



UNIVERSIDAD DE ARTES, CIENCIAS Y COMUNICACIÓN
Facultad de Artes de la Comunicación
Carrera de (Música & Composición o Música y Sonido)

TÍTULO DEL PROYECTO

Creación de Banda Sonora Original para el Videojuego Journey

Proyecto para optar al Grado Académico de Licenciado en Artes Musicales y al Título Profesional de Músico y Compositor mención Medios.

Profesor Guía: Ricardo Santander Molina

Estudiante: Esteban Fernando Silva Medel

Incluye versión digital.

Santiago de Chile, Diciembre de 2022.

Índice

1. Resumen.....	6
2. Introducción	
2.1. Formulación del problema creativo	7
2.2. Metodología de trabajo	9
3. Objetivos.....	
3.1 General.....	11
3.2 Específicos	11
4. Marco Teórico	
4.1 Contextualización	12
4.2 Reseña de referentes.....	13

5. Desarrollo del problema creativo
5.1.1 Diseño sonoro desde una perspectiva musical	14
5.1.2 Aplicación Creativa	18
5.2.1 Crear un carácter musical según el entorno del juego.....	22
5.2.1.1 Instrumentación	25
5.2.1.2 Parámetros musicales utilizados.....	28
5.2.2 Aplicación Creativa	31
5.2.2.1 Instrumentación	31
5.2.2.2 Parámetros musicales utilizados.....	35
5.3.1 Creando leitmotivos con simbolismo narrativo	38
5.3.2 Aplicación Creativa.....	45
6. Partitura Obra Creada	
6.1 Lista de Instrumentos usados	51
6.2 Lista de Temas creados	53
6.3 Partituras	54

7. Conclusiones

7.1 Obra..... 92

7.1.1 Nivel de logro alcanzado con relación a los objetivos específicos..... 92

7.1.2 Caracterización de las particularidades de la obra creada, contemplando el marco contextual en el cual se inserta 94

7.2 Reflexión Personal..... 95

8. Referencia Bibliográfica

6.1 Referencia Discográfica 96

Agradezco y dedico esta tesis a toda la gente que me acompañó, ayudó e inspiró en esta carrera universitaria.

A mis amigos y compañeros, quienes hicieron la experiencia más llevadera y entretenida.

A mi tutor Carlos Nabalón, quien me ayudó con la práctica profesional y a integrarme al ámbito laboral.

A mis profesores, quienes, con su cariño, dedicación y pasión por enseñar, hacían que cada clase fuera una oportunidad de aprender y asombrarse, y que varias veces, me devolvieron el goce por la música. Cristian Martínez, Victoria Cordero, Carlos Fernández, y en especial, a Paz Mera.

A mi perrita Noah, que siempre me acompañó todos estos años y que me esperaba pacientemente cuando volvía de Santiago, y que me inspiró a hacer este proyecto de título. Que en paz descanses, te recordaremos y amaremos por siempre.

A mí mismo, por no rendirme y llegar hasta el final de este camino a pesar de todo.

A mi madre, Alicia del Carmen Medel Duque, que me dio la fuerza y las herramientas para poder ser lo que soy hoy. Que me dio la oportunidad de estudiar, de vivir, y de mi propia individualidad. Muchas gracias por todo,

1. Resumen

En este escrito se documenta el proceso de composición de música original y diseño sonoro para el videojuego "**Journey**", usando todo lo aprendido en los años de estudio, y con base en diferentes soundtracks de juegos ya existentes, de esta forma conseguir una nueva interpretación dentro del género.

2. Introducción

2.1 Formulación del Problema Creativo:

Durante toda mi vida tuve una fascinación grande por la tecnología y los videojuegos.

Cuando era un niño, apenas pudimos conseguir una consola, muchísimas tardes las pasé en frente de una pantalla, admirando y contemplando la historia que me contaban, la cual no se contaría, a menos que yo interactuara con ella.

Este vaivén, siento que es un poder narrativo tan increíble, ya que plantea que; para poder acceder y apreciar esta obra de arte, debo sí o sí, ser parte de ella, de una u otra forma. Digo esto último puesto que, el ver a alguien jugar, también te hace partícipe de la historia, y puedes llegar a disfrutarla de una manera parecida a como si la jugaras tú.

Durante todos los años que pasé jugando, en ningún momento me cuestioné la música, hasta ser mayor de edad.

Para mí la música era algo tan propio del medio, algo tan arraigado y presente, que nunca pensé más de ella.

Más que algún buen ritmo, o melodía interesante, encontraba. Aun así, nunca fui más allá de eso, nunca me cuestioné quien fue el compositor, qué instrumentos están tocando, qué música está sonando.

Una vez que me puse esto en mente, empecé a poner oído a los soundtracks que me acompañaron tantas horas cuando era pequeño.

La basta cantidad de música que encontré, fue demasiado preciosa, que sentí que debía ser parte de esto.

De esta forma, empecé a plantearme hacer la música a un juego.

Entre todos los videojuegos que he experimentado, hay un par que sobresalen del resto, en cuanto a historia o narrativa. Para este trabajo, decidí usar el videojuego “**Journey**”. Un juego que goza de paisajes increíbles, gran atmósfera, pero su historia es contada completamente sin texto, ni conversación. Es todo hecho a través del trabajo visual y sonoro. De esta manera, quise ayudar a contar la historia con mi música, y el uso del lenguaje musical aprendido en estos años de estudio.

2.2 Metodología de trabajo

Para empezar el trabajo, necesité conseguir material visual para mostrar el videojuego y hacer la música sobre este. Como yo tenía este juego a mi disposición, decidí grabar como lo jugaba. Grabé todo el juego de principio a fin, con la música completamente silenciada, cosa de que no me afectara a la hora de componer.

Una vez grabado todo, procedí a ordenar estos videos y elegir las partes en las que quería tener música y Foley, de esta forma, llegar a tener secciones muy diferentes entre cada una de ellas, y así tuve un vasto plano sobre el qué trabajar.

Luego de esto, empecé a importar estos videos a mi estación de trabajo de audio digital, silenciando el audio que tenían, y empecé a crear música y efectos de sonido que acompañaran esta experiencia. Para las secciones grandes, muchas veces usé una instrumentación y tempo parecidos, ya que el “ritmo” interno de la escena no cambiaba. Aquí lo complejo era crear una ambientación acorde al lugar, pero evitando caer en una música cliché.

Una vez avanzada la música, empecé a trabajar el Foley, usando sonidos grabados y procesados por mi mismo, y otros que fueron usados y manipulados de librerías de sonido ya existentes.

Una vez armado todo esto, empecé este escrito, y vi a mis referentes de hace años, reflejados en la música que hice. Desde aquí empezó el proceso de documentar lo que compuse, los problemas que ocurrieron, y las conclusiones que tuve.

3. Objetivos.

3.1 Objetivo General:

- Producir un nuevo *soundtrack* para el videojuego **Journey**.

3.2 Objetivos específicos:

- Elegir segmentos entre los cuales se hará la música.
- Componer música e implementar *leitmotifs* según el ambiente del segmento a trabajar.
- Crear Foley acorde a todo lo que ocurre en los videos elegidos.

4. Marco teórico

4.1 Contextualización

Journey es un videojuego de aventura, en el cuál uno se adentra a un mundo desolado, con la meta de llegar a la cúspide de una montaña. Nunca se habla de qué trata el juego; no hay texto de ningún tipo (más allá del típico encontrado en el Menú de opciones), no hay conversaciones ni nada que dé contexto a qué está ocurriendo, solamente la voz que tienen los jugadores.

Mientras uno avanza en este mundo, te vas dando cuenta de cierto simbolismo que hay en el mundo. Desde cosas enterradas en el piso que parecen lápidas, ruinas por todos lados, hasta jeroglíficos en las murallas. Todo esto va sumando a la historia que cuenta este videojuego. Finalmente, uno intenta llegar a la cúspide, pero nunca lo logra. De esta forma haciendo un énfasis en lo importante que es el viaje, no tanto así el destino. También se muestran diferentes escenarios; de estar en un desierto, a luego llegar a templos, y eventualmente, a lugares con nieve. Realmente, es un juego cuyo mensaje es libre de interpretación, ya que no tiene nada escrito explícitamente, por lo tanto, cada persona puede tener su propia historia y versión de este juego.

4.2 Reseña de Referentes

Mis principales referentes fueron elegidos por su capacidad de crear una atmosfera y todo un mundo a partir de la música que crearon para los videojuegos en que trabajaron: Nobuo Uematsu y Daniel Rosenfeld (C418).

Nobuo Uematsu es un compositor japonés, conocido principalmente por ser el compositor musical de los juegos de la franquicia *Final Fantasy*, que tiene más de 10 entregas en esta serie. Mi mayor inspiración con él fue la forma de orquestrar, y hacer música con instrumentos “clásicos”. También el uso que da de música modal y de melodías, fueron de mis principales pilares al momento de crear la música. El hacer algo complicado, sonar simple.

Daniel Rosenfeld (más conocido como C418), es un músico y productor alemán, y es el principal compositor del videojuego *Minecraft*. Me inspiré en él gracias a su forma de usar sintetizadores, e ir construyendo un tema con muchas capas de instrumentos, todos haciendo pequeños aportes en la música pero que logran una muralla de sonido cuando están juntos.

