

Apuesta Sonora en el Ritmo y Timbres del Género Tradicional del Pasillo
Colombiano Para el Desarrollo Emocional y Narrativo del Videojuego
Hollow Knight

Autor

Luis Miguel Soto Corredor

Asesor

Néstor Uriel Rojas Melo

Proyecto de grado 2

Bibiana Patricia Delgado Ordoñez

Universidad Pedagógica Nacional

Licenciatura en música

2025

INDICE

Introducción	4
1 Planteamiento del Problema.....	6
1.1 Tema.....	6
1.2 Descripción Del Problema	7
1.3 Objetivo General	9
1.4 Objetivos Específicos	9
1.5 Pregunta problema	9
1.6 Justificación.....	10
2 Estado de la Cuestión.....	11
3 Metodología.....	19
4 Marco Estético	21
4.1 Música para videojuegos	21
4.1.1 Música de The Last of Us.....	22
4.1.2 Música de Hollow Knight	23
4.1.3 Música de Dark Souls	25
5 Potenciar Sensaciones Audiovisuales con Música de Tradición Colombiana	27
5.1 Bocasucia	28
5.2 Abbys Walker.....	31
5.3 Path of Pain.....	36
5.4 Hollow Knight.....	41
6 Conclusiones.....	48
7 Bibliografía.....	50

8	Anexos	51
8.1	Score de Bocasucia.....	51
8.2	Score de Abbys Walker.....	54
8.3	Score de Path of Pain	62
8.4	Score de Hollow Knight	66

Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1	30
Ilustración 2	32
Ilustración 3	33
Ilustración 4	33
Ilustración 5	34
Ilustración 6	35
Ilustración 7	35
Ilustración 8	36
Ilustración 9	38
Ilustración 10	38
Ilustración 11	39
Ilustración 12	39
Ilustración 13	40
Ilustración 14	40
Ilustración 15	42
Ilustración 16	42
Ilustración 17	43
Ilustración 18	44
Ilustración 19	46
Ilustración 20	47

Introducción

La música tradicional colombiana es un patrimonio cultural rico y diverso que ha sido transmitido de generación en generación. Dentro de este contexto, el pasillo es música emblemática de Colombia que evoca historias de amor, nostalgia y paisajes rurales. Sin embargo, en la era digital, la música tradicional colombiana enfrenta nuevos desafíos y oportunidades para su difusión y renovación. Porque la competencia con música popular contemporánea puede llevar a diferentes preferencias en las plataformas digitales donde la música tradicional puede no tener la misma visibilidad y promoción que las populares.

En este proyecto, se busca fusionar la riqueza cultural del pasillo colombiano con la música de videojuegos, específicamente en el juego Hollow Knight. A través de la creación de música original que incorpore elementos del pasillo, se trata no solo preservar la esencia de su música, sino también transformarlo en una herramienta narrativa poderosa dentro del mundo de los videojuegos. La música tradicional, sin embargo, posee oportunidades en este espacio ya que puede llevar innovación gracias a la fusión con los juegos, donde se crean nuevas sonoridades y oportunidades para la preservación y difusión, lo que puede ayudar a vitalizar aún más el pasillo y así llegar a nuevas y futuras generaciones.

En este orden de ideas, el desafío de fusionar la música tradicional colombiana con la música de videojuegos requiere analizar cómo esta fusión puede enriquecer la narrativa y la experiencia del jugador. A través de la creación de música original que incorpore elementos del pasillo, como el ritmo y timbres característicos del mismo donde se innove en la creación de experiencias sonoras nuevas en el mundo de los videojuegos.

