

This is the **published version** of the text:

Fàbregas Fideu, Laia; Altimir, Mercè, dir. Los 'seiyuu' como fenómeno de la cultura popular japonesa. 2016. (842 Grau d'Estudis de l'Àsia Oriental)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/160614>

under the terms of the  **CC BY-NC-ND** license

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

GRADO DE ESTUDIOS DE ASIA ORIENTAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Curso 2015-2016

**LOS SEIYUU COMO FENÓMENO DE LA
CULTURA POPULAR JAPONESA**

Laia Fàbregas Fideu

1303223

TUTORA

MERCÈ ALTIMIR LOSADA

Barcelona, Junio de 2016

UAB

**Universitat Autònoma
de Barcelona**

Página de créditos

Datos del TFG

Título: Los seiyuu como fenómeno de la cultura popular japonesa.

Autora: Laia Fàbregas Fideu.

Tutora: Mercè Altimir Losada.

Centro: Universidad Autónoma de Barcelona, Facultad de Traducción e Interpretación.

Estudios: Estudios de Asia Oriental.

Curso académico: 2015-2016.

Palabras clave

Japó, cultura popular, doblador de veu, seiyuu, animació japonesa, indústria del doblatge.

Japón, cultura popular, doblador de voz, seiyuu, animación japonesa, industria del doblaje.

Japan, popular culture, voice actor, seiyuu, japanese animation, dubbing industry.

Resumen del TFG

Els elements més comuns de la cultura popular japonesa són coneguts i apreciats a nivell internacional, sent l'anime el més notable entre ells. No obstant, perquè aquest satisfaci a les masses, la figura del seiyuu esdevé pràcticament vital. En aquest treball analitzarem el seu paper i importància en el marc cultural japonès i exposarem mitjançant una anàlisi comparativa la diferència que guarda amb els dobladors de veu occidentals, que tot i exercir la mateixa professió, no comparteixen les mateixes condicions de treball ni gaudeixen d'un reconeixement social a l'escala dels seiyuu.

Los elementos más comunes de la cultura popular japonesa son conocidos y apreciados a nivel internacional, siendo el anime el más notable entre ellos. No obstante para que este satisfazca a las masas la figura del seiyuu resulta prácticamente vital. En este trabajo analizaremos su papel e importancia en el marco cultural japonés y expondremos mediante un análisis comparativo la diferencia que guarda con los dobladores de voz occidentales, que aunque ejerciendo la misma profesión, no comparten las mismas condiciones de trabajo ni gozan de un reconocimiento social a la escala de los seiyuu.

The most common elements of Japanese popular culture are known and appreciated world-wide, being anime the most remarkable among them. However for the latter to please the masses the role of the seiyuu becomes practically vital. In this essay we'll be analyzing the importance such role holds within the japanese cultural framework and will then discuss, through a comparative analysis, the disparities among eastern and western voice actors, whom although exercising the same profession, do not share the same working conditions nor enjoy such large-scale social recognition.

Avis legal

© Laia Fàbregas Fideu, Barcelona, 2016. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ésser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització de la seva autora.

Aviso legal

© Laia Fàbregas Fideu, Barcelona, 2016. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este Trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autora.

Legal notice

© Laia Fàbregas Fideu, Barcelona, 2016. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcast and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. CULTURA POPULAR.....	4
2.1 ¿Qué entendemos por cultura popular?.....	4
2.2 Bases de la cultura popular japonesa.....	5
2.3 Historia de la industria del doblaje japonés: nacimiento de los seiyuu.....	7
2.4 Década de los 90: boom de la animación japonesa y sus consecuencias.....	9
3. LOS SEIYUU: ROL Y CARACTERÍSTICAS.....	11
3.1 Variantes de seiyuu.....	14
3.2 Los seiyuus en relación con el panorama musical.....	16
3.2.1 Ejemplo de idol seiyuu: la receta para el éxito.....	18
3.3 Sobre las agencias de seiyuu.....	19
4. DOBLADORES OCCIDENTALES Y ORIENTALES: ¿EN QUÉ DIFIEREN?.....	20
5. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL.....	23
REFERENCIAS.....	24
Bibliografía académica.....	24
Recursos audiovisuales y electrónicos.....	24

1. INTRODUCCIÓN

Si nos disponemos a profundizar en el campo de la cultura popular de Japón, no son pocos los elementos que podríamos tratar con detalle. La cultura otaku, la animación, la música, las películas de culto, la moda, las tribus urbanas, los kaijuu,¹ los videojuegos y manga son solamente una pequeña parte del amplio campo que la cultura de este país abarca y ofrece. No sería exagerado afirmar, sin embargo, que la animación japonesa cuenta con la supremacía en cuanto a la influencia de los productos japoneses en el exterior, siendo a menudo lo primero que le viene a la cabeza a cualquier individuo que no haya establecido contacto con Japón de forma previa y, por lo tanto, carezca de conocimiento sobre el país. Este hecho, de por sí, ya es significativo de la importancia del anime y, por extensión, de nuestro objeto de estudio, que tiene una función principal en su realización directa: los llamados seiyuu.

Así pues, mi objetivo con este trabajo no tratará de analizar la importancia del anime internacionalmente, si bien se harán continuas referencias a este y se requerirán contextualizaciones en más de un apartado, sino investigar sobre la figura del seiyuu, profesionales estrechamente relacionados al mundo del entretenimiento por la infinidad de papeles que desempeñan y el millar de personas que, a menudo sin saberlo, les escuchan a diario y disfrutan de su trabajo. Pasaremos, pues, a exponer lo que supone su presencia en el mundo de la animación japonesa y consecuentemente, en la idea de cultura popular de su país de origen y su público. Este colectivo seiyuu, oficio arraigado a la cultura popular del Japón de la actualidad y que a los seguidores de esta última nos puede resultar familiar nuevamente a partir de la llegada del anime a Occidente hace dos décadas, cuenta innegablemente con creciente popularidad en el público joven tanto a nivel nacional como internacional. Los más destacados en su campo llegan, tras mucho entrenamiento y esfuerzo, a codearse con cantantes, actores y locutores de radio japoneses de renombre o directamente comparten su profesión; el camino al éxito, sin embargo, no es sencillo para los interesados en convertirse en seiyuus ni mucho menos, como bien expondremos a continuación.

Para empezar, nos encargaremos de definir brevemente la idea de cultura popular japonesa, las bases sobre las cuales se sustenta y de analizar los lazos que mantiene con esta versátil profesión. Introduciremos tras ello el contexto de la aparición de los primeros seiyuu, que está estrechamente relacionado con el surgimiento de la radio nipona, definiremos su patrón de trabajo y trataremos de los distintos senderos que puede tomar un seiyuu a nivel profesional junto con elementos tan vitales como pueden ser las agencias en los cuales se forman. Seguidamente

¹ “Bestia extraña” o “monstruo” en japonés, hace referencia a criaturas gigantescas que atacan a la humanidad en un género del cine (tokusatsu) que vio la luz después de la Segunda Guerra Mundial; el más conocido de ellos sería Godzilla (*Gojira*, 1954).

plantearemos preguntas de naturaleza algo más cruda como serían las penurias que este colectivo soporta desde su iniciación para poder labrarse un nombre en su sector, una tarea más ardua de lo que uno se imagina. Se mencionarán, además, dobladores profesionales constantemente como testigos de la crudeza hallada en el mundo del entretenimiento, y se hará citando primero el apellido, con el que se ensalza la importancia de la familia por encima del individuo, y el nombre propio después para seguir la estructura habitual de los nombres japoneses. Así pues, todo lo mencionado englobará un primer bloque más bien informativo de este trabajo, siendo el segundo de carácter más bien comparativo, puesto que realizaremos un análisis de contraste entre los practicantes del doblaje occidental y el oriental, quienes deberían trabajar en condiciones equivalentes pero que presentan aun así diversas disparidades, y profundizaremos en su ritmo y visión de trabajo para así poder extraer conclusiones satisfactorias que nos lleven a comprender un poco más el motivo por el cual los seiyuu son, después de todo, individuos tan queridos en su tierra y por qué Occidente no termina de poder emular su rol enteramente.

Cabe decir, antes de continuar, que lo primero a destacar sobre este trabajo es la visible falta de material académico sobre el tema; mientras que la cultura popular japonesa es un ámbito que se ha tratado algo más, si bien no con profundidad pero sí para realizar alguna que otra lectura informativa y reflexiva, realizar búsqueda sobre los seiyuu de forma más concreta ha supuesto mucho más trabajo. Como se puede apreciar en el apartado de referencias, la diferencia de número de fuentes académicas en comparación con las electrónicas es, como mínimo, notable, habiendo identificado y seleccionado las que contenían información de interés entre las que trataban solamente de opiniones personales de usuarios de internet con puntos de vista de tinte subjetivo, al proceder la mayor parte de ellos de fans de los los seiyuu en cuestión. Así pues, he facilitado todas las referencias que he consultado durante la redacción de este trabajo. Considero que el descarte ha sido laborioso pero, eso sí, fructífero, y el resultado debería poder apreciarse a partir de aquí.