Ambos compositores suelen implementar *leitmotifs* en sus composiciones, cuyas melodías se entrelazan y pasan de un instrumento a otro, de esta forma jugando con las diferentes texturas de cada instrumento y creando una composición sencilla a primera vista, pero con un trabajo contrapuntístico muy complejo.

5. Desarrollo del Problema Creativo

5.1.1 Diseño sonoro desde una perspectiva musical:

El diseño sonoro es de las partes más importantes dentro del mundo de los videojuegos, al igual que en la gran parte de otros géneros audiovisuales.

Usualmente, el diseño sonoro en videojuegos, consta de ruidos que suenan en el fondo, los sonidos propios de los personajes, y cómo suena el entorno en el que se desenvuelven. De esta misma forma, muchas veces los sonidos o ruidos que emiten los personajes, son solo efectos de sonido (*FX*); usualmente algo grabado por un actor de voz, o directamente un artista de foley.

De esta misma forma, otros proyectos han logrado hacer lo contrario; que los efectos de sonido, sean puramente musicales. Este concepto, es lo que frecuentemente se conoce como *Mickey Mousing*; una técnica en la cual la música va en completa sincronía con el material visual. Esta técnica es usada muchas veces en series animadas, como es el caso de *Tom & Jerry*, donde cada movimiento y acción de los personajes, va acompañado con acotaciones musicales.

También es común el concepto de puntuación sincrónica, donde la música va acompañando y enfatizando aspectos del material visual con ciertos detalles, pero no es tan extremo como el *Mickey Mousing*.

Estas técnicas, si bien menos común en el día de hoy en películas de ficción, también son usadas en los videojuegos, y era más comúnmente vista, en el inicio de este medio.

Hablando de videojuegos antiguos, podemos ver ejemplares que hacían un uso simple pero efectivo en cuanto al diseño sonoro, con este concepto de puntuación sincrónica. Uno de ellos, sería el juego **Breakout** (1978), para la consola *Atari 2600*. En este juego de tipo *ping pong*, el jugador está controlando una plataforma que puede moverse con el fin de golpear una bola e ir destruyendo una estructura, con el fin de acabarla por completo y de esta forma, ganar la partida.

Cabe destacar que el sonido que se produce, es enteramente usando formas de onda simples, en este caso es una forma de onda cuadrada. Esto era porque la forma de adjuntar música al medio era muy limitada, muchas veces consiguiendo máximo 4 pistas para crear todo el *soundtrack*.

En este videojuego, la jugabilidad que posee es bien limitada y repetitiva, puesto que el objetivo general siempre es el mismo; avanzar en cada etapa y destruir todos los bloques sin que la pelota caiga afuera del mapa. Si bien el concepto y la realidad del juego suenan sencillas, en la parte que se vuelve complicado, es cuando la dificultad aumenta, y todo empieza a moverse más rápido. De todas formas, en todas las etapas que uno se enfrenta, siempre hay una constante: el sonido que tienen los diferentes objetos del entorno.



Figura 1: Pantalla de Juego **Breakout**. Fuente: researchgate.net. Recuperada el 16 de Diciembre de 2022, en https://www.researchgate.net/figure/Breakout-on-the-Atari-2600_fig1_322568144

Aquí, cada uno de los golpes que pega la pelota, contra cualquier tipo de superficie, tiene un sonido. Este es el caso de cuando por ejemplo la bola golpea nuestra plataforma, la estructura enemiga, el techo y los costados del escenario.

Cada uno de estos golpes, tiene su propia nota musical distintiva. Por ejemplo:



Figura 2: Partitura con notas correspondientes al golpe contra el entorno. Fuente: Elaboración propia.

Esta regla e identificación de sonidos, se acarrea durante todo el juego, siendo estos sonidos los predeterminados para cada golpe que dé la pelota en dicho lugar.



Figura 3: Pantalla de juego con etiquetas de identificación. Fuente: Elaboración propia.

5.1.2 Aplicación Creativa:

La forma en la que yo implementé este concepto dentro de mi trabajo de diseño sonoro, es dándole cierto carácter musical a las diferentes entidades que nos encontramos en el videojuego *Journey*.

Por ejemplo, desde el inicio del juego, nos encontramos con unos objetos, parecidos a bufandas, pero con vida propia. Ellas interactúan con nosotros, y cuando están muy cerca, revolotean y nos permiten volar por unos segundos.

En este tipo de interacción, como es de un carácter muy humano y amigable, sentía que era importante darle un cierto tiempo de musicalidad a esa “conversación”. De esta forma, logré asignarles una cierta voz a estas bufandas.



Figura 4: El personaje principal junto con las bufandas animadas. Fuente: Elaboración propia.

Dentro del contexto de este juego, estas bufandas nos sirven como guías, y también como ayuda para poder superar ciertos obstáculos más adelante. También, son de los pocos seres vivos que nos encontramos en el camino. Por esto mismo, era necesario que sus voces tuvieran un sonido amigable pero discreto.

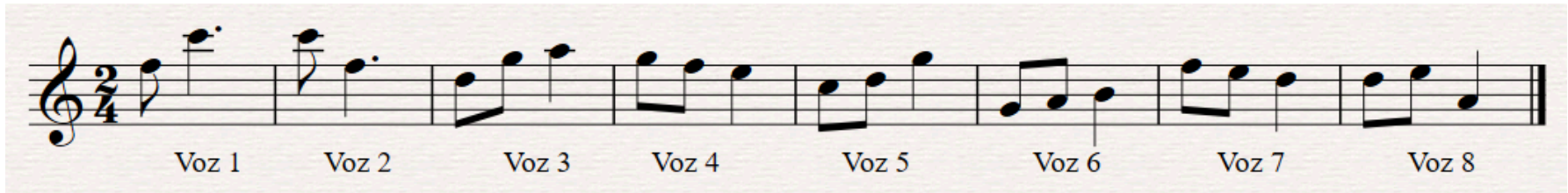


Figura 5: Diferentes melodías que hacen las bufandas. Fuente: Elaboración propia.

Esta fue mi forma de darle un carácter amistoso, puesto que como en este juego no hay ningún real dialecto, más que los sonidos que los personajes emiten, era importante que el sonido nos hablara y nos transmitiera ese sentimiento. La forma en que lo logré, fue usando escalas y sonidos livianos. A lo que me refiero con esto, es que cada vez que una de las bufandas “habla”, suena alguna de esas melodías en la partitura. Estas melodías están dentro de la tonalidad de Do mayor, y usualmente son intervalos justos, o arpeggios de acordes suspendidos. De esta forma, en ningún momento suena un intervalo disonante, o algún arpeggio que cree algún tritono o tensión alguna.

En cuanto al sonido, lo logré usando una mezcla de dos sintetizadores, uno me daba la nota principal, y el otro funcionaba más como una capa extra para darle una textura diferente. Digo que el sonido es “liviano” puesto que está tocado en un registro alto, por ende, el sonido mismo no tiene casi nada de frecuencias bajas. La gran cantidad de información está en las frecuencias medias y altas, y el sintetizador que está agregando la capa de textura, está casi completamente enfocado en las frecuencias altas (específicamente, justo por arriba de 10kHz).



Figura 6: Instrumento virtual ocupado para la voz de las bufandas. Fuente: Elaboración propia.

Usé este *plug-in* que también es inspirado en sonidos *vintage*ⁱ, cosa de hacer una especie de guiño al juego anteriormente mencionado, *Breakout*. Este sonido, más un poco de procesamiento, fue el que le dio carácter a la voz final de las bufandas, consiguiendo que se mezclen bien con el mundo diegético, y acompañen al personaje principal.

ⁱ Vintage: En este contexto, se refiere a sonidos usados en videojuegos de décadas pasadas, usualmente mucho más sencillos y de menor fidelidad. Algo retro.

5.2.1 Crear un carácter musical según el entorno del juego.

En los juegos, el sonido y la música depende casi enteramente del lugar en el que se desenvuelve. Cada escena y locación tiene impacto en como sonará el producto final. Por ejemplo, no sonará igual una escena que esté grabada en el medio del desierto, a una que sea grabada en el medio de un hangar. Esto también afecta el estilo de música que se usará en estos lugares. Para esta escena ¿Necesitamos música de sigilo? ¿Cómo suena esa música?, si esta escena ocurre en el mar, ¿A qué suena la música del mar?

Todos los videojuegos han tenido que lidiar hasta cierto punto con esta pregunta ambigua. Si bien, hay veces en que es más fácil, puesto que ocurren en lugares basados en la vida real, hay una gran parte de estas veces, en la que la historia transcurre en mundos ficticios creados para este mundo, sin necesidad de que tenga sentido que exista en la vida real.

En este ejemplo hablaré sobre un juego llamado *Shadow of the Colossus*, en el que juegas como un personaje llamado *Wander*, el cual ha llegado, junto con su caballo llamado *Agro*, a esta tierra olvidada en búsqueda de alguna ayuda que pueda revivir a una doncella, llamada Mono.