El desarrollo de este proyecto se divide en seis capítulos, los cuales muestran el proceso de investigación-creación que se realizó. Capítulo 1, ilustra todo lo que hace

referencia al planteamiento del problema, los desafíos, problemática y objetivos del proyecto. Capítulo 2, en esta sección resalta todo el estado de la cuestión, referentes estéticos, música, textos y videos. Capítulo 3, se expone la metodología que se tuvo en cuenta en el proceso de realización del proyecto. Capítulo 4, ilustra el marco estético y los principales juegos que se tuvieron en cuenta como referentes para la composición de la música original de Hollow Knight. Capítulo 5 aquí se explica y analiza la música compuesta que se realizó para este proyecto y su impacto para la inmersión y potenciador de emociones en el videojuego. El Capítulo 6, son las conclusiones finales de todo el proyecto de investigación.

1 Planteamiento del Problema

1.1 Tema

Palabras clave:

Música original, música para videojuegos, composición, creación, música tradicional colombiana, pasillo.

Tema:

Apuesta sonora en el pasillo tradicional colombiano para el desarrollo narrativo del videojuego Hollow Knight.

Producto:

Composición de música original para el videojuego Hollow Knight por medio del pasillo tradicional de Colombia con ritmo y timbres característicos.

Cuatro muestras audiovisuales del videojuego con la música sincronizada.

Modalidad:

Investigación-Creación

Contexto de Hollow Knight:

Es un juego de acción y aventura desarrollado por el estudio de videojuegos australiano Team Cherry en el año 2017.

La música de Hollow Knight compuesta por Christopher Larkin es emotiva para ayudar a crear un sentido de misterio y exploración en el jugador. La influencia musical de este juego es principalmente de música clásica, ambiental y gótica, con estructuras complejas, atmósferas inmersivas y con un enfoque a la oscuridad y melancolía, con la combinación de estos estilos Larkin es capaz de evocar una amplia gama de emociones en el jugador, desde la tristeza y la nostalgia hasta la determinación y la resolución.

Historia:

Hollow Knight se desarrolla en un mundo subterráneo llamado Hollownest, una ciudad en ruinas que fue habitada por una civilización antigua. El jugador asume el papel del Caballero, un viajero solitario que llega a Hollownest en busca de respuestas sobre la infección que ha consumido la ciudad. A medida que explora la ciudad, descubre que alguien conocido como “el destello” es una fuerza poderosa y

corrupta que ha infectado a los habitantes y los ha convertido en criaturas monstruosas. La ciudad fue una vez próspera y avanzada, pero el destello la llevó a la ruina. El jugador debe luchar contra criaturas infectadas mientras descubre los secretos de Hollownest para entender la verdad sobre cómo derrotar la infección en la ciudad. La historia es una narrativa sutil y abierta a interpretación, con un final incierto que depende de las acciones del jugador.

1.2 Descripción Del Problema

La música ha sido un elemento integral en la evolución de los videojuegos, para desempeñar un papel crucial en la narrativa, la jugabilidad, la estética y la historia de estos. Desde sus orígenes como mero acompañamiento sonoro, la música en los videojuegos ha evolucionado hasta convertirse en un componente narrativo autónomo, capaz de transmitir emociones, profundizar la inmersión y enriquecer la experiencia del jugador. La música original creada para estos juegos no solo refuerza la atmósfera y la tensión, sino que también comunica detalles sutiles sobre la historia, los personajes y el mundo virtual sobre el que esta. En las últimas dos décadas, la industria de los videojuegos ha experimentado un crecimiento considerable, y con ello, la música ha adquirido un papel cada vez más relevante en la creación de experiencias inmersivas y memorables. Hoy en día, la música original de la banda sonora de un juego puede ser tan icónica y reconocible como su arte visual o su jugabilidad, y su impacto en la comunidad de jugadores es palpable, para inspirar una nueva generación de compositores y aficionados musicales.

La música tradicional colombiana, rica en diversidad y expresión cultural, enfrenta desafíos significativos al intentar integrarse en la narrativa de un videojuego. Entre estos desafíos se encuentra la incorporación de ritmos y melodías ancestralmente arraigados a los requerimientos sonoros de un medio digital; la necesidad de equilibrar la autenticidad cultural con la creatividad y la innovación requeridas en la industria de los videojuegos; y la posibilidad de apropiación cultural.

