

Soundscapes narrativos en el cine: tres bandas sonoras de Tōru Takemitsu (1962-1966)

Andrés Duarte Loza
Universidad Nacional de La Plata
dualoz@gmail.com

Resumen: El presente trabajo propone un modelo de análisis musical-sonoro de bandas sonoras de cine del compositor japonés Tōru Takemitsu en tres colaboraciones junto al director Hiroshi Teshigahara y el novelista, dramaturgo y guionista Kōbō Abe: *La trampa* (1962), *La mujer de la arena* (1964) y *El rostro ajeno* (1966). Takemitsu se presenta en estas realizaciones como un precursor de la composición de *soundscape narrativo* (paisajes sonoros narrativos) aplicado al campo del cine. Su pensamiento musical y estético para la composición de música de cine posee una gran afinidad con el concepto de *soundscape* (*paisaje sonoro*) y *la filosofía musical* del compositor canadiense Raymond Murray Schafer. En gran medida, debido a su interés común por John Cage. El enfoque metodológico, combina categorías de análisis del entorno acústico provenientes de los estudios sobre *soundscape*, categorías del campo de los estudios en música y sonido de cine, nociones estéticas de la música y las artes tradicionales japonesas y también categorías conceptuales creadas por el propio Takemitsu. Se analizó especialmente, la función narrativa de la banda sonora en relación con los distintos planos narrativos propuestos por el guión cinematográfico.

Palabras clave: Soundscape, Narrativa, Takemitsu, Cine, Música.

Narrative soundscapes in cinema: three soundtracks by Tōru Takemitsu (1962-1966)

Abstract: The present work proposes a model of music and sound analysis of film soundtracks by the Japanese composer Tōru Takemitsu in three collaborations with the director Hiroshi Teshigahara and the novelist, playwright and screenwriter Kōbō Abe: *Pitfall* (1962), *Woman in the dunes* (1964) and *The face of another* (1966). Takemitsu could be seen in these productions as a precursor of the *narrative soundscape composition* applied to the field of cinema, since his musical and aesthetic thoughts on music composition for cinema had a great affinity with Canadian composer Raymond Murray Schafer's concept of *soundscape* and his music philosophy. Mainly, due to their common interest in John Cage. The methodological approach combines acoustic environment categories of analysis provided by the field of soundscapes studies, other categories from the field of film music and sound studies, also categories that belongs to the traditional Japanese arts and music, and, in addition, categories developed by Takemitsu himself. We specially analyzed the narrative function of the soundtrack in relation to the different narrative levels proposed by the screenplay.

Keywords: Soundscape, Narrative, Takemitsu, Film, Music.

Introducción

Uno de los legados más importantes del cineasta y teórico ruso Lev Kuleshov fueron sus experiencias con el montaje cinematográfico, realizadas a partir de 1917, con las que desarrolló el concepto de *paisaje artificial* o *geografía creativa*. Estos términos se referían al efecto –obtenido a través de la técnica del montaje– que posibilitó que tomas realizadas en lugares distantes geográficamente, y en tiempos no coincidentes, pudieran ser montadas de manera tal que fueran percibidas –por el espectador– como la continuidad de una misma unidad espacio-temporal en el que transcurría la acción. Creando, de esa manera, un espacio ficcional, inexistente en la realidad física (KULESHOV, 1974 [1929], p. 52). Esta concepción, basada en la elipsis narrativa por medio del montaje, en un principio, estaba enfocada a la dimensión visual del film. Con el surgimiento del sonido de película óptica, el concepto pudo ser extendido a la dimensión sonora, posibilitando el desarrollo del montaje sonoro. Por ese motivo, el origen de la música electroacústica está íntimamente relacionado con el surgimiento de la tecnología de grabación en soporte filmico para la banda sonora de cine. Con el perfeccionamiento y difusión de esta nueva técnica para la grabación, edición y reproducción de sonido, posibilitó que –en el contexto del cine– se produjeran las primeras experiencias pioneras de lo que *a posteriori* se conocería como música concreta (*musique concrète*).

El concepto de montaje, que hasta ese entonces había permanecido asociado únicamente a la manipulación de imágenes le aportó a la dimensión sonora todos los recursos conocidos –hasta el momento– para la manipulación del espacio-tiempo filmico. La verosimilitud espacio-temporal del universo sonoro-musical pudo comenzar a ser construida de modo semejante al de la imagen. Es decir, que aquellos sonidos que no fueron grabados en una misma locación y que fueron producidos por distintas fuentes sonoras, en espacios y momentos distantes podían componer, gracias al montaje, una secuencia coherente, continua y verosímil que produjeran la impresión –en el espectador– de tener una misma procedencia espacio-temporal. La idea primigenia de Kuleshov de *paisaje artificial* (visual), a partir de ese momento podría haber sido denominada como *paisaje artificial audiovisual*, o a *paisaje artificial sonoro*.

El primer trabajo de montaje sonoro que utilizó la tecnología del sonido de película óptica, mediante el dispositivo llamado Tri-Ergon, es atribuido al cineasta alemán Walter Ruttmann. La pieza *Wochenende* (fin de semana, estrenada en 1930) que fue concebida por su autor como una obra de “arte sonoro fotográfico” (RUTTMANN, 1994 [1929], p. 25), podría haber recibido, siguiendo con la idea de Kuleshov, la denominación de *paisaje artificial sonoro-narrativo*. Ruttmann, se propuso contar una breve historia, con espíritu documental, sólo utilizando sonidos. Para tal fin, aplicó la técnica de yuxtaposición, con la que se realizaba el montaje de imágenes, para componer su secuencia. La pieza representa un viaje de fin de semana construida mediante el uso de elipsis narrativas sonoras, de tal manera que cuarenta y ocho horas, de tiempo diegético o tiempo de la historia, son narradas en once minutos y diez segundos que dura su reproducción. El espectador puede seguir el recorrido espacio-temporal de manera lineal de principio a fin. *Wochenende*, se anticipó por casi dos décadas a la *música concreta* de Pierre Schaeffer. Su frase, escrita en un manifiesto previo al estreno de *Wochenende*: “Alles Hörbare der ganzen Welt wird Material” (todo lo audible del mundo entero se convierte en material) (RUTTMANN, 1994 [1929], p. 25), es también una idea precursora de lo que años más tarde constituiría una de los pensamientos centrales de John Cage, Tōru Takemitsu y Raymond Murray Schafer como analizaremos a continuación (ver apartado 2).

Wochenende fue primigenio antecedente –de la tradición mimética– de la música electroacústica, entre las que mencionaremos dos de las más destacadas. En primer lugar, la obra temprana del compositor francés Luque Ferrari. Se trata de aquellas *músicas anecdóticas* en que las grabaciones eran dejadas substancialmente sin procesar para “contar historias” como expresó Ferrari:

Pensé que tenía que ser posible retener absolutamente la cualidad estructural de la vieja música concreta sin tirar el contenido de realidad del material que tenía originalmente. Tenía que ser posible hacer música para juntar y relacionar los fragmentos de la realidad para contar historias. (EMERSON, 1986, p. 43)

Y, en segundo lugar, la composición de *soundscapes* (paisajes sonoros) del canadiense Raymond Murray Schafer.

1. *Soundscape narrativo (narrative soundscape)*

El concepto de *soundscape composition* (composición de paisaje sonoro) desarrollado por los miembros de World Soundscape Project (WSP) en la Simon Fraser University durante la década de 1970, es definido como una forma de música electroacústica: “caracterizada por la presencia de sonidos ambientes y contextos reconocibles, con el propósito de invocar las asociaciones del oyente, memorias, y la imaginación relacionada al *soundscape*” (TRUAX, 1996, p. 54-55). La interpelación del oyente que supone esta definición otorga algunas prerrogativas a la interpretación y a la construcción de sentido subjetivo.

En el año 2017, la compositora estadounidense Yvette Janine Jackson presentó como parte de la disertación de su tesis doctoral el concepto de *narrative soundscape composition* (composición de paisaje sonoro narrativo) basado en los principios del WSP como una forma de establecer un vínculo entre la composición de *soundscape*s con prácticas existentes de música electroacústica programática. Jackson sintetizó conceptos de: Barry Truax; la música anecdótica y hörspiele de Luc Ferrari; los radio dramas de John Cage; las composiciones de textos sonoros y hörspeler de Åke Hodell; el arte sonoro de Trevor Wishart; y la música concreta melodramática de Michel Chion. Jackson sintetizó conceptos de Truax, Ferrari, el radio drama y sus propios objetivos en los siguientes principios, en los que basa sus composiciones:

Moverse libremente a lo largo del espectro entre material de origen abstracto y material concreto reconocible. Moverse libremente a lo largo de todos los puntos del continuo acústico del habla, la música y el *soundscape*. Cuidadosamente incitar la imaginación del oyente, despertando el teatro de la mente. Activar estrategias de inmersión para colaborar en anular la incredulidad del oyente dentro de la narrativa. Realzar la comprensión de problemas históricos y sociales. (JACKSON, 2017, p. 13)

Una de las diferencias cruciales que existe entre la composición de *soundscape* según el WSP y sus corrientes narrativas, radica en que la primera tiene una aproximación estética más cercana a la mimesis discursiva (EMERSON, 1986, p. 17), mientras posicionamientos estéticos como la de Jackson se concentran con mayor énfasis en el relato sonoro-musical, es decir, en la diégesis. En donde la compositora es

la encargada de presentar narrativamente una sucesión de eventos sonoros que el oyente conectará e interpretará para crear una historia.

Las relaciones y semejanzas entre una obra de *soundscape narrativo* y una banda sonora cinematográfica son múltiples, sobre todo en cuanto a sus aspectos técnicos y a la construcción de sentido narrativo. Pero sin duda, difieren en cuanto a sus propósitos y funciones. La divergencia principal radica en que la banda sonora de cine conforma una unidad de sentido narrativo completo en complementariedad con la imagen, así como también ocurre con su diseño y configuración espacio-temporal. Como afirmara Michel Chion:

Que exista en un sentido puramente técnico de la palabra una banda sonora a lo largo de la película es un hecho, pero eso no implica la existencia de una unidad total entre los sonidos de la película. (CHION, 2013 [1990], p. 43)

Mientras que, por el contrario, el *soundscape narrativo* constituye una unidad de sentido completa y autónoma por sí mismo.

En el ámbito de producción de cine, la elaboración de la banda sonora está, en gran medida, determinada por su cualidad narrativa, es decir, su capacidad de participar en la construcción de un relato en colaboración con la imagen. Es por ello, que el diseño de la banda sonora idealmente debería responder a las necesidades y a la interpretación narrativa del guión que, según los estándares de la producción para cine, es el primer ordenador y organizador del relato audiovisual. Motivo por el cual, lógica y recíprocamente, el guión debería también contemplar la dimensión sonora del film desde su propia génesis. No sólo con el propósito de enfatizar “lo narrado” por los diálogos, las acciones y las locaciones evidenciadas por las imágenes, sino también y, sobre todo, para expandir las dimensiones narrativas del relato en los niveles de lo “invisible” y de lo “indecible”. Este es el caso singular del compositor japonés Tōru Takemitsu, quien demostró una superlativa preocupación por el desarrollo de los aspectos narrativos del sonido y la música, en el contexto del cine, justamente al relacionarlos con los niveles narrativos no alcanzados por la imagen, las acciones o la literalidad verbal de los diálogos.

En el presente trabajo, analizaremos cómo la figura de Takemitsu se presenta, en primer lugar, como un temprano precursor de los principios filosóficos del *soundscape*, y más específicamente desde principios de la década de 1960 –con su participación en la llamada *Nueva Ola* del cine japonés– como precursor del *soundscape narrativo*.

2. El estilo compositivo de Takemitsu a comienzos de 1960

Si consideramos la división de la obra de Takemitsu en tres períodos (BURT, 2001, p. 1) el presente estudio sobre su música de cine se sitúa cronológicamente en el que ha sido considerado su segundo período compositivo, iniciado alrededor del año 1960 y extendiéndose hasta fines de la década de 1970. Se demostrará –en el desarrollo de este trabajo– que el punto de inflexión que se manifestó en su música de concierto a principios de 1960, también haría lo propio en sus composiciones para cine, específicamente hacia el año 1962 que determina el comienzo del corte temporal propuesto en la presente investigación. Este punto de inflexión se observa en los notables cambios en su estilo compositivo con respecto al de la década de 1950. Estas diferencias estilísticas, que ocurrieron tanto en su música de concierto como en su música de cine, pueden ser determinadas en base a los siguientes tres factores producidos en esos años:

1. La reflexión sobre la relación entre naturaleza y música;
2. La influencia del pensamiento y obra de John Cage;
3. Su interés por la música tradicional japonesa y el estudio de sus fundamentos filosóficos y estéticos.

Estos tres factores que están íntimamente relacionados entre sí, fueron pilares en la gestación de su sistema de pensamiento filosófico y estético que daría cuenta de lo que, para Takemitsu, constituye la naturaleza de la música en sus aspectos esenciales. Fue así que, por la conjunción de estos tres factores, el compositor fue capaz de forjar un estilo y una forma de trabajo compositivo que serían decisivos a lo largo de toda su trayectoria.

2.1 Reflexiones sobre la relación entre naturaleza y música

En el año 1962, Takemitsu escribió un texto titulado *Naturaleza y música (Shizen to ongaku)*, compuesto por un conjunto de trece ensayos breves, donde reflexiona sobre las implicancias de la palabra naturaleza y su relación con la música. En estos ensayos explica algunas de sus concepciones sobre la música que, más tarde, se convertirían en parte de la base conceptual sobre la que desarrollaría su pensamiento y con las que solventaría su práctica compositiva.

En su primer ensayo Takemitsu analiza la condición antinatural de la vida en la ciudad completamente extrañada de la naturaleza expresando lo siguiente:

Mientras esté vivo aspiraré a armonizar con la naturaleza. Es en la naturaleza donde el arte comienza y a donde sin falta regresará. Las palabras armonía y equilibrio no deben ser entendidas como el establecimiento de leyes regulatorias. Son cuestiones que van más allá del simple funcionalismo. Se trata de hacer en el mundo descubrimientos por uno mismo. Creo que es eso a lo que llamamos “la expresión del arte”. (TAKEMITSU, 1971, p. 33)

De lo expresado por Takemitsu se deduce que una de sus premisas fundamentales es una vida creativa en armonía con la naturaleza. Su aspiración es que el ser humano y, por extensión, el artista o compositor considere siempre, en su hacer artístico, un necesario equilibrio con ésta. Por ende, supone que el hecho de intentar imponerle a la música reglas preestablecidas que la rijan es alejarla de esta premisa. Para Takemitsu los sonidos no deben ser subyugados por ideas especulativas, por el contrario, es preciso preservar su identidad, liberándolos de ataduras y dejándolos respirar en íntima relación con la naturaleza. En este sentido, las repercusiones producidas por sus reflexiones, en el campo de la música y el sonido de cine, se hacen evidentes en la composición de piezas musicales producidas mediante los medios técnicos (*tape music*) utilizados por dos de sus referentes más importantes: el compositor francés Pierre Schaeffer y su *música concreta (musique concrète)*, y la obra y el pensamiento del compositor estadounidense John Cage. La predilección en la práctica de este género, por sobre la composición de *música electrónica (elektronische musik)*, demostró su interés en la manipulación de materiales provenientes de fuentes sonoras concretas, es decir, provenientes de la realidad física o natural. Dado que en la música concreta se utilizan

grabaciones microfónicas de sonidos obtenidos del entorno como material inicial, y no sonidos completamente elaborados –de origen– por medios electrónicos. Por otro lado, incluso dentro de este género musical tuvo una posición diferenciada con respecto a la noción de *acusmática* de Schaeffer, ya que, al contrario de este último, Takemitsu no tenía la intención de disociar el sonido de su fuente sonora, sino que preservaba muchas de sus características acústicas identitarias. Como, por ejemplo, es el caso de su conocida pieza *Water Music* (1960). Mientras que Schaeffer, por su lado, trabajaba tenazmente en el esfuerzo por abstraer el sonido (*objetos sonoros*) de su fuente, es decir, de su significado, como premisa para que éste pudiera ser considerado como material musical *acusmático*.

Una de las concepciones fundamentales desarrolladas por Takemitsu que relaciona profundamente la naturaleza con la música es el de *torrente de sonido* (*oto no kawa*)¹. Con respecto a este concepto Takemitsu comenta la siguiente anécdota:

Un día de 1948, dentro de un abarrotado y estrecho vagón de metro, tuve la idea de introducir el ruido dentro de la música afinada. Para decirlo con un poco más de precisión, percibí que componer implica, de algún modo, dar sentido a ese *torrente de sonido* que atraviesa el mundo que nos rodea. (TAKEMITSU, 1971, p. 25)

El concepto de *torrente de sonido* no tiene una función descriptiva de la naturaleza, meramente impresionista o mimética, con el que se intenta retratar los fenómenos naturales, sino que implica, más bien, la reconciliación del compositor con el entorno y sus semejantes. Para él la música contemporánea de su tiempo existía en total aislamiento del entorno y de la gente. Preocupado por esta realidad, Takemitsu propone una redefinición de la figura del compositor y su oficio, estableciendo que su tarea no radica sólo en los problemas musicales, sino que además su misión es la de revelar, a través de su trabajo personal, cuestiones concretas que existen en el mundo. En ese sentido, entiende que la música no es un arte absolutamente abstracto, producto de una complicada alquimia de un compositor aislado del mundo, sino que también tiene la cualidad de relacionar al compositor con sus semejantes. La creación musical, en conexión con la idea de *torrente de sonido*, no debiera ser entendida como una actividad

¹ En japonés: 音の河, también puede ser interpretado como *río* o *flujo de sonido*.

dedicada a la organización de los sonidos circundantes, sino, más bien, a la admisión de una nueva percepción de éstos, otorgándoles un sentido activo, vinculando al hombre con su entorno natural y social y posibilitándole el descubrimiento de un nuevo e inesperado mundo.

Para comprender el concepto de *torrente de sonido* y los principios estético-filosóficos de Takemitsu, es necesario indagar en profundidad en la tradición del pensamiento filosófico japonés. Lévi-Strauss comentó que: “La filosofía occidental del sujeto es centrífuga: todo parte de él. El modo en el que el pensamiento japonés concibe al sujeto se muestra sobre todo centrípeta” (LÉVI-STRAUSS, 2012 [1998], p. 44). Esta es una idea central que implica que el sujeto –desde el pensamiento japonés– se construye desde fuera, a la inversa del sujeto occidental que lo hace de adentro hacia afuera. Por ello, las concepciones de entorno y de espacio desde esta corriente de pensamiento poseen una cualidad diametralmente opuesta a la concepción del pensamiento eurocéntrico.

El filósofo Kitaro Nishida –principal exponente de la escuela de Kioto– desarrolló el concepto de *basho* (lugar), para explicar los distintos niveles de conocimiento, reflexión, acción y experiencia bajo un sistema dialéctico progresivo.

En cada nivel la dialéctica de Nishida se mueve hacia una mayor concreción, alejándose del conocimiento abstracto yendo hacia la existencia. La experiencia es la inmediata unidad del sujeto y el objeto en acción... El compromiso del actor con el entorno es más importante que la cognición... se focaliza en la objetividad del sujeto actor, situado en un “lugar” (*basho*) en el cual debe actuar y en el cual es actuado y moldeado. (FEENBERG, 1995, p. 161-162)

El teórico y arquitecto estadounidense Richard Buckminster Fuller², elaboró el concepto de *soundscape* en 1966, en un artículo titulado *The Music of the New Life* basándose en el fenómeno del “*Epigenetic Landscape*” (paisaje epigenético), elaborado por el genetista C.H. Waddington: “Cuando, a su debido tiempo, el hombre inventó las palabras y la música él alteró el *soundscape* y el *soundscape* alteró al hombre. La evolución epigenética interactuando progresivamente entre la humanidad y

² Es pertinente señalar la relación entre Buckminster Fuller y John Cage por su coincidencia profesional en el Black Mountain College a partir del año 1948.

su *soundscape* ha sido profunda” (BUCKMINSTER FULLER, 1966, p. 52). Nótese la afinidad filosófica entre el concepto de *soundscape* y el concepto de *basho* de Nishida.