2. CULTURA POPULAR

2.1 ¿Qué entendemos por cultura popular?

Si pretendemos estudiar y analizar las características de la figura del seiyuu, debemos antes definir el campo en el cual se desenvuelve y cuenta con una mayor influencia. El concepto de cultura popular por sí solo es de un planteamiento nada fácil; para hacerlo, debemos tener en cuenta que está compuesto por diversas variantes, centradas en distintos aspectos de la sociedad en la cual estamos inmersos. Está, además, estrechamente relacionado con la ideología dominante de la

sociedad a la cual pertenece, en este caso, la sociedad japonesa. No obstante, este no supone el foco directo de nuestro trabajo por lo que el análisis aquí introducido será breve, seguido del contexto en el cual nació el colectivo seiyuu.

Si lo que buscamos es una definición de tintes simples, podríamos limitarnos a tratar la cultura popular como la que engloba todo aquello que no cumple con los requerimientos para pertenecer a la alta cultura, hecho que la convierte, pues, en un concepto residual. Sin embargo, y aunque tal definición ya sitúe la cultura popular como la inferior, cabe decir que cuenta con el favor y aprobación de un gran número de gente puesto que es, después de todo, una cultura dirigida al público con el solo objetivo de ser consumida y así cumplir un propósito social, que sería asegurar el entretenimiento de las masas (Storey, 2009: 5-6).

Es un hecho indudable que Japón es muy rico en cuanto a movimiento de cultural popular, puesto que los elementos que definen su cultura han enriquecido al país y despertado interés a nivel internacional gradualmente a partir de la segunda mitad del siglo pasado, y hoy día puede considerarse una parte integral del imaginario global. Como primera nación no-occidental que logra emerger como un consistente contribuyente a las tendencias populares globales, Japón por sí solo desmintió la noción de que la globalización era un proceso monopolizado por los arquetipos europeos y norteamericanos, los medios angloparlantes o los poderosos intereses corporativos de Hollywood, para citar un ejemplo, dando pie a un fenómeno cultural cuyo impacto ha resonado con especial fuerza a partir de los 90, alzándose como uno de los principales proveedores de productos de entretenimiento y ejerciendo una influencia directa o indirecta sobre la juventud que creció durante aquellos años (Tsutsui, 2010: 7-10). Mencionaremos pues dichos productos, o bases como he preferido nombrarlas, a continuación.

2.2 Bases de la cultura popular japonesa

Identificar las bases que caracterizan la cultura popular japonesa contemporánea es todo un reto si tenemos en cuenta su tremenda diversidad y riqueza; dar nombre a todos los temas, estilos y tonos que muestran plataformas como la animación o el manga es tarea difícil, aunque no imposible. Podemos apreciar un especial interés por parte de Japón en cuatro temas muy trabajados en distintos campos: por una parte la imaginación apocalíptica, la fascinación por lo monstruoso, el punto débil por lo adorable, así como un amor por lo mecha² o futurístico. Por supuesto ello implicaría imponer muchos límites a una cultura que lleva años en expansión, pero en occidente se

² Término que surge en la series animadas japonesas de los años 70 y 80 para hacer referencia a vehículos de grandes proporciones controlados por un piloto, los cuales poseen partes móviles a modo de extremidades, asemejándose a los robots. Se usa también como referencia a un subgénero de ciencia ficción.

desconoce en profundidad lo que la cultura nipona tiene para ofrecer, por lo que esos límites pasan desapercibidos. Como bien hemos comentado en la introducción, la cultura popular japonesa ha llegado de forma progresiva a los centros internacionales de conocimiento gracias a la demanda de un público generalmente joven al darse a conocer de forma relativamente reciente el manga, el anime, y los videojuegos; en respuesta a este interés estudiantil y, por ende, al aumento de adeptos interesados en este campo de estudio, no son pocos los cursos que empiezan a impartirse en distintos puntos de Occidente. Sin embargo, el número de académicos especializados en el estudio de la cultura popular podría aún considerarse relativamente bajo. Ello puede crear problemas potenciales, así como la tendencia a dejarse llevar por los arquetipos existentes que uno puede considerar válidos en pos de una falta de conocimiento.

En el caso de Japón y como bien hemos afirmado anteriormente, no es discutible la omnipresencia de la animación, teniendo en cuenta que dicho país produce alrededor del 60% de las series animadas del mundo, junto con un notable influjo de producción de videojuegos que desde hace unos años, empiezan a hacer sombra a los originarios del mercado occidental, más concretamente de Estados Unidos, que sería su competencia más directa. Volviendo al anime, cabe añadir que la comunidad de fans de anime opera de tal manera que alienta a los recién llegados y los aficionados a investigar y aprender, lo que inevitablemente les lleva de nuevo a Japón como un todo; dichos aficionados tienden además a ser acogedores y a apoyarse entre ellos, comportamiento que alimenta la curiosidad inherente de aquel que empieza a sentirse atraído por el anime. Así pues, podríamos decir que el mundo de la animación japonesa ejerce de resorte clave para estimular y proporcionar a los interesados un medio a través del cual descubrir la cultura japonesa.

Para llevar a cabo este trabajo, de hecho, he visionado el anime *Sore ga Seiyuu!*³ que describe justamente la trayectoria de una joven estudiante que junto con dos compañeras más trata de abrirse camino como aspirante a seiyuu, acercando a los espectadores la realidad de este colectivo de forma más o menos endulzada. El estudio de la corriente de popularidad que ha experimentado la animación japonesa resulta un contexto adecuado para introducir la realidad de los seiyuu, con quienes los fans se suelen familiarizar una vez se adentran en este mundo. A continuación comentaremos cómo, cuándo y dónde surgió el término seiyuu, y cabe decir que no fue de la mano de los animadores, sino de las cadenas de radio, que este colectivo vio inicialmente la luz y pudo poner a prueba sus habilidades de dominio de voz ante un gran número de oyentes por primera vez.

3 Ikehata, Hiroshi (dir.) *Sore Ga Seiyuu!*. Gonzo Studio, 2015.

2.3 Historia de la industria del doblaje japonés: nacimiento de los seiyuu

Se considera el periodo entre los años 20 y 70 como la época en la que el fenómeno seiyuu contó con más reconocimiento, desde un momento inicial en el que el público no asociaba siquiera el término en sí con la figura del profesional hasta el innegable estallido de fama que, después de todo, estuvo ligado al boom de la animación japonesa (concretamente con el anime *Space Battleship Yamato*)⁴. Así pues, no resulta una exageración afirmar que años ha la existencia de los dobladores de voz no contaba con reconocimiento social, y la industria del doblaje fue antaño creada como una categoría distinta de la que sería la industria como hoy la conocemos.

Se dice que la historia de la profesión se remonta a los alrededores de 1925, cuando la famosa Tokyo Broadcasting Company, conocida por ser la predecesora de la NHK,⁵ organizó las primeras emisiones de radio del país. En ese mismo año, doce estudiantes que en aquel momento se especializaban en actuaciones de voz o radio dramas (ラジオドラマ, *rajio doramas*)⁶ fueron reconocidos como los primeros dobladores de Japón cuando se emitió el radio drama en el que participaban. Dichos estudiantes se refirieron a sí mismos como “seiyuu” al presentarse, pero al tratarse de un término con carencia de reconocimiento en la época, el público no los reconoció como tal e incluso esferas de información como serían los periódicos los describieron simplemente como actores de radio (ラジオ役者, *rajio yakusha*). Años más tarde la NHK estableció un programa de formación de uso exclusivo⁷ para futuros actores y actrices de radio drama alrededor de 1941, y al año siguiente, los integrantes de la Tokyo Broadcasting Drama Troupe realizaron su debut; fue en aquel entonces que el término “seiyuu” veía la luz por segunda vez para referirse al colectivo de dobladores de voz, aun sin captar la suficiente atención como para establecerse de forma oficial (Yamasaki, 2014: 197-198).