Además, la narrativa del videojuego debe estar en sintonía con el contexto histórico y social de la música tradicional colombiana.

El pasillo, como música emblemática de Colombia, presenta una oportunidad única para explorar la intersección entre la tradición y la innovación en el contexto de los videojuegos. Caracterizado por su ritmo suave y melancólico, el pasillo tradicional colombiano evoca historias de amor y nostalgia. Sin embargo, al integrar ritmo y timbres característicos en la narrativa de un videojuego, surge una serie de desafíos:

- Cómo adaptar la estructura musical y la instrumentación típica del pasillo (como la guitarra, el tiple y la bandola) a los requerimientos sonoros de un videojuego.
- Cómo equilibrar la nostalgia y la sentimentalidad inherentes al pasillo con la acción y la dinámica propias de un videojuego.
- Cómo utilizar el pasillo para evocar la identidad cultural y la memoria colectiva colombiana dentro del contexto del juego.
- Cómo evitar la estereotipación o la superficialidad en la representación del pasillo y su contexto cultural.

Este proyecto busca superar estos desafíos, para así crear una experiencia inmersiva que no solo preserve la esencia del pasillo tradicional colombiano, sino que también la transforme en una herramienta narrativa poderosa dentro del mundo de los videojuegos. A través de la investigación y la experimentación, se busca desarrollar un enfoque innovador que fusionen la riqueza cultural del pasillo con la tecnología y la interactividad del videojuego.

Considerando la estética y la narrativa de Hollow Knight, un juego que explora la decadencia y el misterio de un reino subterráneo, el pasillo tradicional colombiano puede encontrar un terreno fértil para su adaptación con el ritmo y timbres. La

música tiene que reflejar la sensación de pérdida y nostalgia que permea el juego, mientras que también evoca la conexión con la tierra y la cultura colombiana.

Al final, el objetivo es crear música que no solo complemente la experiencia de juego, sino que también sirva como un puente cultural entre la tradición colombiana y la narrativa de Hollow Knight. Al fusionar estas dos identidades aparentemente dispares, se busca crear una experiencia inmersiva y emotiva que permanezca en la memoria del jugador.

Este estudio busca investigar y analizar cómo el pasillo tradicional colombiano puede ser adaptado y utilizado para enriquecer la narrativa y la experiencia de juego de Hollow Knight con su ritmo y timbres, contribuyendo así a la comprensión de la intersección entre la música tradicional y los videojuegos.

1.3 Objetivo General

Componer música original para el videojuego Hollow Knight, que incorpore elementos tímbricos y rítmicos del pasillo tradicional colombiano.

1.4 Objetivos Específicos

1. Realizar un análisis de la composición musical en videojuegos, enfocándose en el tratamiento emocional de las obras en contextos histórico-narrativos.
2. Aplicar recursos musicales del cuarteto típico andino y el ritmo para crear un impacto emocional y dramático en Hollow Knight, que sea enriquecedor con estos elementos característicos del pasillo tradicional colombiano.
3. Desarrollar un estudio analítico de las obras compuestas, para así identificar las herramientas y técnicas del pasillo tradicional colombiano utilizadas en el contexto narrativo e interactivo de Hollow Knight.

1.5 Pregunta problema

¿De qué forma se tratan los elementos propios del pasillo tradicional colombiano como el ritmo y el timbre en la composición de la música original que impulsa el desarrollo narrativo del videojuego Hollow Knight?

1.6 Justificación

La composición musical es un proceso creativo que plasma saberes, experiencia, sabiduría, historia y tradición en sonidos significativos. En Colombia, un país rico en música tradicional existe una paradoja: mientras algunos la conocen y aprecian, otros la desconocen debido a la atracción por ritmos contemporáneos.

