



NOIZU (ノイズ): El legado de la extremidad japonesa para el mundo

Alejandro Bohórquez-Keeney

ボルケス=キーニー・アレハンドロ

Docente de la Facultad de Finanzas, Gobierno y Relaciones Internacionales.
Universidad Externado de Colombia

コロンビア・エクステルナード大学 務・政府・国際関係学部講師

<https://doi.org/10.53010/kobai.09.2025.07>

Una persona cualquiera presiona *play* en su reproductor de música predilecto esperando oír sonidos organizados para pasar el rato, tal vez para que la acompañe en su quehacer diario; además, la portada del álbum está en japonés, quizás se trate de algo exótico y cultural de la tradición nipona. De repente, estalla desde los parlantes una cacofonía amorfa y caótica que demanda toda la atención del oyente, la estereotípica calma japonesa no se percibe por ningún lado, y por el contrario, el oyente se enfrenta a un ruido angustiante que es imposible saber de dónde proviene, no suena a ningún instrumento musical conocido. Así es, este incauto oyente tuvo su primer acercamiento con el *japanoise* o simplemente *noizu* (ノイズ)¹, el principal producto de la escena musical underground japonesa reconocida en los circuitos internacionales de música extrema, repudiada como fascinante, rompe con todos los esquemas musicales.

Ahora bien, el uso del ruido como música no es algo exclusivo de Japón, desde la Segunda Revolución Industrial (1870 – 1947) empezó este impulso por crear música con los sonidos particulares de las nuevas tecnologías, desde *El Arte de los Ruidos* y sus *intonarumori* del futurista italiano Luigi Russolo, pasando por la *musique concrète* de los laboratorios franceses de sonido, y los inicios de la música industrial en la ciudad británica de Sheffield. No obstante, proyectos como Hijokaidan, Merzbow, Masonna, C.C.C.C., Hanatarash, Incapacitants, The Gerogerigegege, M S B R, Boredoms, entre otros, cuyos únicos punto en común es ser japoneses y utilizar el ruido como medio de expresión, son reconocidos como parte de una escena musical específica que ha puesto al país asiático en el mapa de la música extrema. Para entender esta particularidad del ruido hecho por artistas japoneses, cuáles son sus características, y las razones de ello, aquí se hará una breve revisión histórico-sociológica para entender esta escena que dio pie a un nuevo género musical.

Antes que nada, es preciso aclarar a qué nos referimos como música extrema en este artículo, definiéndola como aquella que busca transgredir los límites de la música convencional, entre ellos: niveles de volumen, rapidez o lentitud en el *tempo*, uso de frecuencias, o incluso el contenido conceptual o la forma en que es presentada (Tau, 2022).

¹ Tomado del inglés *noise* "ruido".



Japón no ha sido ajeno a las manifestaciones musicales extremas surgidas a finales del siglo XX, la banda Sabbath es considerada precursora del black metal antes de su consolidación en Noruega, y en cuanto al punk, bandas como GISM o S.O.B. son consideradas clave en el desarrollo del hardcore extremo; pero estas bandas son vistas como parte de una escena global, cuando son tenidas en cuenta, mientras que desde el mismo nombre el *noizu* o *japanoise*² es visto como algo propiamente japonés. De entrada, esta forma de hacer ruido es vista como un grito ensordecedor contra el consumismo, el materialismo, el corporativismo, la parsimonia, e incluso el atestamiento de las ciudades japonesas.



Nani Alarcón, *Chico de la guitarra (Boris)*, [ilustración digital], 2025.

2 De aquí en adelante se usarán ambos términos de manera indistinta al tratarse del mismo género musical.

En este sentido, el *noizu* al ir más allá de todo posible extremo al no tener ni ritmo, ni melodía, ni armonía, y desde su misma producción y grabación, donde se busca superar todos los límites de volumen y ecualización posibles (Novak, 2013); claramente es un notorio exponente de la música extrema al desafiar toda convención musical, incluso al apropiarse de la palabra comúnmente utilizada para describir sonidos desagradables (Tau, 2022). Tanto así, que en la obra cumbre de Hegarty (2007) sobre el ruido como música, dedica todo un capítulo a la escena japonesa, y hace especial mención de los desafíos a las convenciones de la sociedad nipona que hace el *noizu*, no solo desde su música a la formalidad y organización milimétrica estereotípicas de ese país, sino también desde los nombres de sus proyectos, álbumes y piezas, a la pulcritud y buenas formas, como se verá más adelante. Aún así, intentar describir el *noizu* en palabras puede ser retador dados los alcances sonoros y conceptuales de este género musical. Imagine el lector que se encuentra en una habitación oscura y pequeña, además de estar atiborrada de otras personas, y en el fondo se ve una mesa con distintos aparatos eléctricos y electrónicos conectados a unos parlantes; en algún momento alguien se acerca a estos aparatos y de los parlantes revienta una infinidad de sonidos de difícil procesamiento por las características anteriormente descritas; el ruido lo abarca todo, entra hasta por los poros de los asistentes, no hay forma de escapar de esta experiencia claustrofóbica, algunos reportan alucinaciones visuales y auditivas. Mientras tanto, quien manipula los aparatos pareciera que convulsiona, salta, se enfrenta físicamente al público, vocifera cosas inaudibles, suda y babea, puede llegar a realizar actos desagradables con otros de sus fluidos corporales, empieza a destruir sus propios aparatos y hasta la tarima misma (Novak, 2013).