Siguiendo dichos sucesos, la radio empezó a expandirse por Japón; incluso cuando fue reemplazada por la televisión como principal canal para la emisión de radio dramas, los dobladores que habían ganado cierto grado de popularidad gracias a las series realizadas en sus inicios continuaron con sus carreras prestando sus voces para la realización de dramas y películas de procedencia extranjera. La forma en que la industria del doblaje fue establecida en Japón dependió en gran medida del papel central que jugó la radio a la hora de influenciar a las masas de aquella época; la radio representaba, después de todo, el medio que difundía la información, aunque fuera

4 Matsumoto, Leiji (dir.) *Space Battleship Yamato*. Academy Productions, Group TAC. 1974-1975.

5 Acrónimo de *Nippon Hōsō Kyōkai* (日本放送協会) o Japan Broadcasting Corporation en inglés. Actual empresa de radiodifusión pública de Japón.

6 Término que hace referencia a un audiodrama transmitido en la radio. Al no contar con componentes visuales, dependen del diálogo, la música y los efectos de sonido para que el oyente pueda seguir y entender la historia y las acciones de sus personajes. Se han emitido muchos alrededor del mundo, y en Japón cuentan con gran influencia y popularidad.

7 Tokyo Central Broadcasting Channel Actor Training Agency (東京中央放送局専属劇団俳優養成所).

solamente en forma de audio. Así pues, la emisión de televisión se convirtió en algo habitual en las vidas de los nipones de mediados de años 50 pero no obstante, el número de programas emitidos no era suficiente. Fue por ello que se dio por primera vez la emisión de series americanas, que supuso también una influencia adicional a la ya mencionada progresiva evolución del negocio del doblaje japonés. Por lo tanto, puede decirse que la ocupación del doblaje en Japón del siglo anterior era similar a lo que se consideraría hoy la industria del doblaje existente en Europa y Estados Unidos, algo que estudiaremos con más detalle en posteriores apartados.

Los roles que tomaban los dobladores empezaron a cambiar gradualmente a principios de los años 70, considerado el inicio de la era de desarrollo del doblaje japonés. Los medios japoneses de antaño eran caracterizados por dos tendencias muy marcadas: la televisión, que como ya hemos visto, reemplazó la radio a la hora de acaparar las masas, y la animación japonesa, que se fue incorporando a los canales principales de televisión japonesa con el transcurso de los años. Así pues, en los 70, el número de anime producidos se incrementó, y fue en aquel entonces y en los años que le siguieron que la población estableció una correlación entre el doblaje mostrado en televisión y la animación, en lugar de relacionarlo solamente con las películas dobladas del extranjero.

En 1963 fue emitida la serie del famoso *Testuwan Atomu* (o Astro Boy como aquí se le conoce) que sería la primera animación japonesa comercial emitida en TV, ganando por ello notoria popularidad, lo que conllevó una considerable corriente de creación de anime. Ello supuso un aumento de la demanda de animadores así como dobladores de voz. A su vez, fue en esta época que el anime alcanzó un público más amplio, entre los jóvenes adultos en especial, lo que conllevó el surgir de una generación de telespectadores que criticaban el trabajo realizado con un punto de vista más analítico y poniendo más atención en los detalles, así como en la calidad del *staff* responsable y de los dobladores a cargo. También fue en este momento que los dobladores se iniciaron en el canto como parte de su carrera profesional. Empujados por la fama que habían ganado al dar voz a personajes atractivos de anime, los seiyuu masculinos alternaron sus actividades de doblaje con las de canto para duplicar su promoción como idols japoneses (*アイドル*, *aidoru*),⁸ seguidos de más individuos que consideraron aquello un buen método para ganar popularidad. Simultáneamente, se publicó el primer magazine dedicado enteramente al anime de la época, coincidiendo con la emergencia de la cultura otaku, y los artículos hallados en sus páginas con referencias al doblaje fueron un añadido que benefició y solidificó aún más la conexión de la figura de los dobladores con

⁸ Término que hace referencia a celebridades japonesas que alcanzan el éxito mayoritariamente por su apariencia, promocionadas de forma regular en los medios de comunicación. Estos idols pueden ser cantantes, actores y modelos, y gozan de gran influencia en el mundo del entretenimiento. Su traducción al español no equivale, pues, a la palabra “ídolo” como la conocemos.

el universo del anime. Como último hecho destacable de este periodo, nos encontramos con que los seiyuus más populares de la época empezaron a asumir los roles de personalidades de la radio. Así pues, junto con la aceleración de la popularidad de los animes emitidos en televisión, el número de aspirantes a convertirse en dobladores para poder dar voz a los personajes favoritos de sus series predilectas empezó a aumentar. En otras palabras, el doblaje para proyectos de animación ganó reconocimiento social a nivel oficial, lo cual representa la mayor característica de esta era en cuanto a lo que avances de la profesión se refiere (Yamasaki, 2014: 197-198).

Como se ha indicado anteriormente, fue en estas dos décadas, del 1970 al 1990, que el reconocimiento del doblaje creció de forma drástica. Sin embargo, existe una diferencia entre dicho periodo y el que le sigue, iniciado en 1990 y que perdura en la actualidad, considerado el periodo de maduración: las actividades de canto de los dobladores, consideradas aparte de su carrera principal, empezaron a ser promocionadas y reconocidas ampliamente, atrayendo incluso la atención de un público con menos apego por el anime, a diferencia de antaño, cuando solamente los seguidores de la animación mostraban interés en dichas actividades. Hasta entonces se daba por supuesto que los dobladores trabajaban entre bastidores, pudiendo expresar el amplio rango de su voz con ese anonimato puesto que el público no establecía apenas relación entre ellos y sus personajes, pero a partir de mediados de los 90 este colectivo abandonó el anonimato progresivamente y empezó a mostrarse ante el mundo. Los medios japoneses se encargaron de duplicar la promoción de los dobladores al contar ahora con su imagen de forma que la carrera del doblaje se vio expandida, y al anime, principal medio de venta seiyuu, se le unieron productos populares como los videojuegos y los programas de radio. A medida que progresaba dicha tendencia, los dobladores se plantearon incluso atender a eventos publicitarios. Las oportunidades de los seiyuu se dispararon a partir de entonces y hasta la actualidad, y se puede afirmar en algunos casos más recientes (año 2000 en adelante) que son de hecho los seiyuu los que aportan ganancias y popularidad a los creadores de ciertos animes, y no viceversa, debido a su actual influencia en el sector.

2.4 Década de los 90: *boom* de la animación japonesa y sus consecuencias

Desde el éxito que experimentó el anime de *Pokémon* a finales de los años 90, la animación japonesa ha gozado de gran popularidad entre la población americana, capitaneando los productos predilectos de entretenimiento, como ya sabemos, de los más jóvenes. El impacto del anime ha repercutido incluso en la cultura popular americana, provocando que gran parte de los conocidos como *cartoons* para niños en los últimos años guarden ciertas similitudes con los aspectos más habituales del anime, incluyendo a menudo referencias que a los niños de hoy ya no les pasan

desapercibidas, habiendo crecido en contacto con la animación japonesa. Son niños que han pasado, después de todo, horas y horas frente al televisor.

Los jóvenes de España no hemos sido una excepción, puesto que el anime llegó también a nuestras pantallas durante la década de los 90. No solamente repercutieron en el estilo visual del entretenimiento americano y europeo, la moda también ha sido víctima de la influencia nipona, y todo apunta a una implicación creciente de la popularidad del anime, lo cual incentiva el interés de los espectadores por el país de origen. Es por ello que no nos sorprende que los seguidores del anime hayan llevado durante su adolescencia elementos que hicieran referencia a sus series favoritas y, en algún momento, prendas con ilustraciones de sus personajes favoritos, en los casos más extremos emulando sus atuendos casi por completo. Todo ello ha desembocado en el nacimiento de numerosas tribus urbanas que, lejos de ser un fenómeno de peso exclusivo de Japón, se ha extendido alrededor del globo.

Cabe decir, irónicamente, que el anime a duras penas se consideraba una herramienta de extensión de la cultura japonesa en sus inicios. Se mantuvo en la sombra, marginado incluso, debido al hecho de que los japoneses eran reacios a darse a conocer en el extranjero con este elemento concreto de la cultura popular. El hecho de que quizá la animación mostraba un contenido relativamente fácil de entender la despojaba de valor elevado, siendo más bien destinada a una masa perezosa. No son pocos los japoneses que inicialmente consideraban que el anime carecía de identidad cultural inherente puesto que era, y es, comúnmente doblado al inglés, siendo sus diálogos adaptados a los gustos locales, por lo que carecen también de marcadores culturales distintivos. Es por todo ello que se cuestiona su legitimidad para promover la cultura japonesa. Entre las personalidades que no sólo no favorecen el anime sino que además lo desprecian abiertamente encontramos nombres tan familiares como Hayao Miyazaki, famoso director de cine de animación y fundador del internacionalmente reconocido Studio Ghibli (Mackinnon, 2014).