Como fuera señalado por Noriko Ohtake, Takemitsu simpatizaba profundamente con las ideas del compositor Raymond Murray Schafer (OHTAKE, 1993, p. 14). Entre las grandes afinidades en el pensamiento de ambos compositores, se destaca la que existe entre los conceptos de *torrente de sonido* (*oto no kawa*) de Takemitsu y el concepto de *soundscape* que Murray Schafer adoptaría a partir del año 1969 (MURRAY SCHAFER, 1969, p. 3). La principal coincidencia entre ambos conceptos es la reflexión sobre el entorno sonoro y su relación con el hombre, tanto en la dimensión ecológica como en la creativa. A lo largo de su libro titulado *The Tuning of the World*, Murray Schafer se propone tratar al mundo como una “macrocósmica composición musical”. “Hoy todos los sonidos pertenecen a un continuo campo de posibilidades dentro del completo dominio de la música. ¡Mirad la nueva orquesta: el universo sonoro! Y los músicos: toda persona o cualquier cosa que suene” (MURRAY SCHAFER, 1977, p. 5).

Las concepciones sobre la música, la naturaleza y el entorno de Murray Schafer como las de Takemitsu se relacionan en cuanto a que comparten una idea originalmente esbozada por John Cage utilizando una cita de *Walden* de Thoreau: “La música es sonido, sonido a nuestro alrededor tanto si estamos dentro o fuera de las salas de concierto: cf. Thoreau” (MURRAY SCHAFER, 1969, p. 1). De esta consideración se desprende que cualquier material sonoro que sea parte del entorno, sea cual fuera su origen o forma de producción, puede ser utilizado en el campo de la música, independientemente del espacio en el que el fenómeno acústico y la escucha sean producidos. Completamente afín a esa idea de Cage, Takemitsu expresó:

El sonido, mientras repite su generación continua, fluye como un torrente. Cuando lo comenzamos a escuchar subjetivamente, nos encontramos con el momento del nacimiento del sonido. Ciertamente, es posible decir que esa es una hermosa oportunidad. (TAKEMITSU, 1985, p. 58)

En las ideas de Cage como en las de Takemitsu y Murray Schafer podemos advertir que los tres compositores comparten la noción de que el sonido que nos rodea, al ser subjetivamente escuchado puede adquirir la valoración de música. Una idea

fundamental –por ellos compartida– es que el entorno es un continuo sonoro que fluye sin interrupción interpelándonos subjetivamente.

Según Takemitsu la tarea del compositor consiste en escuchar el *torrente de sonido*, tomar sonidos de él y luego plasmarlos en una obra musical, desde su propia subjetividad. Obteniendo –como resultado– una pieza musical que, a la vez, es capaz de participar armoniosamente del mismo *torrente de sonido* desde el cual fue originada.

A pesar de todas las marcadas coincidencias con la filosofía musical de Cage, es importante mencionar que Takemitsu mantenía una visión algo diferenciada sobre lo que implica la tarea del compositor, como se refleja cuando argumenta: “Yo tampoco puedo negar la llamada abstracción del sonido, pero creo que una obra debe ser algo capaz de transmitir una vívida emoción musical hasta el final” (TAKEMITSU, 1971, p. 26). En esta frase Takemitsu introduce la dimensión emocional del sonido como un aspecto concreto que debe ser considerado por el compositor al hacer música. Se convierte en una cuestión esencial para romper con el aislamiento del compositor y de esa manera lograr, a través de la comunicación y la conexión con sus semejantes, la constitución de un vínculo, una verdadera empatía. Es decir, que la misión del compositor comprende la tarea de trabajar, con el sonido como medio, para movilizar emociones³.

2.2 El encuentro de Takemitsu con el pensamiento y la obra de Cage

Takemitsu ya había tenido la oportunidad de entrar en contacto con el trabajo de Cage en la década de 1950 mientras formaba parte del grupo interdisciplinario *Jikken Kōbō* (taller experimental). Sin embargo, fue a principios de la década de 1960 cuando tuvo la posibilidad de estudiar más en profundidad la música y el pensamiento de Cage a partir de que el pianista Toshi Ichianagi retornara a Japón, luego de haber estudiado en Estados Unidos por nueve años, período durante el cual tuvo la oportunidad de asistir a la clase de composición de John Cage.

³ La valoración de la dimensión emocional de la música lo diferencia sustancialmente de otras corrientes estilísticas contemporáneas de su tiempo y quizá sea la mayor diferencia ideológica con respecto al pensamiento de John Cage.

Un hito histórico en el acercamiento de Takemitsu a la música de Cage fue en ocasión de escuchar su *Concierto para piano y orquesta* (1958), interpretado por Ichiyangi en agosto de 1961, el que produjo un gran impacto en él, y tuvo decisivas repercusiones en su propio trabajo como compositor. Fue así que al año siguiente Ichiyangi fue convocado por Takemitsu para participar en la banda sonora de la película *La trampa* (*Otoshiana*, 1962) dirigida por Hiroshi Teshigahara, para que junto al pianista Yūji Takahashi fueran los encargados de interpretar las partes musicales para piano preparado, el dispositivo instrumental que es una de las más reconocidas invenciones de John Cage. Esta fue la primera vez que Takemitsu utilizó el piano preparado en una de sus composiciones, hecho que inició un período caracterizado por la expansión de los materiales musicales-sonoros utilizados en sus composiciones para cine. Ese mismo año, John Cage fue invitado por iniciativa de Toshi Ichiyangi, su esposa Yoko Ono y el Sogetsu Art Center⁴ –del que Takemitsu participaba como compositor– a realizar una serie de conciertos en distintas ciudades de Japón, causando una gran conmoción en los círculos de la música contemporánea.

En un lapso de tres años el piano preparado ocupó un lugar privilegiado en su paleta instrumental, al ser incluido posteriormente en las bandas sonoras de las películas *El asesinato* (*Ansatsu*, 1964) de Masahiro Shinoda, *El más allá* (*Kaidan*, 1964) de Masaki Kobayashi e *Historia de fantasmas de Yotsuya* (*Yotsuya Kaidan*, 1965) de Shirō Toyoda, que contaron, además, con el procesamiento del sonido por medios electrónicos a la manera de la *música concreta*. Llamativamente, el piano preparado quedó circunscripto a la música de cine de Takemitsu, ya que nunca lo incluyó en su música de concierto. Si bien las técnicas y procedimientos provenientes de la estética de Cage no fueron adoptadas por Takemitsu de manera permanente, es indudable que algunas profundas coincidencias filosóficas entre ambos compositores iniciadas en esta etapa permanecerían para siempre.

Más allá de la utilización del piano preparado como dispositivo instrumental, otras dos importantes concepciones del pensamiento musical de Cage –que influenciarían su forma de trabajo desde el punto de vista práctico– fueron la indeterminación y la

⁴ En ese momento Hiroshi Teshigahara era el director del Sōgetsu Art Center (SAC) que es una dependencia de la escuela de ikebana contemporánea Sōgetsu (Sōgetsu-ryū) cuyo líder y fundador era el padre de Hiroshi, Sōfū Teshigahara.

notación gráfica. Estas nuevas concepciones musicales serían adoptadas y utilizados por primera vez –en su música de concierto– en la obra *Ring* (1961). Sin embargo, también tendrían una repercusión inmediata en su música de cine, como se infiere de la forma en la que fuera grabada la banda sonora de la película *La trampa*, que prescindió de una partitura convencional, y se realizó en base a improvisaciones coordinadas y dirigidas por Takemitsu en el estudio de grabación.

Otro aspecto determinante del impacto de John Cage en Takemitsu fue que, la influencia de su pensamiento musical, favoreció su reconciliación con la música tradicional japonesa, como queda perfectamente reflejada en su siguiente declaración:

...Debo expresar mi profundo y sincero agradecimiento a John Cage. La razón de esto es que, en mi propia vida, en mi propio desarrollo, por un largo período me esforcé para evitar ser “japonés”, para evitar las “cualidades japonesas”. Fue en gran medida a través de mi contacto con John Cage que pude reconocer el valor de mi propia tradición. (TAKEMITSU, 1989, p. 199)

Así como ocurrió, en los comienzos del siglo XX, la influencia ejercida sobre los compositores de la nueva música japonesa, por la música de Claude Debussy, que a su vez, había sido influenciada por la música de oriente, provocando la reimportación – desde una visión eurocéntrica– de algunas concepciones musicales profundamente enraizadas en su propia tradición. Acerca de este fenómeno de “reimportación” del arte y el pensamiento de oriente a través del reflejo producido desde occidente, Takemitsu, comentaría: “Esta interacción ya existía desde Debussy. Debussy fue influenciado por la música de oriente, para luego ser reimportada a Japón” (TAKEMITSU, 1980, p. 148). Takemitsu es, en sí mismo, un claro ejemplo de este fenómeno si consideramos las influencias que Debussy, Cage y Oliver Messiaen tuvieron en su música, impulsándolo a establecer una valoración consciente de su propia música nativa.

Más allá del énfasis puesto en el reconocimiento de Takemitsu hacia Cage, y de la innegable influencia que su figura tuvo en su pensamiento, cabe mencionar, que algunas de sus obras de concierto, así como algunos sucesos de su vida, muestran un evidente interés por ciertos principios estéticos y filosóficos de la música tradicional japonesa varios años antes de que el impacto de Cage tuviera lugar en su música. Pueden observarse claras influencias del arte y la música tradicional japonesa en algunas obras

de finales de la década de 1950 como es el caso de *Masque* (1959) la cual se relaciona estéticamente con el teatro *nō*. Dando cuenta de que su ferviente interés por la música tradicional japonesa para el año 1960, fue el resultado de un paulatino proceso de incorporación de elementos pertenecientes a la cultura musical vernácula.

El pensamiento musical del Cage, había sido fuertemente influenciado por la filosofía de oriente, especialmente por la filosofía *zen*, a partir de sus encuentros con el maestro zen Daisetsu Teitaro Suzuki. El libro de Cage titulado *Silence* (silencio) publicado en 1961, que posee una marcada afinidad con la filosofía oriental, tuvo un fuerte impacto en el pensamiento de la vanguardia de la música a nivel internacional. Su influencia también alcanzó a oriente, mostrando otra faceta del fenómeno de reimportación de bienes culturales antes mencionado. Es justamente, la noción de *silencio* otro de los grandes puntos en común entre Cage y Takemitsu. En este sentido, el concepto de *silencio* de Cage y la noción de *ma* de Takemitsu (ver apartado 2.3.2), comparten la idea de que el silencio representa el espacio o intervalo temporal que delimita a los sonidos, sin que este espacio implique la ausencia de sonido. La idea de silencio que contiene el concepto *ma*, lo entiende como algo pleno y no vacío. La obra *4'33''* (1952) de Cage es un paradigmático ejemplo de la postulación de este principio filosófico en una obra musical, en la cual el sonido presente en el espacio, delimitado por un específico marco temporal (*4'33''*) es, en sí mismo, la obra musical. Sobre este punto, es categórica la afirmación de Cage: “No existe el silencio como tal, siempre está ocurriendo algo que produce sonido” (CAGE, 1973 [1961], p. 191). Conclusión que extrajera en base a su conocida experiencia en una cámara anecoica que, a pesar no producir ningún eco, Cage, pudo percatarse de que aún podía oír dos únicos sonidos, uno agudo y otro grave. Descubriendo luego, que lo que había oído eran dos sonidos producidos por su organismo, el sonido agudo provenía de su sistema nervioso y el sonido grave de su sistema circulatorio. Esta experiencia da cuenta, de manera empírica, de que el sonido y la vida humana están íntimamente relacionados. Puesto que el ser humano mientras habite en este mundo, consciente o inconscientemente, oirá los sonidos del entorno. Incluso, en un completo aislamiento –del sonido ambiente– aún podría escuchar los sonidos internos de su propio organismo vivo. Murray Schafer comentaría al respecto: “Cuando el hombre se considera a sí mismo como el centro del universo, el silencio sólo puede ser considerado como aproximado, nunca como

absoluto” (MURRAY SCHAFER, 1977, p. 256). Es inevitable, para el ser humano, la asociación del sonido con el fenómeno de la vida. Motivo por el cual, el silencio –al ser un concepto antagonista del sonido– cobra un sentido relacionado con la muerte. Coincidentemente con esta vinculación del silencio interpretado como una manifestación simbólica de la muerte Takemitsu observa:

A esta altura no hace falta mencionar el miedo que sentimos al silencio. El silencio que envuelve al oscuro mundo de la muerte. A veces, el vasto espacio de la muerte nos cubre atrapándonos inesperadamente. El violento silencio del nacimiento, el tranquilo silencio de volver a la tierra. Podría afirmarse que el arte es una protesta de la humanidad para confrontar al silencio. (TAKEMITSU, 1971, p. 51-52)

El silencio entonces contiene también una connotación negativa, ya que representa la ausencia de vida, es decir la muerte, la soledad. Siguiendo con un recorrido lógico, si el silencio equivale a la muerte, entonces es también una metáfora de la nada, de la de la soledad, la ausencia y del vacío. Esta es una idea muy arraigada, en particular en occidente, sobre la que Murray Schafer sostiene en sintonía con la citada frase de Takemitsu:

Al hombre le gusta producir sonido para recordarse a sí mismo que no está solo. Desde este punto de vista el silencio total es el rechazo de la personalidad humana. El hombre le teme a la ausencia de sonido, así como le teme a la ausencia de vida. Como el silencio definitivo es la muerte, este adquiere su más alta dignidad en el servicio fúnebre. (SCHAFER, 1977, p. 256)

Ambos, Takemitsu y Murray Schafer dan cuenta del temor al silencio que existe en el ser humano, al que, la ausencia de sonido, le recuerda inexorablemente la muerte. Esta podría ser una de las razones principales por las que, tal vez, la industria del entretenimiento que, con la premisa de distraer al hombre de tan sórdidos pensamientos negativos –como es la idea de la muerte– promueva formas de entretenimiento extremadamente sonoras. Como ocurre, con frecuencia, en la industria cinematográfica hollywoodense, donde en ocasiones las bandas sonoras de los films, están sobresaturadas de diálogos, efectos sonoros (*sound effects*) y música de fondo (*background music*) en niveles de intensidad ensordecedores, durante prácticamente la

totalidad de un film. Por el contrario, para Takemitsu el buen resultado de una banda sonora dependía tanto de la pericia para utilizar una música o sonido en una escena como en saber prescindir de éstos. Es decir, una búsqueda de equilibrio entre la música, la imagen y el sonido.

2.3 Influencias de la música tradicional japonesa

En esta nueva etapa de la obra de Takemitsu se produjo lo que podríamos llamar su reconciliación con la música tradicional japonesa, que se vuelve evidente en su estudio de los principios filosóficos y estéticos fundamentales de la música y el arte tradicional japonés. Este renovado interés, no sólo se manifestó con la simple incorporación de instrumentos tradicionales japoneses en su paleta instrumental, sino que –como analizaremos– tuvo un profundo impacto en su pensamiento, marcando una huella indeleble en su música. La utilización de instrumentos tradicionales japoneses en sus formaciones instrumentales es, por supuesto, una evidencia indiscutible de la presencia de elementos de la música tradicional vernácula, siendo, a su vez, el componente más visible de este fenómeno. Pero, más significativo aún, fueron los aportes en el nivel filosófico de la música tradicional, que contribuyeron enormemente en su búsqueda personal de equilibrio con la naturaleza. Al referirnos a esta etapa como de “reconciliación con la música tradicional”, entendemos que el termino reconciliarse implica “volver a conciliar con algo” con lo que ya se tenía un vínculo. Ciertamente la relación de Takemitsu con la música tradicional tenía larga data. Había sido parte de su imaginario sonoro desde la infancia, lo que da cuenta de que, no era un lego en el tema al momento de encontrarse con el pensamiento de John Cage, como ya hemos mencionado. Takemitsu al retornar a Tokio –para iniciar sus estudios en la escuela primaria– tras haber vivido en China hasta los siete años de edad, se alojó en casa de su tía, quien era maestra de *koto*⁵ de la escuela *Ikuta (Ikuta ryū)*. Es por ello, que la música tradicional fue una sonoridad cotidiana y presente en el entorno de su infancia y su adolescencia. Aunque en años posteriores, dicha sonoridad, quedara asociada a los tiempos de angustia y sufrimiento provocados por la guerra. Takemitsu, no fue ajeno al sentimiento de los jóvenes de su generación quienes, por la catástrofe vivida –en el

⁵ Cítara japonesa, es uno de los instrumentos más antiguos de Japón.

transcurso de la guerra–, aborrecían todo lo que culturalmente estuviese relacionado con el régimen militarista que había llevado al país a una cruenta guerra, marcando un antes y un después en la historia del Japón contemporáneo.

En cuanto a géneros musicales, puede afirmarse que hubo dos que tuvieron un lugar privilegiado en su infancia, en primer lugar, el jazz que heredara de su padre, fanático del género y poseedor de una vasta colección de discos, y en segundo lugar, la música tradicional japonesa, por ya dicho y además, por el hecho de que su padre fue por un tiempo un entusiasta del *shakuhachi*⁶, según lo afirmado por su biógrafo Kuniharu Akiyama (TAKEMITSU, 1971, p. 211). Estos géneros, junto a su propia formación –casi totalmente autodidacta– en la música clásica y contemporánea, serían determinantes en su producción musical en general y, particularmente, para la composición de música de cine, en donde demostraría su gran afición por la utilización una gran diversidad de géneros musicales.

Particularmente del arte y la música tradicional japonesa encontramos, en el pensamiento y la obra sonora-musical de Takemitsu, dos conceptos de enorme relevancia *sawari* (さわり) y *ma* (間), en los que basó gran parte de su estética musical y su estilo compositivo a lo largo de toda su trayectoria. Éstos evidencian, en el campo del arte sonoro y la música, la percepción estética de la cultura japonesa del espacio-tiempo. Dentro del campo de las artes visuales, el diseño y la arquitectura, el concepto de *ma* implica la percepción subjetiva del espacio-tiempo. En igual sentido, la música tradicional japonesa, en su conformación, le otorga enorme relevancia al espacio circundante, en el momento en que un evento sonoro resuena y es reflejado por el entorno que lo contiene. Ambos conceptos son totalmente complementarios e interdependientes entre sí, como veremos a continuación.

2.3.1 *Sawari*

A principios de 1960 Takemitsu estaba ya fascinado con la sonoridad de los instrumentos tradicionales tales como el *shakuhachi* y el *biwa*⁷. Dichos instrumentos fueron utilizados, en un comienzo, como nuevo material sonoro para sus composiciones, por lo que luego, a través de las experiencias obtenidas, pudo conseguir una mejor

⁶ Flauta japonesa vertical de bambú.

⁷ Instrumento japonés descendiente del *ud* persa, cuyas cuerdas son pulsadas con un enorme plectro.

comprensión de la filosofía de la música tradicional. Estos principios estéticos los utilizaría para sus composiciones, independientemente de la presencia o de la ausencia de instrumentos tradicionales en sus formaciones instrumentales. Entre los interrogantes que supuso dicha experiencia, surgió el interés por comprender la complejidad y la completitud que *un único sonido* ejecutado en estos instrumentos podía contener, según sus propias palabras: “Un sonido de un golpe de plectro, de un soplido, contiene tanta complejidad que no responde a ninguna lógica y por sí mismo es demasiado completo” (TAKEMITSU, 1971, p. 196).

Un único sonido puede ser valorado por sus singulares cualidades tímbricas y expresivas más que, como sucede en la música clásica europea, por la valoración de su función sintáctica con respecto a otros sonidos. Este único sonido posee una identidad tan contundente que le permite ser capaz de sostenerse por sí mismo en soledad. El concepto de *sawari* se vincula directamente con otra de sus metáforas conceptuales-sonoras expuestas en sus ensayos, el concepto de *un único sonido (hitotsu no oto)*⁸. *Sawari*, en cuanto al fenómeno acústico en sí, hace referencia, fundamentalmente, a la cualidad tímbrica del sonido en la música tradicional japonesa. En la tradición del *biwa*, por ejemplo, el término *sawari* se utiliza para referirse a un tipo de sonido producido por el instrumento, cuya particular característica tímbrica, es la presencia de un notable componente de ruido, principalmente en el ataque del sonido. Este sonido al que Takemitsu se refiere como “*el hermoso ruido (utsukushii noisu)*”⁹ (TAKEMITSU, 2000 [1992], p. 26) es intencionalmente buscado desde la construcción del instrumento y considerado de un valor estético esencial. El ruido producido en el ataque, con múltiples y sutiles variantes de su timbre, puede ser encontrado en otros instrumentos de cuerda como el *shamisen*, o en menor medida en el *koto*, e incluso ser apreciado en los instrumentos de viento como el *shakuhachi* o el *nōkan* (flauta del teatro *nō*). Pero el *biwa* lo ha desarrollado de manera superlativa al punto de haberse concentrado casi exclusivamente en un idioma sonoro en torno a los conceptos de *sawari* y *ma* como principios rectores. Es por ello, que Takemitsu destacaba que el *biwa* podría ser considerado como la madre de la música japonesa. Esta consideración del ruido, como un componente esencial de la belleza propia de la música tradicional japonesa, se

⁸ En japonés: 一つの音.

