo basados en cuentos populares del folclore japonés, lo que permitió que la audiencia local se identificara con las historias y personajes presentados.

En las décadas de 1920 y 1930, la animación japonesa comenzó a ganar reconocimiento, aunque seguía siendo una industria pequeña y en gran parte artesanal.

Después de la Segunda Guerra Mundial, con la entrada de la cultura occidental a Japón, el cómic europeo influyó la comercialización de las novelas gráficas japonesas en el tipo de papel y el encuadernado, reduciendo así los costos de producción. Gracias a lo anterior, la industria del *manga* se consolidó y tuvo un desarrollo exponencial (Brenner, 2007).

Como establecen los autores David Morales (2012) y Marawah Zagzoug (2001), Osamu Tezuka, conocido como el "Padre del Anime", crea el *manga* "Astroboy" en 1952, el cual alude, desde la ficción, a la reconstrucción de Hiroshima y Nagasaki después de los bombardeos. Originalmente, Tezuka se basó y sintetizó las técnicas de animación de Disney, limitando el número de cuadros con el fin de reducir costos, para posteriormente dirigir y producir su primera serie de dibujos animados adaptando la historia de su *manga* Astroboy, siendo este el que sentaría las bases de la industria del *anime*.

Tezuka fue el primero en utilizar una combinación de técnicas cinematográficas y narrativas en el anime, lo que permitió a los animadores contar historias más complejas y emocionales. Además, su estilo artístico se caracteriza por los ojos grandes y expresivos de los personajes. Rasgos que se han convertido en un elemento distintivo del *anime* actual. Asimismo, se introdujeron canciones emblemáticas como “Atom March”, interpretadas por el *Kamitakada Boys' Choir*, que marcaron el inicio de la música en el anime.

La década de 1970 vio el surgimiento de géneros como el *mecha*, popularizado por series como "Mobile Suit Gundam" (1979), que no solo presentaban batallas épicas entre robots gigantes, sino que también exploraban temas como la guerra y la ética. Adicionalmente, la llegada a Hispanoamérica de series como: “Las aventuras de José Miel” (1970), “Capitán Centella” (1972), “La abeja Maya” (1975), sentarían las bases para el auge global del anime en las siguientes décadas.

Series como Space Battleship Yamato y Galaxy Express 999 impulsó la figura de cantantes como Isao Sasaki e Ichirō Mizuki, quienes llevaron las canciones de anime a conciertos, emisiones de radio y programas de televisión, consolidando el género como parte central de la cultura musical japonesa. Estos temas no solo acompañaban visualmente las series, sino que se convirtieron en éxitos comerciales que trascendieron el medio animado.

Durante las décadas de 1980 y 1990, el anime experimentó una explosión de popularidad a nivel internacional. Títulos como "Akira" (1988) y "Neon Genesis Evangelion" (1995) no solo captaron la atención del público, sino que también recibieron elogios de la crítica por su complejidad narrativa y su innovación técnica (Napier, Anime

from Akira to Princess Mononoke Experiencing Contemporary Japanese Animation, 2001).

Estas obras presentaban mundos distópicos y temas filosóficos que resonaban con una audiencia global. Además, emergieron compositores como Shiro Sagisu, responsable del icónico *score*<sup>1</sup> de “Neon Genesis Evangelion”, donde combinó orquesta sinfónica, coros y elementos contemporáneos para construir atmósferas dramáticas profundamente psicológicas. (Jareto, 2024)

Este periodo también vio el nacimiento de estudios de animación emblemáticos como Studio Ghibli, cuyos filmes, incluyendo "Mi vecino Totoro" (1988) y "La Princesa Mononoke" (1997), se convirtieron en clásicos instantáneos (McCarthy, Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation, 1999).

Con la llegada y la expansión de internet, el *anime* ha continuado evolucionando. Plataformas de *streaming* como Crunchyroll y Netflix han facilitado el acceso global al *anime*, permitiendo que nuevas audiencias descubran este medio (Ito, Okabe, & Tsuji, 2012).

A partir de los años 2000, el *scoring* de anime se diversificó aún más. Hiroyuki Sawano emergió como figura emblemática gracias a series como *Attack on Titan*, *Kill la Kill* y *Aldnoah.Zero*, con bandas sonoras que combinan épica orquestal, sintetizadores y colaboraciones con vocalistas como Aimer para crear un sonido cinematográfico de gran fuerza emocional. Kevin Penkin también ganó reconocimiento por sus emotivas composiciones en *Made in Abyss* y *Tower of God*, recibiendo premios por su estilo evocador y experimental.

---

<sup>1</sup> El término “score” se refiere a la partitura completa de una obra musical, donde se representa simultáneamente todas las partes instrumentales y vocales.

## Estructura típica de la banda sonora musical de un *anime*

Dentro de un episodio de anime se encuentran tres instancias musicales generales.

La primera instancia es el “*opening*”, este es el tema de apertura de cada capítulo cumpliendo con la función de enganchar al espectador. Además, se caracteriza por encapsular las siguientes temáticas: Alegría, compañerismo, optimismo, heroísmo y lo épico. La segunda instancia es la música de fondo durante el desarrollo del episodio, la cual puede ser de carácter diegético o incidental. Según Jaume Radigales (2008), la música diegética es aquella que hace parte de la narrativa visual, por ejemplo cuando se reproduce una canción en la radio. Por otro lado, la música incidental es aquella que no hace parte del mundo de la narrativa, agregándose al metraje para resaltar momentos específicos de la trama o emociones.

Finalmente, la tercera instancia es el “*ending*”, en el que se presenta el tema de cierre de cada capítulo. Se caracteriza por englobar temáticas como la melancolía, la soledad, la nostalgia y la introspección.

La siguiente tabla presenta una recopilación de ejemplos de *Openings* y *Endings* que reflejan las características anteriormente mencionadas.