Figura 7: Wander y Mono en el templo. Fuente: mobilesyrup.com. Recuperada el 16 de Diciembre de 2022, en <https://mobilesyrup.com/2018/01/30/shadow-of-the-colossus-ps4-review/>

En estas tierras, no hay indicios de que alguien haya vivido por aquí hace muchísimo tiempo. Existen estructuras enormes, podrían ser hechas por humanos, pero ya no hay rastro alguno de ellos. Solamente quedan *Wander*, *Agro* y *Mono*, quienes recién llegaron a esta tierra.

Una vez llegado a este lugar, Wander posiciona a Mono en una especie de altar, y seguido de eso, aparece una *cutscene*ⁱ. De la nada, aparece una máscara, que se muestra relatando el contexto de este lugar, y la historia de este mismo.



Figura 8: Máscara de Chaman. Fuente: teamico.fandom.com. Recuperada el 16 de Diciembre de 2022, en https://teamico.fandom.com/wiki/Shaman%27s_Mask

En esta escena, se ve como la máscara nos narra un poco de la historia del juego, y nos cuenta que estas tierras pueden traer de vuelta a la vida si uno así lo desea, pero que su acceso está estrictamente prohibido. Luego,

ⁱ Cutscene: escena no jugable en la que usualmente se entrega información sobre la historia. Algo parecido a un videoclip.

al final del juego, vemos de nuevo esta máscara, y la está usando uno de los posibles antagonistas de este juego, pero ahora nos centraremos en la música de esta escena.

5.2.1.1 Instrumentación.

En esta escena, la máscara está en el centro de la pantalla, narrando esta historia, mientras que el resto de la pantalla, podemos ver que hay una especie de humo, y un mapa en el fondo. El mapa es directamente sacado del juego, y nos muestra las tierras que navegaremos en breve. También se puede escuchar una especie de fogata, uno puede asumir que de aquí es donde viene la visual del humo, ya que la escena general se siente como si un chamán nos estuviera contando una antigua historia.

Aquí está la problemática; ¿qué música usar, en un lugar que se muestra espiritual y fuera de este plano terrenal? Hasta ahora, la música ha consistido de instrumentos de cuerda, tales como violines, violas y cello, junto con algunos instrumentos de viento, pero esta escena es muy diferente a las vistas anteriores por el lugar en el que se lleva a cabo.

Para empezar, podemos escuchar e identificar tres instrumentos:

- 1) Flauta de madera.
- 2) Voz (Coro).
- 3) Cortinilla (Chimes).
- 4) Sintetizador.

El rol de estos instrumentos es bien definido. El instrumento principal y que lleva la melodía, es la flauta. Los demás instrumentos, están trabajando en conjunto, y aparecen usualmente, para enfatizar lo que está hablando el narrador en el momento, junto con el instrumento de viento mencionado anteriormente.

Cuando la flauta está sonando sola, el sonido tiene una gran cantidad de reverberación, que hace que este único instrumento, rellene toda la imagen estéreoⁱ, y resalte con más potencia en la mezcla general. Los otros elementos como la voz, el sintetizador, y la cortinilla de campanas, tienen un sonido muy brillanteⁱⁱ. Esto ayuda a que resalten a través de todo el *reverb* que está siendo usado en la mezcla. A este punto, estos instrumentos sirven más

ⁱ Imagen estéreo: Se refiere a la ubicación de elementos sonoros, provenientes de una fuente sonora digital de 2 canales.

ⁱⁱ Brillante: En el contexto sonoro, usualmente se le llama a algo brillante, cuando su sonido tiene un énfasis en las frecuencias agudas.

como una textura extra que está dentro de todo el tema, puesto que la mayoría de contenido melódico y el enfoque principal de la pieza, es la flauta.

El uso de estos instrumentos en este tema es muy interesante, ya que normalmente escucharíamos estos elementos sonando más veces juntos, pero esto rara vez ocurre. Usualmente está sonando solamente el instrumento de viento, mientras que el resto toca cuando este termina de sonar. Siento que, en términos de narrativa, esto propulsa la idea de que, al igual que el narrador nos está contando un poco la historia del juego, los elementos musicales van atados a esta voz omnisciente, y nos reflejan la historia que nos está contando. También, como la voz del narrador está fuera del contexto musical, no tiene ningún efecto, ni siquiera reverberación. Esta voz completamente seca, va encima de muy buena forma, ya que el resto de elementos que sí forman parte del tema, están actuando como el soporte de lo que habla el narrador. De hecho, muchas veces ocurre, que cuando el narrador está hablando, la flauta de madera también está tocando, y cuando este para, el instrumento también.

5.2.1.2. Parámetros musicales utilizados.

Los elementos que ocupa esta pieza, son bien sutiles. Como este tema consta de pocos instrumentos, cada uno tiene una importancia más grande, puesto que están completamente expuestos.

Aquí, la flauta realiza una especie de pregunta y respuesta, a la vez acompañando la voz principal que narra la historia. Ambos trabajan dentro de bloque rítmicos parecidos, esto significando que una vez que la voz narradora termina de hablar, la flauta también cesa de sonar.

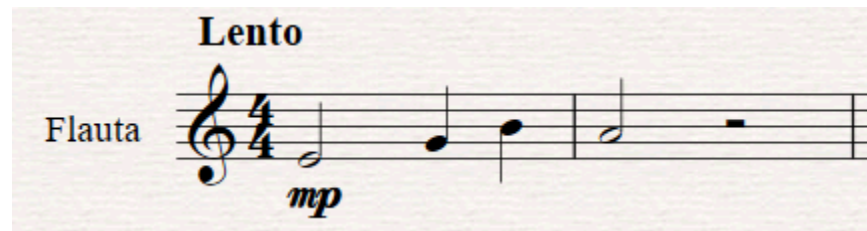


Figura 9: Primeras notas de la partitura del tema en cuestión. Fuente: Elaboración Propia.

Esta es la primera frase que toca la flauta. Desde un inicio, al escucharlo, el tempo es incierto, puesto que no hay ningún instrumento de percusión que lleve el ritmo, o que ayude a tomar las subdivisiones de tiempo. De esta misma forma, la flauta va tocando notas largas, que se sienten a un tempo que oscila entre los 47 y 60 pulsos por minuto.

La primera frase que se toca, nos presenta un arpeggio de Mi menor, sin embargo, al ver todo el contexto de esta pieza, vemos que la tonalidad de este tema es La menor.

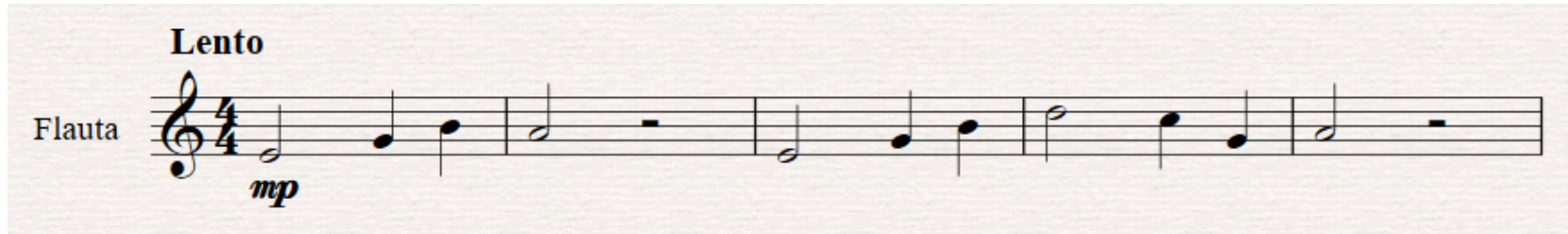


Figura 10: Pregunta y respuesta hecha por el instrumento melódico. Fuente: Elaboración propia.

Aquí nos fijamos que, en todas las frases, siempre se termina en una nota La. Como no hay un instrumento armónico como tal, hay que formar la armonía con las melodías existentes, y al final de este tema, acaba con la nota La, tal como vemos en las primeras frases.

Algo muy importante dentro de este contexto, es la dinámica con la que se toca. La dinámica general de esta pieza es *mezzopiano*, nunca se sale de esto, incluso cuando los demás instrumentos entran a la mezcla, todo se mantiene en este plano de dinámica. Por suerte, esto no se vuelve monótono, ya que esta misma función de que otros

instrumentos toquen en diferentes momentos, son lo que le agrega más capas interesantes para escuchar y envolver al espectador.

La forma en que está hecha esta música, ayuda mucho a traer esa imagen mental de que no estamos en algo que está ocurriendo ahora mismo, si no, que se siente fuera de este mundo. Si bien el contexto es que un narrador no está contando la historia del juego, es la misma música la que nos ayuda a sentir que estamos en un lugar completamente diferente al que dejamos al personaje principal. El uso de diferentes texturas, y de cómo la melodía va a un tempo tan lento, logran esa sensación de inestabilidad, que para este momento en donde no sabemos dónde estamos realmente, funciona de maravilla.