Sin embargo, si nos referimos al doblaje japonés, es indudable que la animación ha resultado el medio que los ha catapultado a la fama por completo. De hecho fue gracias a la emisión de un anime, *Battleship Yamato*, que los seiyuu alcanzaron un nivel de popularidad que jamás se les había brindado durante sus años de personalidades de radio, como hemos explicado en el apartado anterior. El anime pasó a ser un elemento ligado a los seiyuu de forma absoluta, y a la par que crecía el interés en el público por la animación japonesa, crecía el interés que albergaban por las figuras que dotaban a sus personajes favoritos de voz y con ello, de una personalidad con la cual pudieran llegar a empatizar. Ciertamente es que la gran mayoría de seiyuu no se limitan al doblaje de anime puesto que existen diversas especializaciones en el oficio, pero todos ellos son conscientes de la relevancia que ha guardado el auge del anime a la hora de dotarles de un reconocimiento que les aleja de la

invisibilidad que antaño les caracterizaba. Sabiendo esto, pasemos a detallar el tema que da nombre a este trabajo.

3. LOS SEIYUU: ROL Y CARACTERÍSTICAS

El término seiyuu (声優), consiste en la versión abreviada de “koe no haiyu” que como hemos visto, se usa en el Japón contemporáneo para denominar a los dobladores japoneses. Se calcula que hay un total aproximado de mil seiscientos seiyuu alrededor del país. De ese número, alrededor de un 10% son *freelance* y un 80% no logran cubrir todos sus gastos solamente con las ganancias de sus actividades de seiyuu, por lo que se ven obligados a buscar otros trabajos a tiempo parcial como alternativa. Estas cifras ascienden ligeramente si incluimos las actrices, idols, otros talentos (タレント, *tarento*)⁹ y demás; si tratáramos de incluir todos los candidatos potenciales a seiyuu, el número podría incluso alcanzar los 80.000¹⁰. Para proseguir y comprender el papel de los seiyuu más allá de sus aspectos más básicos debemos, primeramente, analizar las principales características de la profesión.

Una de las principales características de las industrias de doblaje japonesas es que los seiyuu, tal como hemos comentado al principio, realizan un amplio abanico de actividades. Es sabido que la animación japonesa ofrece una gran variedad de personajes, desde jóvenes estudiantes, pasando por criaturas imaginarias e incluso robots. Lo que hace que estos personajes parezcan naturales e incluso dotados de humanidad, en caso de los dos últimos, es la habilidad de los seiyuu en acción, pues proveen a las empresas de animación de un abanico de voz sorprendente en amplitud y emoción. Este supone el resultado de haberse instruido de forma previa en el arte dramático. Aunque las voces manipuladas puedan sonar poco naturales en el caso de su uso en una conversación diaria, los espectadores aceptan tales peculiaridades siempre y cuando dichas voces encajen con los personajes más relevantes del anime o película en cuestión. Tal variedad les otorga a los dobladores el título de “voces de siete colores” (variedad de tonos similar a la de un arco iris), una característica que destaca por su rareza y su prestigio a la hora de ser seleccionados para un nuevo trabajo (Yamasaki, 2014: 196).

Como segunda característica podemos observar que, en Japón, el doblaje se considera una

9 Los *tarento* son celebridades japonesas que aparecen de forma regular en los medios de comunicación, en especial la televisión, y que se amoldan a los intereses de la cultura japonesa. Su nombre es un anglicismo japonés con el término inglés “talent” como base, que en este caso concreto supone un término peyorativo ya que define a estos individuos como “famosos por ser famosos”.

10 Datos extraídos de una entrevista a Shirogane Shomu, director de Winner Entertainment. Sankaku Complex (2009). *Starving seiyuu poor as church mice: 80% work part-time*. (<https://www.sankakucomplex.com/2009/01/09/starving-seiyuu-poor-as-church-mice-80-work-part-time>)

categoría ocupacional establecida. Una de las razones por la que las voces manipuladas mediante el doblaje son aceptadas en la sociedad japonesa es que los seiyuu cuentan con una carrera completa en el arte del doblaje, mientras que en otras áreas geográficas como Estados Unidos, considerado otro epicentro de cultura de la animación, es habitual encontrarse con actores de cine dando sus voces para roles de personajes de animación, y no con especialistas como es el caso de Japón. Ello es así porque en Occidente se considera el doblaje como parte de la carrera de los actores. De esta forma, la existencia de los dobladores japoneses, quienes cargan con una carrera de peso equivalente a cualquier carrera que se precie a nivel social, representan la originalidad de la industria en Japón a la par que personifican un elemento importante en la cultura de la animación japonesa.

La tercera característica trata sobre el sistema japonés para entrenar dobladores profesionales, un tema sobre el cual nos extenderemos en apartados posteriores. En Europa y Estados Unidos es común para aquellos que desean convertirse en actores y actrices que se adquieran los conocimientos mediante cursos de actuación y arte dramático en las universidades u otros programas. No obstante, en Japón se proporcionan instituciones especializadas en el entrenamiento para la actuación, lo que incluye entrenamiento para los aspirantes a dobladores. Ahora bien, para que uno de estos aspirantes a profesional pueda llegar a proclamarse independiente, se debe formar en estas instalaciones durante un lapso de entre uno y tres años, aprendiendo las bases de la vocalización y actuación así como la práctica de baile, incluyendo danza tradicional japonesa. Una vez graduado, se debe someter a una audición para iniciarse en la industria del doblaje. En el caso de ser seleccionado, el aspirante inicia su aprendizaje con el título de “junior” y durante ese periodo, se dedica a acumular experiencia y a pulir sus habilidades realizando pequeños papeles de voz. Tras un total de cuatro años de aprendizaje, el aspirante participa en una audición interna con el fin de formar parte oficialmente de la empresa de producción si cumple, claro está, con los requisitos, y una vez conseguido esto, dicho aspirante pasa a ser miembro de la Japan Actors Union o *Nihon Haiyuu Rengou* (Nippairen),¹¹ ganando así el reconocimiento merecido y el título de doblador profesional. A partir de ahí, empieza la búsqueda de audiciones para hacerse con todos los papeles posibles, lo que se traduce en un ritmo de trabajo favorable para un seiyuu.

Sin embargo, como en todo, la trayectoria laboral de un seiyuu es complicada, y se debe perseverar si se quiere destacar en la industria. Según palabras de Ootake Hiroshi, un veterano en la industria que ha acumulado más de un premio por sus actuaciones, “I teach young hopefuls at a voice actor academy, but honestly one in a hundred become pros [...] If you don’t keep up the effort, you won’t be able to work as voice actors for over 60 years like me” (Rocket News, 2015)

¹¹ Gremio de actores y actrices japoneses donde constan los nombres de los aspirantes una vez alcanzan la profesionalidad (<http://www.nippairen.com>)

aportación que nos resume las dificultades de un seiyuu para poder alcanzar cierto nivel de éxito, aun siguiendo el ejemplo y directrices de los más veteranos.

En cuanto a economía también podemos destacar ciertos datos relevantes. Según rankings hallados en la red, el orden de pago, de más alto a más bajo, de las distintas actividades de un seiyuu sería este: los videojuegos, pachinko¹² y similares, el anime y el doblaje de películas occidentales. El sueldo es, por lo general, un tanto precario, recibiendo usualmente entre dos mil y tres mil yenes por episodio de anime doblado, lo cual es una cantidad insuficiente considerando el esfuerzo invertido en el copioso entrenamiento al cual se someten. De hecho, en caso de ser un seiyuu con un expediente aún modesto, es habitual alternar la profesión con trabajos ocasionales o *part-time* para compensar las escasas ganancias (Effendi, 2014). En ocasiones, la falta de dinero ha empujado a algunas seiyuu (recientemente graduadas en su mayoría) a ofrecer su voz para series de adultos o *hentai*,¹³ que sorprendentemente están mejor pagadas que el anime regular. Dichas seiyuu son obligadas a tomar un alias para trabajar en estas empresas, lo cual es conveniente teniendo en cuenta que los *netizens* (usuarios habituales de la red, cibernautas) pueden investigar el pasado de todo individuo con moderada fama en sus antiguas redes sociales, y si se encuentran pruebas de una implicación en series hentai la seiyuu en cuestión puede ser atacada y humillada online, a la vez que desprestigiada, dando paso a escándalos en la red. Los veteranos, por otra parte, pueden llegar a obtener 50,000 yenes por episodio, pero hablamos de casos puntuales que cuentan con un nivel de publicidad y promoción tan grande que las empresas de animación prácticamente se pelean para contar con ellos para futuros proyectos. Si se diera el caso de estar implicados en un escándalo que pudiera dañar su imagen, la empresa a la que pertenecen, por lo general, lo cubriría para impedir que se ocasionara un revuelo (cabe decir que de ser el escándalo demasiado grave, las empresas se ven obligadas a prescindir del trabajador puesto que suelen priorizar su imagen)¹⁴.