<i>Opening</i>	<i>Link - YouTube</i>	<i>Ending</i>	<i>Link - YouTube</i>
<b>Nombre: Haruka Kanata</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=SRn99oN1p_c">https://www.youtube.com/watch?v=SRn99oN1p_c</a>	<b>Nombre: Wind</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Oyhpwyrq1N0">https://www.youtube.com/watch?v=Oyhpwyrq1N0</a>
<b>Artista: Asian kung-fu generation</b>		<b>Artista: Akeboshi</b>	
<b>Anime: Naruto</b>		<b>Anime: Naruto</b>	

<b>Nombre:</b> Sekai wa koi ochiteiru	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=6p6C1OotB2AI">https://www.youtube.com/watch?v=6p6C1OotB2AI</a>	<b>Nombre:</b> I will	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=TIKCLBRAeq0">https://www.youtube.com/watch?v=TIKCLBRAeq0</a>
<b>Artista:</b> CHiCO with HoneyWorks		<b>Artista:</b> Chelsy	
<b>Anime:</b> Ao Haru Ride		<b>Anime:</b> Ao Haru Ride	
<b>Nombre:</b> Sky reach	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=wVFwB_oKP-IQ">https://www.youtube.com/watch?v=wVFwB_oKP-IQ</a>	<b>Nombre:</b> Konna Sekai, Shiritakunakatta	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=iDhY5BM7BIQ">https://www.youtube.com/watch?v=iDhY5BM7BIQ</a>
<b>Artista:</b> Amamiya Sora		<b>Artista:</b> Mike Sawai	
<b>Anime:</b> Akame ga Kill		<b>Anime:</b> Akame ga Kill	
<b>Nombre:</b> Guren no Yumiya	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=BK3X_CkVANc">https://www.youtube.com/watch?v=BK3X_CkVANc</a>	<b>Nombre:</b> Utsukushiki Zankoku Na Sekai	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=kWUCdTngVjk">https://www.youtube.com/watch?v=kWUCdTngVjk</a>
<b>Artista:</b> Linked Horizon		<b>Artista:</b> Yoko Hikasa	
<b>Anime:</b> Shingeki no Kyojin		<b>Anime:</b> Shingeki no Kyojin	

### Progresión armónica más utilizada en el *anime*

La música en el *anime* puede tener diversos formatos instrumentales, desde piezas orquestales hasta canciones de *J-rock* y esto se debe a distintos factores como el lugar que ocupa en la estructura del episodio, la temática del guion, si es música incidental o diegética, entre otros.

Sin embargo, independientemente del género, la progresión armónica más utilizada es la “*ōdō shinkō*” (王道進行), que traduce al inglés “*Royal Road Progression*”

(Progresión del Camino Real). La cual está conformada por la siguiente sucesión de grados tonales:

IV (cuarto grado mayor) - V7 (dominante con séptima menor) – iii (tercer grado menor)- Vi (sexto grado menor).

Esta progresión surge de la influencia del jazz y el rock de la música occidental. Tony Domenech (2021) menciona que el cambio armónico entre IV-V7 al iii-Vi ofrece una variedad emocional que enriquece el discurso narrativo de la música, además, responde a la entonación del idioma japonés, convirtiéndose en un recurso valioso a la hora de componer música para *anime*.

De acuerdo con Leeper (2019), en el modo mayor de esta progresión podemos identificar las siguientes variaciones:

- Reducción de la progresión al omitir el V grado. Se obtiene el siguiente círculo de acordes IV – iii – Vi, los cuales a su vez pueden variar su orden. Además, usualmente se utilizan cadencias para regresar al IV grado como la siguiente II7/IV – V/IV o de manera diatónica (Vi- V7-IV).

- Reducción de la progresión al omitir el iii grado: Da como resultado la siguiente progresión IV - V7 – Vi.

- Tercera de picardía: Otro recurso bastante común es la tercera de picardía, al cambiar el sexto grado menor por el sexto grado mayor.

Por otro lado, en el modo menor se encuentran dos versiones de esta misma progresión, las cuales son: VI–VII–v7–i y iv–v7–III–VI.

Uno de los principales compositores musicales del cine animado japonés, Joe Hisaishi, ha utilizado las distintas variaciones de la *Royal Road Progression* en obras como: “One summer’s day” de la película “El viaje de Chihiro” y “The legend of Ashitaka” de la película “La princesa Mononoke”. Esto lo podemos evidenciar en el siguiente fragmento de una de sus obras, “One summer’s day”.



Ilustración 1. Transcripción de "One summer's day" realizada por Torby Brand. Análisis armónico realizado por Gavin Leeper

Otros ejemplos de obras donde se emplea la *Royal Road Progression* se encuentran en la siguiente tabla.

<b>Obras</b>	<b>Link - YouTube</b>
<b>Nombre:</b> Conect <b>Artista:</b> ClariS <b>Anime:</b> Madoka Magica	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=OrgpX-_bFqM">https://www.youtube.com/watch?v=OrgpX-_bFqM</a>
<b>Nombre:</b> Ignite <b>Artista:</b> Eir Aoi <b>Anime:</b> Sword art online	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=vfYJz6P8Eoo">https://www.youtube.com/watch?v=vfYJz6P8Eoo</a>
<b>Nombre:</b> Hotaru no Hikari <b>Artista:</b> Ikimono gatari <b>Anime:</b> Naruto Shippuden	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=H3aqR_n3sM4">https://www.youtube.com/watch?v=H3aqR_n3sM4</a>
<b>Nombre:</b> That band	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=q-bCp4MxuYU">https://www.youtube.com/watch?v=q-bCp4MxuYU</a>

<b>Artista:</b> Kessoku Band <b>Anime:</b> Bocchi the rock	
<b>Nombre:</b> Life <b>Artista:</b> Yui <b>Anime:</b> Bleach	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=CYbKRePEKOW">https://www.youtube.com/watch?v=CYbKRePEKOW</a>

### **El reflejo de la salud mental en la lírica de la música popular japonesa**

La percepción de la salud mental en Japón está profundamente influenciada por factores históricos y culturales. Tradicionalmente, la sociedad japonesa ha valorado la conformidad y la armonía social, lo que ha llevado a la estigmatización de los problemas de salud mental. Las enfermedades mentales a menudo se consideraban una fuente de vergüenza para la familia, lo que generaba el aislamiento social de la persona que sufría dichos trastornos, y en consecuencia, la falta de búsqueda de ayuda profesional (Kawakami, 2009).

Como expresa Ozawa-de Silva (2008): “La soledad y la falta de sentido en la vida parecen estar estrechamente relacionadas en los comentarios de estos individuos, y ambos se dan como motivos de suicidio. Hay a menudo una sensación de conflicto interno: por un lado, experimentan una intensa soledad cuando están solos, pero por otro lado, desconfían de los demás y no le gusta estar en entornos sociales”. Estos problemas

significativos en la sociedad japonesa son fuente de inspiración para los artistas transformándose en temas recurrentes abordados por la música popular japonesa.