5.2.2 Aplicación Creativa:

5.2.2.1 Instrumentación.

Una vez que conocí y vi el lugar donde se lleva a cabo el juego *Journey*, empecé a pensar sobre qué instrumentos podría usar, que encapsulara la esencia de este lugar. Vi que había lugares desiertos, con algunas ruinas dispersadas a través de la arena, otros lugares donde había lo contrario; grandes cantidades de nieve, y la gran mayoría del juego revolvía alrededor de esos dos tipos de lugares. Locaciones donde había mucho espacio, pero, aun así, con casi nada de personas o seres que lo habitasen.

Esto me hace pensar en una escena de *Journey*, en el que al final de cada “capítulo”, el personaje principal va a una especie de altar, se pone a rezar, y se ve transportado a un espacio etéreo y fuera del plano terrenal que plantea ese mundo. Aquí es donde entra la pregunta: ¿De qué forma se puede hacer música, en un entorno donde no hay nada tangible?

Tomé elementos que no se sintieran “terrenales”, esto significando que usé instrumentos que no sonaran tanto como un instrumento acústico de la vida real.



Figura 11: Instrumento virtual utilizado para la creación de texturas. Fuente: Elaboración propia.

Aquí empecé a combinar varios tipos de sonidos diferentes, tanto como:

- 1) Pads (Sintetizador).
- 2) Voces Femeninas (Coro).
- 3) Voces Masculinas (Coro).
- 4) Dron.

Estos elementos fueron combinados para que hubiera un cierto sentido de que por un momento dejamos el plano terrenal levemente, pero las voces del coro son lo que nos mantiene aún con un pie en la tierra. Dentro del contexto de la historia, esto funciona muy bien ya que es un momento de calma, en el que nos hacen reflexionar y ver lo que hemos vivido, junto con lo que se vendrá luego, como una especie de pausa antes de seguir con nuestro camino.

Gran parte de llevar a cabo este sentimiento de estar en un lugar que es casi como de un sueño, es el uso de texturas; pequeños sonidos que suenan como pequeños detalles, usualmente suenan más como ruido que alguna nota musical exacta, y usualmente evolucionan un poco con el tiempo.

Este trabajo de texturas, junto con el coro, fue lo que me permitió mantener el misterio del lugar en el que estamos, pero aun así mantener un pie dentro del mundo en el que estábamos siendo parte antes.



Figura 12: Instrumento virtual de coro femenino usado para el OST. Fuente: Elaboración propia.

Finalmente, combinando estos sonidos sintetizados, junto con las voces, hicieron que el tema final gozara de una mezcla rica en ambientación, sobre todo con el extenso uso de reverberación en estos. De esta forma, junto con estos sonidos todos estos sonidos, se creó una ambientación para un lugar inexistente en la vida real, pero que adopta elementos naturales, para traernos a este lugar desconocido, y que no se sienta como algo ajeno a esta vida.

5.2.2.2 Parámetros musicales utilizados.

Para seguir con esta temática de estar en otro lugar fuera del entorno terrenal, pero manteniendo un pie en él, usé estas técnicas. Primero que todo, esta sección musical, carece completamente de algún elemento rítmico. No hay ningún instrumento ni sonido que lleve de alguna forma constante el ritmo. Lo más cercano, sería la voz femenina de los coros, la cual está cantando esta melodía:

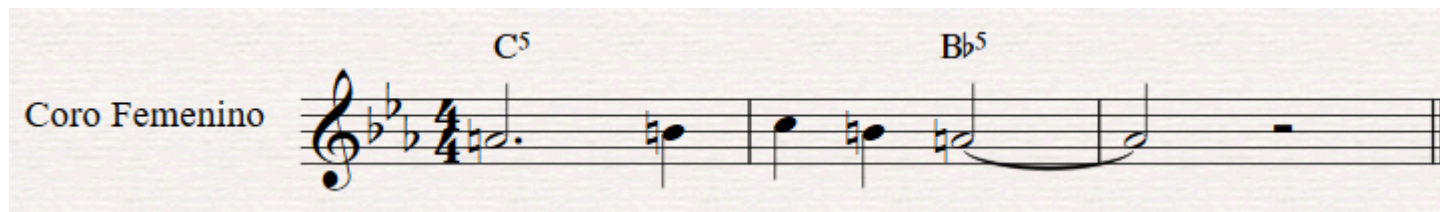


Figura 13: Melodía de coro femenino usado para el OST. Fuente: Elaboración propia.

Esta melodía es lo único que lleva una especie de ritmo, puesto que el resto de música son simplemente *pads*ⁱ que mantienen una estructura y bloque de acordes durante compases completos.

ⁱ Pad: Sonido de sintetizador, de un timbre usualmente con pocas frecuencias agudas, y un ataque bien lento.

Armónicamente hablando, la tonalidad de esta pieza es C menor. A todo momento, está haciendo un loop entre C5 – Bb5 – Ab5 (Esto significando que son acordes/intervalos con quinta solamente). Todos los acordes están siendo tocados con quintas (realmente, son intervalos), y la melodía principal usa las notas de la escala de Do mayor/La menor. Esto ayuda a la ambigüedad desde un principio, ya que la armonía y melodía indican una intención, pero todo el enfoque tonal cambia después de que esta voz haya sonado.

Otro punto importante para mantener este sentimiento parecido al de un sueño, es la dinámica. Todo este pasaje armónico está siendo tocado con una dinámica *piano*. La cifra de compas es 4/4, y va a un *tempo* lento de 66 *bpm*. Cuando este ritmo se lleva tan lento, y sin un instrumento rítmico fijo que lleve la cuenta, se crea un efecto en el que no se escucha como si hubiera un orden o una estructura.

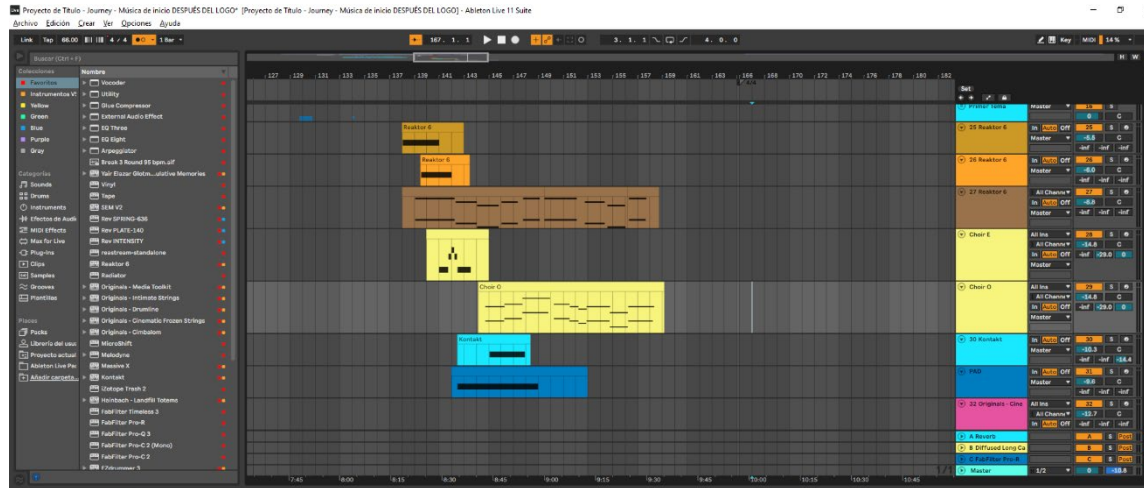


Figura 14: Sesión de Ableton donde fue creado el tema. Fuente: Elaboración propia.

Los coros masculinos van de la mano con los sintetizadores, doblandoⁱ la armonía y manteniendo una dinámica suave, sonando muy de fondo, son finalmente una textura más.

Después de que esta pieza de unas vueltas armónicamente, termina con un sintetizador y las voces masculinas, creando un *fade out*ⁱⁱ final a esta pieza.

ⁱ Doblando la armonía: un instrumento que está tocando la misma armonía que el elemento armónico principal.

ⁱⁱ Fade out: Recurso que consiste en terminar una pieza musical con un descenso gradual de volumen hasta que este llega a quedar sin sonido.

5.3.1 Creando leitmotivs con simbolismo narrativo.

El uso de los *leitmotivs* es uno de los recursos más comunes al momento de contar una historia. Nos puede hablar tanto de algo que aún no ocurre, de un personaje, de un sentimiento, o de un acontecimiento importante. Este recurso narrativo, muchas veces es usado para conectar dos puntos aparentemente diferentes, y unirlos a través de la música, sin que sea algo obvio para el espectador.

La aparición de este concepto data al año 1871, en el mundo de la ópera, en las obras de Carl María Von Weber, pero que fue un recurso popularizado y usado frecuentemente por el compositor Richard Wagner, quien usaba *leitmotivs* para conectar personajes dentro de la obra, de una forma musical.

Eventualmente, este recurso sería utilizado por muchos compositores, dentro de las obras de teatro y dramas musicales, para simbolizar y hablar de personajes, sus sentimientos, o también acontecimientos importantes. Con el paso del tiempo, y gracias a nuevas tecnologías, este recurso pasaría de ser usado solo en este ámbito, a ser usado en el cine. El mismo concepto sería aplicado, pero bajo esta nueva tecnología, que permitía unir música junto con una obra visual pregrabada.