⁹ En japonés: 美しいノイズ.

contrapone diametralmente a la evolución de los instrumentos occidentales, los cuales dirigieron sus esfuerzos, contrariamente, hacia la completa eliminación del ruido, para ganar en precisión en cuanto a altura y afinación. En un sentido más específico, la palabra *sawari* se refiere a una parte del mástil del instrumento, en donde cuatro o cinco cuerdas pasan sobre las hendiduras de un puente de marfil –u otros materiales– que, al ser tocadas con el plectro, golpean la superficie rígida y producen el característico sonido. También juega un papel sumamente importante, en la obtención de ese característico sonido, el propio plectro, llamado *bachi* (撥), con el que se pulsan las cuerdas. Este plectro, por sus grandes dimensiones, produce un ataque sumamente incisivo, que provoca que las cuerdas colapsen por el fuerte impacto recibido. Podría ser comparado con el efecto del *pizzicato Bartók* en los instrumentos de cuerda de la orquesta occidental, pero a diferencia de la música tradicional japonesa, este tipo de sonido fue tratado, al menos hasta mediados del siglo XX, en calidad de efecto sonoro y no como una sonoridad estructural de una pieza musical y como ideal estético del sonido.

Sawari entonces, se refiere a un sonido con un alto componente de ruido, un sonido que surge como resultado de la obstrucción de la vibración de las cuerdas por medio de un dispositivo especialmente construido para tal fin. Lo cual, refuerza otra de las varias acepciones de la palabra *sawari*, que también puede significar, como recuerda Takemitsu, obstáculo¹⁰ (TAKEMITSU, 2000, p. 26). Por esta sumatoria de razones podemos entender que el ideal estético del sonido del *sawari*, en cuanto al principio de obstrucción deliberada del sonido, es el resultado de la búsqueda por emular la forma en que los sonidos se producen en la naturaleza. Otra afinidad conceptual, en relación con la naturaleza y las formas de producción del sonido, entre Takemitsu y el pensamiento de Murray Schafer, puede ser deducida de esta afirmación:

A veces les pido a los estudiantes que identifiquen los sonidos en movimiento en el *soundscape*. “El viento”, dicen algunos. “Árboles, dicen otros. Pero sin objetos en su camino, el viento no delata ningún movimiento aparente. Revolotea en los oídos, enérgico, pero sin dirección. De todos los objetos, los árboles dan las mejores señales, sacudiendo sus hojas ahora de un lado, ahora del otro mientras el viento los roza. (MURRAY SCHAFFER, 1977, p. 23)

¹⁰ Escrito de esta manera: 障り (*sawari*).

Es decir, que los obstáculos en el camino del viento son excitados por éste, produciendo el sonido que identificamos como viento, que no es el sonido del viento en sí, sino el generado por la obstrucción de los objetos que encuentra en su camino. Este fenómeno, a la vez, nos da las referencias necesarias para determinar el tipo de movimiento que realiza el viento y las características del espacio en el que nos encontramos, “delatando” también la presencia y las características de los objetos circundantes. De igual manera el *sawari* del *biwa* obstruye la cuerda condicionando la percepción del espacio que lo circunda. En un recinto o sala de concierto es el poderoso ataque lo que resuena, ya que, aunque el instrumento en sí mismo no le provee de una prolongada resonancia, es la propia sala la que funciona como caja de resonancia, caracterizando y delimitando acústicamente el espacio que la contiene. Otro de los atributos del sonido *sawari* es que, debido a su ruido característico, es capaz de fusionarse con los sonidos de la naturaleza. Y es justamente este fenómeno, lo que ubica a este concepto en un punto opuesto al paradigma sonoro y al ideal estético del sonido de la música clásica europea, que pretende la máxima pureza y claridad del sonido en cuanto a la definición de su altura, eliminado de su espectro la mayor cantidad de componentes inarmónicos posibles (los que son considerados ruido). Esta artificialidad del sonido que evita contener cualquier tipo de ruido, separa los sonidos musicales de los sonidos del medio ambiente. La equilibrada comunión del sonido *sawari* con la naturaleza y el medio ambiente lo vincula, dentro de la filosofía musical de Takemitsu, al concepto de *torrente de sonido*, al concepto de *un único sonido* y al concepto de *ma*.

2.3.2 *Ma*

Un ancestral concepto en Japón –también esencial en el pensamiento musical de Takemitsu– que atraviesa todas las artes, la filosofía, la comprensión del mundo real y el simbólico. En términos paradigmáticos es un concepto que forma una parte fundamental de la edificación cognitiva, el sistema axiológico y el universo simbólico japonés. *Ma* significa literalmente: entre, vacío, espacio, intervalo (de tiempo o espacio). Refiere también a ese intervalo, espacio o vacío entre cosas u eventos temporales o espaciales.

Su ideograma –de origen chino– desarrolló en Japón, por siglos, varios niveles de significación, porque implica además de la noción de espacio, la noción de tiempo. Un claro ejemplo se encuentra en la palabra tiempo en sentido abstracto: *jikan* (時間) literalmente “tiempo-espacio”. El concepto de tiempo es expresado en japonés como un “espacio que fluye”. En ese sentido, es entonces, esencial a la experiencia humana de lugar, en otras palabras, una variable de la percepción subjetiva del espacio.

Según la interpretación de Kenjirō Miyamoto referida por Peter Burt, Takemitsu le da dos usos diferenciados al término *ma*.

Primero él [Miyamoto] aclara la confusión creada por el uso de Takemitsu de la palabra en dos sentidos diferentes, distinguiendo como *ma* del *nō* al sentido específico adherido a la palabra cuando Takemitsu la aplica a la música de *nō*, donde ésta refiere a la simultaneidad de *tempi*. En segundo lugar, sugiere que, al referirse a la música tradicional japonesa en general, el concepto implicaba para él, el temporalmente incuantificable, continuo metafísico de silencio que, en la música japonesa, es conscientemente integrada entre las notas tocadas. (BURT, 2001, p. 237)

La importancia de este continuo de silencio que involucra la idea de *ma* en la música tradicional, tiene una doble función por un lado potencia y realza las cualidades del sonido aislado, mientras a la vez lo equilibra quitándole su supremacía. La noción de *ma* no supone un espacio vacío en absoluto, por el contrario, se encuentra repleto de los sonidos provenientes del medio circundante. Justamente, como hemos señalado, el ideograma *ma* literalmente implica la noción de tiempo y simultáneamente la de espacio. En este sentido, el silencio no es equivalente al vacío como ocurre en la concepción occidental del término, sino que es pleno, lleno de vida interior. Como podemos observar, la idea de *ma*, es desarrollada por Takemitsu, de una manera que se relaciona íntimamente con su concepción de *torrente de sonido*, donde el *ma* es la representación del espacio-tiempo, en el cual, ese fluir de sonidos tiene lugar. Un espacio que no es estático, sino dinámico y cambiante, enfatizando la existencia del sonido en el presente. Cuestión que refuerza una idea contraria al funcionalismo y la sintaxis de la música occidental. Si el único tiempo es el presente, entonces no es necesaria una estructura musical de temporalidad lineal que organice los sonidos dominándolo por sobre su propia existencia y sus cualidades singulares.

Una memorable frase que sintetiza poéticamente uno de las aspiraciones estéticas más contundentes del pensamiento de Takemitsu es: “Quisiera alcanzar un único sonido, que sea tan fuerte que pueda confrontar al silencio. Cosas como mi pequeña individualidad dejarán de inquietarme” (TAKEMITSU, 1971, p. 197). Unificando, en una bellísima metáfora, los conceptos de *sawari*, *ma*, *torrente de sonido* y *un único sonido*.

Para Takemitsu era tal la completitud de la estética de la música tradicional japonesa que creía que ésta debía ser entendida como un legado. Por otro lado, consideraba un acto de estupidez hacer un fetiche de los instrumentos tradicionales ya que en sí no contribuiría en nada a la música. La filosofía de la música japonesa le aportó nociones de estética que sustentaron su anhelo por armonizar, a través de su propia sensibilidad, con la naturaleza común a todos los hombres y mujeres. Para así desarrollar, en la praxis compositiva, una estética que combinara elementos de las tradiciones de oriente y occidente, intentando, de esa manera, trascender las fronteras trazadas entre los seres humanos.

3. El concepto de *soundscape* y su utilización para el análisis de bandas sonoras

Ya hemos mencionado la afinidad que existe entre el pensamiento de Takemitsu y el de Murray Schafer, en algunos aspectos centrales de su filosofía musical, afines al pensamiento de John Cage. Más allá de las coincidencias en el pensamiento de ambos compositores consideramos que el concepto de *soundscape* de Murray Schafer presenta un particular interés en cuanto a sus posibles aplicaciones para el análisis de bandas sonoras, aportando al análisis un sistema de categorías, muy apropiadas para la clasificación de los fenómenos musicales y sonoros involucrados en la construcción de éstas. Para ello será necesario hacer previamente un breve repaso, enumeración y definición terminológica de algunos conceptos fundamentales vinculados al estudio del *soundscape*, desde una perspectiva cinematográfica.

Para Murray Schafer el concepto de *soundscape* es: “el entorno sonoro...el término puede referirse a entornos reales, o a construcciones abstractas tales como

composiciones musicales, montajes con cinta, particularmente cuando son considerados como un entorno” (MURRAY SCHAFER, 1977, p. 272).

En este estudio propondremos la inclusión de algunas categorías formuladas por Murray Schafer, partiendo del supuesto de que una banda sonora es susceptible de ser analizada como un *soundscape* artificialmente montado para un film. Esta aplicación es válida tanto para el análisis de la música, los efectos sonoros, así como también, los diálogos y cualquier elemento sonoro que forme parte de la dimensión sonora del audiovisual, que es unificada en la banda sonora. En definitiva, la banda sonora puede ser analizada como un *soundscape* cuando es considerada en su unicidad.

En su libro *The Tuning of the World*, Murray Schafer propone una serie de categorías generales para el análisis y clasificación de los sonidos que componen el *soundscape*. Las tres categorías, que clasifican de manera general los sonidos que participan de un *soundscape*, son: *keynote sound*, *sound signal* y *soundmark*. Las definiciones de estos conceptos demuestran ser aplicables al análisis de bandas sonoras, cuando estas últimas sean tratadas como *soundscapes narrativos*, como es el caso de Takemitsu en las películas que analizaremos en este trabajo.

1. *Keynote sound* (sonidos de tonalidad). “Los *keynote sounds* son esos sonidos que son escuchados por una sociedad particular continuamente o suficientemente seguido como para formar un fondo contra el cual otros sonidos son percibidos” (MURRAY SCHAFER, 1977, p. 272). Los *keynote sounds* pueden ser fácilmente asimilables con una categoría tradicional –utilizada en la industria cinematográfica– para denominar los niveles que constituyen las bandas sonoras, que es: el sonido ambiente o la atmósfera; que conforman un segundo plano sonoro con respecto a los sonidos específicos, el *foley*, y por supuesto los diálogos. Las músicas extradiegéticas (de fondo) o las intradiegéticas, en segundo plano, también puede cumplir este rol en muchos casos. Takemitsu hace un uso extendido de este tipo de sonoridad ya sea por utilizar sonidos del entorno natural, como el viento y el mar, en varias ocasiones generados por medios electrónicos o por el procesamiento de instrumentos musicales. También mediante música de tipo ambiental e incluso mediante la utilización del más absoluto silencio para dejar que el ambiente sea conformado por la reverberación de los sonidos musicales aislados y espaciados en el tiempo.

2. *Sound signal* (señal sonora). “Todo sonido hacia el cual se dirige la atención particularmente” (MURRAY SCHAFER, 1977, p. 272). Las señales sonoras son sonidos perfectamente distinguibles conscientemente por sobre el sonido de fondo, es decir, del ambiente (*keynote sounds*). Equivalentes en cine a los efectos sonoros conformados por sonidos puntuales llamados *específicos* y *foley*. El concepto también tiene especial interés dentro de la idea general de Takemitsu de usar sonidos cortos y puntuales que cumplen la función de acentuar las articulaciones formales, dentro del montaje, con una crucial importancia en el manejo de las atmósferas y las tensiones de cada film.

3. *Soundmark* (marca sonora). “El término deriva de *landmark* para referir a un sonido comunitario que es único y posee cualidades que lo relacionan especialmente con esa comunidad” (MURRAY SCHAFER, 1977, p. 272). El interés que radica en este concepto para el análisis de bandas sonoras, es en lo que respecta a las peculiaridades – únicas y singulares– que caracterizan su identidad y su concepción sonora específica. Es decir, las sonoridades que constituyen y definen la identidad de su *soundscape*, que posibilitarían que una escucha atenta pudiera discernir de qué película se trata sin necesidad de estar viendo las imágenes. Es evidente que desde la escucha de los diálogos de una película se podría fácilmente distinguir de qué película se trata, por razones argumentales, pero resulta aún más significativo al aplicar este concepto a lo estrictamente musical y a los efectos sonoros de una película. En el caso de Takemitsu, debido a la originalidad con las que trata sus composiciones para cine, generando gran diversidad de propuestas y especialmente diseñadas para cada film, cada uno de sus diseños sonoros garantiza, al menos, un *soundmark* específico para cada una de sus bandas sonoras, una suerte de “huella digital sonora”.

4. División entre *Hi-Fi* y *Lo-Fi soundscape*. Otro aspecto que es muy interesante, dentro de las categorías para el análisis del *soundscape*, es la división entre *Hi-Fi soundscape* (entorno de alta definición sonora) y *Lo-Fi soundscape* (entorno de baja definición sonora). Al asociarlos a locaciones geográficas, Murray Schafer relaciona el primero al entorno rural y el segundo al urbano. Sin embargo, en cine no existe una literalidad basada en arquetipos sonoros de la realidad física, por lo que es posible generar ambas definiciones en cualquier contexto escénico. En Takemitsu prevalecen los *Hi-Fi soundscapes*, debido a que es un concepto afín a su pensamiento basado en la

armonía y el equilibrio con la naturaleza. Ambas categorías presentan sumo interés especialmente en el análisis sonoro de la *La trampa*, en donde se plantea una explícita tensión por el contrastante entre lo moderno del mundo urbano, industrial y desarrollado y los ambientes de paisajes recónditos, páramos desolados o pueblos fantasma, que contrastan fuertemente con la noción relacionada con la idea de modernidad y progreso.

5. *Sound event* (evento sonoro). Murray Schafer lo define como “algo que ocurre en un cierto lugar durante un particular intervalo de tiempo. Esto sugiere que ese evento no es abstraible del continuo espacio-temporal. El evento sonoro, como el objeto sonoro es definido por el oído humano como la más pequeña partícula autocontenida de un *soundscape*”. El evento sonoro se diferencia del objeto sonoro, concepto acuñado por Schaeffer, en que este último es “un objeto acústico abstracto” mientras que el evento sonoro es “un objeto simbólico, semántico u objeto estructural de estudio...relacionado con un todo de mayor magnitud que sí mismo” (MURRAY SCHAFER, 1977, p. 274). Este concepto es central para comprender las diferencias entre el análisis de una obra acusmática, conformada por objetos sonoros abstractos, y el análisis de una banda sonora –entendida como *soundscape narrativo*– que se nutre de las relaciones semánticas, simbologías, metáforas y demás recursos narrativos del relato audiovisual, en relación con el resto de las dimensiones involucradas en la construcción del devenir espacio-temporal del universo ficcional.

4. Espacio, tiempo y narrativa

Debido a que el texto literario del guión de cine puede caracterizar verbalmente pero no materializar los espacios narrativos, en el proceso de transposición al medio cinematográfico la posibilidad de recrearlos a través del sonido y la imagen se amplían y complejizan exponencialmente.

El espacio del universo ficcional del cine, es la suma del espacio en pantalla y del resto del espacio diegético (fuera de campo), “espacio reconstruido por la mente del espectador” (SOURIAU, 1951, p. 233). El sonido y la música intradiegética, fuera de campo, puede brindar información sobre el espacio diegético que no es percibido por medio de las imágenes y el sonido en pantalla. He aquí uno de los grandes hallazgos del sonido cinematográfico que excede, en ese sentido, a las capacidades de la imagen. El concepto de espacio cinematográfico contiene una dimensión temporal. El tiempo y el

espacio cinematográficos son interdependientes. La percepción del tiempo está supeditada por la sucesión de imágenes y sonidos, lo que produce que el “paso del tiempo” sea regulado por variables espaciales generadas audiovisualmente. En igual sentido, la percepción del espacio narrativo (*diegético*) del universo ficcional es regulada por la información que el relato audiovisual provee en un determinado período de tiempo durante la proyección o reproducción del film.

En cine el tiempo sería esencial a la experiencia humana de lugar, una forma de percepción subjetiva del espacio. Al relacionar esta idea con la hipótesis formulada por Paul Ricoeur sobre el tiempo: “el tiempo se hace humano cuando se articula de modo narrativo, a su vez la narración es significativa en la medida en que describe los rasgos de la experiencia temporal” (RICOEUR, 1995, p. 39), da cuenta de la dimensión narrativa que también conlleva el espacio cinematográfico. Por lo tanto, en el presente estudio los espacios cinematográficos serán considerados como espacio-tiempos narrativos como unidad conceptual.

Desde la perspectiva del diseño sonoro dividiremos los espacios sonoros del audiovisual en cuatro categorías generales que giran en torno al concepto de *diégesis*. Término, en español, derivado de la palabra griega antigua διήγησις / *diégêsis*, que se remonta a los filósofos Platón y Aristóteles para significar el acto de “narrar” una historia como opuesto a *mímesis* como la acción de “mostrar” una historia.

Las categorías propuestas para el análisis del espacio sonoro, en el presente estudio-son, por un lado, producto de la integración de las categorías y los conceptos provenientes de la teoría de la *filmologie* de Étienne Souriau y la teoría narratológica de Gérard Genette y de otras provenientes de las derivaciones, de dichas categorías, en el ámbito específico de los estudios sobre música y sonido de cine. Por tanto, la concepción de espacio sonoro que se tratará en el presente estudio alude a su tratamiento como *espacio sonoro narrativo* y específicamente aplicado al cine de ficción. Este espacio involucra todos los niveles sonoro-musicales de la banda sonora.

1. Espacio sonoro intradiegético. El término refiere a la cualidad acústica del interior del espacio diegético en el que transcurre el relato, sea este dentro o fuera de campo (dentro o fuera del encuadre de la imagen-pantalla). En este espacio sonoro quedan abarcados todos los sonidos producidos por fuentes ubicadas dentro del universo

ficcional del film. Los personajes perciben estos sonidos como parte de su entorno natural.

2. Espacio sonoro extradiegético. conformado por el espacio acústico que no forma parte del espacio diegético del universo ficcional. Los sonidos producidos dentro de este espacio no poseen una conexión directa con una fuente dentro del universo ficcional. Por ende, los personajes no escuchan el sonido producido dentro de este espacio. Su rol es fundamental para la configuración rítmico-temporal del montaje y también en cuanto a la interpelación del espectador en los niveles anímico-emocionales y simbólicos.

3. Espacio sonoro metadiegético. El término *metadiegético* implica un relato de segundo orden, que surge desde un segundo narrador dentro de la diégesis. Es decir, que este espacio sonoro se configura como un segundo nivel o subnivel del espacio sonoro intradiegético. Por ese motivo, abarca todos los sonidos psicológicos-subjetivos de los personajes. Michel Chion lo define como *sonido interno*. Pueden ser tanto sonidos internos-objetivos (sonidos corporales y orgánicos del personaje) o sonidos internos subjetivos o mentales: la voz interior como pensamientos verbalizados. (CHION, 2013 [1990], p. 72, t.n.). Es el mundo interior-psicológico de los personajes.

4. Espacio sonoro transdiegético. Es un espacio que simultánea o sucesivamente se sitúa en más de un espacio sonoro de los mencionados anteriormente. El concepto de espacio *transdiegético*, fue acuñado por la investigadora noruega Kristine Jørgensen en su trabajo *On transdiegetic sound in computer games* [Sobre sonidos *transdiegéticos* en juegos de computadora] (2007). Allí dio cuenta de la imposibilidad de analizar, en el contexto de los video juegos, la dimensión sonora utilizando –únicamente– las categorías de música y sonido diegético y extradiegético, ya que las hibridaciones de los espacios sonoros, son una parte central dentro del desarrollo sonoro de los video juegos modernos. Como veremos las hibridaciones de los espacios sonoros fueron un recurso utilizado por Takemitsu que configuró un aspecto muy relevante de su estética sonora-musical para cine.