Según los autores Choi, Lee y Lim (2008): "La música como terapia ayuda al individuo a expresar emociones mientras produce un estado de relajación mental y, en consecuencia, puede ser beneficiosa para disminuir los síntomas de depresión y ansiedad, al tiempo que mejora las relaciones interpersonales." Artistas como Yoasobi, Asian Kung-Fu Generation, Kenshi Yonezu, RADWIMPS, buscan visibilizar estas dolencias sociales a la vez que le ofrecen apoyo emocional a sus oyentes, fomentando un sentido de comunidad al compartir experiencias emocionales similares. Esto se ejemplifica en las siguientes dos canciones:

#### Solanin – Asia Kung-fu Generation

重い違いは空の彼方	La gran diferencia está más allá del cielo
さよならだけの人生か	¿La vida es sólo un adiós?
ほんの少しの未来は見たのに	Pude ver un poco del futuro
さよならなんだ	¿Qué es el adiós?
昔住んでた小さな部屋は	La pequeña habitación en la que solía vivir
今は誰かが住んでんだ	Alguien vive ahí ahora
君に言われたひどい言葉も	Incluso las terribles palabras que me dijiste
無駄な気がした毎日も	Cada día se sentía como un desperdicio
あの頃の僕にはもう 戻れないよ	Si hubiera hecho esto entonces, si pudiera volver a ese día
あの時こうしていれば あの日に戻れば	No puedo volver a ser lo que era entonces
たとえばゆるい幸せがだらっと続いたとする	Por ejemplo, digamos que experimentas un periodo pausado de felicidad.
きっと悪い種が芽を出して	Seguramente brotarán malas semillas
もう さよならなんだ	ya es adiós
寒い冬の冷えた缶コーヒー	café enlatado frío en el frío invierno
虹色の長いマフラーと	Una bufanda larga con los colores del arcoiris
小走りで路地裏を抜けて	Da una corta carrera por los callejones traseros
思い出してみる	Trata de recordar
例えばゆるい幸せが	Por ejemplo, felicidad relajada
だらっと続いたとする	Supongamos que continúa durante mucho tiempo
きっと悪い種が目を出して	Estoy seguro de que alguna mala semilla saldrá
もうさよならなんだ	ya es adiós
なんだ	que
さよなら、それもいいさ	Adiós, eso también está bien
どこかで元気でやれよ	Mantente saludable en algún lugar
さよなら、僕もどうにかやる	Adiós, yo también haré lo mejor que pueda
さよなら、そうするよ	Adiós, lo haré.

夜に駆ける (Yoru ni kakeru) – YOASOBI

沈むように溶けてゆくように	Como si nos hundiéramos, como si nos derritiéramos
二人だけの空が広がる夜に	Éramos solo nosotros dos esa noche, bajo el vasto cielo
さよなら」だけだった	Simplemente decir un adiós
その一言で全てがわかった	Con esa única palabra, entendí todo
陽が沈み出した空と君の姿	La figura del Sol descendía en el cielo
フェンス越しに重なっていた	Pasando por detrás de la cerca
初めて会った日から	Desde el primer día en que nos conocimos
僕の心の全てを奪った	Robaste por completo mi corazón
どこか儚い空気を纏う君は	Tú, que estabas envuelta en un aire algo frágil
寂しい目をしてたんだ	Tenías ojos solitarios
いつだってチクタクと	Ese tic-tac constante
鳴る世界で何度だってさ	Era todo lo que escuchaba resonar en el mundo
触れる心ない言葉うるさい	Las palabras ruidosas y apresuradas de tu voz
声に涙がこぼれそうでも	Y las lágrimas que parecían a punto de caer
ありきたりな喜びきつとう二人なら見つけられる	Tal vez los dos descubrimos una felicidad mundana
騒がしい日々に笑えない君に	Tú que no puedes reír en días agitados
思いつく限り眩しい明日を	No dejes de pensar en un mañana radiante
明けない夜に落ちてゆく前に	Con la noche que cae y se abre ante nosotros
僕の手を掴んでほら	Mírame, toma mi mano
忘れてしまいたくて閉じ込めた日々も	Olvida él después y no hables de ello
抱きしめた温もりで溶かすから	Abrázame y siente el calor de esto, nos fundimos
怖くないよいつか日が昇るまで	No habrá miedo hasta que salga el Sol
二人でいよう	Seremos nosotros dos
君にしか見えない	Solo quieres ser percibida
何かを見つめる君が嫌いだ	Pero aun así, no te gusta que te miren
見とれているかのような恋するような	Pareces estar fascinada, pareces estar enamorada
そんな顔が嫌いだ	Es esa expresión la que odio
信じてたいけど信じれないこと	Quiero creer en esto, pero no lo creo
そんなのどうしたってきつと	Porque sé que probablemente esto ocurrió
これからだっていくつもあって	Habrà muchos después aún
その耽美怒って泣いていくの	Esto me hace enojar tanto y llorar
それでもきつといつかはきつと僕らはきつと	Pero tal vez, algún día, probablemente
わかり合えるさ信じてるよ	Creeremos que estaremos juntos
もういやだって疲れたんだって	Estoy cansado, ya no me gusta esto
がむしゃらに差し伸べた僕の手を振り払う君	Rechazas bruscamente tomar mi mano y agitarla
もういやだって疲れたよなんて	Estoy cansado, ya no me gusta esto
本当は僕も痛いんだ	En realidad, también quería decir eso
ああほらまたチクタクと	Oh, mira, el tic-tac de nuevo
鳴る世界で何度だってさ	Era todo lo que escuchaba resonar en el mundo
君のために用意した言葉どれも届かない	Ninguna palabra que preparé para ti te llega
終わりにしたい」だなんてさ	Cuando dije: Quiero acabar con todo
つられて言葉にした時	Tan pronto como expresé esas palabras
君は初めて笑った	Tú reíste por primera vez
騒がしい日々に笑えなくなっていた	No puedo reír en días agitados
僕の目に映る君は綺麗だ	Para mí, eres hermosa
明けない夜にこぼれた涙も	Las lágrimas que cayeron en esa noche interminable
君の笑顔に溶けていく	Se están derritiendo con tu sonrisa
変わらない日々に泣いていた僕を	Lloraba en esos días extraños
君は優しく終わりへと誘う	Amablemente, me invitaste al final
	Como si nos hundiéramos, como si nos derritiéramos