A su vez, los seiyuu trabajan hasta la explotación. La grabación de un episodio puede tomar entre una hora y varias de tiempo, dependiendo de la cantidad y complicación del diálogo a interpretar. La influencia de la agencia a la cual se representa determina los sueldos de forma relativa, y cabe decir que llegar hasta el punto de ser considerado un veterano dentro de la agencia supone una inversión de esfuerzo y tiempo considerable, por lo que pueden transcurrir años hasta contar con un pago más razonable y que permita vivir de ello solamente. Aquellos que realmente quieren vivir de su voz deben tomar parte en espectáculos alternativos como radio shows, la grabación de *drama CDs*,¹⁵ dar la voz para canciones relacionadas con sus personajes o las series

12 Se refiere a los juegos de recreativas japoneses, cuya puntuación y mensajes son anunciados por voces digitalizadas.

13 Término japonés que se traduce como “perversión” o “transformación” con el que se define el género manga y anime que recoge contenido pornográfico.

14 Anime MMGN. 29 de abril, 2012. (<http://anime.mmgn.com/Articles/Seiyuu-Spotlight-The-truth-about-seiyuu>)

15 Hace referencia a una colección de archivos de audio presentados en uno o más CD que contienen narraciones leídas

para las que trabajan, unirse a grupos idol, realizar conciertos y audiciones tan a menudo como sea posible. Ello demuestra hasta qué punto se debe trabajar para ser considerado un seiyuu exitoso. De hecho, algunos seiyuu agradecen ese nivel frenético de trabajo; lo prefieren antes que la posibilidad de tener una agenda vacía. Al menos es lo que comentó la seiyuu veterana Nabatame Hitomi en su blog,¹⁶ “eres extremadamente afortunado si consigues adquirir cinco papeles de cien audiciones asistidas”. Esta seiyuu adoptó, en el pasado, el pseudónimo de Tezuka Maki para doblar ero-anime y ero-videojuegos, un dato que delata su situación económica pasada (RIUVA, 2006).

Volviendo a la dificultad para hallar trabajo, las nuevas generaciones de seiyuu que delegan a la industria disparan la competición por los mejores papeles, además de aportar un amplio rango de voces y de juventud que a los más veteranos les empieza a faltar. Además, la comunidad fan suele preferir e idealizar a los más jóvenes y atractivos antes que a los profesionales de mediana edad, por muchos años de experiencia que lleven acumulados en el sector.

Mientras que el esfuerzo es un factor vital para hacerse un hueco en el mundo de los seiyuu, la suerte juega un papel igualmente importante. No existen apenas fórmulas recomendadas para entrar en la industria del doblaje, y ninguna de ellas se considera fácil. Si un aspirante resulta ser extremadamente afortunado, gana una competición en una revista o en una agencia cazatalentos existe la posibilidad de que le proporcione un contrato de inmediato. En estos casos, los aspirantes a seiyuu en cuestión deben someterse a un entrenamiento aún más riguroso para compensar los años perdidos en comparación con los aspirantes regulares y a los logros de su larga trayectoria de aprendizaje. Otro modo sería ser transferido desde otra industria, como es el caso de los actores de teatro u otro tipo de industria perteneciente al mundo del entretenimiento. No obstante, la forma más común de acceder sería a través de una escuela de entrenamiento vocal. Estas son más bien caras y requieren de bastantes años de trabajo de las habilidades para doblar, actuar, cantar y bailar, siendo todas ellas, como ya hemos dicho, necesarias para poder alcanzar el éxito. El hecho de que sea la vía más común supone que muchos aspirantes se decanten por ella, por lo que no existe la certeza de conseguir acceso al haber una competencia constante. Sólo dos o tres de los nuevos aspirantes a seiyuu son seleccionados cada año por las agencias de artistas.

3.1 Variantes de seiyuu

Como hemos ido recalando en el inicio, los seiyuu no se limitan a interpretar guiones y dar

por actores de voz que forman parte de un libreto. La interpretación de dichos audio es similar a los radio dramas, puesto que carece de elementos visuales. Generalmente están basados en series ya existentes, novelas o programas televisivos.

¹⁶ <http://nabablog.naba.chu.jp/>

voz a personajes varios. En Japón existe una amplia gama de especializaciones para ellos, algo que hasta cierto punto también podemos encontrar en el caso de los dobladores de Occidente, pero no de una forma tan amplia. Para poder especializarse dichos seiyuu deben unirse antes a una empresa que les ofrezca un entrenamiento, y tras varios años de aprendizaje se les da la posibilidad de escoger la especialización deseada, aunque algunas sean casi obligatorias si quieren alcanzar el éxito y un sueldo que les pueda sustentar debidamente.

La mayor parte de los seiyuus que se precian han formado parte en el doblaje de un anime, sea su papel más o menos modesto. Se considera que todos ellos deben hacerlo como modo de acumular experiencia durante su entrenamiento como aspirantes. Por otro lado, el doblaje de películas extranjeras es uno de los métodos preferidos. Se regula la voz original de forma que queda superpuesta con el doblaje japonés o se elimina por completo. Los candidatos suelen ser escogidos mediante audiciones severas, puesto que no se contentan con principiantes en estos casos. En caso de doblaje de videojuegos, uno de los campos mejor pagados de la profesión, el canal de voz se graba de forma separada para que las voces de los distintos dobladores queden individualizadas y se reproduzcan en función de la progresión del jugador. Los seiyuu cuentan con sus respectivos guiones y no requieren de prácticas en grupo, por lo que raramente los dobladores interactúan con sus compañeros durante proyectos de grabación de videojuegos; la interacción es, de hecho, algo más habitual en la grabación de series. A su vez, el doblador escogido puede ser determinante para el número de ventas, siempre y cuando cumpla con las exigencias de los clientes. Se saben casos de dobladores que han sido acosados en la red debido a sus pobres actuaciones en un videojuego, lo cual demuestra hasta qué punto algunos seguidores buscan una representación perfecta de sus personajes favoritos. Este sería el caso, por ejemplo, de Ochiai Yurika, quien denunció un caso de múltiples amenazas de muerte por no haber cumplido con las expectativas de algunos fans¹⁷.

En muchos otros casos, como ya se ha dicho, los seiyuu hacen gala de un duro entrenamiento vocal a la hora de hacer uso de su voz para cantar las canciones relacionadas con los proyectos de animación (como es el caso de los *openings* y *endings* de un anime). Algunos llegan a sacar álbumes y organizar conciertos bajo su nombre de seiyuu; con ello logran alcanzar el título de cantante reconocido. Si no se ambiciona el título de cantante idol, un seiyuu puede decantarse por los radio dramas o los drama CDs ya mencionados con anterioridad, considerados un trabajo algo más simple puesto que no requieren de su imagen para su realización y en ocasiones pueden ser un trabajo asegurado, dada la tendencia de los creadores de los animes de recurrir siempre a las voces originales en el caso de proyectos adicionales.

Aquí también entrarían las personalidades de radio, locutores que lideran los llamados

17 Ella misma incluyó unos pocos detalles sobre el caso en una entrada de su blog personal: (<http://yaplog.jp/yurisii/archive/8823>)

aniradio (sesiones de radio durante las cuales se emite música de anime) o radio talk shows, que ganaron peso alrededor de los 90, como ya hemos indicado. En la actualidad son también habituales las emisiones por internet. Estos shows son primordiales en caso de fans que quieran conocer a los seiyuu con más profundidad, y no sólo a los personajes que estos interpretan. La narración sería también un campo de habitual preferencia entre los seiyuu. Estos ejercen de narradores para anuncios de todo tipo, ya sea en medios como la radio, televisión o internet. Son seleccionados, por lo general, según su experiencia, teniendo en cuenta que la narración puede fallar si el seiyuu en cuestión no cuenta con el conocimiento suficiente sobre el área relacionada con el producto ofrecido, y es por ello que los interesados se suelen decantar por los dobladores veteranos en lugar de los más populares y jóvenes, en pos de una precisión que estos últimos no siempre pueden ofrecer.