Un ejemplo claro de esto, es en las obras del compositor John Williams, para la saga de *Star Wars*. Aquí, el uso de *leitmotivs* sería basto y extenso, siendo usado para representar diferentes personajes, a través de toda la saga.

También ocurría lo mismo en otras sagas, como las adaptaciones a película de *Harry Potter*, en donde tanto los personajes, como incluso un ave, tenía su propio *leitmotiv*, como es el caso de *Hedwig*.

Una vez que todo esto empezó a ocurrir, y estos recursos narrativos se dispersaron a través de todas las plataformas audiovisuales, era solo cosa de tiempo que también llegara a los videojuegos.

Aquí es donde quiero hablar sobre el videojuego *Hollow Knight*, un juego de aventura en el que se maneja un personaje del cual no sabemos su nombre real, pero que llega a una ciudad desolada, que, a rápida vista, tiene muy pocos habitantes. Dentro del juego, aprendemos que todo este reino en el que ocurre la historia, llamado *Hallownest*, fue infectado por un ser llamado *Radiance*, después de que gran parte del reinado le diera la espalda y lo olvidara por un nuevo rey. Una vez impartida esta infección, se dio a la creación una *vasija*, la cual sería una criatura usada para sellar esta infección y que no pudiera tomar más control de los habitantes. Esta vasija terminó siendo llamada *Hollow Knight*, puesto que no poseía ni mente ni voluntad, por ende, era imposible que *Radiance* tomara de su control. No obstante, esto no fue suficiente y la vasija empezó a quebrarse, y eventualmente nuestro personaje principal, tomaría su lugar y sería encarcelado para siempre.

El *leitmotiv* del que quiero hablar, es exactamente, el del tema *Hollow Knight*.



The image shows a musical score for a piano accompaniment. It is written in 3/4 time and C minor. The score consists of two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The key signature has three flats (Bb, Eb, Ab). The time signature is 3/4. The score is divided into four measures. Above the first measure is the chord symbol 'Cm'. Above the second measure is the label 'Leitmotiv principal'. Above the fourth measure is the chord symbol 'Bb'. The melody in the treble staff starts with a quarter note G4, followed by quarter notes A4 and Bb4, then a dotted quarter note C5. The bass staff provides a harmonic accompaniment with quarter notes G3, F3, and E3, followed by quarter notes D3, C3, and Bb2.

Figura 15: Partitura del tema principal de *Hollow Knight*. Fuente: Elaboración propia.

En este extracto del tema, se encuentra este *leitmotiv* que aparecerá en variadas ocasiones durante el juego. De hecho, es lo primero que escuchamos apenas iniciamos el juego, ya que suena en la pantalla del menú principal. Si bien el juego aun no empieza realmente, la familiarización con este motivo musical ya comienza.

En la primera cinemática, se ve como el personaje principal, denominado *Knight* o caballero, está deambulando y llega a ver la parte de arriba del reino de *Hallownest* desde un precipicio. **Este** es el primer punto del juego donde aparece este *leitmotiv*, sonando a un volumen muy bajo, y con solamente un piano tocando esa melodía, hasta que el caballero se lanza para bajar a seguir investigando. Ya de por sí nos da a pensar que algo tiene que ver esta melodía con este personaje en específico, pero luego se hará más evidente qué es lo que es.

Ahora el último punto en el que quiero hablar sobre este *leitmotiv*, es en una de las últimas batallas del juego, contra uno de los últimos jefes. La pelea contra el *Hollow Knight*.



Figura 17: Foto del personaje “Hollow Knight”. Fuente: hollowknight.fandom.com. Recuperada el 20 de Diciembre de 2023, en https://hollowknight.fandom.com/wiki/Hollow_Knight .

En esta pelea, nos enfrentamos contra el *Hollow Knight*, el cual tiene dos fases. Ambas tienen música muy distinta, puesto que la primera va por un efecto mucho más rápido y de acción, mientras que la segunda va con un enfoque más introspectivo y dentro de todo, lento.

En la primera fase, peleamos contra el jefe y no hay nada fuera de lo común, pero una vez que empieza la segunda, el jefe empieza a dañarse a si mismo. Empieza a apuñalarse con su misma arma, y así mismo, es como cambia la música.



The image shows a musical score for Piano (Pno.) in 3/4 time. The score is written on two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The key signature is two flats (B-flat and E-flat). The melody in the treble clef consists of four measures. The first measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The second measure contains a quarter note C5, a quarter note B4, and a quarter rest. The third measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The fourth measure contains a quarter note C5, a quarter note B4, and a quarter rest. The bass clef staff contains four measures, each with a whole rest.

Figura 17: Transcripción del OST de Hollow Knight. Fuente: Elaboración propia.

Nos encontramos con esto. Una versión muy parecida a la primera que escuchamos, pero que esta vez, se repite durante un *loop* de 11 compases, con solo variaciones en las melodías que acompañan a esta, y en el bajo.

Como en esta última pelea, estamos contra la *vasija* principal que fue creada para salvar a *Hallownest*, tiene todo el sentido que el *leitmotiv* se vuelva a repetir. De hecho, una vez que termina esta pelea, nuestro personaje toma el lugar del *Hollow Knight*, volviéndose él la nueva *vasija*, el nuevo receptáculo, que sellará y mantendrá la infección fuera de *Hallownest*.



Figura 18: Foto del personaje principal reemplazando al Hollow Knight. Fuente [reddit.com/r/HollowKnight](https://www.reddit.com/r/HollowKnight/). Recuperada el 20 de Diciembre de 2023, en <https://www.reddit.com/r/HollowKnight/comments/bxzbu9/chained/>.

De esta forma, este *leitmotiv* toma uso narrativo para hablar de cómo la historia se repite, junto con todas las vasijas que fueron creadas para salvar el reino. Cada una teniendo atributos levemente diferentes, pero aun así, siendo partidas desde el mismo punto.

5.3.2 Aplicación Creativa:

Yo incorporé el uso de *leitmotifs* manteniendo casi de forma constante la misma melodía a través de la reinvención del soundtrack, pero usándolo casi únicamente en puntos clave o en *cutscenes*.



Figura 19: Leitmotiv para Journey. Fuente: Elaboración Propia.

Esta melodía se ve manifestada una vez empezamos a jugar, y aparece el *logo* del juego en pantalla. Este es el *leitmotiv* principal de la historia, y lo hice para representar la idea principal del juego, el cual es la reencarnación, la vuelta a la vida, el empezar de nuevo. Para mí fue importante darle una melodía específica que se repitiera durante momentos cruciales, para darles más importancia, y a la vez un sentido de familiaridad. Es una melodía sencilla, pero

por lo mismo, fácil de recordar y de manipular para diferentes motivos narrativos luego. La melodía en su mayoría, aparece siendo cantada por una voz femenina. El mayor de los cambios es que vocal es la que cantan.

Antes de que aparezca esta melodía principal, aparece una parecida, en la primera *cutscene* del juego.



Figura 20: Primera aparición del leitmotiv. Fuente: Elaboración Propia.

Esta melodía aparece una vez que se ve una especie de estrella, que viene navegando desde muy lejos por las montañas, y llega al desierto donde aparecemos nosotros. Ahora, esto nos indica que la estrella éramos nosotros mismos, pero esto no conlleva ningún real significado, hasta el final del juego. Esta variación de la melodía es más corta, y termina en la tónica, simbolizando un descanso. Esto mismo fue hecho con tal de tener el simbolismo para el final del juego.

Una vez empezamos a jugar, y empezamos a andar por el mundo en el que se desarrolla este juego, eventualmente llegaremos a una especie de altar, en el que nuestro personaje se arrodillará, y seremos teletransportados a una dimensión nueva, etérea y onírica.

Aquí, nos veremos de nuevo con esta melodía mencionada en la primera *cutscene* del juego, solo que esta vez, está siendo cantada con la vocal E. Cuando aparece esta melodía en este momento, al frente de nuestro personaje, hay uno mucho más alto, del cual no sabemos nada, pero que parece inofensivo. Luego vemos como hay unos jeroglíficos siendo escritos contra una especie de pared de piedra.

Esta melodía aparece, pero esta vez dándole un cuerpo a la voz que sonaba antes. Ahora parece como que la canta un personaje dentro del juego, más que sea algo del *soundtrack* mismo.

Esto fue hecho para que este personaje nuevo, se vea como una especie de guía e interactúe sonoramente con el personaje principal de alguna forma. También, como todo esto ocurre dentro de un lugar muy tranquilo y fuera de lo terrenal, da una sensación de confort. Es casi como una secuencia de un sueño.



Figura 21: Personaje principal dentro del mundo del altar. Fuente: Elaboración propia.

En la gran mayoría de estas secuencias, la armonía en la que se desenvuelve, o es en una tonalidad menor, o justo arriba de un acorde suspendido. Esto fue hecho puesto que como recién estamos viviendo esto, quería que tuviera una cierta sensación de algo extraño, algo nuevo que no sabemos si confiar todavía, porque recién lo estamos viendo.

A lo largo del juego, esto se mantiene así casi siempre, hasta llegar al final.



Figura 22: Última aparición del leitmotiv principal.. Fuente: Elaboración Propia.