沈むように溶けてゆくように	La densa neblina se disipa
湿った霧が晴れる	En los días que me encerré, tratando de olvidar
忘れてしまいたくて閉じ込めた日々に	Tomo la mano que me ofreciste
差し伸べてくれた君の手を取る	Pasa como una brisa fresca soplando en el cielo
涼しい風が空を泳ぐように今吹き抜けていく	No sueltes mi mano
繋いだ手を離さないでよ	Somos nosotros dos, corriendo hacia la noche <sup>2</sup>
二人今夜に駆け出していく	

## Música en el cine japonés

La música en el cine japonés ha sido una herramienta clave para la construcción de la narrativa y la atmósfera en el cine desde sus inicios. Desde la era del cine mudo hasta las producciones contemporáneas, la música ha acompañado la experiencia cinematográfica. Compositores como Joe Hisaishi y Ryuichi Sakamoto, junto con directores como Akira Kurosawa y Hayao Miyazaki, han colaborado para crear bandas sonoras icónicas que profundizan en las emociones y temáticas presentes en las películas.

Según Alexander Binns, el mundo sonoro distintivo del cine japonés se debe al vínculo tan estrecho con la narración teatral y la música tradicional. Esto permitió el desarrollo de “un repertorio ya comprendido de asociaciones musicales y retóricas que permitieron que emergiera y se desarrollara una estética única. Esta mezcla de adherencia a las prácticas tradicionales y la posterior adopción y adaptación de una gama más amplia de estilos musicales creó un sonido musical-cinematográfico que se convirtió en característicamente japonés.” (Binns, 2017)

En 1897 se realiza la primera proyección de cine en Osaka, el *cinématographe*, de los hermanos Lumière, que mostró escenas de los distritos de moda de Tokio. Desde ese

---

<sup>2</sup> Traducción al español realizada por: Letras.com

entonces se empezaron a producir cortometrajes que reflejaban algunas escenas del *kabuki* (teatro tradicional japonés) o escenas de baile realizadas por las *geishas*, las cuales tenían un atractivo muy fuerte.

Con la llegada del cine mudo a Japón, debido al analfabetismo de la población, se creó una fuerte necesidad de la presencia de un narrador durante las proyecciones de los metrajes, naciendo así la profesión de *katsuben* (活弁) o *benshi* (弁士). Como expresa Donald Richie en su libro *A Hundred years of Japanese Film* (2005), “Eran los *benshi* quienes creaban la narrativa que el público debía seguir”, además llenaban el tiempo con explicaciones extensas y realizaban conclusiones, a menudo moralizantes, sobre el filme.

En la década de 1930, cuando se añade la banda sonora, la música comenzó a desempeñar un papel más estructurado en las películas, incorporando tanto influencias occidentales (sobre todo del *jazz*) como elementos de la música tradicional japonesa. Figuras como Seiichi Suzuki se encargaron de componer las primeras bandas sonoras específicamente para el cine, sentando las bases para el uso de la música como una herramienta narrativa en Japón.

David Desser, en su obra *Eros Plus Massacre: An Introduction to the Japanese New Wave Cinema* (1988), señala que “la posguerra trajo consigo una mayor hibridación cultural en Japón.” Tras perder la segunda guerra mundial y la ocupación del país, se generó cierta incertidumbre cultural acerca de la identidad “japonesa”. Esto impactó de manera significativa en las distintas corrientes de arte, incluyendo la música.

En las décadas siguientes, compositores como Toru Takemitsu revolucionaron la música cinematográfica japonesa al agregar elementos de música contemporánea y experimental. Takemitsu, que colaboró con directores como Hiroshi Teshigahara y Masaki

Kobayashi, fue pionero en la utilización de técnicas *avant-garde*<sup>3</sup>, fusionando sonidos tradicionales con innovaciones electrónicas y modernas. Su trabajo en películas como *Ran* (1985) fue clave para establecer la música cinematográfica japonesa como una forma de arte respetada internacionalmente. Según Peter Burt, Takemitsu logró fusionar lo mejor de las tradiciones japonesas y occidentales, creando una música que es a la vez universal y profundamente personal.

A finales del siglo XX, compositores como Joe Hisaishi y Ryuichi Sakamoto llevaron la música de cine japonés a nuevas alturas. Helen McCarthy menciona que: "la música de Hisaishi es tan integral a las películas de Miyazaki como los propios personajes, ofreciendo una dimensión emocional que enriquece profundamente la narrativa visual". Por su parte, Ryuichi Sakamoto, que ganó un Oscar por su trabajo en *El Último Emperador* (1987), exploró la fusión entre música occidental y oriental, contribuyendo a la globalización del cine japonés.

La música en el cine japonés a menudo se utiliza para enfatizar temas específicos dentro de la narrativa. En *Ghost in the Shell* (1995), la banda sonora compuesta por Kenji Kawai utiliza una combinación de cantos budistas y música electrónica para crear una atmósfera que refleja las tensiones entre la tecnología y la humanidad, un tema central en la película.

En contraparte tenemos a compositores como Yoshihisa Hirano (conocido por series como *Death Note* y *Hunter x Hunter*) combinan elementos de impresionismo, música atonal, polirritmia y *clusters* tonales para generar texturas únicas que distan de la

---

<sup>3</sup> En las artes y literatura el término *avant-garde* hace referencia a un género u obra de arte experimental, y al artista que lo creó, que suele ser estéticamente innovador, además de ser ideológicamente inaceptable para el pensamiento social de la época.

fórmula occidental clásica. Otro ejemplo es Yuki Kajiura que implementa un estilo *neo-medieval* en bandas sonoras como *Noir*, *Fate/Zero* y *Demon Slayer*, combinando canto gregoriano, coros vocales en “Kajiurago”, percusiones electrónicas y ritmos inspirados en música global.

En entrevistas, Yuki Kajiura describe un método de trabajo que parte de guiones, storyboards y referencias visuales antes de componer música, lo que le permite adaptar ritmo, armonía y timbre al contenido emocional y narrativo. (RocketBaby)

Paralelamente, Evan Call, compositor de *Violet Evergarden*, menciona que al componer para anime, se trabaja con libertad creativa, en lugar de ejercer adaptación estricta al video, lo que fomenta piezas musicales con vida propia.