Por último, y ya de cara más al teatro, podemos encontrarnos con actores que realizan cursos en pequeños centros orientados al teatro para lograr convertirse en dobladores; aquellos que alcanzan el éxito pueden seleccionar un papel e interpretarlo según sus preferencias, teniendo en cuenta que las diferencias entre seiyuu y actor son prácticamente nulas. Las agencias de doblaje no toman parte en esto a no ser que el mánager del teatro lo solicite. A su vez, también se dan dobladores de marionetas o títeres que acompañan los movimientos de estas últimas con su voz de forma sincronizada, algo habitualmente destinado a los más pequeños. Finalmente, en los espectáculos de *kigurumi*,¹⁸ los dobladores pueden tomarse un tiempo para grabar con anterioridad. Durante la actuación los movimientos del kigurumi deben ir ligados a la narración de la forma más natural posible (Murray, 2015).

3.2 Los seiyuus en relación con el panorama musical

Existe una interacción mutua y activa en la actualidad en lo que a negocios respecta entre las industrias de la animación y la música. Los seiyuu que a la vez ejercen de cantantes son el resultado del cruce entre ambas industrias, una peculiaridad que mientras que en Japón es más que habitual, no se encuentra en otros países. A continuación, explicaremos el motivo.

En muchas ocasiones los seiyuu provienen del mercado musical, y es a partir de este que saltan a empleos como seiyuu. Cabe decir que es también común encontrar un caso inverso. De hecho, encontrar canciones y discos interpretados por seiyuus en los karaokes más cercanos y de forma regular en las listas musicales japonesas no es algo fuera de lo habitual en la actualidad. Ello

¹⁸ Término japonés que hace referencia a los disfraces de animales que llevan algunos empleados de parques de atracciones, centros comerciales y puestos de convenciones de anime en calidad de “mascotas”.

depende, claro está, de que el seiyuu haya demostrado su talento en este campo, puesto que, por lo general, empiezan con grabaciones de lo que ya conocemos como radio dramas o drama CDs, emisiones de radio puntuales y discos en los cuales los seiyuus siguen interpretando sus respectivos personajes en escenas que nunca sucedieron en el manga o el anime oficial, lo que los convierte en objetos muy preciados para sus seguidores y necesarios para completar sus colecciones. Es por ello que esta forma de merchandising se considera prácticamente un regalo cuando el anime en cuestión alcanza un nivel determinado de fama, y son de vital importancia para que los seiyuu que se involucran en ella ganen un mayor reconocimiento, así como el aprecio de los fans. Junto con los drama cds, se incluye a menudo, dependiendo del género del anime y del juego que dé al público, alguna que otra canción afiliada al anime o película de los que forma parte, seguida de números musicales que realiza el reparto de forma ocasional en convenciones determinadas, por ejemplo concentraciones de fans oficiales en un acto de *fanservice* (ファンサービス, *fansaabisu*)¹⁹. Es solamente a partir de ahí que los seiyuu empiezan a considerarse artistas de pleno derecho, capaces de ganar su dosis de fama sin necesidad de permanecer siempre al amparo de esos anime que les catapultaron a la fama.

Los motivos principales por los cuales un seiyuu se puede plantear expandirse hacia el mundo idol son los siguientes: en parte por razones económicas, ya que, como se ha dicho, limitarse al doblaje no cubre los gastos generales de un seiyuu. Un segundo motivo estaría relacionado con el sistema de entrenamiento vocal como tal, puesto que si un seiyuu se encuentra sometido a este las empresas de grabación se muestran más dispuestas a proporcionar apoyo a sus actividades. Cabe decir que muchos de los dobladores surgidos en los años 90 no recibieron entrenamiento de canto, a diferencia de aquellos posteriores al año 2000, periodo en el cual las llamadas *character songs* o canciones de los personajes crecieron en popularidad, de forma que aumentó la promoción del entrenamiento vocal dando ya por supuesto que los aspirantes a doblador se dedicarían al canto en algún momento de su carrera. Ello, claro está, supuso un estímulo en cuanto a actividades de canto bajo el nombre del colectivo de dobladores, disparando su actividad en el panorama musical y dando pie al nacimiento de numerosos idol con orígenes seiyuu (Yamasaki, 2014: 197-200).

Sin embargo no todo es ideal para los seiyuus que alcanzan el estatus de idols, especialmente si se trata de mujeres, puesto que son tratados como si sólo contaran los personajes que aparentan, es decir, no cuentan con la relativa privacidad con la que cuentan los seiyuus que no se decantan por el mundo de la música y son sujeto directo de entretenimiento de las masas, para bien o para mal. Un ejemplo de seiyuu que se ha enfrentado a dificultades por el hecho de ganar fama a nivel mediático sería Hirano Aya, quien ha anunciado pública y recientemente que tiene una relación

¹⁹ Término con definición no exacta que hace referencia a todo aquello realizado en pos de “servir” y satisfacer a los fans.

sentimental. Siendo una joven que encaja perfectamente con la imagen de japonesa con rasgos dulces y añiados, el sector fan, especialmente el masculino, montó en cólera y dio a la idol un trato duro, producto de su aparente decepción, haciéndola objeto de amenazas de muerte y enviándole fotografías de sus discos destrozados, entre otros. Otros casos de seiyuu, que aunque no necesariamente idols gozan de un grado de fama remarcable, serían Miyano Mamoru o Sakamoto Maaya, puesto que ambos fueron objetivo de acoso fanático tras el anuncio de sus respectivas bodas.

3.2.1 Ejemplo de idol seiyuu: la receta para el éxito

Antes de entrar en detalle, debemos recalcar que los idols y los dobladores cantantes guardan cierta similitud, sobretodo en términos musicales ya que ambos grupos cuentan con canciones facilitadas por compositores, músicos y letristas profesionales. Esta tendencia se ha prolongado e imitado desde los años 70, cuando la cultura idol se estableció alrededor de Japón; es por ello, en una búsqueda de popularidad, que muchos individuos alternan tareas de seiyuu e idol durante su carrera. Entre ellos hay ciertos nombres que deben ser mencionados como líderes de esta categoría. Se han dado casos en los cuales, a través de animes que inicialmente cuentan la historia de jóvenes estudiantes y de forma que la mayor parte del colectivo fan se pueda identificar con ella, sus seiyuu han emulado el éxito de sus propios personajes, saliendo de la pequeña pantalla para representarlos sobre los escenarios, a menudo con los mismos trajes que las chicas visten en el anime, todo un guiño destinado a los fans. Ese sería el caso del fenómeno *Love Live!* (ラブライブ!, *rabu raibu*), un proyecto multimedia que se inició durante el verano de 2010 con la colaboración de la famosa revista *Dengeki*, que incluye numerosos discos de música, así como dos vídeos musicales de anime, una adaptación a manga, un anime con capítulos para dos temporadas y videojuegos, siendo el más famoso de ellos el adaptado a móviles, llamado *Love Live: School Idol Project*. Mediante las plataformas listadas, los fans ganaron interés en las propias seiyuu, puesto que gran parte del proyecto como tal son las voces de las que presumen las protagonistas ficticias. Fue de hecho, debido a la popularidad de estas últimas, que el proyecto se expandió y se organizaron conciertos anuales en diferentes ciudades de Japón, entre las cuales encontramos Tokio, Yokohama y Saitama. Cabe comentar que entre las nueve miembros originales del proyecto, tan sólo una ejercía de cantante con anterioridad a este fenómeno de popularidad.

Un caso excepcional en la corriente de seiyuu, individual en este caso, ha sido protagonizado por Fujita Saki, seiyuu representada por la empresa Arts Vision, cuyo papel más aclamado no es otro que Hatsune Miku, una chica virtual diseñada con aspecto de protagonista de anime que ejerce

de representante del famoso proyecto software *Vocaloid*, aunque su identidad real sea la de un programa de ordenador que emplea un sistema sintetizador de voces de canción, toda una revolución en el ámbito. Su situación es notablemente distinta a las seiyuu de *Love Live!* quienes no sólo están involucradas en un amplio proyecto, sino que además se exponen abiertamente en conciertos y en programas de variedades emitidos por numerosos medios, para deleite de los fans. Fujita Saki, en cambio, carece irónicamente de ese nivel de popularidad en contraposición con su propio personaje, que es conocida alrededor de Japón y a nivel internacional, presente en videojuegos de música y baile para distintas plataformas y encarna un icono de la cultura popular japonesa (Maynard, 2016:42-44).

3.3 Sobre las agencias de seiyuu

En Japón podemos encontrar alrededor de unas 130 escuelas de doblaje; ello podría deberse al hecho de que este último es un arte con más prominencia y peso que en otros países, teniendo, además, en cuenta que Japón es uno de los principales exportadores de animación a nivel mundial. Como ya hemos visto, y a diferencia de los dobladores de voz occidentales, los seiyuu se someten a un entrenamiento que puede alargarse varios años antes de que se les adjudique un papel considerado importante. Además, su popularidad puede medirse, también, por el nombre de la agencia que les acoge y les representa durante el transcurso de su carrera.