Aquí usé exactamente el mismo *leitmotiv* que en un principio, pero el contexto del juego, junto con el de la armonía, hizo que cambiara completamente su significado. Una vez llegado al final del juego, se da a entender que nuestro personaje falleció, pero que llegó a un lugar mejor. Y a su vez, al final de este lugar mejor, vemos que sale una estrella desde este último lugar que visitamos, directamente hasta el inicio del juego, volviendo al principio de esta historia nuevamente.

De esta misma forma, encontré que era apropiado usar el mismo *leitmotiv*, sin embargo, era necesario cambiar el contexto sentimental. Y sin necesidad de modificar la melodía, arreglando la armonía y con el uso de diferentes

instrumentos, ahora este *leitmotiv* ya no suena a incertidumbre ni a algo desconocido, sino que suena amable, con un certero descanso y muy liviano. Todo esto gracias al correcto uso de sustituir acordes, y escoger los instrumentos correctos para llevar este mensaje, que en este caso fueron el piano, cuerdas, y el arpa.



Figura 23: Momento final del juego. Fuente: gamedeveloper.com. Recuperada el 16 de Diciembre de 2022, en <https://www.gamedeveloper.com/design/an-unsung-spectrum-my-journey-with-quot-journey-quot->

Quise mantener el mismo leitmotiv y que apareciera tanto en el inicio como en el final, puesto que de esto mismo es lo que se trata el mensaje principal del videojuego. Una vez llegado al final, uno vuelve a empezar desde cero, y el desarrollo del leitmotiv y del personaje principal, representan esto mismo.

6. Partitura Obra Creada

6.1 Lista de instrumentos usados

1. Coro (Femenino y Masculino).
2. Arpa.
3. Címbalo Húngaro.
4. Piano.
5. Campanas.
6. Shakers
7. Tambor metálico de Lengüetas.
8. Bombo.
10. Djembe
11. Cadenas

12. Violín.

13. Viola.

14. Violonchelo.

15. Contrabajo.

17. Shakuhachi.

16. Sintetizadores (Librerías de Massive, Kontakt, Reaktor, Spitfire, Arturia).

6.2 Lista de temas creados.

1. Desierto
2. Journey
3. Cementerio
4. Primer Rezo.
5. Progreso.
6. Movimiento.
7. Descendiendo.
8. Segundo Rezo.
9. Transición.
10. En Agua.
11. Descanso

6.3 Partituras

Desierto

Esteban Silva

The musical score for "Desierto" is written in 4/4 time with a tempo of 68 beats per minute. The score includes the following parts:

- Tambor metálico de lengüetas:** Bass clef, 4/4 time. Starts with a *pp* dynamic. The first three measures contain a rhythmic pattern of eighth notes with accents. The fourth measure is a double bar line with a fermata and a *2* above it, indicating a second ending.
- Campanas Tubulares:** Treble clef, 4/4 time. Four measures of rests.
- Shakuhachi:** Treble clef, 4/4 time. Four measures of rests.
- Bombo:** Percussion clef, 4/4 time. Four measures of rests.
- Cadenas:** Percussion clef, 4/4 time. Four measures of rests.
- Arpa:** Treble and bass clefs, 4/4 time. Four measures of rests.
- Voz Femenina:** Treble clef, 4/4 time. Four measures of rests.
- Violines:** Treble clef, 4/4 time. Four measures of sustained notes. The first two measures are marked *pp* and the last two are marked *mp*.

2

5

Tamb. Met. *mp*

Camp. Tub.

Shak.

Bmb.

Cad.

Arp. *mp*

Voz Fem.

Vlns.

9

Tamb. Met. *mp*

Camp. Tub.

Shak.

Bmb.

Cad.

Arp.

Voz Fem.

Vlns.

3

13

Tamb. Met.

Camp. Tub.

Shak.

Bmb.

Cad.

Arp.

Voz Fem.

Vlins.

A - ah O - oh

19

Tamb. Met.

Camp. Tub.

Shak.

Bmb.

Cad.

Arp.

Voz Fem.

Vlins.

mp

Journey

Esteban Silva

$\text{♩} = 68$

The musical score is written in 4/4 time with a tempo of 68 beats per minute. It consists of five staves:

- Címbalo húngaro:** Both treble and bass clefs are empty, indicating no sound.
- Arpa:** The treble clef has a melodic line starting in the second measure with a *mp* dynamic. The bass clef has a supporting line with a *mp* dynamic.
- Sintetizador de Atmósferas:** The treble clef has a single note in the second measure. The bass clef has a sustained chord with a *pp* dynamic.
- Sintetizador Bajo:** Both treble and bass clefs are empty.
- Coro Femenino:** The treble clef is empty.

2

The image displays a musical score for five instruments: Cymbal (Cimb.), Arpeggiator (Arp.), Synthesizer Strings (Sint. Cuerd.), Synthesizer Bass (Sint. Bajo), and Female Chorus (Coro Fem.). The score is divided into two systems, each containing three measures. The first system is marked with a '3' above the first measure, and the second system is marked with a '7' above the first measure. The Cymbal part is mostly silent, with some activity in the second system. The Arpeggiator plays a rhythmic pattern of eighth notes. The Synthesizer Strings play sustained chords. The Synthesizer Bass and Female Chorus parts are silent throughout the entire score.

3

Musical score for Journey soundtrack, measures 10-12. The score is arranged in two systems, each with five staves. The instruments are: Cimb. (Cymbal), Arp. (Arpeggiator), Sint. Cuerd. (Synth Strings), Sint. Bajo (Synth Bass), and Coro Fem. (Female Chorus). Measure 10 shows the Cymbal and Arpeggiator starting with rhythmic patterns, while Synth Strings, Synth Bass, and Female Chorus are silent. Measure 11 continues the Arpeggiator and Cymbal patterns. Measure 12 introduces the Female Chorus with a melodic line starting on a half note, marked *mp* (mezzo-piano). The Synth Bass and Synth Strings remain silent. A fermata is placed over the first note of the Female Chorus line. The letter 'A' is written below the Female Chorus staff at the end of the system.

4

14

Cimb.

Arp.

pp

Sint. Cuerd.

Sint. Bajo.

Coro Fem.

- Ah

Cementerio

Esteban Silva

♩ = 66
Dsus4

Cuerdas

Djembe

Shakers

Piano

mp

mf

mp

mp

Detailed description: This musical score is for the first system of the piece 'Cementerio'. It features four staves. The top staff is for strings (Cuerdas), with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat major/D minor). The tempo is marked as quarter note = 66. The chord is Dsus4. The second staff is for djembe (Djembe), with a 4/4 time signature and a dynamic marking of *mf*. The third staff is for shakers (Shakers), with a 4/4 time signature and a dynamic marking of *mp*. The fourth staff is for piano (Piano), with a treble and bass clef. The first two measures contain notes, while the last two measures are marked with a slash and a percent sign, indicating a repeat or a specific performance instruction.

5 Csus4

Cdas.

Djm.

Shkr.

Pno.

mf

Detailed description: This musical score is for the second system of the piece 'Cementerio', starting at measure 5. It features four staves. The top staff is for strings (Cdas.), with a treble and bass clef and a key signature of one flat. The chord is Csus4. The second staff is for djembe (Djm.), with a 4/4 time signature and a slash and percent sign in each measure. The third staff is for shakers (Shkr.), with a 4/4 time signature and a slash and percent sign in each measure. The fourth staff is for piano (Pno.), with a treble and bass clef and a dynamic marking of *mf*. The first two measures contain notes, while the last two measures are marked with a slash and a percent sign.

2

10 Dsus4 Csus4

Cdas.
Djm.
Shkr.
Pno.

16 Dsus4 Esus4 E

Cdas.
Djm.
Shkr.
Pno.

22 Am Em Cm Dsus4

Cdas.
Djm.
Shkr.
Pno.

3

29

Cdas.
Djm.
Shkr.
Pno.

35

Csus4 Dsus4 Csus4

Cdas.
Djm.
Shkr.
Pno.

41

Dsus4

Cdas.
Djm.
Shkr.
Pno.

4

48

Cdas.

Djm.

Shkr.

Pno.

The image shows a musical score for measures 48 and 49. The score is divided into four systems. The first system, labeled 'Cdas.', consists of two staves (treble and bass clef) with a whole rest in both. The second system, labeled 'Djm.', consists of a single staff with a drum set icon and a sequence of notes: quarter, eighth, quarter, eighth, quarter, eighth, quarter, eighth. The third system, labeled 'Shkr.', consists of a single staff with a drum set icon and a single note with a slash and a dot. The fourth system, labeled 'Pno.', consists of two staves (treble and bass clef) with whole rests in both. The score is marked with a '4' at the top left and a '48' above the first staff. The piece concludes with a double bar line at the end of measure 49.

Primer Rezo

Esteban Silva

$\text{♩} = 66$

Sintetizador Bajo

Mujeres

Hombres

9

Sint. Cuerd.

V.

H.