## **Desarrollo de sintetizadores vocales en Japón**

La evolución de los sintetizadores vocales japoneses constituye el fundamento del progreso de la tecnología de audio y música digital. El 15 de enero de 2004, Yamaha Corporation lanza al mercado el primer sintetizador de voz llamado *Vocaloid*. Este sistema recolecta grabaciones de voz humana, ya sea de cantantes o actores de doblaje, y las transforma en fonemas que los usuarios tienen la capacidad de manipular para generar melodías de canciones.

Para el proceso de síntesis de voz, se comienza con las grabaciones de voces masculinas y femeninas cantando frases sin sentido específicamente construidas para abordar las todas las posibles transiciones entre sílaba y sílaba. Posteriormente, las frases

grabadas se convierten al dominio de frecuencia <sup>4</sup> utilizando *Fast Fourier Transform* <sup>5</sup> y se dividen en transiciones fonéticas independientes. Finalmente, esos elementos se almacenan en una base de datos fonética. Los elementos expresivos, como el vibrato, la inflexión de tono y el ataque, también se extraen y se almacenan en una base de datos independiente (Wilkinson, 2003).

Esta tecnología representa un avance significativo en la producción musical, pues permite a los compositores crear canciones y plasmarlas sin la necesidad de tener un intérprete humano.

Uno de los éxitos más sobresalientes de esta tecnología, sintetizadores vocales, es la invención de Hatsune Miku, una cantante virtual que hizo su debut en 2007 dentro del programa Vocaloid 2. Hatsune Miku se ha convertido en una de las *idols* virtuales más representativas de esta tecnología a nivel global. Además ha realizado conciertos en vivo a través de proyecciones holográficas, como por ejemplo su participación en el Festival de Música y Artes de Coachella Valley del 2024.

El desarrollo de *Vocaloid* dio origen a la escena "*Vocalo P*", una comunidad de productores musicales que utilizan las voces de personajes como Miku para expresar una amplia gama de emociones y temas. Artistas como Ryo (*Supercell*), KZ (*Livetune*) y Hachi (Kenshi Yonezu), quienes comenzaron sus carreras produciendo música para Vocaloid, han ganado reconocimiento internacional, y algunos incluso han hecho la transición a la música convencional. El éxito de canciones como "*World is Mine*" de Ryo y "*Tell Your World*" de KZ ayudó a legitimar el uso de Vocaloid en la industria musical y

---

<sup>4</sup> *Frequency domain* o dominio de frecuencia es un término utilizado en el procesamiento de señales para describir cómo están presentes las diferentes frecuencias en una forma de onda o señal.

<sup>5</sup> Algoritmo eficiente que permite calcular la transformada de Fourier discreta (DFT) y su inversa. Utilizado para tratamiento digital de señales y el filtrado digital.

mostró que la tecnología podría emplearse para crear música significativa y emocional.  
(Tomonori, 2021)

Los *idols* virtuales de *Vocaloid* han inspirado no solo a músicos, sino también a ilustradores, animadores, y coreógrafos, creando un ciclo de creatividad colaborativa. Gracias a políticas de derechos de uso flexible, Crypton Future Media<sup>6</sup> ha facilitado que los fans puedan crear obras derivadas, fortaleciendo aún más la conexión emocional y cultural con estos personajes.

El fenómeno de los sintetizadores vocales se mantiene y evoluciona a través del tiempo, gracias a la combinación de nuevas tecnologías como la implementación de inteligencia artificial (IA), además de la innovación cultural, sugiriendo que los sintetizadores vocales seguirán siendo una fuerza influyente en el futuro de la música digital y la cultura global.

---

<sup>6</sup> Compañía multimedia japonesa encargada de la venta y distribución de generadores de audio, librerías de sonido, CD,DVD y los bancos de voz para el software *Vocaloid*.

## Marco Metodológico

Para llevar a cabo este proyecto se realizaron diferentes etapas. Primero, la etapa de investigación y selección del recurso visual a musicalizar. Segundo, la etapa de composición y arreglos. Tercero, la etapa de producción y grabación, para finalmente concluir con la etapa de post-producción, mezcla.

### Proceso de Selección del recurso visual a musicalizar

Para la musicalización del proyecto, se evaluaron tres capítulos de diferentes series de anime con el fin de identificar la opción más adecuada en términos narrativos y musicales. Las opciones consideradas fueron:

- 1) Capítulo 1 de la serie “Shingeki no Kyojin” (Titan de ataque).

En este episodio, la cinemática del *opening* es acorde a el género musical del rock japonés y emociones como el optimismo, la esperanza y el heroísmo. Posteriormente nos inmerse en la vida del personaje principal y luego nos presenta un primer conflicto detonará el sentido de toda la serie. Esto permite un desarrollo a cabalidad del segundo momento del fonograma el cual busca reflejar “el camino del héroe”. Finalmente, el *ending* cumple con las emociones de tristeza y melancolía.

- 2) Capítulo 13 de la serie “Kaguya-sama wa Kokurasetai: Ultra Romantic” (Kaguya-sama quiere que se le declaren). Este capítulo cuenta con un *opening* alegre y vibrante, además presenta la trama general con *voz en off*, luego tenemos el conflicto emocional de los 2 protagonistas de la serie con una resolución. El *ending* refleja visualmente la lucha interna del protagonista masculino y concuerda con las emociones que se buscan representar musicalmente.

3) Capítulo 11 de la serie “*Mahou Shoujo Madoka Mágica*” (Madoka la chica mágica). Aunque su diseño de personajes sea “tierno” la trama por el contrario es oscura. Este capítulo presenta un flujo de narración en el que la protagonista enfrenta varios puntos de quiebre los cuales permiten un desarrollo musical a través de la exploración de distintas emociones. Además tanto el *opening* como el *ending* cumplen con los arquetipos deseados.

Tras analizar las características de cada capítulo, escogí musicalizar el capítulo 13 de la serie “*Kaguya-sama wa Kokurasetai: Ultra Romantic*” (Kaguya-sama quiere que se le declaren: Ultra romántico)

Este capítulo tiene la estructura audiovisual que se desea, es decir, inicia con el *opening*, luego se presenta el desarrollo de la trama y finaliza con el *ending*.

Además, este capítulo introduce al espectador con una *voz en off* presentando en seguida el problema de la trama, que posteriormente se desarrollan distintos conflictos y resoluciones entre los personajes, lo cual permite una exploración musical más variada y da la posibilidad de tener secciones musicalizadas más extensas.