Podemos encontrar un total de cuatro perfiles distintos de agencias de dobladores en Japón. Por un lado las empresas amplias de gestión establecida que se centran en el moldeo de voz, entre la cuales encontramos nombres como 81Produce, Osawa o Baobab, entre otras. Hay también agencias aún más grandes que cuentan con un departamento aparte encargado de llevar los asuntos de doblaje, a menudo con programas de desarrollo de artistas. La más destacable sería Avex Entertainment, famosa por lidiar también con idols o cantantes pop con reconocimiento nacional e internacional. Seguidamente encontramos pequeñas *spin-offs*,²⁰ habitualmente impulsadas con el esfuerzo de veteranos en la industria que tratan de asegurarles una buena posición en el sector. Estas incluyen agencias centradas en el desarrollo integral de profesionales más allá del doblaje así como agencias creadas a partir de las cenizas de una empresa más grande. También encontramos, como hemos comentado anteriormente, casos de profesionales que no trabajan para agencias y sólo lo hacen a cuenta propia, los *freelancers*. La mayor parte de ellos son veteranos que trabajan de forma un tanto informal y lo hacen para complementar sus propias carreras personales. Ellos imponen las tarifas y gozan de una relativa libertad en comparación con los dobladores ligados a empresas. Por

²⁰ Empresa nacida a partir de otra mediante la separación de un departamento o división subsidiaria.

supuesto, se dan algunos casos de cruces entre agencias concretas, hecho que se traduce en dobladores cambiando de una a otra y en muchas ocasiones, viéndose obligados a empezar de cero, motivo por el cual no es algo que se dé en demasía. En caso de ser dobladores veteranos, como se ha dicho líneas más arriba, se puede tratar de establecer una firma propia (Chuang, 2009).

Numerosas listas de agencias de seiyuu que he encontrado en línea, ya sea compartida por los mismos empleados, antiguos dobladores de voz o fans del ámbito (he reflejado algunas de ellas en el apartado de referencias) nos brindan un gran ejemplo que nos confirma que el doblaje de anime consiste tan sólo de una pequeña porción de la globalidad de la industria japonesa de doblaje. Como hemos comentado anteriormente, muchas de las agencias de artistas que pulen a los futuros seiyuu trabajan no sólo en el doblaje traducido, sino también en material de narración a grandes rasgos (desde anuncios hasta documentales de todo tipo), radio, publicidad y demás elementos que después de todos nos son familiares en Occidente, aunque no les prestemos la suficiente atención. El teatro y el entrenamiento para actuar en escenarios, el más practicado para aquellos interesados en alcanzar el estatus de cantante, también suponen focos de interés de la formación impartida en estas agencias. Debido, además, al aumento de conciertos protagonizados por dobladores en los últimos años, el canto y el baile son actividades casi obligatorias y enlazadas con los currículums de los aspirantes que se forman en estas agencias. En una rutina vocal habitual, dichos aspirantes cantan a la par que realizan coreografías de su propia cosecha, y son supervisados por sus instructores (que suelen ser seiyuus veteranos) a la hora de reflejar expresiones, un rasgo que como dobladores, deben pulir para poder sacar el mayor partido de sus actuaciones al meterse en la piel de un personaje (Rogers, 2015).

4. DOBLADORES OCCIDENTALES Y ORIENTALES: ¿EN QUÉ DIFIEREN?

Si se les preguntara a los fans de la animación americana o de los videojuegos de origen americano, son pocos los que podrían reconocer las voces que participan en ellos, mucho menos darles nombre. En Occidente no se le da verdadero énfasis a algo como el doblaje. Los dobladores en sí suponen no-entidades para los espectadores y para nada gozan de un reconocimiento similar a las celebridades, al contrario de lo que sucede en Japón. Los únicos eventos con renombre en los que participan y en los que se puede considerar que quedan al mismo nivel que los dobladores japoneses, en todo caso, serían las convenciones anuales celebradas alrededor del país, donde los fans se reúnen con el objetivo de realizarles preguntas y aprender un poco más sobre sus proyectos,

tendencias y rutinas. De hecho, aún en dichas convenciones, es poco habitual que los dobladores occidentales realicen actividades más allá de responder preguntas personales o desvelar pistas sobre el futuro de los personajes que interpretan, mientras que uno podría ver, en más de una ocasión, a un doblador japonés vestido como su personaje e imitando sus gestos y expresiones más emblemáticas, siendo esto un acto más de fanservice. Curiosamente eso no se da con tanta regularidad en Occidente, puesto que la industria considera el hecho de vestir como el personaje a quien se le presta la voz como un acto de autopromoción que roza el descaro (Iovanovici, 2009). Volviendo, pues, a las convenciones, pasaremos ahora a analizar una entrevista realizada en una de ellas, en la cual se plantean cuestiones con las que poder comprender en qué punto difiere el ritmo de trabajo de un doblador japonés y un doblador de occidente, en este caso, procedente de Estados Unidos.

El evento celebrado en cuestión fue el Festival de Anime de Nueva York²¹ de 2009, un acontecimiento único de intercambio cultural único donde dobladores de Oriente y Occidente comparten vivencias para resaltar similitudes y diferencias entre una y otra parte. En esa ocasión, profesionales como Makino Yui, Veronica Taylor, Tom Wayland y Rachel Lillis fueron los asistentes de honor de la reunión de encuentro con sus fans (Simons, 2009). En palabras de Makino, las sesiones de grabación en Japón suelen extenderse desde las 10 de la mañana hasta las 9 de la noche, contando solamente con un descanso de una hora. Este ritmo de trabajo contrasta con los varios descansos que se les ofrece a los dobladores americanos. Además, la diferencia del tiempo invertido en estas sesiones está notablemente influenciada por el punto de vista de las dos industrias (Japón y Estados Unidos) respecto al doblaje como tal. En Japón, todos los dobladores implicados graban juntos y se conocen entre sí, viéndose cada día en caso de grabar una serie en emisión y en algunos casos llegando a desarrollar lazos amistosos que quedan reflejados en grabaciones de radio y espectáculos de promoción a los que posteriormente asisten en conjunto.

Por otro lado, los dobladores americanos acuden a las grabaciones de uno en uno y aunque actúen para la misma serie no suelen verse entre ellos, lo cual supone una desventaja añadida ya que deben representar los diálogos sin el segundo participante y sin que este les brinde retroalimentación y les guíe. Esta disparidad de puntos de vista de las industrias resalta también a la hora de realizar los preparativos. En Japón, según Makino, se les facilita a los dobladores un vídeo y un guión para ensayar con dos o tres días de antelación, lo cual les da la posibilidad de preparar sus fragmentos y pensar en cómo representar el personaje adecuadamente y qué tono de voz emplear. En contraste, los dobladores americanos cuentan solamente con un fragmento de animación y un guión al cual echan una ojeada por primera vez al llegar al estudio, careciendo así del periodo de

21 Celebración organizada junto con la New York Comic Con, siendo la primera en 2006; son consideradas las convenciones orientadas al público fan de la cultura japonesa, el manga y el anime más famosas de América del Norte.

preparación del cual gozan los japoneses. Ello ya indica la desigualdad de condiciones de ambos profesionales y la calidad del resultado final.

Haciendo ahora referencia a algo tan importante para el doblaje como son las audiciones, Makino comentó que los profesionales de Japón lidian con ellas a diario para poder subsistir. Los asistentes occidentales, por otro lado, comentaron las preferencias de las empresas de animación occidental a la hora de seleccionar sus dobladores para los papeles más disputados. Estos argumentaron que, tal y como ocurre en Japón, las audiciones son una rutina en la vida del profesional del doblaje, pero en el caso de aspirar a alcanzar papeles de películas muy esperadas como es el estreno de un nuevo filme de Disney o una adaptación al inglés de una obra de Miyazaki, los directores se decantan por escoger actores populares basados en sus actuaciones en vivo en lugar de seleccionar dobladores versados en el arte, quienes se basan en un mérito real pero no gozan de tanto reconocimiento de cara al público debido a su invisibilidad, un rasgo que, a estas alturas de la exposición, sabemos que no comparten con los dobladores japoneses.