Es importante realizar una sucinta revisión del origen de los términos empleados. En la segunda mitad del siglo XX, el filósofo francés especializado en estética Etienne

Souriau elaboró el término *diégèse* (SOURIAU, 1951)¹¹, derivado de la palabra griega antigua y desarrollado dentro del campo de la filmología (*filmologie*). La filmología fue propuesta como “la ciencia del cine”, de la que Souriau fue un pionero. Para Souriau la *diégesis* es el mundo imaginario propuesto por el film, por lo que el nivel diegético (*diégétique*) se caracteriza no solamente por “todo lo que tomamos en consideración como representado por el film”, sino también por “el tipo de realidad que supone la significación del film” (SOURIAU, 1951, p. 237).

El teórico literario francés Gérard Genette retomó el término *diégèse* y lo desarrolló en el campo de la literatura y la narratología. Las categorías derivadas del término diegético (*diégétique*): *intradiegético*, *extradiegético* y *metadiegético* fueron presentadas en su obra *Figures II* (1969). En *Figures III* (1972) Genette se refiere al término *diégesis* como “la representación de todo el universo espacio-temporal designado para el relato” (Genette, 1989 [1972], p. 334).

Claudia Gorbman en su libro *Unheard Melodies* (1987) desarrolla una perspectiva narratológica sobre la música de cine. Utiliza los conceptos de *diegético*, *extradiegético* (o no-diegético) y *metadiegético*, para articularlos dentro del campo de la música en relación con la narrativa cinematográfica. Su trabajo constituyó el punto de partida para el ulterior desarrollo de las categorías de Souriau-Genette en el campo de la música de cine.

Los conceptos, antes enumerados, para la organización del espacio sonoro de un audiovisual, son abordados desde las estrategias de producción del sonido y la música de cine, para luego ser interpretados por el público-espectador, de acuerdo con su *memoria sonora*. Ésta es regulada por la propia experiencia subjetiva del espacio y el tiempo, tanto en un nivel individual como en su carácter de sujeto social. Los espacios sonoros narrativos –diseñados para un film– no sólo juegan un rol o función denotativa o ambiental, sino que pueden ser articulados desde su cualidad narrativa más profunda. Son una parte esencial del *soundscape narrativo*. Ya que un espacio sonoro puede ser caracterizado como un personaje más, un alter-ego, un antagonista, un *doppelgänger*, o capaz de contradecir, confrontar o ampliar lo que resulta evidente por las relaciones

¹¹ En el idioma español es imposible diferenciar entre el concepto griego diégesis y el concepto de Souriau *-diégèse-* ya que ambas se escriben “diégesis” al no haberlas diferenciado en las traducciones existentes.

causales provenientes de la trama del relato. A la vez que, en potencia, posee, la cualidad simbólica para desarrollar el juicio crítico de los espacios de la realidad social. Es decir, que el universo espacio-temporal que conforma la diégesis, no es únicamente un contenedor pasivo de la historia, sino que también participa y es parte de la propia diégesis. Este aspecto, que en principio parece algo evidente, es muchas veces descuidado por el modelo hegemónico *vococéntrico* y *verbocéntrico* del cine (CHION, 2013 [1990], p. 15) se analizará con mayor profundidad en las estrategias cinematográficas abordadas por Takemitsu, Abe y Teshigahara.

5. Bandas sonoras para tres films de Hiroshi Teshigahara (1962-1966)

5.1 Contexto histórico

Takemitsu tuvo una activa participación en producciones cinematográficas de directores nucleados en lo que se denominó la *Nueva Ola* (*nūberu bāgu*) a partir de finales de la década de 1950. La denominación surgió en 1960 para designar, en un comienzo, a un grupo de directores dados a conocer como *La Nueva ola de los estudios Shochiku* (*Shochiku nūberu bāgu*) conformado por tres jóvenes cineastas vinculados a esta compañía: Nagisa Oshima, Masashiro Shinoda y Yoshishige Yoshida. Esta denominación, que fuera acuñada dentro de la misma compañía y principalmente difundida por los medios de comunicación, pretendía relacionar –con fines promocionales– las realizaciones de estos nuevos directores japoneses con el grupo de directores, que había surgido simultáneamente en Francia, denominado por la crítica como *Nouvelle Vague*. La denominación sería luego reemplazada por *Nueva Ola de Japón* (*Nihon nūberu bāgu*) o simplemente *Nueva Ola* (*Nūberu bāgu*), para referirse, de manera general, a toda una corriente de directores japoneses surgida a fines de los años 1950 y principios de 1960. Esta corriente de directores, arbitrariamente nucleados bajo esta denominación, coincidieron en la adopción de un posicionamiento crítico sobre temáticas controversiales y socialmente comprometidas para los estándares de la época. Si bien, Hiroshi Teshigahara es incluido dentro de la nómina de directores pertenecientes a este grupo, fue un director que produjo sus películas, en gran medida, por fuera de los grandes estudios. En 1962 Teshigahara inició una serie de cuatro colaboraciones junto a Takemitsu y al prestigioso novelista, dramaturgo y guionista

Kōbō Abe. En forma consecutiva, produjeron entre 1962 y 1968 un total de cuatro películas: *La trampa* (*Otoshiana*, 1962), *La mujer de la arena* (*Suna no onna*, 1964), *El rostro ajeno* (*Tanin no kao*, 1966) y *El mapa quemado* (*Moetsukita chizu*, 1968). Todas las películas estuvieron basadas en obras de Abe, las tres últimas en novelas, y la primera de ellas –*La trampa*– se basó en el drama *Rengoku* (purgatorio), que había sido concebida en 1960 para la televisión. Abe realizó la adaptación de la totalidad de los guiones y Takemitsu fue el encargado de realizar las bandas sonoras. Las tres primeras películas fueron producciones totalmente en forma independiente, lo que supuso restricciones económicas considerables, sin embargo, esta situación les permitió tomarse libertades creativas que, en el contexto de los grandes estudios, hubiesen sido difíciles de conseguir. Esas libertades creativas, caracterizaron la labor de Takemitsu, quien no puede ser considerado únicamente como el compositor de las músicas y el responsable del diseño sonoro, sino que además pudo involucrarse y participar desde la preproducción hasta la postproducción en la toma de decisiones artísticas más generales, algo nada común dentro de las producciones de la industria cinematográfica de todos los tiempos.

A continuación, analizaremos las tres primeras películas, *La trampa*, *La mujer de la arena* y *El rostro ajeno*, que fueron realizadas íntegramente por la productora de Teshigahara (*Teshigahara Productions*) y con varios integrantes del equipo de producción en común, entre los que se destaca el director de fotografía Hiroshi Segawa, quien participó de las tres películas. Por estas razones, consideramos que, las tres primeras películas, constituyen un tríptico, sobre todo, por sus concepciones estéticas comunes, sus elementos autorreferenciales y sus temáticas existencialistas sobre problemáticas contemporáneas, que establecieron una propuesta alternativa y por fuera de los géneros cinematográficos convencionales.

5.2 Los planos narrativos y su relación con el diseño sonoro

El escritor, crítico literario y guionista argentino Ricardo Piglia, en su ensayo titulado *Tesis sobre el cuento* incluido en su libro *Formas breves*, desarrolla una primera tesis: “un cuento siempre cuenta dos historias” (PIGLIA, 2017 [1999] p. 103). Una historia visible y una historia oculta o secreta. La tesis de Piglia, desarrolla tipologías sobre las estrategias que reconocidas personalidades de la literatura mundial utilizaron

para desarrollar este procedimiento literario dentro de sus cuentos. Al abordar el análisis de la función narrativa de la banda sonora de cine, es importante determinar sobre qué planos narrativos se asientan las composiciones musicales-sonoras en el transcurso de la trama. Una de las premisas de Takemitsu –para sus composiciones para cine– era evitar la redundancia y la literalidad. Es posible determinar que la estrategia narrativa que adoptó, en este período, para sus diseños sonoros fue pensada, sobre todo, en función de la “segunda historia oculta” o en ocasiones ocupando un plano fluctuante y difuso entre la primera y la segunda historia.

La aproximación de Takemitsu fue completamente afín al pensamiento cinematográfico de Teshigahara. Es interesante observar que, dentro de las aproximaciones visuales y narrativas, Teshigahara utilizó recursos provenientes de su experiencia con el cine documental, pero su visión sobre el documental no respondía a las definiciones tradicionales. Como se deduce de la entrevista que le realizó Joan Mellen, en la que le consultó sobre su mezcla de estilos, según sus palabras textuales: “el documental y una aproximación subjetiva” en la película *Summer Soldiers* de 1972, Teshigahara respondió:

No era consciente de estar mezclando dos estilos. Sin embargo, déjeme darle un ejemplo. Supongamos que estoy haciendo una toma de una escena física, un paisaje. No tomaría el paisaje como si estuviese mirando una postal de una sola foto. Como los actores, el paisaje cuenta parte de la historia. El verdadero sentido del documental no es hacer tomas objetivas, sino que el film tiene que ser interpretado por el director, que siente de esa o esta manera y extrae algún sentido del tema. Uno tiene que agregar este elemento humano; de otra manera la película no emergerá como arte. El documental es la presentación del tema el cual es construido y percibido a través de ojos humanos particulares. (MELLEN, 1975, p. 171)

Es notable la afinidad entre Teshigahara y Takemitsu sobre este respecto. Mientras Teshigahara narraba a través de los paisajes visuales (*landscapes*), Takemitsu narraba con sus paisajes sonoros (*soundscapes narrativos*). El sonido ambiente y los espacios sonoros diegéticos de Takemitsu no buscan el realismo, sino la verosimilitud, y siempre poseen un plus narrativo o semántico que va más allá de la simple sonorización de ambientes físicos, en estilo realista, de tipo documental. Esos planos narrativos pueden surgir del tema o los temas principales que aborde el guión

cinematográfico. Teshigahara, Takemitsu y Abe se caracterizaron por distribuir equilibradamente esos planos narrativos entre la dimensión visual, la dimensión sonora-musical y la dimensión dramática del film.

6. La trampa (*Otoshiana*, 1962)

En el film Takemitsu desarrolla algunas de sus concepciones claves para la composición de música de cine, que fueron generadas en base a los aspectos centrales de su pensamiento musical de esa época. Ha nuestro entender Takemitsu articula en esta película, en mayor o menor proporción, los tres factores (mencionados en el punto 2) que determinaron su cambio estilístico y en los que basaría su composición musical a partir de los primeros años de la década de 1960.

Si bien, la música de esta película fue realizada con escasos recursos instrumentales y en tiempo récord, la composición musical de Takemitsu presenta ya, de manera germinal e incipiente, algunas de las técnicas compositivas que desarrollaría en profundidad en posteriores realizaciones.

La trampa es el primer largometraje del director Hiroshi Teshigahara. Debido a su reducido presupuesto, Takemitsu solamente utilizó para la composición de la música dos pianos preparados y un clavicémbalo, este último tocado por él mismo. Esta restricción en el instrumental tuvo un efecto enormemente positivo dada la complejidad de sus cualidades tímbricas y lo poco convencional de la combinación instrumental. La banda sonora –de la película– marcaría el comienzo de una etapa caracterizada por una creciente incorporación de materiales sonoros provenientes de la estética musical contemporánea de vanguardia en el contexto de la música de cine. En primer lugar, se observa la más evidente de las influencias recibidas de la figura de John Cage en la composición para esta banda sonora: el piano preparado como dispositivo instrumental y tímbrico que define la sonoridad musical general del film (su *soundmark*).

Para el año 1962 Takemitsu ya había manifestado un gran interés por las tradiciones musicales y dramáticas japonesas, en particular el teatro *nō*. Tanto en la dirección y el diseño de los aspectos cinematográficos, a cargo de Teshigahara, como en los sonoros-musicales a cargo de Takemitsu, son notables las escenas en las que se fusionan elementos tradicionales y contemporáneos de manera orgánica. Una cuestión

muy destacada es la interpretación audiovisual de los planteamientos de índole simbólico, fantástico y psicológico presentes en el guión de Abe. Que van desde elementos narrativos, dramáticos, escénicos, visuales y sonoro-musicales inspirados por la tradición del teatro *nō*. Fue muy significativo para *La trampa* contar dentro del elenco con el maestro de *nō* Hideo Kanze¹² de quien Takemitsu aprendió varios conceptos de este tradicional arte dramático japonés.

Dentro de los instrumentos tradicionales, fue el *biwa* el instrumento que más le aportó a Takemitsu sobre las concepciones estéticas esenciales del sonido en la música tradicional japonesa. Debido al tipo de tratamiento del sonido utilizado en la composición, las características de los materiales sonoros utilizados, así como la organización de las apariciones de la música en el transcurso del film, puede afirmarse que Takemitsu configura una estética musical basada en los conceptos de *sawari* y *ma*, los cuales son utilizados desde lo compositivo en un nivel conceptual, sin la utilización de los instrumentos tradicionales, pero estableciendo varias analogías con sus características tímbricas y su concepción estética sonora general.

La palabra japonesa *otoshiana* se compone de dos términos, *otoshi* que significa: tirar, perder (algo), trampa. Y *ana* que significa: hoyo, cueva, caverna, tumba. Por ese motivo, para el idioma japonés la palabra tiene el significado de: “La trampa-pozo” (un hoyo en el piso que funciona como trampa). En consecuencia, no hay una manera precisa de traducir el título de la película al español utilizando una sola palabra, pero es importante tener en cuenta su significado original, ya que todas las acepciones posibles del idioma japonés –para este término– están contenidas en el relato del film, de manera literal y también en su dimensión simbólica y metafórica.

Al contrastar la tesis de Piglia con este relato, podemos relacionarla con la opción narrativa número VIII referida a Kafka: “Kafka cuenta con claridad y sencillez la historia secreta, y narra sigilosamente la historia visible hasta convertirla en algo enigmático y oscuro. Esa inversión funda lo kafkiano” (PIGLIA, 1999, p.107). A Kōbō Abe se lo conoció como “el Kafka japonés” debido a sus semejanzas literarias. En el guión de *La trampa* Abe articula este procedimiento kafkiano, que es enfatizado por la

¹² Hideo Kanze participó de las tres películas incluidas en este estudio.

interpretación del guión por parte de Teshigahara y Takemitsu como veremos a continuación.

6.1 Primer plano narrativo

La historia visible del film, se centra en las vicisitudes del personaje principal – un trabajador minero nómada, desocupado y su pequeño hijo. Anónimos e indocumentados, viven miserablemente atrapados en el círculo vicioso de tener que deambular, escapando de un lugar a otro, buscando trabajo temporario en diferentes minas de carbón. No sabremos nunca exactamente por qué o de quién están huyendo. El primer giro argumental de la trama llega pronto, el minero es asesinado por un misterioso hombre, vestido con un traje blanco, que venía siguiéndole los pasos. A partir de la escena del asesinato, este plano narrativo –hasta ese instante tratado como una ficción en estilo realista– se torna completamente fantástico. Tras ser asesinado, su espíritu-fantasma abandona su cuerpo inerte, y vaga en búsqueda de respuestas –sin poder ser escuchado por los vivos– que puedan clarificarle la razón de su tan desafortunado destino. Para luego descubrir, que fue víctima de un siniestro complot que, sin duda, está relacionado con la disputa política por el poder en el contexto de los sindicatos y el conflicto con las grandes corporaciones de la industria minera, pero cuyos responsables principales nunca son develados explícitamente en la historia ni a él ni al espectador.

6.2 Segundo plano narrativo

La historia puede ser considerada como una alegoría. Está inspirada en hechos reales acaecidos en el año 1960, en la mina de carbón Miike, que fue la más grande de Japón, ubicada en la ciudad de Kita-Kyūshū, prefectura de Fukuoka. Se trató del mayor conflicto sindical de la historia de Japón. Fue protagonizado por el movimiento de los trabajadores mineros, con el apoyo de grupos políticos de izquierda, contra los grandes grupos económicos, aliados al gobierno japonés. La explotación del carbón había sido crucial para la provisión de energía durante el período militarista, sin embargo, a partir de la década de 1950 con el acceso a la provisión de petróleo barato proveniente de Oriente Medio, sumado al proceso de racionalización y automatización de la industria

en todo Japón, comenzó un acelerado proceso de reducción de mano de obra, que desencadenó el conflicto, el cual finalizó con una gran derrota para el movimiento de los trabajadores.

La naturaleza trágica y fatalista del film, desnuda la crudeza de la realidad del Japón del período abordado, que comenzaba una frenética carrera hacia el crecimiento económico conocido como el “milagro japonés”, con reformas estructurales que provocaron –como contrapartida inicial– un fuerte golpe contra los sectores más postergados. Este plano narrativo, tampoco devela la incógnita por la búsqueda de los responsables. Sin embargo, contextualiza el conflicto en una realidad social conocida por el espectador japonés o extranjero informado. Y a la vez, esa realidad, se universaliza, ya que es asimilable a un tipo de experiencia que cualquier país capitalista ha conocido.

El segundo plano narrativo, que había quedado restringido al campo de lo simbólico en el guión original, fue potenciado a través de la propuesta estética cinematográfica de Teshigahara, quien utilizó su ojo de documentalista para enfatizarlo:

Mantener la situación específica del drama, el estado de ánimo específico, la estructura dramática específica. y, sobre todo, su temática intacta, sólo para intentar representar a los seres humanos y paisajes que componen el drama como si existieran en la realidad utilizando un estilo realista cinematográfico...en otras palabras, representando el drama más fantástico a través de una técnica más parecida a la del documental. (OGI, 1962, p. 172)

Teshigahara definió el film como una *fantasía documental*, un oxímoron –que aúna dos términos opuestos– configurando un relato de ficción fantástica, narrada realísticamente y con inserciones de material documental genuino. Acorde con esta premisa, la música de Takemitsu se sitúa en un espacio intermedio entre ambos planos narrativos, ya que, exagera el extrañamiento y la alienación general del relato fantástico en primer plano, mientras que, al mismo tiempo, empatiza con el ambiente sonoro de la realidad física de la locación, que consiste en un *soundscape* del entorno de la industria minera en estilo documentalista.

6.3 Un fragmento musical paradigmático: escena de apertura (00:46-2:50)¹³

Han pasado casi sesenta años del estreno de *La trampa* y a nuestro entender los primeros sonidos, que son ejecutados por el piano preparado, durante la escena de apertura de la película, son todavía hoy, cuando menos, impactantes. Cabría entonces tratar de situarse en el contexto del Japón del año 1962 he imaginarse lo significativo que fue para la música de cine japonesa la labor compositiva que Takemitsu realizó para este film. En el mismo comienzo de la película Takemitsu ya pone en juego algunos de los materiales musicales fundamentales, organizados en dos configuraciones texturales matrices utilizadas en el transcurso de todo el film.

Por un lado, una textura musical compuesta por sonidos aislados en uno de los pianos. Por otro lado, una textura compuesta por varias capas de *ostinati* rítmicos superpuestos, en constante repetición que emulan la sonoridad de una máquina. Los *ostinati* son ejecutados por el clavicémbalo en combinación con los dos pianos preparados. En esta escena ambas texturas imponen al sonido un carácter persecutorio y de acecho hacia los personajes que huyen sin destino conocido.

La escena de apertura comienza en completo silencio. Un plano medio de la cámara enfoca una puerta, sin sonido ambiente ni efectos sonoros. El silencio es abruptamente quebrado, luego de que el minero y su hijo salen por la puerta, por un estridente sonido (00:58) –que sugiere y da la ambigua impresión de estar asechando a los personajes. El sonido fue producido de la siguiente manera:

“Sonido creado friccionando una de las cuerdas en el interior del piano con una cadena metálica” (TAKEMITSU, 2003, p. 84). Cada sonido está totalmente aislado del siguiente, todos en intensidad *forte*, poseen una prolongada resonancia producida por la utilización del pedal de resonancia del piano y por haber sido grabada con una toma microfónica –de campo cercano– del interior de la caja de resonancia. Este sonido ocupa un lugar troncal en el desarrollo de la banda sonora. Su primera aparición, se produce sin sincronización alguna con la imagen, técnica que provee de imprevisibilidad rítmica y temporal a cada una de sus apariciones, con el propósito de aumentar la tensión y la

¹³ Los tiempos cronométricos referidos son aproximados, se dan sólo a modo de referencia y corresponden a la edición en DVD de *The Criterion Collection*.

atmósfera siniestra de la escena. Se trata de un recurso de Takemitsu que sería frecuente de aquí en adelante en su música para cine, por medio del cual, *un único sonido* es ubicado sensiblemente corrido con respecto al momento esperado.