Sin embargo, es crucial explorar nuevos medios para vitalizar de mayor manera la música tradicional colombiana en otros campos. Los videojuegos ofrecen una oportunidad única para fusionar la tradición con la innovación. La música en los videojuegos tiene un impacto emotivo, histórico y narrativo que puede conectar positivamente con los jugadores.

Este proyecto busca combinar el pasillo, música representativa de Colombia, con la música de videojuegos. Al fusionar estas dos formas artísticas, podemos crear una experiencia inmersiva que preserve la esencia del pasillo y atraiga a nueva audiencia. La banda sonora del videojuego será tratada con respeto y adecuación estilística, para mantener la autenticidad del pasillo con su ritmo y sus timbres.

Un resultado que podría considerarse exitoso sería una innovación en la música tradicional colombiana, para ayudar a mantener su relevancia y atraer a una audiencia curiosa e interesada en algo nuevo y significativo, como lo es la música que ya tiene un trayecto largo en un país.

2 Estado de la Cuestión

Santaolalla Gustavo. 2013. *The Last of Us*. SHOW EN VIVO

Presentación en vivo sobre el tema principal del videojuego *The Last Of Us* interpretado principalmente por su compositor, Gustavo Santaolalla, demostrando que la música que compuso tiene inspiración en música de tradición latinoamericana. Esto me sirve para mi proyecto a la hora de componer y así seguir un camino que ayude al sonido y al análisis.

Desde un punto de vista personal la música aquí presentada es una gran referencia para lo que quiero lograr como compositor, es un polo a tierra para usar ritmos y timbres que evoquen tradición, como lo logra Santaolalla con el ritmo de chacarera y con su instrumento principal, el ronroco, durante el desarrollo de este videojuego *The Last of Us*.

https://youtu.be/58j4SHnF9nw?si=hIM_WpBReJhCe5D

Santaolalla Gustavo. 2020. *The Last of Us Part 2*. SHOW EN VIVO

Presentación en vivo de varios temas del videojuego *The Last Of Us Part 2*, interpretado principalmente por su compositor, Gustavo Santaolalla. Esto me ayuda a tener un panorama más amplio de cómo fue la evolución musical de un juego a otro y así analizar la forma en que mantuvo ese ambiente de tradición en varias de las obras.

El conjunto de estas obras como una continuación del juego poseen información que termina de completar ese ciclo con más música que suena diferente a lo habitual en los juegos, contrastes que con solo escuchar ya transmiten emoción, algo que quiero conseguir yo en mis creaciones, emoción contrastante, aprender cómo hacerlo para hacerlo y mostrarlo para así seguir con un aporte a este contexto.

<https://youtu.be/4StZP7BH4k?si=dC4LEezHjJCEH95F>

Santaolalla Gustavo. 2020. *La historia detrás de la música de The Last Of Us*. ENTREVISTA

Esta entrevista a Gustavo Santaolalla habla de cómo fue componer la música de *The Last Of Us* y el género principal del cual se inspiró para hacer esta música “chacarera”. Esta entrevista me da un mejor panorama y a entender que Santaolalla ya hizo y consiguió hacer lo que yo quiero con este proyecto, componer música para videojuegos con música de tradición colombiana.

Aquí se explica que lo primero que le salió a Santaolalla dicho por él mismo fue ese característico arpegio en 6/8, una chacarera en uno de los instrumentos más interesantes de esta música, el ronroco, con estos pequeños detalle esto es conocido por todos los fans del juego solo con sonar unos pocos segundos, el impacto de esta música sobre la personas que conocen el juego fue grande, yo incluido, y esto me inspira a querer seguir un camino que me sirve para conocer más sobre cultura y manifestarlo en lugares con sonidos donde no han sonado antes.