Otro punto importante es que la producción visual al girar constantemente sobre cómo se sienten los personajes principales y sus pensamientos, propicia cierta libertad sobre cómo reflejar e interpretar dichas emociones a través de la música.

## Proceso de composición musical del *Opening* y *Ending*

Para establecer una base estilística sólida, se llevó a cabo una escucha analítica de diversas obras representativas del género, como *That Band* de Kessoku Band, *The Rumbling* de SiM para el desarrollo del *opening*, *Utsukushiki Zankoku Na Sekai* de Yoko Hikasa y *Konna Sekai Shiritaku Nakatta* de Miku Sawai para la creación del *ending*. Posteriormente, investigué y analicé los círculos armónicos y sus variaciones más comunes, que aportan ese color característico a la música popular japonesa, estableciendo la estructura armónica de ambos temas y considerando las intenciones de cada sección.

En *Running 4 Love* (*opening*), el proceso inició con una lluvia de ideas melódicas dentro de la *Royal Road Progression* que sería utilizada como introducción del tema. Debían ser ideas melódicas que fueran enérgicas y evocaran emociones tales como: Alegría, euforia, pasión y poder, seleccionando una de estas melodías como *lead* principal para la introducción.

A partir de allí, se construyó la base rítmica-armónica de la obra para, finalmente, crear la melodía de la voz. Inicialmente, la base armónica pasó por varios cambios en cuanto a los diferentes riffs que se podían lograr en las guitarras eléctricas. Mantener la sonoridad característica además de reflejar mi identidad artística, fue uno de los principales retos. Otro desafío relevante fue el idioma para la letra de la obra, la cual refleja el deseo y las ansias de los protagonistas por amar a esa persona especial a pesar del miedo que les generó exponer su corazón al otro, ya que durante la serie ninguno de los dos personajes es capaz de expresar a través de palabras claras y directas todas estas emociones que sienten, pero se logra desarrollar a través de la letra de *Running 4 Love*.

El formato instrumental de esta obra consta de: Batería, bajo eléctrico, guitarra eléctrica, sintetizador, voz principal y coros.

En cuanto a “*Ai no Sensou*” (*ending*), la composición partió de la estructura armónica conocida como *Royal Road Progression*, sobre la cual se construyó la melodía principal. Esta obra funciona como contrapeso emocional del *opening*, evocando sentimientos de nostalgia, melancolía y resiliencia frente a un amor complejo. Representa la historia de un vínculo que persiste a pesar de la distancia física y emocional entre los personajes principales, la cual va disminuyendo progresivamente a lo largo de la narrativa, reforzando estos sentimientos a través de la lírica.

Esta evolución se refleja tanto en el discurso visual como en la composición musical, culminando en un cierre con una tercera de picardía en el coro final, como variación estilística de la *Royal Road Progression*.

El formato instrumental de “*Ai no Sensou*” consta de: batería, bajo eléctrico, *baby bass*, guitarra eléctrica, piano, cuarteto de cuerdas y voz principal.

Dada la relevancia cultural de los sintetizadores vocales en la industria musical japonesa, ambos temas fueron interpretados por *idols* virtuales, *Steel* y *Tarara*, a través de la herramienta *ACE Studio*. Esta decisión no solo respeta la estética sonora del anime, sino que también enriquece la propuesta del proyecto.

## **Proceso de composición musical de la banda sonora**

En cuanto a la composición de la banda sonora, comúnmente conocida por sus siglas en inglés OST (*Original Soundtrack*), el proceso inició estableciendo los momentos clave del episodio que requerían acompañamiento musical. Después de definir la duración



Posteriormente, se fueron realizando distintas variaciones a la melodía base, variando entre la métrica de 4/4 y 6/8 como respuesta a la intención melódica de algunas secciones.

Más adelante en el metraje, se acompaña una situación de resolución de la angustia expresada anteriormente por la protagonista, con una variación del tema modulada a una tonalidad mayor, en este caso Mi mayor.



### **Arreglos instrumentales de la banda sonora**

Para abordar los arreglos de la banda sonora, se clasificaron los instrumentos musicales utilizados en cuatro grupos: Melodía, armonía, ritmo y textura.

En primer lugar, se escogieron los instrumentos que llevarían la melodía principal. Estos fueron los siguientes: Primeros violines, flautas, celesta y oboes.

En segundo lugar, se determinaron los instrumentos que llevarían el grueso de la armonía y dictarían las bases rítmicas de los temas. Para estas funciones se escogieron los contrabajos, los violoncellos, las violas, el arpa y el piano.

En tercer lugar, los instrumentos que aportarían al enriquecimiento sonoro de los temas en cuanto a textura y timbres son: Segundos violines, trompetas, cornos franceses y los fagots.

Instrumentación del OST Ultra Romantic Momento III

The image displays a musical score for the OST 'Ultra Romantic Momento III'. The score is arranged in a system with ten staves, each labeled with an instrument: Fl. (Flute), Ob. (Oboe), Cl. in Bb (Clarinet in B-flat), Bsn. (Bassoon), t. in Bb (Trumpet in B-flat), Vlns. 1 (Violin 1), Vlns. 2 (Violin 2), Vlas. (Viola), Vcs. (Violoncello), and Cbs. (Contrabass). The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 4/4. The score is divided into measures by vertical bar lines. Dynamics markings include *p* (piano) and *mp* (mezzo-piano). The Flute part features a melodic line with grace notes and a crescendo. The Clarinet and Bassoon parts play a rhythmic accompaniment. The Violin 1 part has a melodic line with a crescendo. The Violin 2 part plays a rhythmic accompaniment. The Viola part plays a melodic line. The Violoncello and Contrabass parts play a rhythmic accompaniment. The Oboe part is mostly silent. The Trumpet part is mostly silent.

## Instrumentación OST Shinomiya x Love

The image displays a musical score for the OST 'Shinomiya x Love'. The score is arranged in a system with six staves, each labeled with an instrument: Fl. (Flute), Tpt. in Bb (Trumpet in B-flat), Vlins. 1 (Violin 1), Vlins. 2 (Violin 2), Vlas. (Viola), Vcs. (Violoncello), and Obs. (Contrabass). The key signature is three sharps (F#, C#, G#) and the time signature is 2/4. The tempo is marked as ♩ = 80. The score shows a melodic line primarily carried by the Flute and Violin 1, with dynamic markings such as *mp* (mezzo-piano) and *p* (piano). The Violin 2 and Viola parts provide harmonic support with various dynamics. The Violoncello and Contrabass parts provide a steady bass line, with the Contrabass marked *mp*. The score is presented in a clean, professional layout with clear notation and dynamic markings.