Dado que el anime es originario de Japón, los *lip flaps*, término de la industria referente a la sincronización de labios al hablar, también están pensados para asemejarse al japonés como lengua y por lo tanto, resulta menos compatible con el inglés. Ello significa que cuando un nuevo anime llega a occidente, parte de las líneas deben ser reescritas para encajar de forma más natural con los flaps de los personajes cuando sean los dobladores occidentales quienes las interpreten. Es por eso que algunas frases o silencios en los diálogos quedan algo forzados en comparación con la fluidez del diálogo original. Según la entrevista en línea «How I Came To Terms With Being An Anime Voice Actress» la dobladora anónima en cuestión comentó: “many lines will break in the middle or have the other character’s name after a beat and it is the most frustrating thing because that’s not how Americans talk!” (GoBoiano, 2015) respecto a las complicaciones de adaptación de diálogo japonés al inglés. Ello supone que gran parte de los fans se planteen decantarse por el doblaje original con subtítulos más que por el doblaje adaptado del país importador del anime en cuestión, con el fin de que la emoción original y la intencionalidad de los diálogos no se pierdan, hecho habitual en numerosas traducciones.

A pesar de todos los puntos en los aspectos difieren, hay algo que Occidente y Oriente comparten en cuanto al doblaje, y es que los profesionales están muy mal pagados. Como comentamos con anterioridad, un doblador japonés regular recibe una cantidad aproximada de dos 2000-3000 yenes por episodio, lo que serían 18-26 dólares; dichos números nos revelan que tal y como ocurre en Japón, los dobladores occidentales deben presentarse a numerosas audiciones con el fin de ser seleccionados para todos los roles posibles y así multiplicar sus ganancias, además de verse obligados a alternarlas con narración de algún tipo o participación en anuncios. Es un hecho,

pues, que mientras que el sistema de grabación y las tendencias de los dobladores pueden diferir hasta cierto punto, los factores fundamentales como las condiciones de trabajo y los sueldos se comparten, lo cual no resulta un descubrimiento del todo conciliador.

5. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL

He seleccionado esta temática para un análisis aun sabiendo de antemano que resultaría difícil encontrar información válida, hecho que he comentado al inicio del trabajo y comprobado a medida que este avanzaba. Mientras que hallar artículos sobre las especializaciones de los seiyuu, el funcionamiento de sus agencias y la historia de la profesión a través de las décadas no ha resultado verdaderamente un problema, el apartado de revelación sobre las penurias a las cuales se enfrentan los seiyuu durante su trabajo así como el análisis comparativo entre dobladores de Occidente y Oriente han requerido un tiempo adicional, puesto que la información verídica y no subjetiva (como es el caso de los fórums de fans) es más bien escurridiza en este aspecto y requiere, ante todo, paciencia y un dominio moderado del idioma, puesto que algunas de las páginas con más contenido no están traducidas del japonés. A pesar, pues, de las dificultades de búsqueda que me ha brindado este trabajo, considero que es un paso más allá en un elemento vital de la cultura popular de Japón, de la cual apenas conocemos detalles aunque queramos creer lo contrario.

Resulta un añadido a tener en cuenta el fenómeno fan a nivel internacional, quienes se tornan seguidores de personalidades como en este caso serían los seiyuu sin ser conocedores, al menos no por completo, del verdadero trabajo que hay detrás de cada uno de ellos, un hecho que a menudo se torna invisible, tanto en Occidente como en Oriente, con la diferencia de que dicho fenómeno en tierras niponas se duplica debido a la constante y abundante publicidad con la que se promueve a los seiyuu. Además, considero algo fascinante el hecho de alguien que, como yo, pase a ser seguidor de un seiyuu determinado por el solo hecho de conectar con los personajes que ha doblado, empatizando con ellos a causa de la personalidad y emoción escondida que se les brinda con la voz como única herramienta. Basta con escucharles en series o en programas de radio y ver su actuación en los eventos y convenciones anuales para entender el motivo por el cual escogen seguir esta profesión, independientemente de si gozan de la misma popularidad que los actores de cine o los cantantes pop.

Así pues, es algo innegable que los seiyuu suponen una pieza vital de un sector importante de la cultura popular japonesa y constantemente atraen nuevos adeptos que, si ya de por sí acuden atraídos por la variedad de anime que se producen a diario, se duplican al oír que ciertos seiyuu de

su agrado formarán parte en los nuevos proyectos de animación. Su influencia se extiende cada vez más, cierto es, pero eso no quita que sean, después de todo, productos de la cultura popular japonesa, motivo por el cual no se les termina de valorar a nivel profesional como se debería y por el que aún gran parte de la población da su trabajo por sentado, sin llegar a comprender todo el esfuerzo y sacrificio que esta profesión supone.

REFERENCIAS

Bibliografía académica

- Maynard, S. (2016). «The character phenomenon in contemporary Japan». En: *Fluid Orality in the Discourse of Japanese Popular Culture*, p. 42-44. John Benjamin's Publishing Company.
- Storey, John. (2009). *An Introduction to Cultural Theory and Popular Culture*. New York: Prentice Hall/Harvester Wheatsheaf. 5th ed, p. 1-14.
- Tsutsui, W. (2010). «Forms and Themes in Japanese Popular Culture». En: W. Tsutsui. *Japanese Popular Culture and Globalization*. Association for Asian Studies, Michigan. p. 7-19.
- Yamasaki, A. (2014). «The Emergence of Singing Voice Actors and Actresses». En: T. Mitsui, *Made in Japan: Studies in Popular Music*. p. 191-207. Routledge.

Recursos audiovisuales y electrónicos

- Anime MMGN (2012). *Seiyuu Spotlight : The truth about seiyuu*. <http://anime.mmgn.com/Articles/Seiyuu-Spotlight-The-truth-about-seiyuu> (Última Consulta: 12 de mayo, 2016)
- Chuang, Jeff (2009). *More than you want to know about Japanese voice acting agencies*.

- <<http://www.japanator.com/more-than-you-want-to-know-about-japanese-voice-acting-agencies-9181.phtml>> (Última consulta: 12 de mayo, 2016)
- Effendi, Sean (2014). *How Much Do Japanese Voice Actors Get Paid?*
<<http://www.kitakubu.co/2014/07/how-much-do-japanese-voice-actors-actress-get-paid>> (Última consulta: 12 de mayo, 2016)
 - GoBoiano (2015). *How I came to terms with being an anime voice actress.*
<<http://goboiano.com/original/2481-how-i-came-to-terms-with-being-an-anime-voice-actress>> (Última consulta: 12 de mayo, 2016)
 - Ikehata, Hiroshi (Director). (2015). *Sore Ga Seiyuu!* Emitida el 7 de julio de 2015. Gonzo Studio (Serie de animación).
 - Iovanovici, Zoran (2009). *The Cultural Divide: Voice Acting's Pacific Rift.* GameSetWatch.
<http://www.gamesetwatch.com/2009/09/analysis_the_cultural_divide_voice_acti.php> (Última consulta: 12 de mayo, 2016)
 - Mackinnon, Hari (2014). *Sub or Dub? Voice Acting and Authenticity.* The Artifice.
<<http://the-artifice.com/anime-sub-or-dub>> (Última consulta: 12 de mayo, 2016)
 - Murray, Sabrina (2015). *Voice acting in Japan.*
<<http://aminoapps.com/page/anime/3149858/voice-acting-in-japan>> (Última consulta: 12 de mayo, 2016)
 - Research Institute for Unicultural Visual Arts, RIUVA (2006). *People Focus: Seiyuu and Animators are Slaves, not Stars.* <<http://www.riuva.com/?p=111>> (Última consulta: 12 de mayo, 2016)
 - Rocket News (2015). *Esteemed voice actor: "1 in 100 voice actors become pros"*.
<<http://en.rocketnews24.com/2015/03/13/esteemed-voice-actor-1-in-100-voice-actors-become-pros>> (Última consulta: 12 de mayo, 2016)
 - Rogers, Krista (2015). *An inside-look at a Tokyo voice acting academy,* JAPANTODAY.

- <http://www.japantoday.com/category/arts-culture/view/an-inside-look-at-a-tokyo-voice-acting-academy>> (Última consulta: 12 de mayo, 2016)
- Sankaku Complex (2009). *Starving seiyuu poor as church mice: 80% work part-time*. <https://www.sankakucomplex.com/2009/01/09/starving-seiyuu-poor-as-church-mice-80-work-part-time>> (Última consulta: 12 de mayo, 2016)
 - Simmons, Mark (2009). *Japanese Seiyuu & US Voice Actors*. <http://www.animenewsnetwork.com/convention/2009/japanese-seiyuu-and-us-voice-actors>> (Última consulta: 12 de mayo, 2016)
 - SUGOI JAPAN / THE YOMIURI SHINBUN. *Voice actress stresses deep grasp of character: interview with Mikako Komatsu*. Special Report 2016, Vol. 05. <http://sugoi-japan.jp/en/sugoi/07.html>> (Última consulta: 12 de mayo, 2016)