La ausencia absoluta de sonido ambiente y la casi nula presencia de efectos sonoros específicos y de *foley* dentro de la escena, con la excepción del sonido de una bicicleta y el dínamo de su lámpara, y una bocina de tren hacia el final de la escena, produce que el *espacio sonoro intradiegético*, del universo ficcional, quede delimitado exclusivamente, por la reverberación de los sonidos producidos dentro de la caja de resonancia del piano. En definitiva, la caja de resonancia del piano, en principio, dentro del *espacio sonoro extradiegético*, se sitúa también como parte del *espacio sonoro intradiegético*, ya que el instrumento es la fuente principal y única de reverberación de toda la escena. La ausencia de un fondo sonoro produce, de esta forma, la aparente hibridación de los *espacios sonoros intradiegético* y *extradiegético*, constituyendo un espacio intermedio (entre) ambos espacios, que puede ser definido como un *espacio sonoro transdiegético*. Esta configuración del espacio sonoro enfatiza la sensación de extrañamiento, soledad y vacío, junto con la tenebrosa sonoridad de la música, exacerbando la tensión de la atmósfera de la escena y otorgándole un marcado carácter siniestro y persecutorio, el cual prevalecerá en el transcurso del film.

Al mismo tiempo que transcurre esta secuencia aparece, superpuesta en la pantalla, la presentación de los créditos del reparto de actores y del *staff*. Al final de la secuencia y sobre la aparición del título de la película おとし穴 (*Otoshiana, La trampa*) comienza la segunda textura mencionada, de *ostinati* rítmicos superpuestos de repetición y sonoridad maquina, en una intensidad también *forte* y en tempo rápido, ejecutada entre el clavicémbalo y los pianos preparados.

La analogía del tratamiento del espacio sonoro de la escena con el tratamiento del espacio acústico escénico en el teatro *nō* resulta evidente. El escenario del teatro *nō* está hecho de madera de *hinoki* (ciprés japonés) que posee excelentes propiedades acústicas. El diseño del escenario principal (*nōbutai*) conforma una gran caja de resonancia, debido a que su techo abovedado, en conjunción con el piso –una plataforma elevada del suelo– están pensados para amplificar la sonoridad y la reverberación de las voces, los instrumentos musicales y los golpes de los pies de los actores al danzar,

presentes en la escena. En los teatros antiguos, como el del templo *Nishi Honganji* en Kioto (1573-1596), vasijas de arcilla eran enterradas boca arriba –en un ángulo específico– bajo la plataforma del escenario, de tal manera que funcionaran como resonadores, con el propósito de potenciar el efecto acústico y la reverberación de las voces de los actores, el coro y el sonido de los instrumentos. Esta técnica fue perfeccionada posteriormente en el período *Genroku* (1688-1704) colgando las vasijas en los hoyos debajo del escenario, técnica que potenciaba aún más el efecto buscado. Esta práctica subsiste hasta nuestros días.

El ensamble instrumental básico del *nō* llamado *hayashi*, está compuesto por tres tambores diferentes (*kotsuzumi*, *ōtsuzumi* y *shimedaiko*) y una flauta (*nōkan*). Los patrones rítmicos, ejecutados por los tambores, son estrictamente determinados dentro de un compás de ocho tiempos, y conforman una textura compuesta por la superposición de los *ostinati* rítmicos de cada instrumento. El sonido de los tres tambores se caracteriza por fuertes ataques secos aislados y espaciados en el tiempo. Es un tipo de sonido que estética y conceptualmente está vinculado con la gestación de la idea de *un único sonido*. La dureza del ataque, a pesar de su corta vida en el instrumento, produce una notoria reverberación dentro del escenario principal, el cual funciona como gran resonador (noción estética del sonido también compartida por el *biwa*). Los músicos alternan, mientras tocan, gritos cortos y sonoros (*kakegoe*), los cuales resuenan de igual manera (FUJITA, 2016, p. 139).

Las dos texturas musicales utilizadas en la escena de apertura, involucran dos de las principales concepciones sonoras de la película:

- a) Sonidos aislados y espaciados en el tiempo: basados en el concepto de *un único sonido* (*hitotsu no oto*) que también se presenta variado posteriormente en forma de *cluster* o motivos compuestos por células melódicas y arpegios breves, como sus principales variantes.

Los pianos han sido preparados de manera que, los sonidos producidos, posean un mayor componente ruido en su ataque y en su cuerpo, en detrimento de la definición de la altura, factor que acerca la sonoridad del piano a la de los instrumentos de percusión, y a los ruidos producidos por las máquinas industriales. Sumado a este tratamiento del sonido, se producen *clusters* de diversas intensidades y densidades a lo largo del film.

Los *clusters* son una variación más compleja del sonido aislado, desarrollando la paleta de ruidos mecanizados (elementos inarmónicos) existentes en la banda sonora. Esta enorme presencia de ruido junto con la existencia de la textura musical de sonidos aislados, de gestualidades breves, conformados por pequeños grupos de sonidos de poderoso ataque, se relacionan con los conceptos de *un único sonido* y de *sawari* (“*el bello ruido*”) de los instrumentos de cuerda tradicionales. Por todas estas razones, es posible establecer una analogía de los sonidos producidos por los pianos preparados y por el clavicémbalo con el tipo de sonido que puede tanto obtenerse de uno de los tambores del *nō* como también del *biwa*. El sonido de la cuerda raspada por una cadena recuerda un efecto sonoro del *satsuma biwa*, que se efectúa arrastrando el enorme plectro sobre las cuerdas raspándolas en forma longitudinal, como ocurre en el piano. En este sentido, podemos determinar la existencia de una gran proliferación de sonidos breves en los pasajes musicales, que no poseen en sí mismos una gran resonancia, debido a que los objetos insertados entre las cuerdas funcionan como apagadores –que acortan el tiempo de vibración de la cuerda– y al mismo tiempo funcionan como sordinas. Estos objetos insertados además complejizan el timbre del ataque y cuerpo del sonido con diferentes componentes de ruido y filtrado de frecuencias, de manera similar a lo que produce el accesorio llamado *sawari* en el *biwa*, lo que también impide a los sonidos tener un cuerpo prolongado. Sin embargo, el uso del pedal de resonancia, que es sostenido durante la ejecución de estos sonidos, genera una reverberación dentro de la caja de resonancia del piano que presenta una clara analogía con la manera en la que un *biwa* resuena en una sala reverberante o un tambor de *nō* lo hace en el escenario principal.

Otro aspecto análogo a lo que sucede en el *biwa* es que el piano preparado, también contiene el mismo principio para la producción del sonido, que supone el *sawari* como concepto estético, ya que el sonido buscado se produce por la obstrucción (*sawari*, 障り) de la cuerda. El sonido del *sawari* supone necesariamente el *ma* circundante, un sonido aislado de gran complejidad tímbrica que irrumpe en el espacio-tiempo propuesto por el *ma*. Esto es un factor decisivo en la concepción musical y sonora del film, en donde podemos ver la presencia, en forma integrada, de los conceptos de *un único sonido*, *sawari*, *ma* y *torrente de sonido*. Este fenómeno se produce tanto en la microforma del film, como puede apreciarse en la escena de apertura

descripto, así como en la macroforma, por la alternancia de escenas con mínima presencia de sonidos distanciados en el tiempo. Sean estos diálogos, sonido ambiente, efectos sonoros o música, contrastan con escenas de gran complejidad en cuanto a cantidad de elementos sonoros, tempo rápido y altos niveles de intensidad (amplitud). Esta noción de *ma*, aplicada a la micro y a la macroforma, es una idea propia de la concepción de *ma* en el contexto del teatro *nō*, que como se comentó anteriormente era una de las acepciones que Takemitsu le atribuía al concepto.

b) Textura de “sonoridad maquinaal”: construida en base a la superposición de *ostinati* rítmicos.

Tanto el piano como el clavicémbalo son instrumentos que poseen un complejo mecanismo para la producción de sonido. El piano, por su lado, con martillos que golpean las cuerdas y el clavicémbalo, con plectros que pulsan las cuerdas. Ambos instrumentos comparten la cualidad de poseer un ataque sumamente incisivo, los que son compatibles tímbricamente y se fusionan perfectamente entre sí. A su vez el componente extra de ruido del piano preparado, así como la proliferación de los *clusters* a lo largo del film, posibilita la inmediata analogía de las texturas obtenidas con distintos tipos de sonidos producidos por máquinas. Continuando con las analogías del teatro *nō* la textura de *sonoridad maquinaal* que produce la superposición de *ostinati* rítmicos de tipo percusivos, puede ser equiparada al mismo tipo de textura musical realizada por los tambores del ensamble *hayashi* del *nō*.

Debido a la elección de timbres instrumentales que conforman las texturas musicales mencionadas, podemos analizar como la música, de este film, manifiesta a nivel práctico el concepto de Takemitsu de *torrente de sonido*. Ya que la selección de materiales musicales realizados por el piano preparado y el clavicémbalo, poseen un gran nivel de empatía con el *soundscape* de las locaciones propuestas desde el guión de la película, en el que la acción narrativa se sitúa en el contexto de la industria minera, y la explotación del carbón. Dentro de las características que posee el *soundscape* del film priman el contraste entre el absoluto silencio, de lugares desolados y fantasmagóricos, con el sonido ambiente de lugares ruidosos, industriales y urbanos. Compuesto en su mayoría por sonidos maquinales, como los del equipamiento mecánico de las plantas procesadoras de carbón, así como los sonidos de diversos vehículos, como bicicletas,

trenes, barcos, y otros varios de motor a combustión: automóviles, motocicletas y camiones entre otros. Además de los sonidos del trabajo del minero con herramientas manuales, como puede ser el sonido del pico (herramienta) martillando la piedra. En consonancia con los conceptos de desdoblamiento, disociación, quiebre y fragmentación en los que se basa conceptualmente el argumento del film, jamás se ve al minero haciendo el trabajo, sino que se oye el sonido únicamente (fuera de campo). Luego, en la escena del pueblo fantasma (36:49), el fantasma del personaje protagonista, vagando en la dimensión de los muertos, se acerca a otro fantasma –completamente abstraído– haciendo la mímica de picar piedra –sin ninguna herramienta en sus manos–, cerrando el círculo de aquellos sonidos de picar piedra –fuera de campo– del comienzo. Ahora se visibiliza la acción en la imagen, pero sin sonido.

6.4 La metáfora sonora de la máquina

La textura maquina (02:26) comienza luego de que se escuchara una bocina de tren como sonido fuera de campo, ya que el tren no aparece en la escena, pero sí pueden verse las vías por las que huyen corriendo. La bocina, por un lado, presenta –por primera vez– la disociación del sonido diegético con respecto a su fuente sonora. La sonoridad maquina de esta textura es potenciando, por contigüidad, con el sonido de la bocina del tren, haciendo inevitable asociarla con la marcha de una locomotora. La bocina de tren en conjunción con el sonido del dínamo de la bicicleta y su pedaleo, son los únicos dos efectos sonoros de toda la escena, y ambos emitidos por dos tipos de máquinas. No existe la presencia de ningún otro sonido, tanto sea de los movimientos y pasos de los personajes (*foley*), como de ningún otro objeto del ambiente, enfatizando la relevancia del concepto de máquina dentro de toda la escena, en detrimento de los sonidos humanos y los sonidos de la naturaleza, es decir los sonidos de la vida. Las sonoridades maquinales parecen funcionar como una entidad persecutoria invisible, y mantienen ese rol hasta que el minero es asesinado. A partir del desacople del fantasma del minero – punto de inflexión del primer giro argumental– se descubre el velo de la dimensión de los muertos –dentro del pueblo fantasma– que había estado oculta hasta ese momento. El comportamiento de la sonoridad maquina abandona definitivamente la connotación persecutoria y se limita al acompañamiento de las acciones del minero y el resto los

personajes fantasmagóricos. Como si esa máquina invisible los hubiese integrado a su mecanismo.

Este es un punto muy singular que propone la música de esta banda sonora ya que a pesar de ser música de fondo (extradiegetica), y cuyas fuentes sonoras –piano preparado y clavicémbalo– están, en principio, fuera del lugar y el tiempo de la acción, la música está tan empáticamente relacionada con el medio ambiente mecanizado que propone la historia, que además de hibridar el espacio sonoro del universo ficcional, como hemos mencionado, supone otra hibridación dentro de la banda sonora entre la música y los efectos sonoros. De alguna manera, le otorga –a la música– la función de llevar adelante una suerte de metarrelato o segundo plano narrativo con respecto a la línea narrativa principal de la película.

El segundo plano narrativo presenta una de las más importantes metáforas que se encuentran en el guión de Kōbō Abe, que denominaremos la "metáfora de la máquina" que es materializada sonoramente por los pianos y el clavicémbalo. Una de las interpretaciones posibles de esta metáfora es que los responsables de llevar a cabo el macabro plan de los asesinatos en el transcurso de la película, que son anónimos e invisibles a los ojos del espectador, son metafóricamente y simbólicamente representados por la música (de textura y sonoridad maquinale) conformando, en sí mismo, una entelequia de la máquina.

La confirmación de que todo lo ocurrido en la historia fue el resultado de un plan, pergeñado por un poder oculto e invisible que todo lo ve, lo sabe y lo controla, se da cuando el asesino al terminar su tarea, luego de mirar su reloj y hacer algunas anotaciones en una libreta dice: "con exactitud" (1:31:29). Dando cuenta de que todo lo ocurrido había sido planeado y cronometrado por un poder oculto con "precisión maquinale" y que su plan había sido concretado a la perfección. Los fantasmas del minero nómade y la mujer testigo –también asesinada por el sicario de blanco– increpan al asesino inútilmente, ya que sus voces no pueden ser oídas por los vivos, dejando abierta la incógnita sobre la identidad de los responsables ideológicos de la macabra trampa. Esta cuestión permite entrever una de las ideas –de raíz determinista, trágica y fatalista– de Abe, ya que enfatiza simbólicamente el hecho de que, en un mundo con un modelo económico capitalista basado en la explotación industrial de los recursos naturales, tanto

los trabajadores mineros precarizados, los dirigentes sindicales como todo lo vinculado a esa industria es gobernado por un poder oculto que dirige a su antojo la vida y el destino final de las personas, manipulando a hombres y a mujeres, como si se tratara de simples piezas del engranaje de una gran maquinaria de la que tienen el control.

6.5 La sincronización de la imagen con *un único sonido* (función de indicio sonoro)

En el film los sonidos producidos por el piano preparado y el clavicémbalo también cumplen el rol de *efectos musicales-sonoros*. En varias oportunidades son utilizados produciendo diferentes variantes del material caracterizado por *un único sonido* –de pronunciado ataque y prolongada resonancia– que son utilizados sincrónicamente con la imagen –en varias ocasiones el rostro del minero– para simbolizar y anticipar el funesto destino del minero. Luego de su muerte mantiene su función, anticipando el asesinato de su *doppelgänger* sindicalista (Fig. 1). Chion denomina a este fenómeno efecto de *sincreisis* (*synchrèse*): “Como una inesperada ruptura doble y sincrónica en el flujo audiovisual (cortes *cut-cut* del sonido y de la imagen, características de la lógica externa, frecuente por ejemplo en *Alien*” (CHION, 2013 [1990], p. 60).

Esta función es utilizada principalmente de dos formas asociadas a dos tipos de planos visuales diferentes. El primero consiste en sonidos sincronizados con los primerísimos planos del rostro del minero. Se trata de un sonido de acentuación fatalista, como indicio del asesinato y metáfora de la muerte. El segundo, es una variante del tipo *cluster* en intensidad *fortissimo* utilizados para los desenlaces –de planos generales– que se sincronizan con los intentos de escape frustrados.

1. Escena del cobertizo (08:10)

Cuando se encuentran refugiados en un cobertizo, en el que transcurre el diálogo entre los dos mineros, un acorde suspensivo es tocado por el clavicémbalo sincronizado con el primerísimo plano del rostro del minero. En ese instante, comienza un monólogo interior en el que medita sobre la imposibilidad de escapar de su modo de vida, que consiste en huir de una mina para terminar trabajando en otra aún peor. Su voz es utilizada como narración en el *espacio sonoro metadieético* (voz interior de sus pensamientos), mientras se produce la inserción de material visual tipo documental –de

carácter lúgubre– sobre las minas de carbón, generando un relato de segundo orden dentro del relato principal.

2. Escena del puerto (14:46)

Variante de *un único sonido* como *cluster* en intensidad *fortissimo* de carácter fatalista. La escena transcurre en el puerto, se ve a un trabajador que intenta escapar, pero es atrapado y, en ese preciso instante, un *cluster* de clavicémbalo ataca en intensidad *fortissimo*, cuando los guardias capturan al prófugo. Este hecho funciona como un indicio anticipatorio de la escena donde el minero es perseguido, atrapado y asesinado.

3. Escena del encargo (16:53)

Al minero le encomiendan ir a una dirección desconocida para conseguir un nuevo trabajo, la escena concluye con la sincronización del primerísimo plano de su rostro con el sonido de un *cluster* seguido de una gran resonancia, del tipo que puede ser obtenido por efectuar un golpe a las cuerdas dentro del piano, con la palma abierta de la mano, más la resonancia obtenida por pisar el pedal de resonancia. Este sonido anticipa una vez más el fatídico final del minero.

4. Escena del asesinato del minero (25:48)

Tras un proceso de aceleración (*accelerando*) y aumento de intensidad (*crescendo*) de la textura efectuada por el piano preparado, el asesino de blanco alcanza al minero y le efectúa una puñalada al estómago, la que no se ve, pero es sugerida por el movimiento de su brazo, el cual es sincronizado con el sonido de un *cluster* de piano preparado en registro grave. De este grupo es el de mayor sonoridad –en cuanto a su amplitud– de todo el film, el cual es seguido por una larga resonancia. Enfatizando empáticamente el momento de mayor tensión dramática de todo el film y articulando el primer giro argumental de la historia.

5. Escena de la aparición del *doppelgänger* (53:53)

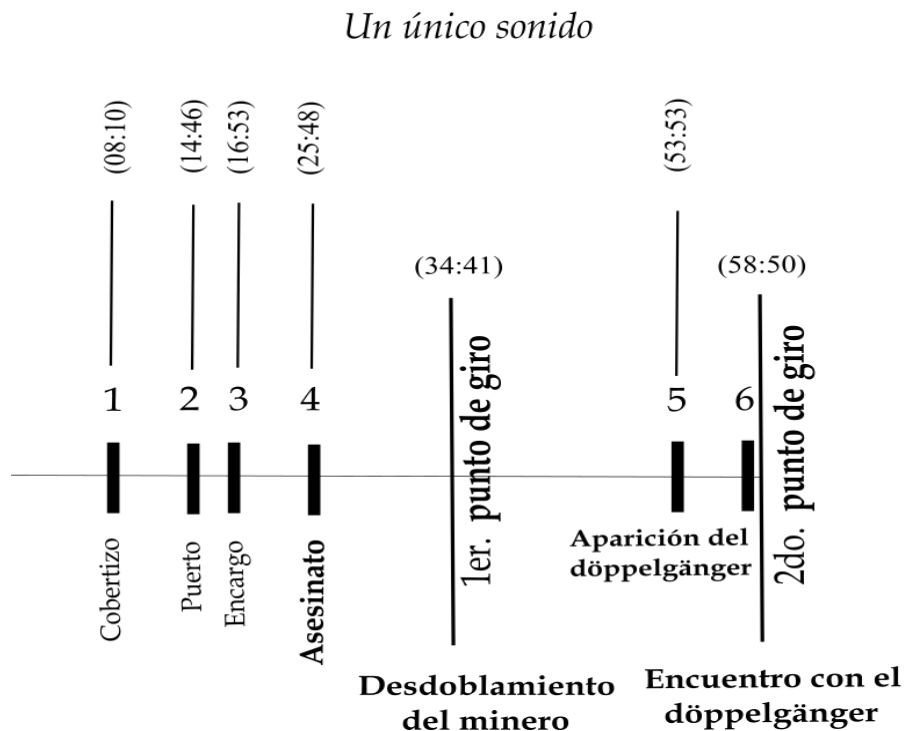
Los periodistas descubren que el hombre asesinado no era el jefe sindical que, por el parecido con el minero, habían dado por muerto. Un golpe de piano similar al anterior suena en intensidad *mf* en el momento en que se muestra un primer plano del minero

azorado observando las fotografías de su *doppelgänger* y la de su cadáver siendo comparadas.

6. Escena del encuentro con el *doppelgänger* (58:50)

Los periodistas van al encuentro del jefe sindical. Cuando la cámara hace *zoom in* y termina en un primer plano del rostro del sindicalista, se congela la imagen y suenan dos ataques en *fortissimo*. El primero, sobre el primer plano del sindicalista y el segundo, sobre el primer plano del rostro sorprendido del minero al encontrarse con su *doppelgänger*. Los ataques se asemejan a grandes objetos metálicos entrechocados, procesados electrónicamente con una pronunciada reverberación, acentuando la articulación del segundo punto de giro argumental.

Figura 1 – La sincronización de la imagen con un único sonido.