Progreso

Esteban Silva

$\text{♩} = 66$

Sintetizador de Atmósferas

Sintetizador Pad

Movimiento

Esteban Silva

Flauta $\text{♩} = 126$

Vientos (Bronces)

Bombo

Sintetizador Distorsionado

Violines

Violas *mf*

Violonchelo *mf*

Contrabajo *mf*

2

7

Fl.

Brncs.

Bmb.

Sint. Dist.

Vlns.

Vlas.

Vc.

Cb.

mp

15 3

Fl.

Brncs.

Bmb.

Sint. Dist.

Vlns.

Vlas.

Vc.

Cb.

mf

4

23

Fl.

Brncs.

Bmb.

Sint. Dist.

Vlns.

Vlas.

Ve.

Cb.

5

30

Fl.

Brncs.

Bmb.

Sint. Dist.

Vlins.

Vlas.

Vc.

Cb.

Detailed description: This page of a musical score for the video game "Journey" contains measures 30 through 37. The score is written for a full orchestra and includes parts for Flute (Fl.), Brass (Brncs.), Drum (Bmb.), Synth (Sint. Dist.), Violins (Vlins.), Violas (Vlas.), Cello (Vc.), and Double Bass (Cb.). The key signature is B-flat major (two flats) and the time signature is 4/4. The Flute part is mostly silent, with a few notes in measure 37. The Brass part features a melodic line in the upper register with slurs and ties. The Drum part consists of a steady pattern of eighth notes. The Synth part has a melodic line in the upper register with slurs and ties. The Violins and Violas parts are silent. The Cello and Double Bass parts play a simple rhythmic pattern of eighth notes.

6

38

Fl.

Brncs.

Bmb.

Sint. Dist.

Vlins.

Vlas.

Ve.

Cb.

48 7

Fl.

Brncs.

Bmb.

Sint. Dist.

Vlns.

Vlas.

Vc.

Cb.

Descendiendo

Esteban Silva

$\text{♩} = 60$

The musical score is for the piece "Descendiendo" by Esteban Silva, with a tempo of 60 beats per minute. It is written in 4/4 time. The score includes parts for Címbalo húngaro, Bombo, Cadenas, Piano (with much reverb), Arpa, Violines, and Violonchelos. The Címbalo húngaro part features a tremolo effect and a dynamic marking of *mf*. The Bombo and Cadenas parts have a simple rhythmic pattern. The Piano part is marked *mp* and has a reverb effect. The Arpa part is marked *mp* and features a tremolo effect. The Violines and Violonchelos parts are marked *mf* and feature a melodic line.

Címbalo húngaro

Bombo

Cadenas

Piano (con mucho reverb)

Arpa

Violines

Violonchelos

2

Musical score for the video game "Journey" soundtrack, page 75, measure 2. The score is written for a full orchestra and includes the following parts:

- Cimb.** (Cymbals): Treble clef, featuring a triplet of eighth notes in the first measure and a quarter note in the second measure.
- Bmb.** (Bass Drum): Percussion clef, featuring a quarter note in the first measure and a quarter note in the second measure.
- Cad.** (Cajón): Percussion clef, featuring a quarter note in the first measure and a quarter note in the second measure.
- Pno.** (Piano): Grand staff (treble and bass clefs), featuring a complex rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes.
- Arp.** (Arpeggiator): Treble clef, featuring a continuous arpeggiated eighth-note pattern.
- Vlins.** (Violins): Treble clef, featuring a melodic line with slurs.
- Vcs.** (Violas): Bass clef, featuring a melodic line with slurs.

5 3

Cimb.

Bmb.

Cad.

Pno.

Arp.

Vlns.

Vcs.

4

10

Cimb.

Bmb.

Cad.

Pno.

Arp.

Vlns.

Vcs.

Detailed description: This page of a musical score for the video game "Journey" contains measures 10 through 13. The score is arranged for a full orchestra and includes parts for Cymbals (Cimb.), Bongos (Bmb.), Caudles (Cad.), Piano (Pno.), Arpeggiator (Arp.), Violins (Vlns.), and Violas (Vcs.).
- **Cymbals (Cimb.):** Features a melodic line in the right hand with slurs and accents, while the left hand is silent.
- **Bongos (Bmb.) and Caudles (Cad.):** Both parts consist of a steady, rhythmic pattern of slashes (x) in every measure.
- **Piano (Pno.):** The right hand has a few notes in the second measure, and the left hand has a few notes in the third measure, both marked with a 4/4 time signature.
- **Arpeggiator (Arp.):** Plays a continuous, flowing arpeggiated pattern in the right hand, while the left hand is silent.
- **Violins (Vlns.):** Features a melodic line in the right hand with slurs and accents, while the left hand is silent.
- **Violas (Vcs.):** Features a melodic line in the right hand with slurs and accents, while the left hand is silent.

5

Cimb.

Bmb.

Cad.

Pno.

Arp.

Vlns.

Vcs.

mp

mp

Segundo Rezo

Esteban Silva

$\text{♩} = 60$

The musical score is arranged in two systems. The first system includes staves for Arpa, Sintetizador Bajo, Sintetizador Pad, Coro Femenino, and Coro Masculino. The Arpa part features a rhythmic pattern of eighth notes in the right hand and rests in the left hand, marked *pp*. The Sintetizador Bajo part consists of a single bass note held across the measures, marked *p*. The Sintetizador Pad part provides a harmonic accompaniment with sustained chords in both hands, marked *mp*. The Coro Femenino and Coro Masculino parts enter in the second measure with a melodic line, marked *mp*. The second system, starting at measure 5, repeats the instrumental parts while the vocal parts continue their melodic line.

Arpa

Sintetizador Bajo

Sintetizador Pad

Coro Femenino

Coro Masculino

Arp.

Sint. Bajo.

Sint. Pad.

Choir Fem.

Choir Masc.

2

The musical score consists of two systems of staves. The first system starts at measure 9 and the second system starts at measure 11. Each system contains five staves: Arp. (Arpeggiator), Sint. Bajo. (Synth Bass), Sint. Pad. (Synth Pad), Choir Fem. (Female Choir), and Choir Masc. (Male Choir). The Arp. part features a continuous eighth-note arpeggiated pattern. The Synth Bass part provides a steady, low-frequency accompaniment. The Synth Pad part consists of sustained chords. The Female Choir part is silent, while the Male Choir part provides a low, sustained vocal line.

3

13

Arp.

Sint. Bajo.

Sint. Pad.

Choir Fem.

Choir Masc.

15

Arp.

Sint. Bajo.

Sint. Pad.

Choir Fem.

Choir Masc.

Detailed description: This image shows two systems of musical notation for measures 13-14 and 15-16. Each system includes five staves: Arpeggiator (Arp.), Synth Bass (Sint. Bajo.), Synth Pad (Sint. Pad.), Female Choir (Choir Fem.), and Male Choir (Choir Masc.). The Arpeggiator part features a continuous eighth-note arpeggiated pattern. The Synth Bass part consists of a few sustained notes. The Synth Pad part uses sustained chords with a tremolo effect. The Female Choir part is mostly silent, while the Male Choir part has a few sustained notes. The first system covers measures 13 and 14, and the second system covers measures 15 and 16.

4

Musical score for Journey soundtrack, page 82, measures 17-19. The score is arranged in five staves:

- Arp.**: Arpeggiator part, treble clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes.
- Sint. Bajo.**: Synthesizer Bass part, bass clef, playing a low, sustained note.
- Sint. Pad.**: Synthesizer Pad part, grand staff (treble and bass clefs), playing a sustained chord.
- Choir Fem.**: Female Choir part, bass clef, playing a sustained note.
- Choir Masc.**: Male Choir part, bass clef, playing a sustained note.

The score is marked with a measure number of 17 at the beginning of the first staff. The music concludes with a double bar line at the end of the fifth staff.

Transición

Esteban Silva

♩ = 60

Sintetizador Bajo

Sintetizador Pad de Cuerdas
(con mucho delay y reverb)

8

Sint. Bajo.

Sint. Cuerd.

En Agua

Esteban Silva

$\text{♩} = 63$

The musical score is written in 4/4 time with a tempo of 63 beats per minute. It consists of two systems of staves. The first system includes Campanillas, Piano, and Sintetizador Pad. The second system includes Camp., Pno., and Sint. Cuerd. The Campanillas part has a dynamic marking of *mp* at the end. The Sintetizador Pad part has a dynamic marking of *p* at the beginning. The Camp. part has a dynamic marking of *p* at the beginning. The Pno. part is mostly silent. The Sint. Cuerd. part has a dynamic marking of *p* at the beginning.

Campanillas

Piano

Sintetizador Pad

Camp.

Pno.

Sint. Cuerd.

2

19

Camp.

Pno.

Sint. Cuerd.

26

Camp.

Pno.

Sint. Cuerd.

3

32

Camp.

Pno.

Sint. Cuerd.

38

Camp.

Pno.

Sint. Cuerd.

4

46

Camp.

Pno.

Sint. Cuerd.

53

Camp.

Pno.

Sint. Cuerd.

Descanso

Esteban Silva

$\text{♩} = 60$

Cuerdas

Piano

Arpa

9

Cdas.

Pno.

Arp.

2

15

Cdas.

C Am G % C Am

Pno.

Arp.

21

Cdas.