A partir de las situaciones mostradas en el metraje se escogieron diferentes instrumentos para llevar la melodía dependiendo de las distintas emociones que se querían expresar durante la trama.

Sobre esta melodía se escogieron diferentes acompañamientos. Unos más estáticos en momentos en los que la música no requería mucho movimiento y otros más dinámicos como acompañamientos contrapuntísticos para generar contraste y resaltar la emoción de algunas escenas.

Otro aspecto significativo a tener en cuenta durante los arreglos instrumentales fue el uso de los silencios, los *ritardandos*, *accelerandos* y las dinámicas de expresión.

### Creación del fonograma

Se inicio por escoger a los instrumentistas que iban a ser parte del proyecto de “Running 4 Love” y “Ai no sensou”. Estos fueron:

Batería: David Maya

Bajo y Baby bass: Sebastián Aljure

Guitarras Eléctricas: Esteban Clavijo y Sebastián Aljure

Piano y sintetizador: Andrés Felipe Lemos

La grabación de la batería se realizó en los estudios de la Universidad Icesi en dos sesiones.





Para esta grabación se utilizaron los siguientes micrófonos:

Kick: Neumann U47 y Shure Beta 52A.

Snare Top: Shure Sm57.

Snare bottom: Shure Beta 57A.

Toms de aire: Sennheiser MD421.

Tom de piso: AKG D112.

Platillos: Shure SM81.

Overheads: Neumann U87.

En cuanto a la grabación del bajo se realizó en diferentes instancias. El bajo eléctrico para la canción Running 4 Love se grabó en el estudio A de la Universidad Icesi a través del amplificador *Ampeg Heritage* HSVT-CL y la cabina HSVT-410HLF, utilizando un micrófono Electrovoice RE20 y un Neumann U47. Adicionalmente se capturo la señal limpia del bajo a través de una caja directa Radial ProDI y la señal distorsionada a través de un Darkglass Electronics Alpha Omega.



Para la canción Ai no sensou se grabó el Baby bass y el bajo eléctrico a través de una interfaz Universal Audio Apollo x4, también se utilizaron los plugins: Ampeg SVT-VR Classic Bass Amp para el Baby bass, y el Neural DSP Parallax para el bajo eléctrico.

La grabación de guitarras eléctricas se realizaron en el estudio B de la Universidad Icesi. Se utilizó una guitarra Fender Stratocaster y una Ibanez RGA42FM. Estas guitarras se amplificaron a través del amplificador Marshall JCM 900 y la cabina Marshall 1960 Lead con los siguientes micrófonos: Electrovoice RE20, Royer R121 y Audio Technica AE3000 . Además se utilizaron plugins como: Neural DSP Archetype Gojira y Archetype Petrucci.





Los pianos y sintetizadores fueron grabados por Andrés Felipe Lemos desde su Home Studio utilizando el DAW de Protools.

Para el OST se exportaron los archivos MIDI escritos en MuseScore 4 a Protools. Se procesaron utilizando el banco de sonidos BBC Symphony Orchestra y LABS Choir.

## **Mezcla y masterización**

El proceso de mezcla y masterización fue asignado a Matías Carvajal.

Se limpiaron los audios utilizando iZotope RX para eliminar ruidos no deseados en guitarras. Se limpiaron los silencios en todas las pistas para evitar acumulaciones de ruido y posteriormente se editaron algunas regiones de los audios para quitar elementos innecesarios.

Para el procesamiento por pista individual se utilizaron ecualizaciones correctivas y creativas según los requerimientos específicos y se aplicaron compresiones individuales para controlar dinámicas según la naturaleza de cada instrumento o voz.

Se crearon buses por familia de instrumentos, aplicándole a cada uno preamplificación, ecualización, compresión y finalmente saturación para cohesión armónica.

Se aplicaron efectos como reverberaciones y *delays* en algunas de las pistas.

Finalmente al mix bus se le aplico una ecualización global, una compresión general, procesos de saturación para calidez y carácter analógico, conversión AD/DA, expansión estéreo.

Para el proceso de masterización, se utilizó un proceso de compresión fina para controlar la macro dinámica. Posteriormente, se utilizó una ecualización de última etapa para un balance tonal completo y saturación adicional para cohesión final.

Se utilizó conversión AD/DA para añadir color y realismo analógico, procesos de expansión estéreo para una mezcla más amplia, procesamiento para mejorar dinámica y balance tonal adaptativo, filtros *Hi pass* y *Low Pass* para limpiar frecuencias innecesarias.

Se utilizó *clipping* controlado para elevar el nivel percibido sin distorsión excesiva y un emulador de cinta para calidez.

Finalmente un limitador general para asegurar el volumen final sin sobrepicos y un limitador multibanda para control preciso de dinámicas en distintos rangos de frecuencia.

### **Sincronización del fonograma y metraje**

Se importaron los audios de los distintos fonogramas y el video del capítulo número 13 del anime “Kaguya-sama wa Kokurasetai: Ultra Romantic” (Kaguya-sama quiere que se le declaren) a una sesión de Protools, para sincronizar cada una de las intervenciones musicales compuestas con el video.

Cabe aclarar que el video tuvo que pasar por un proceso de edición para separar los diálogos de la banda sonora musical original. A pesar de utilizar distintas herramientas para esta edición, algunos de los diálogos no pudieron ser separados de la banda sonora musical por lo cual se optó por omitirlos.

## Conclusiones

Después de investigar acerca de las características de las bandas sonoras musicales, la música popular japonesa y aplicar estos conocimientos en los fonogramas del presente proyecto se puede concluir que:

La música juega un papel fundamental en la narrativa del anime, estructurándose en tres momentos principales: el *opening* (apertura), la música incidental o diegética dentro del episodio, y el *ending* (cierre). Cada uno cumple funciones emocionales específicas que refuerzan el discurso audiovisual y conectan con el espectador.

El presente proyecto logró cumplir con los objetivos planteados en la introducción. Se compuso tres obras musicales originales inspiradas en un capítulo específico de un anime, procurando mantener coherencia estilística, emocional y narrativa con el material visual seleccionado.