Fuente: Elaboración del autor.

7. La mujer de Arena (*Suna no onna*, 1964)

7.1 Planos narrativos de *La mujer de la arena*: dos sistemas de causalidad

El film –que se mantiene fiel a la novela de Kōbō Abe– da cuenta de dos planos narrativos fundamentales, que desarrollan dos historias simultáneas dentro de un mismo relato. El primero más evidente y el segundo, secreto, enigmático y oculto. El diseño de la banda sonora responde esencialmente a esta concepción narrativa como veremos a continuación (DUARTE LOZA, 2019, p. 182).

7.1.1 Primer plano narrativo

Desarrollado sobre todo desde la acción de los personajes y los diálogos: un profesor de escuela, proveniente de la ciudad de Tokio y aficionado a la entomología se dirige a la costa en busca del descubrimiento de un nuevo espécimen de insecto. Posee la única ambición de que su nombre sea perpetuado en la memoria de los hombres, por figurar en una enciclopedia asociado a un insecto. Ya en el lugar, es engañado por un grupo de habitantes de las dunas que lo mantienen cautivo en una casa que se encuentra en el fondo de un pozo. En ésta habita una joven mujer, quien diariamente dedica todos sus esfuerzos a evitar que su hogar quede sepultado por la arena. El protagonista (el profesor) es obligado a trabajar con la mujer en la recolección de arena para poder subsistir. Dedicar sus horas libres a encontrar la forma de escapar, pero todos sus intentos son frustrados. Finalmente, cuando tiene una clara oportunidad para escaparse decide, paradójicamente, quedarse. El conflicto fundamental de este plano narrativo es la lucha por escapar del cautiverio al que es sometido.

7.1.2 Segundo plano narrativo

Desarrollado y enfatizado por los monólogos interiores, el arte sonoro-musical, la fotografía y el montaje: un hombre perteneciente y representante de la razón y la civilización moderna, atrapado en sus propias certidumbres sobre el mundo, fundamentadas, sobre todo, desde el pensamiento científico, lógico-racional, denota una fuerte pulsión por la evasión, el aislamiento y el suicidio. Al menos, un suicidio entendido como el exilio de la vida pasada. Al ser capturado, es interpelado por una

realidad que confronta sus creencias fundamentales. Esto le produce un conflicto interior –basado en una profunda crisis de identidad– de índole existencialista. La resistencia a esta inexplicable realidad, que entiende como totalmente absurda, lo lleva a un incansable impulso de enfrentarla. Sin embargo, el paso del tiempo y las experiencias vividas en ese espacio tan singular dominado por la arena, así como la forma en que la mujer cuestiona sus argumentos como arbitrarios –sin fundamentos empíricos reales dentro de ese espacio–, junto con los lazos que va estableciendo con ella y la comunidad, lo hacen ir cambiando su parecer y posponer su escape indefinidamente.

7.2 Cuando lo imperfecto puede ser bello: el “efecto tiempo”

Dentro del refinamiento comprendido por la estética japonesa también existe una necesidad de cierto tipo de vejez o deterioro más bien buscado o “dejado ser” a las que se le otorga un valor estético. El concepto de *wabi-sabi* desarrollado por la estética japonesa –proveniente de la filosofía zen– propone la belleza de la imperfección o la belleza de lo impermanente. En otras palabras, la belleza que involucra el paso del tiempo, esas huellas que el tiempo deja en todas las cosas. Un factor tiempo que también involucra la particularidad de los fenómenos que sólo ocurren muy circunstancialmente, a veces en repetición cíclica, por acción de la naturaleza. Como los fenómenos naturales que suceden, en breves lapsos de tiempo, durante las transiciones estacionales, con esos instantes únicos que escapan a la mirada del ojo desatento. El filósofo zen Daisetsu Teitaro Suzuki infiere sobre el concepto de *wabi*:

Wabi realmente significa pobreza o negativamente “no estar en la sociedad de la moda del momento”. Ser pobre es a la vez no depender de las cosas “mundanas”: riqueza, poder, reputación, y sin embargo sentir por dentro la presencia de algo del más alto valor, por sobre el tiempo y la posición social ... (SUZUKI, 1985, p. 23)

El concepto de *wabi* no sólo es definido por la pobreza o la austeridad, sino que debe ser acompañada de una valoración estética muchas veces hallada sin intención.

El arte japonés comprende esa belleza como una forma de imperfección. Esta imperfección se complementa con el acompañamiento de una noción de antigüedad o

primitiva rusticidad que implica el concepto de *sabi*. La antigüedad o la rusticidad puede no ser real sino sugerida o simulada. Cuando una obra u objeto artístico sugiere un período histórico, o su apariencia denota el paso del tiempo, tiene el sentido del *sabi* en éste. La obra es puesta en perspectiva histórica y se vuelve rica en asociaciones, abriendo un sin número de posibles interpretaciones. Un objeto puede poseer elementos inexplicables que lo elevan a ser considerado al nivel de una producción artística. Como ocurre con los utensilios utilizados en la ceremonia del té (*chadō*), los cuales poseen este grado de valoración.

Junichiro Tanizaki propone que existe cierto refinamiento que involucra algo de suciedad debido la acción del tiempo sobre un objeto:

[...] siempre hemos preferido los reflejos profundos, algo velados, al brillo superficial y gélido; es decir, [...] ese brillo ligeramente alterado que evoca irresistiblemente los efectos del tiempo [...]. Contrariamente a los occidentales que se esfuerzan por eliminar radicalmente todo lo que sea suciedad, los extremo-orientales la conservan valiosamente y tal cual, para convertirla en un ingrediente de lo bello¹⁴. (TANIZAKI, 1977, p. 11)

El efecto del tiempo sobre la consideración estética de las cosas y como el tiempo puede transformar la valoración y la percepción de lo bello es una idea crucial en *La mujer de la arena*. La arena es en sí la representación simbólica del tiempo y su fluir, a la que debemos agregar, además, la representación del espacio o del espacio-tiempo concebidos como una unidad.

7.3 La arena como representación simbólica del *ma* (espacio-tiempo): la cinta de Möbius

En el film el profesor, en el comienzo de su cautiverio, intenta aferrarse al tiempo cronológico que es rigurosamente medido por su reloj¹⁵. Su dependencia al tiempo cronológico empieza a mermar, por acción de la repetición de la rutina diaria y la

¹⁴ En el film es notoria la búsqueda de la luz velada y las texturas visuales y sonoras relacionadas a lo táctil y lo sensorial. La imagen de la arena sobre los cuerpos que funden a los personajes con el entorno o planos tomados a través de vidrios empañados con arena, los contrastes entre la luz y la sombra, como recurso fotográfico, son algunas manifestaciones del concepto de *sabi*.

¹⁵ En el film Teshigahara realiza varios planos detalle del reloj del profesor. En la pantalla del reloj puede leerse SEIKO Cronos, justamente. Sobre estas imágenes son sobreimpuestas.

paulatina transformación de su percepción temporal, dentro del espacio en el que se ve obligado a habitar. Es la erosión psíquica producida por la arena, que se manifiesta en forma de visiones y sonidos ondulantes que van socavando su preocupación por fijar los eventos y ordenarlos, reemplazándola por una forma de percepción más volátil, difusa y sinuosa.

Como se ha dicho –desde esta perspectiva– la conformación del sujeto se construye en relación con su entorno y su comunidad, manifestándose como el resultado de esta relación. De acuerdo con esto, es interesante observar que la palabra persona o ser humano –en japonés– se compone del ideograma *nin* “persona”, más el ideograma *ma*, con otra de sus posibles pronunciaciones (*gen*): *ningen* (人間), literalmente: persona-espacio o persona-entre (en relación con). Una persona es, en función de estar entre otras, y en relación con ellas, la vida en sociedad y su entorno. El *ma* es entonces el medio, o lo que media, es el vínculo, la relación existente entre las personas de una sociedad y su entorno, y al mismo tiempo, lo que le otorga su condición de persona. Por estos motivos, una de las interpretaciones simbólicas fundamentales de la arena –llevada adelante por la música y el sonido diegético– además de representar el espacio-tiempo es la simbolización del lazo o vínculo entre los personajes.

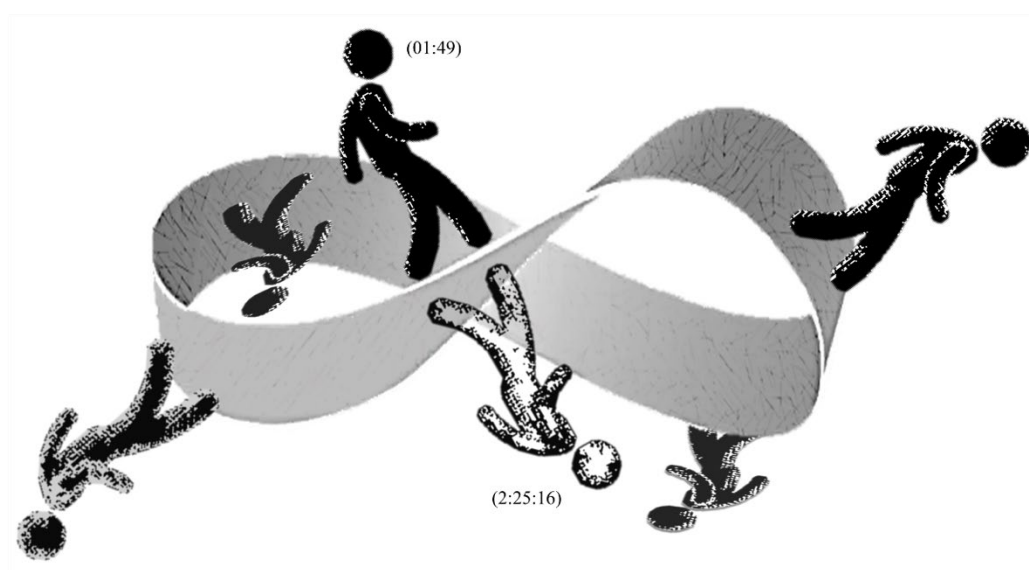
Una de las concepciones de Kōbō Abe para la novela original –y el film– fue diseñar un universo narrativo desértico y paradójico en parte inspirado en una *cinta de Möbius*¹⁶. La cinta posee una superficie que produce que al ser recorrida –siempre con la misma orientación– se termine en el punto de partida, pero con una orientación invertida. El concepto de *ma* encuentra en asociación con la *cinta de Möbius* una manifestación más asequible, posibilitando la organización del procedimiento formal de la obra. Mediante el recurso retórico de la hipérbole, el concepto prolifera tanto en los aspectos físicos del universo ficcional (cuando intenta escapar y termina regresando al punto de partida) y también en los metafísicos y psicológicos. El núcleo del universo narrativo que configura el espacio-tiempo del film al ser concebido como una *cinta de Möbius* –estableciendo una suerte de matriz o mandala– produce que, en una aparente realidad caótica y paradójica, exista un ordenamiento velado, regido por esa matriz. Una

¹⁶ En la novela el personaje del profesor da cuenta con mayor énfasis de una personalidad esquizofrénica, y evidencia la presencia de un personaje (alter-ego) mencionado como “Cinta de Möbius”.

matriz que permanece oculta, sobre todo, estructurando el segundo plano narrativo antes descripto (Fig. 2).

Mientras en la novela la palabra arena aparece cientos de veces textualmente escrita, tanto sea en usos descriptivos, o participando de los diálogos y en imágenes metafóricas¹⁷, en el film, su omnipresencia es sostenida en mayor medida por las imágenes, la música y el *espacio sonoro intradieético*.

Figura 2 – Matriz espacio-temporal: *cinta de Möbius* como sustrato del *ma*.



Fuente: Elaboración del autor.

7.4 La arena: el tercer personaje protagónico

Según las propias palabras del director Hiroshi Teshigahara la arena es un personaje más, y es tratada en el film como el tercer personaje protagónico¹⁸:

En el caso de *La mujer de la arena*, ¿De qué manera captar adecuadamente varias expresiones de la arena sin tomar a la arena como un paisaje? Eso

¹⁷ Tanto en las imágenes, los diálogos y las referencias sonoro-musicales. Sosteniendo la omnipresencia de la arena, que en la novela -en su edición japonesa- aparece literalmente mencionada alrededor de 450 ocasiones, sin contar otras derivaciones de la palabra o el concepto.

¹⁸ Entrevista al director incluida en el documental *Takemitsu and the Movies*.

fue lo que tuve que enfrentar. Por eso, creo que esta película consistió en tratar al hombre, a la mujer y a la arena como tres personas. (ZWERIN, 1994)

Tanto el *espacio sonoro intradieético* como la música (en un espacio híbrido entre el intradieético y el extradieético) toman las características de un personaje. Desde este punto de vista, la arena como simbolización del *ma*, se transforma en el espacio diegético contenedor –dinámico– de la acción, y al mismo tiempo en el vehículo, medio o sustrato por el que se produce la transición entre la negación del absurdo inicial a su aceptación final. La mujer es a su vez la voz y la interlocutora de la arena. Llega también a ser su encarnación fundiéndose con ella¹⁹. Sin duda o vacilación alguna, con un implacable nivel de argumentación, le muestra al hombre el camino a seguir y el lugar que debe ocupar en su proceso de integración y asimilación a la comunidad, hasta que sus prejuicios iniciales son disueltos por su inmutable acción. La repulsión por la arena, por sus captores y por esa forma de vida que, en un comienzo lo abrumba, no se transforma –en el final– en una capitulación sumisa al cautiverio y a la necesidad, sino en una aceptación consciente y por propia voluntad. La arena se convierte, de esta manera, en el sustrato de su espacio-tiempo en el mundo, la materia con la que trabaja y pone su saber al servicio del entorno y la comunidad.

Takemitsu focalizó gran parte de su trabajo en la elaboración de materiales musicales que dieran vida, en combinación con las ideas cinematográficas, a este tercer personaje, dotándole de una cuasi omnipresencia en todo el transcurso del film. Las formas de representación de la arena mediante la música y los efectos musicales poseen una extraordinaria diversidad en su composición y en los recursos utilizados. Combinan música orquestal de estilo vanguardista con los recursos técnicos y estéticos de la *música concreta*. La música aparece de manera simultánea a los distintos recursos fotográficos que desarrollan el concepto de arena, pero también se hace presente de manera independizada a ésta, por lo que, recae también sobre la música la función de representar simbólicamente a este tercer personaje.

¹⁹ Teshigahara realiza la sobreimpresión de la imagen de las dunas y el cuerpo de la mujer desnuda haciendo una asociación visual del cuerpo femenino y las dunas. Este procedimiento técnico es siempre apoyado por la música, con la aparición del tema musical de la arena, a la manera de un leitmotiv.

7.5 El bello ruido: música y sonido en la construcción del espacio-tiempo sonoro de Takemitsu

En el film Takemitsu propone una estética sonora que se sustenta desde los conceptos de *sawari* y *ma*. Los eventos sonoros son breves, espaciados en el tiempo – elípticamente– y poseen una gran reverberación. Takemitsu estuvo a cargo de la totalidad de la música y de los efectos sonoros (sonido ambiente, sonidos específicos, foley etc.). La propuesta sonora de este film, promueve la disolución de los límites entre música y efectos sonoros con el procesamiento de todos los sonidos por medios electroacústicos. Potenciando la consideración de la banda sonora como la unidad total de la dimensión sonora del film.

Además de diluir la tajante división tradicional, en cine, entre las categorías de música/sonido intradiegético y extradiegético. En *La mujer de la arena*, la música se orienta más a la conformación de texturas en distintos registros y estratos (agudo-grave), que a melodías o armonías nítidas. Proliferan los sonidos ondulantes, sinuosos, circulares, borrosos y de complejas texturas cuyo ámbito va del extremo grave al extremo agudo. La música se ocupa sobre todo de enfatizar los procesos metamórficos –de índole psicológico– que afectan al profesor por la incesante acción de la arena, además de proponer una prolífica representación simbólica de ésta en sus diversos estados y formas de existencia. Por otro lado, posee además la función de representar simbólicamente la relación y el vínculo que se establece paulatinamente entre el profesor y la mujer. Así como el vínculo de la pareja con la comunidad de habitantes de las dunas, que en gran medida se da por la mediación de la arena y su implacable intervención en su vida cotidiana, tanto en sus aspectos físicos como psíquicos. Un claro ejemplo de esta función de la música es el largo proceso de transformación psicológica que ocurre en el profesor, que funciona como un correlato sonoro-musical de la crisis existencial que atraviesa. El material musical de orquesta de cuerdas y vientos que denominaremos como “el tema de la arena”, acompaña con apariciones breves y cíclicas el progresivo proceso de aceptación del cautiverio del protagonista, hasta aproximadamente la mitad del film. Utilizando un característico sonido de cuerdas y vientos con ondulantes *glissandi* en el agudo, produce una sensación de inestabilidad y de efecto de caída infinita en términos psicoacústicos, a

modo de un cuasi *glissando Shepard-Risset* orquestal, recurso que fue posteriormente muy utilizado en el cine hasta nuestros días.

7.6 La consolidación del *soundscape narrativo*: dilución de la frontera entre música y efectos sonoros

183

En la ficha técnica presentada en *Complete Takemitsu Edition*, se enumeran los siguientes materiales sonoros: orquesta, harpa, glockenspiel, canción (Kyoko Kishida) (TAKEMITSU, 2003 p. 124). Estos son los recursos instrumentales con los que Takemitsu contó para la realización de la banda sonora del film. Sin embargo, hay que destacar que en esta oportunidad Takemitsu utilizó –de manera exhaustiva– su técnica de procesamiento del sonido, adquirido de la práctica con la *música concreta*. En la elaboración de la música de este film existe un tipo de concepción, que ya había sido abordada en *La trampa* de manera todavía incipiente, que es la idea de vincular tímbricamente la música instrumental con los efectos sonoros. Esta forma de manipulación y procesamiento de la música le permitió la utilización de los sonidos instrumentales a la manera de los efectos sonoros, específicamente elaborando lo que se denomina, dentro de las subcategorías que integran los efectos sonoros, como efectos musicales. Es decir, sonidos musicales especialmente compuestos para el film que son utilizados en forma de efectos sonoros, los cuales en muchas ocasiones no requieren de partitura, sino que son grabados con instrumentos acústicos con o sin procesamiento electrónico y también pueden ser generados exclusivamente por medios electroacústicos. En *La trampa* este aspecto había sido abordado privilegiando la utilización de sonidos obtenidos con los instrumentos acústicos sin procesamiento electrónico, aunque si con modificaciones no convencionales en el sonido, al haber utilizado como dispositivo el piano preparado. Este es un punto central en la música de Takemitsu y muy especialmente a partir de esta película, ya que, si bien había utilizado el procesamiento de sonidos instrumentales anteriormente, en *La mujer de la arena* este aspecto es de carácter estructural en su concepción sonora, donde todos los materiales musicales utilizados fueron obtenidos de una gran variedad de instrumentos acústicos pero la gran mayoría fueron procesados electrónicamente. En esta película, la música expandió de manera considerable sus funciones con respecto a la imagen y los usos de carácter simbólico derivados del guión, generando a su vez, una propuesta unificadora entre lo que

tradicionalmente se considera música y efectos sonoros, por lo general, elaborados en forma separada por distintos responsables y para luego ser unificados en la mezcla final.

Si consideramos el modelo tradicional de la industria que divide la banda sonora en tres categorías, conocida como DME (Diálogos-música-efectos sonoros) la música de Takemitsu estaría promoviendo la ruptura del límite establecido entre las categorías de música y efectos sonoros, mediante la proliferación de sonoridades que podrían ser definidas tanto como música, efecto sonoro o efecto musical. Éstos últimos tienen la capacidad de relacionarse, por similitud tímbrica, con otras categorías pertenecientes a los efectos sonoros, como el *foley*, los ambientes o las atmósferas. Es, sobre todo, de esta forma en la que Takemitsu diseña un “espacio sonoro híbrido” entre el *espacio sonoro extradiegético* y el *espacio sonoro intradiegético*, el cual puede ser denominado como *espacio sonoro transdiegético*. Las características de los materiales sonoros de sus composiciones y la articulación de éstos con la imagen y la dimensión narrativa del film producen el corrimiento del espacio sonoro hacia un lugar ambiguo y difuso en donde se sitúa la música y el sonido con respecto al universo ficcional del film.