G % C Am G

Pno.

Arp.

mp

26 3

Cdas.

Pno.

Arp.

The musical score consists of four staves. The first two staves are for Cdas. (Cello/Double Bass), both containing whole rests. The third staff is for Pno. (Piano), with a treble and bass clef. The treble clef part contains a series of diagonal slashes, and the bass clef part contains a series of diagonal slashes. Above the piano staff, a key signature change is indicated by a double bar line with a sharp sign (%), followed by the key signature C. The fourth staff is for Arp. (Arpeggiator), with a treble and bass clef. The treble clef part contains a melodic line with eighth and quarter notes, while the bass clef part contains whole rests. The entire section is enclosed in a 3-measure repeat sign.

7. Conclusiones

7.1 Obra

7.1.1 Nivel de logro alcanzado con relación a los objetivos específicos

Al elegir realizar mi proyecto de título con un videojuego, en vez de alguna película o documental, fue un movimiento bien arriesgado. Principalmente, porque nunca trabajamos esto en clases; es un medio completamente olvidado en cuanto a lo enseñado. Sin embargo, habiendo aplicado todo lo aprendido, sirvió de gran manera para resolver los problemas creativos.

De la forma que fue planteado este trabajo, resultó ser mucho más abordable, ya que se trató varias veces, de una forma bien similar a como lo es trabajar un corto. Usando una escena predeterminada, y crear música encima de ella. De esta forma, se crearon temas musicales que funcionaban bien cuando van sincrónicamente encima del video grabado, pero que, a su vez, es muy funcional a como se trabaja la música en los videojuegos usualmente, con temas que pueden ser *loopeables*, y otros que pueden ser gatillados una vez que ocurre un suceso predeterminado.

Para elegir los videos sobre los cuales trabajar, decidí acotarlos a tres videos, cada uno donde se muestren diferentes partes del juego. De esta forma, conseguí editar videos donde estuviera el inicio, el medio, y el final del videojuego. Esto también me ayudó a formar una estructura y tener diversidad a la hora de crear la música para este.

Cuando tuve que crear la música, empecé a buscar recursos e instrumentos que me ayudaran a entrar dentro del mundo en el que se estaba jugando. De esta forma, elegí varios instrumentos del mundo docto, como cuerdas y vientos de diferentes tipos, para llevar a cabo este trabajo. Dentro de eso, igual hubieron desviaciones, como el uso de sintetizadores y efectos varios, pero que al estar más escondidos en la mezcla, no se llevaban tanto protagonismo.

La creación de *leitmotivs* fue levemente complicada al momento de descifrar donde ocurrirían, y qué representarían cuando sonaran. Una vez que lo atribuí al sentido de espiritualidad y reencarnación, fue sencillo ver donde funcionaría. Principalmente al inicio del juego, en las escenas donde el personaje principal “reza”, y al final del juego, donde termina el ciclo de su vida. La mayoría de estas melodías fueron hechas con voces femeninas, representando también unos personajes que vemos más adelante en el videojuego, y al final del juego, es tocada con un arpa.

El diseño sonoro resultó ser algo complicado al principio, más que nada por sentirme abrumado a tantas posibilidades, y sin haberlo hecho antes, salieron muchas dudas. Eventualmente llegué a trabajarlo de una forma bien sencilla, usando instrumentos virtuales que servían para hacer Foley, y también grabando directamente cosas yo, en sincronía con el video, y luego manipulando las muestras recién grabadas.

7.1.2 Caracterización de las particularidades de la obra creada, contemplando el marco contextual en el cual se inserta

Este trabajo de por sí era complejo, ya que había que crear todo este universo sonoro desde cero, sin ningún tipo de referencia, la cual usualmente se la preguntaría al director a cargo. Una de las cosas que se me hicieron más difíciles, fueron crear sonidos para los pocos personajes que tiene este juego, y hacerlo de forma musical. Ya que en ningún momento se menciona algún dialecto, palabras, o vocales siquiera, tuve que empezar a trabajarlo con instrumentos y diseño sonoro para darles una voz. La voz del personaje principal, a quién controlamos, fue hecha por con mi voz, haciendo una especie de chillido, cosa de que no representara ninguna palabra, solamente un sonido. El sonido de las “bufandas” que encontramos en el videojuego, se hicieron con capas de sintetizadores creando diferentes sucesiones de notas, de esta forma darle el carácter musical a cada una de ellas.

Al momento de crear este mundo usando sonido, tuve que capturar diferentes ambientes, para recrear la sensación del desierto, de cuando uno vuela, y el pisar la arena. Esto fue logrado usando una grabadora y capturando diferentes muestras de sonido, las cuales fueron manipuladas para que encajaran con lo necesitado en cada escena. También, use instrumentos virtuales para recrear el Foley de los pasos, lo cual conllevó harta experimentación hasta poder encajarlo de buena forma con el video. Si bien, esta práctica en los videojuegos se hace de forma diferente, el fin es exactamente lo mismo; que los sonidos suenen reales en el contexto que aparecen.

7. 2 Reflexión Personal

Para mí, este trabajo fue un desafío y una gran oportunidad de probar ideas que nunca había realizado. Aprendí un montón de cosas, y me siento mucho más preparado para enfrentar estos trabajos en la vida laboral real. El hecho de limitarse para poder componer con ciertos pies forzados, una cierta cantidad de instrumentos, y un tiempo ajustado, empuja tu creatividad al límite y te hace trabajar con lo que ya tienes, que muchas veces, pasa al revés. El crear música o trabajar en este tiempo digital, en varias ocasiones, te llama a querer más, a conseguir más, cuando realmente con poco, se puede lograr un mundo entero de posibilidades, solo hay que adaptarse a ello.

Mi único problema en lo personal, fue la dedicación y el tiempo. Por muchas razones me faltaba tiempo para trabajar en esto, y los plazos siempre se alargaban, cosa que a mí no me ayuda mucho. Pero es por esto mismo, que estoy feliz de dar término a este proceso, finalmente. Más que agradecido con todas las enseñanzas e información que adquirí en estos años de estudio, cada esfuerzo valió la pena, y estoy ansioso de ver qué depara el futuro, y el presente.

8. Referencias

8.1 Bibliográficas

Figura 1: Pantalla de Juego Breakout. Fuente: researchgate.net. Recuperada el 16 de Diciembre de 2022, en

https://www.researchgate.net/figure/Breakout-on-the-Atari-2600_fig1_322568144

Figura 2: Partitura con notas correspondientes al golpe contra el entorno. Fuente: Elaboración propia.

Figura 3: Pantalla de juego con etiquetas de identificación. Fuente: Elaboración propia.

Figura 4: El personaje principal junto con las bufandas animadas. Fuente: Elaboración propia.

Figura 5: Diferentes melodías que hacen las bufandas. Fuente: Elaboración propia

Figura 6: Instrumento virtual ocupado para la voz de las bufandas. Fuente: Elaboración propia.

Figura 7: Wander y Mono en el templo. Fuente: mobilesyrup.com. Recuperada el 16 de Diciembre de 2022, en

<https://mobilesyrup.com/2018/01/30/shadow-of-the-colossus-ps4-review/>

Figura 8: Máscara de Chaman. Fuente: teamico.fandom.com. Recuperada el 16 de Diciembre de 2022, en

https://teamico.fandom.com/wiki/Shaman%27s_Mask

Figura 9: Primeras notas de la partitura del tema en cuestión. Fuente: Elaboración Propia.

Figura 10: Pregunta y respuesta hecha por el instrumento melódico. Fuente: Elaboración propia.

Figura 11: Instrumento virtual utilizado para la creación de texturas. Fuente: Elaboración propia.

Figura 12: Instrumento virtual de coro femenino usado para el OST. Fuente: Elaboración propia.

Figura 13: Melodía de coro femenino usado para el OST. Fuente: Elaboración propia.

Figura 14: Sesión de Ableton donde fue creado el tema. Fuente: Elaboración propia.

Figura 15: Partitura del tema principal de Hollow Knight. Fuente: Elaboración propia.

Figura 16: Transcripción de OST de Hollow Knight. Fuente: Elaboración propia.

Figura 17: Foto del personaje “Hollow Knight”. Fuente: hollowknight.fandom.com. Recuperada el 20 de Diciembre de 2023, en https://hollowknight.fandom.com/wiki/Hollow_Knight .

Figura 18: Foto del personaje principal reemplazando al Hollow Knight. Fuente reddit.com/r/HollowKnight. Recuperada el 20 de Diciembre de 2023, en <https://www.reddit.com/r/HollowKnight/comments/bxzbu9/chained/>.

Figura 19: Leitmotiv para Journey. Fuente: Elaboración Propia.

Figura 20: Primera aparición del leitmotiv. Fuente: Elaboración Propia.

Figura 21: Personaje principal dentro del mundo del altar. Fuente: Elaboración propia.

Figura 22: Última aparición del leitmotiv principal. Fuente: Elaboración Propia.

Figura 23: Momento final del juego. Fuente: gamedeveloper.com. Recuperada el 16 de Diciembre de 2022, en <https://www.gamedeveloper.com/design/an-unsung-spectrum-my-journey-with-quot-journey-quot->