A lo largo del proceso creativo y analítico, fue fundamental considerar el uso de *leitmotifs* como herramientas para establecer vínculos emocionales recurrentes entre los personajes y las situaciones narrativas. En este proyecto, el *leitmotiv* de la protagonista Kaguya representa no solo su estado emocional sino también la evolución de su relación con el coprotagonista. Asimismo, se exploraron referencias culturales propias del anime y de la música popular japonesa, lo que permitió construir una propuesta sonora que cumple con el género sin perder mi estilo personal como compositora.

Desde una perspectiva crítica, uno de los principales aciertos fue la incorporación de clichés estilísticos del *J-Rock* y el uso de recursos armónicos como la *Royal Road Progression*. También resultó efectivo incorporar con sintetizadores vocales en los temas

de apertura y cierre, los cuales aportaron una textura propia del anime moderno y la cultura pop japonesa. No obstante, el proceso también presentó desafíos importantes como por ejemplo, la sincronización entre los fonogramas y el video, que resultó complejo debido a la falta de herramientas profesionales específicas y a la dificultad técnica para extraer con precisión el audio original del capítulo. Esta limitación exigió soluciones creativas pero también generó imprecisiones puntuales en el montaje final. Además, algunas secciones de la música incidental compuesta provocaron una atmósfera distinta, en ocasiones con más movimiento o dramatismo, contrastando con la banda sonora original del anime, lo que llevó a replantear ciertos enfoques pero a la vez atreverse a ser un poco disruptiva.

Desde el rol de compositora, el mayor reto fue abordar la creación de obras completamente distintas tanto en su función como en su tratamiento estético. Se trabajó desde métodos de composición diversos, dependiendo de si se trataba de música incidental o canciones. Cada pieza exigió un método propio de construcción: algunas desde lo armónico y otras desde lo tímbrico o rítmico. Además, se utilizaron formatos instrumentales muy distintos entre sí, que fueron desde una orquesta sinfónica digital hasta un ensamble instrumental de *j-rock* con sintetizadores vocales como cantantes principales. Este ejercicio conllevó aprender a tomar decisiones conscientes sobre identidad sonora, funcionalidad, y aprender a usar herramientas digitales nuevas, lo que representó un proceso de aprendizaje profesional significativo.

Finalmente, este proyecto busca abrir nuevas posibilidades para el desarrollo musical en producciones audiovisuales, especialmente en los géneros de animación. Asimismo, invita a explorar y adaptar recursos estilísticos de otras culturas con el fin de

diversificar y enriquecer el repertorio musical empleado en los medios audiovisuales contemporáneo.

## Bibliografía

- Radigales, J. (2008). *La música en el cine*. Barcelona: UOC.
- López, A. H. (2012). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*.
- Morales, D. P. (2012). *Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku*. Bogotá
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding manga and anime*. Libraries Unlimited, Westport, Conn.
- Zagzoug, M. (2001). Obtenido de Wayback machine:  
<https://web.archive.org/web/20130519110530/http://novaonline.nvcc.edu/eli/evans/his135/Events/Anime62/Anime62.html>
- Domenech, T. (2021). *JPop - Armonía en el Pop Japonés*. Obtenido de  
<https://www.youtube.com/watch?v=tKaUCDHBjPM&t=1377s>
- Leeper, G. (19 de Enero de 2019). *[Sakamoto, Hisaishi, et. al.] - Common Japanese Chord Progressions*. Obtenido de  
<https://www.youtube.com/watch?v=yKV58VVGv9k&t=341s>
- Clements, J., & McCarthy, H. (2006). *he Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. Berkeley: CA: Stone Bridge Press.
- Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York.
- McCarthy, H. (1999). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press .
- Ito, M., Okabe, D., & Tsuji, I. (2012). *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. Yale University Press.
- Kawakami, N. (2009). *Epidemiology of mental disorders and suicide in Japan*. Mental Health and Prevention.
- Choi, A.-N., Lee, M. S., & Lim, H.-J. (2008). *Effects of group music intervention on depression, anxiety, and relationships in psychiatric patients: a pilot study*. Obtenido de PubMed: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/18564958/>
- Ozawa-de Silva, C. (2008). *Too Lonely to Die Alone: Internet Suicide Pacts and Existential Suffering in Japan*. Springer Science+Business Media.
- Binns, A. (2017). 'Sounding' Japanese Traditions of Music in Japanese Cinema. En R. S. Miguel Mera, *The Routledge Companion to Screen Music and Sound*. New York: Routledge.
- Richie, D. (2005). *A Hundred Years of Japanese Film* . Kodansha International.
- Desser, D. (1988). *Eros plus massacre : an introduction to the Japanese new wave cinema*. Bloomington : Indiana University Press.
- Burt, P. (2001). *The Music of Toru Takemitsu*. Cambridge University Press.
- McCarthy, H. (1999). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Stone Bridge Press .
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Wilkinson, S. (1 de agosto de 2003). *Humanoid or Vocaloid*. Obtenido de  
[https://web.archive.org/web/20040710064751/http://emusician.com/mag/emusic\\_humanoid\\_vocaloid/index.html](https://web.archive.org/web/20040710064751/http://emusician.com/mag/emusic_humanoid_vocaloid/index.html)

- Tomonori, S. (28 de Abril de 2021). *Hatsune Miku: Digital Face of a Twenty-First Century Music Revolution*. Obtenido de Nippon: <https://www.nippon.com/en/japan-topics/g01038/>
- Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
- López, A. L. (2021). *Anime Complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa*. Colección Aldea Global.
- Jareto, J.-r. (4 de 11 de 2024). *The Evolution of Music in Anime: From Classic Themes to Modern Masterpieces*. Obtenido de The nerds list: [https://www.thenerdslist.com/2024/11/the-evolution-of-music-in-anime-from.html?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.thenerdslist.com/2024/11/the-evolution-of-music-in-anime-from.html?utm_source=chatgpt.com)
- Nishikawa, R. (30 de 06 de 2017). *A short history of anime music*. Obtenido de Time out: [https://www.timeout.com/tokyo/music/a-short-history-of-anime-music?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.timeout.com/tokyo/music/a-short-history-of-anime-music?utm_source=chatgpt.com)
- RocketBaby. (s.f.). *Canta per me*. Obtenido de <https://canta-per-me.net/yuki-kajiura/interviews/rocketbaby-english/>