En este sentido, el *noizu* al ir más allá de todo posible extremo al no tener ni ritmo, ni melodía, ni armonía, y desde su misma producción y grabación, donde se busca superar todos los límites de volumen y ecualización posibles (Novak, 2013); claramente es un notorio exponente de la música extrema al desafiar toda convención musical, incluso al apropiarse de la palabra comúnmente utilizada para describir sonidos desagradables (Tau, 2022).



Nani Alarcón, *DJ Boredoms*, [ilustración digital], 2025.

Para entender de dónde surge este género musical, hay que remontarse a la región de Kansai y las ciudades industriales de Kioto y Osaka, cuyos habitantes rompen con el estereotipo de la serenidad y sofisticación japonesa, al ser considerados por sus compatriotas como burdos, ruidosos, extravagantes y directos en el trato. Después de la Segunda Guerra Industrial, cuando Japón aumentó su consumo de productos occidentales, empezaron a aparecer en esta región algunos cafés o *kissa* donde sus comensales se reunían con el único propósito de oír música, especialmente las innovaciones del jazz, pero en los que no se conversaba con los demás comensales, ni siquiera se discutía el gusto musical. Con el tiempo, los *jazu-kissa* empezaron a incorporar otros géneros musicales conocidos por su complejidad como el rock progresivo y el *Avant-Garde*, permitiendo además la presentación de bandas de dichos géneros, dando pie a la presentación de la banda Hijokaidan en el Drugstore³ de Kioto en 1979. Esta banda, inspirada en el espíritu de ruptura del punk, no solamente superaba todos los niveles de volumen, además sus músicos lanzaron basura al público, y los reportes recolectados por Novak (2013) aseguran que vomitaron y orinaron en la tarima. Pronto, actos similares comenzaron a surgir en toda Kansai, especialmente en Osaka al ser más receptiva a este tipo de experimentación, buscando superar a los demás en extremismo (Novak, 2013).

Para comprender mejor esto, hay que revisar brevemente cómo ha sido el desarrollo de la música popular japonesa desde la posguerra hasta hoy, en donde esta es entendida como un “giro nipón” de los géneros musicales establecidos, lo que Hegarty (2007) llama una hibridación, siendo este giro muchas veces considerado una “mala copia” con sus propios atributos interesantes, surgiendo así géneros como el J-rock o el J-pop, o la apropiación de su música tradicional en el género de la música de mundo. Este mismo autor aclara que si bien la música basada en ruido por lo general está sujeta a hibridaciones, en donde se toma algo externo y se le añaden características locales, al surgir el *japanoise* casi de manera espontánea en Japón y romper

³ Drugstore, fundado en 1976, era una tienda *kanpa* o *kanpanya*, tienda de LPs y espacio de experimentación musical que se mantenía con donaciones de los miembros afiliados. Ubicada en el oeste de Nishijin, distrito de Kioto conocido por sus fábricas de kimono, es un referente importante para la escena del *noizu* en Kansai y Japón (Novak, 2013).



con toda tradición, fue que desde afuera se le atribuyó una identidad japonesa propia, no la versión japonesa de algo foráneo (Hegarty, 2007). Una vez que dentro del intercambio de casetes que estuvo en auge durante la década de 80, aparecieron los juegos sonoros de los artistas mencionados, se le otorgó desde fuera ese atributo de japonés tan presente en los nombres con los que se les denominó a estas experimentaciones en el ruido.