Esta expansión y transgresión, con respecto a las fronteras entre la música y los efectos en el contexto del cine, se debe –en parte– a la propia ampliación de las funciones de Takemitsu dentro de la producción del film, como se menciona en la ficha técnica de la película:

En el caso de Takemitsu, no sólo fue la música, sino también abarcó los efectos sonoros, la dirección de sonido y en particular para esta composición, la edición de la cinta de ME (música y efectos), más que grabar únicamente la música como material, estuvo a cargo de la totalidad del diseño sonoro. (TAKEMITSU, 2003 p. 126)

De esta información se extrae que, al ser Takemitsu el responsable de la dirección de prácticamente la totalidad de la banda sonora, le permitió diseñar –de una manera unificada y con un criterio estético afín– tanto la música, como los efectos sonoros, como si fuese una composición de *soundscape* –que integra la música con los efectos sonoros– con propósitos narrativos específicos. Esto se trata, sin duda, de una situación sin precedentes en la historia de la música de cine de Japón.

Ya en *La trampa* existe un anticipo de este planteamiento estético musical, aunque es difícil precisar –por falta de fuentes que lo corroboren– el grado de participación de Takemitsu en la elaboración de los efectos sonoros, que sospechamos contaron con su intervención. De cualquier forma, el desarrollo que esta aproximación encontró en este film, no tiene parangón con ningún otro trabajo anterior, y entendemos llegaría a su máximo desarrollo al año siguiente (1965) en la película *Kaidan* de Masaki Kobayashi, en donde la ruptura de la frontera entre música y efectos sonoros es, en sí, la propuesta estética del diseño sonoro del film, y en la que, además, utilizó instrumentos tradicionales japoneses.

7.7 Análisis de la función psicológica de la música (el proceso de claudicación del profesor) (Fig. 3).

1. Apertura (01:49 - 04:13)

La música orquestal (tema de la arena) se inicia junto con la primera secuencia de imágenes de distintos planos de la arena –que van de menor a mayor– comenzando por un grano de arena aumentado ópticamente (macro), pasando por un grupo de granos, y luego, arena tomada desde la perspectiva del ojo humano para pasar a un plano general de la duna en la que aparece el profesor caminando. La sonoridad orquestal está dominada por cuerdas en el extremo registral agudo, tocando un estrato textural construido en base a una sonoridad de *cluster*, el cual contiene un movimiento interno efectuado por medio de *glissandi*. Esta sonoridad está relacionada con la estética de Iannis Xenakis. A la vez que otro estrato en el extremo grave oscilante, en el que predominan los contrabajos realiza una textura de similares características, delimitando entre ambos estratos los extremos registrales. A los estratos en los extremos registrales se le interpola –en el registro medio– una textura tipo puntillista, con elementos de la estética de Anton Webern, que utiliza *pizzicatos* de cuerdas, *glockenspiel*, harpa e instrumentos de la familia de las maderas como flauta, clarinete, y clarinete bajo. En este momento de la trama, el tema de la arena, desde la escucha del espectador, se presenta como música extradieгética, con la función de empatizar –sonoramente– el paisaje desértico de las dunas. Al contrastar la apertura con los sucesos que ocurrirán *a posteriori*, será considerada como el comienzo del proceso de claudicación del profesor

y en retrospectiva como música metadieética (música interior-psicológica) es decir, ocupando un lugar dentro de la diégesis. Como hemos dicho anteriormente, Takemitsu sitúa a la música en un espacio sonoro híbrido entre el espacio sonoro extradieético y el intradieético (*espacio sonoro transdieético*).

2. Escena del monólogo interior (07:21 - 09:01)

El profesor realiza un monólogo (narración interior). Se trata de su voz interior – sus pensamientos– (*espacio sonoro metadieético*), acerca de todos los certificados que se necesitan en la vida cotidiana y algunas consideraciones, de índole existencialista, sobre el hecho de que las personas intentan buscar seguridades en sus vidas, pero nadie sabe realmente cuál será su destino. La música orquestal está presente esta vez con un segundo material (una variante del primero) –también compuesto por un estrato agudo y uno grave oscilante– procesado electrónicamente y con perceptibles variaciones de intensidad, creciendo notoriamente en las pausas que deja la narración interior. Debido a que suena en simultáneo con la voz interior del profesor desde este momento adquiere su primera connotación claramente psicológica y enfatiza la presencia ubicua de la arena.

3. Escena del comienzo de la invasión de la arena (22:31 - 22:41)

En el interior de la casa, cuando quiere tomar agua y ve que está sucia con arena, se oye un tercer material, compuesto por ataques de un solo sonido procesado electrónicamente, distanciados por pausas entre sí. A esta altura del film, se hace evidente la vinculación de la música con la presencia de la arena, por aparecer coordinada a su aparición en la imagen. Al mismo tiempo, adquiere la función de connotar el malestar del profesor quien se topa –permanentemente– con la contrariedad que produce la presencia de la arena en todas las conversaciones, todos los espacios y todos los objetos de ese lugar.

4. Escena de las visiones oníricas (28:27 - 29:28)

Una variante de la primera sonoridad orquestal (tema de la arena), superpuesta a otra textura de sonidos procesados electrónicamente, aparece luego de que el profesor se percata del trabajo que realiza la mujer juntando arena, un primerísimo plano –de su rostro– da comienzo a una serie de visiones oníricas, que pueden ser considerados como sueños –en su primera noche en la casa– que dan cuenta del avance del proceso psicológico. Aquí se inicia un montaje paralelo entre las escenas interiores de la casa e

imágenes exteriores de paisajes de dunas, con avalanchas y movimientos descendentes de arena, que acompañarán todo el proceso de claudicación del profesor.

5. Escena de la escalera desaparecida (34:19 - 35:51)

El profesor quiere partir a la mañana siguiente y se percata de las intenciones de los aldeanos de mantenerlo cautivo. A la textura grave oscilante, de la segunda sonoridad orquestal de contrabajos con procesamiento electrónico (cambio de velocidad de la reproducción de la cinta), se le superponen apariciones de un *ostinato* de harpa, glockenspiel y flauta en *frullato*. Hacia el final de la escena ingresa un estrato textural agudo de *cluster* sostenido de violines en trémolo, que suena en una intensidad *forte fortissimo*, enfatizando el malestar creciente del profesor y el aumento del poder opresivo que la arena ejerce sobre su realidad y su psiquis.

6. Primer intento de escape: comienzo del cautiverio (41:07 - 42:07)

El profesor intenta escapar escalando por las paredes de arena, pero le es imposible. La primera música orquestal (tema de la arena) es superpuesta al efecto musical sonoro de la arena cayendo. Concluye cuando se desmorona –sobre el profesor– una gran cantidad de arena de la pared del foso mientras intenta escalarla. Esta escena marca el primer punto de giro argumental. La música cumple la función de enfatizar la situación dramática y la articulación formal de la trama.

7. Escena del cautiverio de la mujer: la marea descendente (54:04 - 54:16)

Una cuarta sonoridad procesada de la orquesta, caracterizada por *glissandi* descendentes y ascendentes en los vientos, el estrato agudo de las cuerdas, clarinete bajo y golpes de percusión, se superpone a distintos planos de arena cayendo. La imagen de marea de arena descendente enfatiza su presencia como personaje a la vez que profundiza el colapso psicológico del profesor.

8. Escena de liberación de la mujer: avalanchas de arena (56:35 - 57:22)

El profesor libera de las ataduras a la mujer, conjuntamente suena una variante del estrato agudo procesado de la segunda sonoridad orquestal, que es interrumpido por un efecto sonoro musical breve (*un único sonido*) que funciona como articulador. La imagen cambia al plano medio de un vigía en una torre, y luego distintos planos de una gran avalancha de la arena. El estrato agudo procesado electrónicamente reaparece, es

superpuesto al efecto sonoro de una avalancha de arena, concluyendo con un *ostinato* compuesto de *glissandi* de violines y arpeggios de flauta, clarinete bajo y glockenspiel. Una nueva manifestación de como el poder de la arena aumenta y avanza cada vez con más fuerza.

9. Escena de la crisis de sed (1:02:19 - 1:03:05)

El profesor sediento bebe de la botella de licor –en un primer plano de su rostro– mientras suena el estrato textural agudo de *glissandi* de orquesta (tema de la arena). Es evidente la decadencia de su psiquis y su estado físico. La textura aguda oscilante suena mientras el profesor dice que la arena podría sepultar ciudades o países. Dando cuenta de su toma de conciencia de la dimensión del poder de la arena, anunciando su cercana claudicación.

10. Escena del acercamiento físico entre el hombre y la mujer (1:04:39: 1:04:53)

El hombre se pone agresivo y comienza a destruir la casa con una pala, la mujer quiere detenerlo e inician una lucha física que concluye con el hombre encima de la mujer sujetándola en el piso. Inmediatamente sobreviene una avalancha de arena sobre la casa y el hombre se queda sobre ella. Reaparece el estrato textural agudo de *glissandi* y desaparece cuando la avalancha concluye y se separan. La arena parece incidir en la unión entre el hombre y la mujer.

11. Escena del encuentro sexual (1:07:15 - 1:10:04)

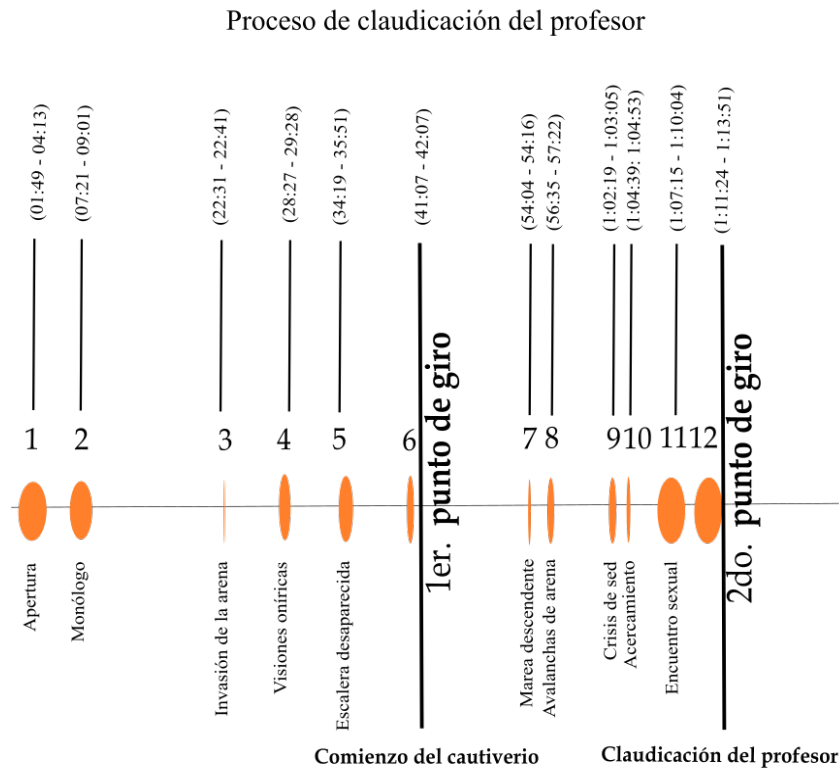
Una sonoridad de *música concreta*, casi táctil, como raspar un papel de lija y un crepitar de granos, que exagera la sensación textural de las pieles en contacto llenas de arena. Material que ya había tenido una larga aparición anterior en simultaneidad con planos detalle (óptica macro) de las pieles llenas de granos de arena pegados por el sudor (57:22-1:01:53) mientras ocurría una conversación entre el profesor y la mujer. En este momento, suena mientras el profesor limpia la piel de la mujer y es relavado por el estrato textural agudo oscilante (tema de la arena) (1:07:15). que luego se completa con su estrato grave de contrabajos. Mientras suena el tema de la arena, se detienen todos los sonidos del ambiente y del *foley*, realzando el tema de la arena y el plano visual de la imagen de los cuerpos entrelazados sobre la arena y las texturas de las pieles cubiertas de arena. La escena finaliza con un plano de arena cayendo por una ladera de duna. En

este momento la relación entre la arena, el hombre y la mujer se vuelve simbiótica. La influencia de la arena sobre la psiquis del profesor y su vínculo con la mujer es total.

12. Escena de la claudicación del profesor (1:11:24 - 1:13:51)

El profesor alucina ver agua en la entrada de la casa, encontrándose en muy malas condiciones físicas y mentales, totalmente desquiciado intenta tomar las últimas gotas de agua de la pava y hasta intenta absorber algo de humedad de la arena que está en el fondo del contenedor de agua. El estrato grave oscilante de la segunda sonoridad orquestal inicia, (es la misma sonoridad orquestal del punto 5) y es seguido nuevamente por apariciones de un *ostinato* de harpa, glockenspiel y flauta en *frullato*. El estrato oscilante agudo, de violines en trémolo, reaparece con la imagen de la mujer diciéndole que debería volver a su trabajo, y ambas texturas realizan un gran crescendo mientras el profesor grita: “¡Perdí! ¡Perdí! ¡Parece que perdí por completo!”. Determinado el fin del proceso de claudicación del profesor, que se produce exactamente en la mitad de la duración total de la película y constituyendo el segundo punto de giro argumental.

Figura 3 – *La mujer de la arena* (*Suna no onna*, 1964). Proceso de claudicación del profesor.



Fuente: Elaboración del autor.

8. El rostro ajeno (*tanin no kao*, 1966)

8.1 Primer plano narrativo

Un hombre empleado de una fábrica de químicos, de apellido Okuyama (奥山) quien ha sufrido severas quemaduras en su rostro en un accidente laboral, recurre a un médico psiquiatra para superar de la mejor manera su grave aflicción, que lo mantiene aislado de la vida social y en estado depresivo. El doctor le brinda un tratamiento, que consiste en proveerle de un rostro sustituto (máscara), que es copia de la cara de una persona real. Es así que portando –literalmente– un rostro ajeno comienza una nueva vida con su nueva apariencia. Las repercusiones de este tratamiento conllevan serios trastornos en su personalidad llevándolo a iniciar una doble vida, como correlato de sus dos rostros. El personaje de Okuyama se desdobra en dos personalidades principales, la primera cuando tiene su rostro completamente vendado y la otra cuando usa el rostro ajeno. A partir de ese momento, se inicia el conflicto interior entre su personalidad desdoblada: la de su antiguo ser y la de su nuevo rostro –estéticamente impecable– pero portador de un lado oscuro que precipita el derrumbe de su psiquis. La dualidad de la personalidad, tiene una función estructural dentro del film. Teshigahara enfatiza sistemáticamente este aspecto con varios recursos cinematográficos, como la repetición variada de escenas, la presencia de imágenes reflejadas en espejos, la división de la pantalla en dos, el blanco y negro en las vestimentas, y los juegos de claroscuro de la iluminación entre varias otras manifestaciones. Filosóficamente el concepto de dualidad tiene muchos puntos de contacto con el concepto de yin y yang de la filosofía taoísta, donde ambos componentes de la totalidad son opuestos y complementarios, y donde cada uno además contiene al opuesto en su interior. Entre los opuestos existe un elemento mediador que los interrelaciona.

La relación de Okuyama con su esposa se ve enrarecida y finalmente arruinada por su propia inseguridad, celos y fantasías, que lo llevan, incluso, a querer probar su fidelidad al seducirla –con su nuevo rostro aún desconocido por ella– fingiendo ser otra persona. Hacia el final, el rostro ajeno lo ha absorbido completamente. Ya convertido en un psicópata, con la intención de que no exista alguien que juzgue sus actos, descarga

su desdén asesinando al doctor responsable de su transformación –ya irreversible– que lo ha dejado igualmente aislado de su familia y de la sociedad.

8.2 Segundo plano narrativo

191

La temática de la tensión entre la identidad individual y la colectiva, así como el ser dividido, alienado y fragmentado, que son –en sí– temas que Abe trata en gran parte de su literatura, es en este film una idea central y es tratado con la mayor de las complejidades.

Desde una interpretación psicoanalítica (freudiana) existe una tercera faceta de Okuyama: el doctor, quien podría ser considerado a la vez como su *doppelgänger*. Profundizando aún más en este segundo plano narrativo, el espacio de clínica psiquiátrica del doctor puede ser interpretado como la representación simbólica de la mente de Okuyama, el universo psicológico del personaje. Un espacio donde coexisten todas las instancias de su aparato psíquico. Si consideramos las instancias del aparato psíquico del psicoanálisis, dividida en tres estratos o niveles en una primera tópica: consciente, preconsciente e inconsciente. Y la segunda tópica: *ello, yo y superyó*. El personaje del doctor puede ser también interpretado como la manifestación del *superyó* de Okuyama, quien desde su racionalidad científicista intenta ponerle límites morales, regular al yo y sobre todo mantener contralado al *ello*, que es la instancia gobernada por las pulsiones. De este modo, podemos interpretar que la encarnación del *ello* es la faceta de Okuyama manifestada con el rostro ajeno, y la del *yo* cuando el personaje tiene su rostro vendado. Es decir, que prácticamente la idea que desarrolla este plano de la historia podría interpretarse tanto como una situación real en la vida del personaje (Okuyama), como también, en una segunda lectura como la proyección de lo que ocurre dentro de la mente del protagonista. Por lo que, en un análisis posible desde este punto de vista, en el final de la película Okuyama sometido por su máscara estética (*ello*) asesina al doctor (*superyó*) de una puñalada, cuando este último intenta impedir que la máscara gobierne la personalidad de su paciente. Este aspecto es fundamental a la hora de analizar el tipo de ideas elaboradas por Takemitsu en cuanto a la función de la música y el sonido en la representación simbólica de algunos elementos psicológicos de la trama.

8.3 Tercer plano narrativo

A diferencia de la novela de Abe, que la incluye únicamente como una película que el protagonista ve en el cine y eventualmente la cuenta hacia el final de la novela, el film realiza, la inserción de una historia completamente escindida –en paralelo– protagonizada por una chica con el rostro desfigurado –en su lado derecho– por una visible quemadura con queloide, que se deduce luego, como una secuela del bombardeo atómico a Nagasaki. Ella vive con su hermano mayor y trabajan juntos en un taller y además ayuda en un hospital psiquiátrico para veteranos de la Segunda Guerra Mundial. Se siente avergonzada por su rostro y sufre la discriminación social. La historia resuelve trágicamente con su suicidio.

Este plano narrativo alberga a su vez, un segundo nivel más velado y alegórico, que remite al pasado histórico de Japón. El estigma de la chica es un recordatorio en el presente de la guerra y sus atrocidades. Su trauma, más allá del sufrimiento personal, es una alegoría de los traumas y la infamia de la guerra, los estragos causados por las bombas atómicas y de la crueldad de la sociedad al confrontar con su propia historia. La chica vive acosada física y psicológicamente, se la ve humillada, perseguida y atemorizada por la idea de que una nueva guerra pueda sobrevenir. Ella sólo encontrará la paz a través de la muerte. El *soundscape* se sitúa sobre todo en este nivel. Está construido con recursos de la *música concreta*: atmósfera (ambiente de fondo) que remite a un viento tenebroso. Un momento muy significativo ocurre en el manicomio, en la escena en es acosada por un anciano veterano: se oyen instrumentos procesados electrónicamente a los que se le superpone una voz que aparenta ser uno de los discursos de Adolf Hitler. El *soundscape* es el portador de la voz de un pasado trágico que asecha en un presente perturbador.

8.4 La matriz conceptual ternaria de la música

Es notoria la analogía entre el desdoblamiento y las tres identidades de Okuyama con la utilización de concepciones ternarias como generadoras de ideas musicales. La presencia del número tres o “lo ternario” devela distintas ideas generadoras de la música como puede observarse en los siguientes aspectos:

La música (tema) del *beer hall*, tiene varias manifestaciones de lo ternario (Fig. 4):

Figura 4 – *El rostro ajeno* (Tanin no kao, 1966) “Tema Waltz” (Shudai Warutzu). Elementos compositivos y de orquestación ternarios.

193

♩ = 180 **Tempo di Waltz**

A Sostenuto in Tempo

Violin A (6) div. 3 *mf* *mf* *p* *mf* *f* *mf*

Violin B (6) *mf* *mf* *p* *mf* *f* *mf*

Violin C (6) *mf* *mf* *p* *mf* *f* *mf*

Viola (6) div. 3 *mf* *simile*

V.c. (4) *p*

C.b. (2) div. *arco (pizz.)* *mf*

Fuente: TAKEMITSU, 1966, p.1. “Tema Waltz”, transcripción exacta del manuscrito (inédito).
Elaboración del autor.

1. El vals como música en metro ternario (3/4)
2. La versión orquestal del vals aparece en tres oportunidades en el film,
 - a. En la apertura.
 - b. En la escena del bar de Okuyama y su esposa.
 - c. En el final.
3. El vals tiene tres versiones de instrumentación diferentes:

- a. Versión orquestal (apertura y final)
 - b. Versión canción (*beer hall*)
 - c. Versión instrumental (*beer hall*)
4. La tonalidad del vals (do menor) posee tres bemoles en su armadura de clave.
 5. El motivo en el que se basa la versión orquestal y la instrumental del vals está constituido por tres alturas (sol-fa#-lab).
 6. La canción comienza con un motivo compuesto por las tres alturas del acorde tríada en segunda inversión, de do menor: sol, do, mib, repetido tres veces (Fig. 5).
 7. La música instrumental del *beer hall*, también se basa en un motivo inicial de tres notas: do-sib-la. (Fig. 6).

