

## HATSUNE MIKU EN *THE END*: UNA DIVA VIRTUAL EN ESCENA

VI Encuentro Ibérico de Estética

Línea Temática: Virtualidad y auto-referencia en el arte contemporáneo

*Vocaloid Opera The End* (2012), es una ópera multimedia del compositor Keiichiro Shibuya protagonizada por la cantante virtual Hatsune Miku. La obra, que se presenta como una ópera futurista y ultramoderna, cuenta con libreto de Toshiki Okada. Consiste en música electrónica generada por ordenador e imágenes estereoscópicas multidimensionales también generadas por ordenador y proyectadas simultáneamente en seis pantallas. Sobre el escenario el único ser humano es el compositor que se halla en una especie de cubo transparente.

*Vocaloid* es un software de síntesis de voz que se haya en el origen de Hatsune Miku; un ídolo virtual de la cultura pop japonesa que fue creado por la compañía japonesa Yamaha en 2003, mediante un programa de síntesis de voz desarrollado en sus inicios por la Universidad Pompeu Fabra (Barcelona). Hatsune Miku significa en japonés “Primer Sonido del Futuro” y su perfil: edad, estatura, peso, color de imagen, fue creado posteriormente, en 2007, por la compañía Crypton Future Media. Su inclusión en esta ópera supone primero, un ejemplo más de la redefinición de las fronteras entre arte popular y arte serio o culto. Segundo, implica plantear de nuevo la precisión que Gilles Deleuze realizaba respecto a lo virtual -en su sentido aristotélico-, al afirmar que “lo virtual no se opone a lo real, sino solamente a lo actual” (Deleuze, 1968: 269).

A nivel formal, *Vocaloid Opera The End* sigue la estructura de la ópera tradicional con arias y recitativos. El tema que desarrolla es uno de los más recurrentes de la ópera: la muerte. Hatsune Miku plantea cuestiones sobre la vida y la muerte en relación al mundo real y al virtual. Se plantean problemáticas como la posibilidad de crear inteligencia artificial autoconsciente y los problemas éticos que se derivarían de ello. La singularidad es que estas temáticas son tratadas por un ídolo virtual que canta y baila en la tecnoesfera (Toynbee, 2000: 69) y cuya voz es realizada a través de un tratamiento de síntesis.

Centrándonos en la cuestión vocal, se propone un análisis de la voz de síntesis que interroga la formación de los afectos a través de la voz virtual. Para ello, se atenderá en primer lugar:

1. Al modo en el que la voz de Hatsune Miku modifica las relaciones entre cuerpo, voz y significación en el ámbito operístico. Hay que recordar al respecto que dos de las grandes dificultades que se señalan en los orígenes de la ópera son: cómo poner el cuerpo en escena y cómo acordar la voz con el rostro. Con ellas, la ópera destacaba la disociación entre la voz -como elemento espiritual- y la corporalidad, al tiempo que indicaba la disociación entre la voz entendida como práctica sometida a técnica y la exteriorización de la expresión de lo dicho por esa misma voz. La síntesis de voz supone una redefinición de estas cuestiones y, al mismo tiempo, una interrogación de los nexos que se dan en la actualidad entre la escucha de voces sintéticas y el reconocimiento y creación de los afectos.

En segundo lugar:

2. Para entender lo que significa un ídolo virtual y su relación con la formación de los afectos -centrados aquí en la voz de síntesis-, pasamos a interrogar de nuevo la noción de reproducción en Walter Benjamin y la decadencia del aura. Si la tecnología proporcionaba los medios de reproducción que condujeron a la decadencia del aura, esta tecnología es también la que suministra las bases de un arte inédito que transforma la condición perceptiva. En esta relación, generadora de una experiencia artística, se planteará la posibilidad del surgimiento de un aura tecnológica o digital. Esta noción de aura digital – que se alejará del fondo aurático del arte autónomo-, nos permitirá construir una herramienta teórica con la que acercarse a esa transformación de la experiencia en la que lo que cuenta no es la autenticidad ni la distancia. Con ello, se pretenden dar los primeros pasos de una epistemología de lo virtual en la escena contemporánea.

Palabras Clave: virtual, voz de síntesis, Hatsune Miku, aura digital, afectos

### Bibliografía (selección):

- Barbanti, R.; Lynch, E.; Pardo, C.; Solomos, M. (ed.). 2004. *Musiques, Arts, Technologies. Pour une approche critique* [Music, Arts, Technologies. Toward a critical approach; Músicas, Artes, Tecnologías. Por una aproximación crítica], París, L'Harmattan.
- Benjamin, W. 1974. "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit", XIV. In *Gesammelte Schriften*, I-2, Frankfurt am Main. Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles. 1968. *Différence et répétition*. París, Presses universitaires de France.
- Toynbee, J. 2000. *Making Popular Music: Musicians, Creativity and Institutions*, London, Arnold.
- Wilson, Paula. 2014. "The Biggest Pop Star In Japan Right Now Is A Hologram. A Hologram Who Sells Out Stadiums Full Of Real People.". Celebrity Net Worth. <http://www.celebritynetworth.com/articles/entertainment-articles/biggest-pop-star-japan-right-now-hologram/>.