Precisamente, es en el reconocimiento internacional donde radica el éxito del *noizu* en definir su identidad como algo particular a Japón. Teniendo en cuenta que los mencionados casetes llegan entre las décadas de 1980 y 1990 a occidente, donde simultáneamente la escena *underground* o de rock alternativo está alcanzando su auge, y llegan productos culturales japoneses que dan una idea de *Cool Japan*⁴; el *noizu* encuentra en la juventud alternativa norteamericana un campo fértil de interés al tratarse de algo fuera de lo particular y proveniente de Japón. En particular, Thurston Moore cofundador y guitarrista de la banda de *noise* rock, Sonic Youth, sería uno de los campeones del *noizu* en su difusión y promoción en los Estados Unidos, invitando a *Boredoms* a acompañarlos en una gira por Norteamérica, sumado a su colaboración individual con Merzbow, llegando a quedar Moore abrumado por la profusión, cada vez más masiva, de productos ruidosos japoneses, en especial de la mano de la disquera Alchemy Records dirigida por Hiroshige Jojo de Hijokaidan. Sin embargo, también surgen las críticas por parte de los artistas japoneses al quedar confinados al imaginario occidental, y tener que seguir ciertos esquemas que se fueron construyendo para poder ser considerados *noizu*, y, por tanto, que su producto fuera apetecible, delatando una postura exotista (Novak, 2013).

De todos modos, algo a destacar del *noizu* desde una perspectiva social es cómo destaca su carácter individualista, algo muy japonés, considerando la dificultad que tienen los japoneses en su socialización dadas las estrictas jerarquías en su sociedad y altas expectativas en el desarrollo personal, que ha llegado a su punto

4 Este fue un proyecto de marca país desde Japón, en el cual elementos comunes de la cultura japonesa son mostrados como "chéveres" (cool), en un intento por mejorar la imagen del país luego de la guerra. Destaca principalmente el *anime* basado en el manga cyberpunk AKIRA.

alto con los *hikikomori*, quienes se aíslan de todo contacto social. Porque, al contrario de lo que el imaginario occidental pueda creer, no se trató de una escena musical consolidada, sino de artistas que hacían su propio ruido de manera independiente. Agregado a esto, el discurso detrás del *noizu* no traía una ideología explícita o alguna suerte de simbolismo, lo suyo es el puro abandono en el sonido, y en su vandalismo auditivo, dejar una marca muy personal de cada artista que lo interpreta (Blánquez y León, 2021), lo cual también hace que cada oyente tenga una experiencia muy personal ante la inundación de tal masa de ruido. Esto lleva a pensar que este género musical es una representación de las dificultades de interacción presentes en la sociedad japonesa, como se evidenció en las actividades de los *kissen*, y que autores como Haruki Murakami o Aki Shimazaki, y el mangaka Junji Ito denuncian.

El discurso detrás del *noizu* no traía una ideología explícita o alguna suerte de simbolismo, lo suyo es el puro abandono en el sonido, y en su vandalismo auditivo, dejar una marca muy personal de cada artista que lo interpreta (Blánquez y León, 2021).

Otro aspecto a considerar es la presencia e importancia de la tecnología en el surgimiento de este género musical, no es coincidencia que el *noizu* surja en el momento en que Japón se establece como potencia tecnológica. En este caso, se trata de una subversión de la misma tecnología, ya que los artistas del *noizu* utilizan aparatos de generación y manipulación de sonido tales como osciladores, micrófonos, pedales de efectos u objetos cotidianos que producen ruido como un ventilador o una licuadora, los cuales modifican o averían para producir mayores efectos de ruido, poniéndolos en bucles de *feedback* para saturar los sonidos aún más; es en cierto modo, una alegoría al daño tecnológico. Adicionalmente, aquí también hay un vínculo con el individualismo argumentado en el párrafo anterior, ya que cada proyecto de *noizu* tiene su propio circuito de ruido, y el que un "ruidista" copie de alguna manera el circuito de otro, es muy mal visto, aquí se premia la originalidad; cada proyecto debe usar sus propios aparatos y modificaciones con el fin de lograr un ruido que le sea personal y diferenciable del resto.



Nani Alarcón, *Acid Mother Temple*, [ilustración digital], 2025.

Se trata de una subversión de la misma tecnología, ya que los artistas del *noizu* utilizan aparatos de generación y manipulación de sonido tales como osciladores, micrófonos, pedales de efectos u objetos cotidianos que producen ruido como un ventilador o una licuadora, los cuales modifican o averían para producir mayores efectos de ruido.