Figura 5 – Motivo inicial (de tres sonidos) de la canción del *Beer Hall*.

Voz

mp

Ich schau dir ins Ge - sicht das vor mir steht

1 2 3

Fuente: Elaboración del autor. (El manuscrito no se encuentra disponible o está extraviado).

Figura 6 – Motivo inicial de la *Música del Beer Hall* (instrumentación ternaria).

Brightly

Acordion

Bandoneon

mf

mf

Fuente: TAKEMITSU, 1966, p.1. “*Música del Beer Hall*” (*bya hōru no ongaku*), transcripción exacta del manuscrito (inérito). Elaboración del autor.

8. Takemitsu utilizó dos acordeones y un bandoneón para la melodía y la contramelodía de la versión instrumental del vals y la música instrumental del *beer hall*, el cual es un grupo homogéneo tímbricamente, son dos instrumentos iguales (acordeones) más uno de similar timbre (bandoneón). Cuestión que reproduce la idea instrumental utilizada en *La trampa* (2 pianos preparados + 1 clavicémbalo).

9. *La Música del Beer Hall* en su versión orquestal agrupa los violines en tres grupos de seis violines cada uno, divididos a su vez en dos grupos de tres. Seis violas se dividen en dos grupos de tres, y a su vez hacen *divisi* de tres, para tocar una nota por viola de cada acorde (de tres sonidos).

8.5 El desarrollo psicológico de la música (*música metadieética*)

Escena de la charla en el interior de la casa entre Okayama y su esposa (07:41)

Un sonido de armónica de cristal (*glass harmonica* procesado electrónicamente) suena en principio como música extradiegética y aparentemente sin relación directa con la acción que está ocurriendo, pero inmediatamente es seguido por la pregunta de Okuyama:

- ¿Cómo? ¿Qué es ese sonido?

A lo que su esposa responde:

- ¿Ese sonido?

Dando cuenta de que el sonido fue escuchado únicamente por Okuyama. Al tratarse de un sonido completamente extraño y ajeno al medio ambiente en el que se encuentran, puede entenderse como producido dentro de la mente del Okuyama, transformándose entonces en un sonido de índole psicológico (*espacio sonoro metadieético*).

Ese tipo de sonoridad obtenido con una armónica de cristal, será luego la música preponderante en las escenas dentro del consultorio del doctor, un espacio que guarda analogía visual con el instrumento elegido, por estar repleto de acrílicos transparentes, espejos y mobiliario transparente, siempre transformando su distribución e iluminación interna. Enfatizando por medio de la música, la interpretación del espacio del

consultorio como la representación simbólica de la dimensión mental de Okuyama (aparato psíquico).

8.6 La función de la música en la representación simbólica

En *La trampa*, *La mujer de la arena*, y *El rostro ajeno*, la música ha ocupado –de diversas maneras– la función de hacer presente simbólicamente lo que se encuentra ausente en los diálogos o en la imagen, pero está implícitamente presente en el guión de la película, dentro del segundo plano narrativo. En el caso de *La trampa*, los representantes de un poder anónimo que manipula la vida de las personas, en *La mujer de la arena* la responsabilidad de la arena en la transformación psicológica del profesor y la función de dar vida a la arena como tercer personaje. En *El rostro ajeno*, esta particular función de la música guarda similitudes con los dos films anteriores, y además presenta un nuevo nivel de análisis de este fenómeno. La música, en este sentido, encara el tratamiento de la temática de la identidad de manera complementaria con el guión y la cinematografía. Ocupándose –especialmente– de los aspectos que no se hacen tan evidentes desde los diálogos o la imagen, otorgándoles mayor consistencia. Veamos un proceso musical que funciona en este sentido:

1. Escena de paciente sentado en la oreja (1:12:51)

En la escena donde un paciente aparece sentado sobre una escultura en forma de oreja, resuenan unos ataques de *kotsuzumi* (fuera de campo) con algo de reverberación artificial.

2. Escena de la aparición del inconsciente (1:13:51)

La enfermera dice:

- De nuevo su esposa

El doctor responde:

- Comprendo.

De esta manera se vincula el sonido del *kotsuzumi* con la palabra “esposa” (*Okusan*). El sentido de esta vinculación puede tener múltiples interpretaciones, pero si bien la palabra hace referencia a una supuesta pero no visible esposa del doctor, también

debido a que el idiograma Oku (奥) significa interior o parte interna y el apellido del personaje principal es Okuyama (奥山), se puede advertir la intención de aludir también al interior, es decir, el interior psíquico específicamente. Según la interpretación en términos psicoanalíticos mencionada anteriormente, puede ser interpretado como que el personaje cuando usa el rostro ajeno (la máscara) es dominado por la búsqueda de placer del inconsciente y las pulsiones del *ello*, que a partir este momento del film comienza a prevalecer en la mente de Okuyama. El color negro de la clínica en esta escena puede interpretarse como la simbolización del lado oscuro de la mente de Okuyama, ya que a partir de este momento el *ello* comienza a ejercer su hegemonía.

Por otro lado, el hecho de que sea la enfermera la que oye el sonido del *kotsuzumi* y advierta la presencia de la esposa al doctor, la sitúa en el rol de interlocutora y mediadora entre ésta y el doctor. Por lo que, dentro de la clínica –interpretada como espacio que simboliza la mente de Okuyama– los personajes del doctor, la enfermera y la esposa, por el tipo de participación escénica, sugieren representar los tres niveles del aparato psíquico (primera tópica) de Okuyama: consciente (doctor), preconsciente (enfermera) e inconsciente (esposa).

Esta escena marca un reemplazo del predominio del sonido de la armónica de cristal por el *kotsuzumi*. La armónica de cristal prevaleció, mientras Okuyama (vendado) había dominado la personalidad del personaje, como sonido característico (*soundmark*) de la clínica de color blanco. Ahora el predominio del *kotsuzumi* y la clínica en color negro, marcan el comienzo de la supremacía de Okuyama enmascarado.

3. Escena onírica la presencia visible de la esposa (1:14:17)

El *kotsuzumi* sigue sonando y se muestra la imagen de una mujer, a la que no se le ve el rostro con claridad, volando sobre una cama en un ambiente urbano, mientras limpia el parche de un *kotsuzumi*. Este personaje surrealista, es la encarnación del sonido del *kotsuzumi*, vinculada con la esposa del doctor (*Okusan*), y a la vez el avance del *ello* en la psiquis de Okuyama.

4. Escena de la infidelidad del médico (1:39:09)

En la escena que comienza con la imagen de la enfermera besando al médico aparece caminando, por el fondo de la clínica, la misma mujer que antes volaba en la cama. La enfermera pregunta:

- ¿Me pregunto quién va a asesinar a quién?

Comienza a oírse el tambor *kotsuzumi* (1:39:25) y el doctor responde:

- Una dentro de las tres personas...

Anticipando la idea de que alguien va a morir y será uno de los tres, una referencia simbólica a las tres partes de la psiquis de Okuyama. Y al mismo tiempo, puede interpretarse como una referencia a los tres integrantes del triángulo amoroso, aludido por el doctor, en la conversación con Okuyama en el *beer hall*: Okuyama, Okuyama con la máscara y su esposa.

Escena de Okuyama detenido por la policía (1:56:10)

En la escena en que llama la policía para avisar que está detenido Okuyama, luego de que éste atacara a una joven en la calle, se observa a la mujer en el fondo de la clínica tocando el ahora visiblemente el *kotsuzumi*. Sonido que antes apareció ubicado en un espacio híbrido entre el *espacio sonoro extradiegético* y el *espacio sonoro intradiegético* (fuera de campo). Ya que los personajes dentro de la clínica –enfermera y doctor– sin hacerlo explícito, parecen oír esos sonidos por los comentarios que hacen en relación con “la esposa”. Los golpes del *kotsuzumi* ahora son sonidos o música de pantalla (intradiegética). En ese momento se hace presente una mujer (“la esposa”) desconocida hasta ahora, que observa con cara de desaprobación a la enfermera al doctor, que se encuentra hablando por teléfono con la policía. Luego cuando esta mujer sale del cuadro se escucha (fuera de campo):

- ¡Querido...la comida!

Haciendo explícito que se trata de la esposa del doctor, antes anticipada y asociada con el sonido del *kotsuzumi*. Dejando expuesta también la infidelidad del doctor con la enfermera, los tres conforman un segundo triángulo amoroso. Es decir, que en este momento el sonido del tambor relaciona simbólicamente a la esposa del doctor como personaje y enfatiza el proceso de avance del *ello* en el control de la psiquis de

Okuyama, quien también está llevando adelante una simulada situación de infidelidad con su propia esposa.

9. Takemitsu como diseñador acústico (*acoustic designer*) de bandas sonoras y *soundscapes* narrativos: consideraciones finales

199

Para Takemitsu una de las más importantes cuestiones en cuanto a la composición de música de cine era determinar en qué lugar poner música y en qué lugar no. De esto se desprende que su estética compositiva no albergaba la posibilidad de abusar de la presencia de la música y el sonido dentro de una película. Su búsqueda de equilibrio, en ese sentido, lo conecta nuevamente con el pensamiento de Murray Schafer y su idea de generar un arte o ciencia interdisciplinaria llamada *diseño acústico* (*Acoustic design*). Propuesta que advierte la necesidad de que la humanidad sea consciente de la importancia de diseñar el *soundscape*, dado el incremento de polución sonora, producida por la aglomeración de gente en grandes ciudades y el aumento de nuevas tecnologías que emiten sonidos a niveles insalubres. Para ello, es primordial sostener el equilibrio ecológico de la vida humana con el medio ambiente, el cual puede ser compuesto y orquestado por profesionales a los que denominó “*diseñadores acústicos*” (*acoustic designers*). Con el fin de valorar estéticamente y preservar las marcas sonoras (*soundmarks*) más significativas y representativas de cada uno de los *soundscapes*. Es interesante advertir la cercanía que existe entre esta idea y la estética de las composiciones de Takemitsu para cine, en donde su uso racionalizado de la música y el sonido parece evitar rigurosamente la cacofonía y la saturación auditiva, así como la utilización de grandes niveles de intensidad sonora. Diseñando, de esta manera, para cada film un espacio sonoro único que se adecúe a las necesidades del devenir audiovisual específico, con la intención de captar la atmósfera sonora más apropiada según lo propuesto desde la imagen y el guión cinematográfico.

Murray Schafer advierte sobre la necesidad de prestar atención al desbalance existente –en occidente– en cuanto a estas dos columnas, en donde la columna de la izquierda parece dominar a la de la derecha (Tabla 1) (MURRAY SCHAFFER, 1977, p. 238-239).

Tabla 1 – Desbalance del *soundscape* de occidente en dos columnas

Sonido	No-sonido
Sonidos tecnológicos	Sonidos humanos
Sonidos artificiales	Sonidos naturales
Sonidos continuos	Sonidos aislados
Sonidos de frecuencias bajas	Sonidos de frecuencias medias y altas

Fuente: MURRAY SCHAFER, 1977, p. 239.

Este gráfico posee dos columnas que dan cuenta de distintas formas de antagonismo en diferentes elementos sonoros contenidos dentro del *soundscape*. Esos binomios de opuestos antagónicos podrían también ser utilizados para describir algunos de las decisiones fundamentales, en cuanto a la búsqueda de equilibrio, dentro de las bandas sonoras de Takemitsu. Coincidentemente con el pensamiento de Murray Schafer se puede apreciar, desde la perspectiva compositiva de Takemitsu, la intención de crear bandas sonoras que tomen en cuenta el equilibrio necesario entre los opuestos comprendidos en ambas columnas. En los tres films analizados predominan los *soundscape*s *Hi-Fi* en los que rara vez la música o los efectos sonoros son saturados con materiales volviéndolos ininteligibles. Por otro lado, los eventos sonoros, espaciados en el tiempo, conforman un recurso que es empleado en los tres films. La noción de *ma* en combinación con la de *sawari*, un *único sonido y torrente sonoro* en la macroforma se observa como un principio fundamental dentro de las tres bandas sonoras estudiadas. Pero el concepto de *ma* tiene también una importante implicancia en cuanto a la construcción del espacio ficcional que es propuesto desde las imágenes, en ese sentido Takemitsu adoptó un rol muy similar al de un diseñador acústico (*acoustic designer*) propuesto por Murray Schafer, atendiendo sistemáticamente a las necesidades de generar desde la propia propuesta musical y sonora un *soundscape narrativo* que se adecuara naturalmente a las características propias de las locaciones en donde transcurrían las escenas, con la capacidad de llevar adelante los segundos planos narrativos estudiados. Con esta perspectiva apuntó a la integración de aspectos concretos del sonido, aludiendo explícitamente al sonido propio del ambiente, y paralelamente, cargándolo de simbolismo en relación con la trama y la narrativa de los films. Finalmente, vinculando los materiales sonoro-musicales con aspectos no explicitados desde las acciones, los diálogos y las imágenes y situándolos en una

dimensión complementaria y equilibrada con todos los elementos constitutivos de la narrativa audiovisual.

Referencias

BUCKMINSTER FULLER, Richard. The Music of the New Life. *Music Educators Journal*, v. 52, n. 6, p. 52-68, 1966. Disponible: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2307/3390717>. Acceso en: 14 mayo 2021.

CAGE, John. *Silence: Lectures and writings*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 1973.

CHION, Michel. *L'audio-vision: Son et image au cinéma*. 3. ed., Paris: Armand Colin, 2013 [1990].

DUARTE LOZA, Andrés. *Nihon nuberu bagu ni okeru Takemitsu Tōru no eiga ongaku (1962-1978)* [La música de cine de Tōru Takemitsu para la Nueva Ola de Japón (1962-1978)]. 71 páginas. Director: Tatsuhiko Nishioka. Tesis (Magister en artes, en música) – Departamento de Música, Universidad Nacional de Artes de Tokio, Tokio, 2013.

DUARTE LOZA, Andrés. Soundscapes narrativos: Toru Takemitsu y el diseño del espacio-tiempo de la banda de sonido. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE TEORIA Y ANÁLISE MUSICAL, 5., 2019, Campinas. *Anais...* Campinas, Universidade Estadual de Campinas, 2019, p. 179-189. Disponível em: https://eitam5.nics.unicamp.br/wp-content/uploads/2021/01/EITAM5-paper_13_LozaA-pp_179-189.pdf. Acesso em: 27 maio 2021.

FUJITA, Takanori. Nō and kyōgen: music from the medieval theatre. In: TOKITA, Alison I. R.; HUGHES, David W. (Ed.). *The Ashgate Research Companion to Japanese Music*. 2. ed. New York: Routledge, 2016. Capítulo 6, p. 127-144.

GENETTE, Gérard. *Figuras III*. Carlos Manzano (trad.). Barcelona: Lumen, 1989 [1972].

GORBMAN, Claudia. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press, and London: BFI Publishing, 1987.

EMMERSON, Simon. The relation of language to materials. In: EMMERSON, Simon (Org.). *The Language of Electroacoustic Music*, London: Macmillan, 1986. p. 17-39.

FEENBERG, Andrew. The Problem of Modernity in the Philosophy of Nishida. In: HEISIG, James W.; MARALDO, John C. (Ed.). *Rude Awakenings: Zen, the Kyoto School, and the Question of Nationalism*. Honolulu: University of Hawaii Press, 1994. p. 151-173.

JACKSON, Yvette Janine. *Destination Freedom: Strategies for Immersion in Narrative Soundscape Composition*. 79 páginas. Committee: Anthony Davis (chair). Tesis (Doctor en filosofía, en música) – University of California, San Diego, 2017.

JØRGENSEN, Kristine. On transdiegetic sounds in computer games. *Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook*, Bristol, v. 5, n. 1, p. 105-117, 2007. Disponible:

<https://www.ingentaconnect.com/content/intellect/nl/2007/00000005/00000001/art00008;jsessionid=a59i2011nc5qj.x-ic-live-01>. Acceso en: 14 mayo 2021.

KULESHOV, Lev. Art of the cinema. In: LEVACO, Kuleshov (Ed.). *Kuleshov on Film: Writings of Lev Kuleshov*. Trad. Kuleshov Levaco. Berkeley: University of California Press, 1974 [1929]. p. 41-123.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *La otra cara de la luna: escritos sobre Japón*. Marcos Mayer (trad.). Buenos Aires: Capital Intelectual, 2012.

202

OGI, Masahiro. Otoshiana no pointo: Teshigahara Hiroshi kantoku to katatte. [La idea de La trampa: conversación con el director Hiroshi Teshigahara]. *Āto shiatā*, Tokio, v. 1, n. 3, p. 4-11, 1962.

OHTAKE, Noriko. *Creative Sources for the Music of Tōru Takemitsu*. Aldershot: Scolar Press, 1993.

PIGLIA, Ricardo. *Formas Breves*. 2. ed., Buenos Aires: Debolsillo, 2017 [1999].

RICOEUR, Paul. *Tiempo y Narración I: Configuración del tiempo en el relato histórico*. México y Buenos Aires: Siglo XXI, 1995.

RUTTMANN, Walter. Neue Gestaltung von Tonfilm und Funk. Programm einer photographischen Hörkunst [Nueva concepción de cine sonoro y radio. Programa de arte sonoro fotográfico] In: GOERGEN, Jeanpaul (Ed.). *Walter Ruttmanns Tonmontagen als Ars Acustica*. Siegen: Universität Gesthochschule, 1994. p.25-26. [Originalmente publicado en: Film-Kurier, Berlin, 11. Jg. Nr. 255, 26 Oktober 1929.]

SCHAFFER, Raymond M. *The New Soundscape*. Ontario: BMI, 1969.

SCHAFFER, Raymond M. *The Tuning of the World*. Michigan: Knopf, 1977.

SOURIAU, Étienne. La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie. *Revue internationale de filmologie*, v. 2, n. 7-8, p. 231-240, 1951.

SUZUKI, Daisetz Teitaro. *Zen and Japanese Culture*. New York: Princeton University Press, 1973.

TAKEMITSU, Tōru. *Oto, chinmoku to hakariaeru hodo ni* [Sonido, confrontando al silencio]. Tokio: Shinchosha, 1971.

TAKEMITSU, Tōru. *Desde el margen de la música*. Tokio: Shinchosha, 1980.

TAKEMITSU, Tōru. Contemporary music in Japan. *Perspectives of New Music*. v. 27, n. 2, p. 198-204, 1989. Disponible: <https://www.jstor.org/stable/833410>. Acceso en: 14 mayo 2021.

TAKEMITSU, Tōru. *Ongaku o yobisamasu mono* [Lo que despierta a la música] Tokio: Shincho-sha, 1995.

TAKEMITSU, Tōru. *Takemitsu Tōru Chosaku-shu 3*. [Takemitsu Tōru colección de escritos vol. 3] Tokio: Shichosha, 2000.

TAKEMITSU, Tōru. *Complete Takemitsu Edition 3*. Tokio: Shogakukan, 2003.

TANIZAKI, Junichiro. *In Praise of Shadows*. New York: Leete's Island Books, 1977.

TESHIGAHARA, Hiroshi. Pitfall. In: *Three films by Hiroshi Teshigahara*. Director: Hiroshi Teshigahara. New York: The Criterion Collection, 2007 [1962]. 1 DVD, 1 hora 37 minutos.

_____. Woman in the Dunes. In: *Three films by Hiroshi Teshigahara*. Director: Hiroshi Teshigahara. New York: The Criterion Collection, 2007 [1964]. 1 DVD, 2 horas 26 minutos.

_____. The face of another. In: *Three films by Hiroshi Teshigahara*. Director: Hiroshi Teshigahara. New York: The Criterion Collection, 2007 [1966]. 1 DVD, 2 horas 2 minutos.

_____. Gaudi kara no Shuppatsu [La partida desde Gaudi] In: HENSHŪBU, Sōgetsu Shuppan (Ed.). *Teshigahara Hiroshi Katarogu*, Tokio: Sōgetsu Shuppan, 1982. p. 172.

TRUAX, Barry. Soundscape, Acoustic Communication & Environmental Sound Composition. *Contemporary Music Review*, Amsterdam, v. 15, n. 1, p. 49-65, 1996.
Disponible: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07494469608629688>. Acceso en: 14 mayo 2021.

ZWERIN, Charlotte. *Music for the movies: Tōru Takemitsu [1994]*. Directora: Charlotte Zwerin. DVD, 58 minutos. Sony/BMG. Kultur Video, 2007.