Aunque parezca obvio, el *noizu* es una manifestación de rebeldía sonora, empezando por su deliberada ruptura de toda convención de melodía, armonía, ritmo, y cualquier otra notación musical, rompe con todos los esquemas de control que existen dentro de la música, desafiando incluso la noción de su significado (Attali, 1985). Esto se puede ver, por un lado, como una reacción al excesivo orden y ritualidad de la sociedad japonesa, que también tiene en alta estima las consideraciones estéticas, al ofrecer el *noizu* un sonido amorfo y saturado, y la fisicidad de sus presentaciones en vivo que desafían lo que esta sociedad considera de buen gusto, llegando al punto cumbre cuando Hanatarash entró a tarima con un bulldozer destrozando así el concierto, como también lo grotesco de sus nombres como The Gerogerigegege (traduce algo como "los diarrea, vómito, jajaja") o títulos de álbumes como AIDS-A-delic, Ejaculation Generater o Venereology. Por otro lado, aquí comparte con el metal extremo la postura de mostrar su rebeldía desde el abrazo de lo abyecto, con el objetivo de criticar el mundo corporativo y tecnócrata del Japón industrializado. El *noizu* devuelve a la sociedad el ruido sobrecogedor de las ciudades megapobladas utilizando la misma tecnología que estas producen. Aquí recuerda el nerviosismo del Japón de las crisis económicas simbolizado en la película *Tetsuo: the Iron Man* de 1989, donde un hombre es progresivamente consumido por los aparatos tecnológicos que lo rodean⁵.

Con todo y todo, el *japanoise* o simplemente *noizu* ha dejado una marca indeleble en la cultura japonesa, y es sin lugar a duda el principal aporte del país asiático a la música extrema, dándole un carácter propio que lo distingue del rock, el metal, y la demás música electrónica. Fuera de Japón su alcance se puede notar en proyectos

⁵ Vale la pena anotar que la banda sonora de esta película es considerada un punto cumbre de la música industrial.

como Macronympha, Black Leather Jesus, Dromez, Uboa, Finger of the Embalmer, y muchos más; especialmente, porque va a ser muy difícil superar los niveles de extremidad que éste alcanza, y sigue desafiando hasta aquellos que se consideran de gustos extremos. Es una música retadora. En su cualidad amorfa e irrepetible, es un reto individual de cada persona que lo escucha.

El *noizu* es una manifestación de rebeldía sonora, empezando por su deliberada ruptura de toda convención de melodía, armonía, ritmo, y cualquier otra notación musical, rompe con todos los esquemas de control que existen dentro de la música, desafiando incluso la noción de su significado (Attali, 1985).

Para quienes creen que la cultura popular japonesa está hecha solo de muñecos tiernos, plomeros que atraviesan tuberías mágicas, o robots de gran tamaño. Mejor aún, para aquellos que creen que la cultura popular japonesa son versiones con un giro particular de los errores causados por una perfección desmedida. Para todos ellos, el *noizu* llega para romperles los tímpanos y sacudir cada célula de su cuerpo, desde Japón se ha proporcionado la banda sonora perfecta para las turbulencias mentales, como para la turbulencia global, devolviendo y amplificando el ruido de sus máquinas.

Discografía sugerida

- Boredoms (1992). *Pop Tatari*. Reprise Records.
- C.C.C.C. (1992). *Cosmic Coincidence Control Center*. Endorphine Factory.
- Government Alpha (1999). *Sporadic Spectra*. Ground Fault.
- Hanatarash (1989). *3: William Bennett Has No Dick*. RRR.
- Hijokaidan (2015). *Emergency Stairway to Heaven*. Cold Spring.
- Incapacitants (1995). *As Loud As Possible*. Zabriskie Point.
- KK Null (2009). *Entropy*. Hello From the Gutter.
- M S B R (1993). *Structured Suicide*. MSBR.

- Masonna (1996). *Ejaculation Generater*. Alchemy.
- Merzbow (1994). *Venereology*. Release.
- The Gerogerigegege (1990). *Tokyo Anal Dynamite*. Vis a Vis.
- Varios Artistas (2023). *Capturing the Wind: A Japanese Noise Compilation*. Dada Drumming.

Bibliografía

- Attali, J. (1985). *Noise: the political economy of music*. Minneapolis, MN: The University of Minnesota Press.
- Blánquez, J. y León, O. (2021). *Loops 1: una historia de la música electrónica en el siglo XX*. Barcelona: Reservoir Books.
- Hegarty, P. (2007). *Noise/music: a history*. New York, NY: The Continuum International Publishing Group Inc
- Novak, D. (2013). *Japanoise: music at the edge of circulation*. Durham y London: Duke University Press.
- Tau, M. (2022). *Extreme Music: from silence to noise and everything in between*. Port Townsend, WA: Feral House.