<https://youtu.be/4AKJdINDIL0?si=BG1Z0QXcRB4YAV3M> (Santaolalla 2020)

Santaolalla Gustavo. 2020. *La historia detrás de la música de The Last Of Us Part 2*. ENTREVISTA

Estas entrevistas de Gustavo Santaolalla hablan de cómo fue componer la música de *The Last Of Us Part 2* y cuáles son sus diferencias y evolución musical e instrumental del primer al segundo juego. Estas entrevistas me ayudan a tener más información de cómo hacer música tradicional de Latinoamérica y así introducir de forma satisfactoria instrumentos y ritmos musicales que no son muy usados en este contexto.

La secuela del juego hace que en la música también haya continuidad y evolución, Santaolalla explica cómo fue ese proceso donde introduce

un nuevo instrumento, principalmente por su sonoridad, el banjo, él se hace una pregunta aquí, “*De qué manera yo podía abordar ese instrumento*” una pregunta muy acertada con la que me siento identificado en mi caso a la hora de introducir instrumentos colombianos como el tiple o la bandola, cómo tenerlos ahí para lograr una coherencia con la historia de Hollow Knight para causar emoción en el juego y el jugador .

<https://youtu.be/y4pLvYc6keM?si=fbv65NUcAu6ECiuB> Episodio 1

<https://youtu.be/GRzEWcApMzQ?si=Na5eJ5Nq0Ded50Yg> Episodio 2

Parada Silva Omar Sebastián. 2019. *Composición de música interactiva para el videojuego Skyrim. TRABAJO DE GRADO UPN* (Parada Silva 2019)

Este trabajo de grado habla sobre la evolución de la música para videojuegos y cómo las formas de composición de esta música se han visto afectada por los avances tecnológicos, además tiene el proceso compositivo de la música con las diferentes herramientas que uso. Este trabajo me sirve primero para entender cómo ha sido la evolución de la música en los videojuegos y así saber abarcar correctamente mi composición y segundo que el proceso de composición de este trabajo de grado está ahí para así yo poderlo analizar.

Ludofonía. 2022. *El soundtrack de Hollow Knight: la guía DEFINITIVA para entenderlo. ANÁLISIS MUSICAL*

Este video habla de cómo la música original de la banda sonora de Hollow Knight compuesta por Christopher Larkin cuenta su historia por medio de la música usando principalmente leitmotifs en diferentes temas variándolos. Este análisis me sirve para en mi composición saber cómo abarcar la historia del juego con la música.

Las pistas que da la música por medio de los leitmotifs¹ cuenta el proceso y avance de la historia del juego con pequeñas variaciones, aquí me ayuda a encaminar y pensar mucho la música que voy a crear con la historia del juego, ya que no es solo colocar notas para que suene bien, debe haber un sentido con esa música y la escena para la que está diseñada, esto me orienta para pensar, descartar, repensar y seguir con algo acertado a nivel sonoro con la historia del juego.

<https://youtu.be/ljbl40OJvyg?si=0mYG4U44yGQISnxv> (Ludofonía 2022)

Altozano Jaime. 2018. *La música de Interstellar: Un mito de ruido y silencio.*

ANÁLISIS MUSICAL

Este video habla sobre el análisis de la música de Interstellar una película del año 2014 y cómo el compositor Hans Zimmer utiliza elementos extra musicales para la composición y los diferentes motivos musicales presentados para enriquecer el dilema de un padre y héroe. Este video me ayuda a tener un mejor panorama sobre lo que se ve y se escucha para ayudar a tener un trasfondo más significativo para mi composición.

La música comunica y expresa, y quizás en ese orden de ideas podría por si sola ser reflexiva, eso es la música de Hans Zimmer, melodías y recursos muy sencillos que por lo mismo se hacen completamente complejos, “*A falta de inteligencia se le dio por ser muy sabio*”², esto me da a entender que no hay que exagerar a la hora de crear, donde menos podría ser más, pocos elementos, pero bien desarrollados es lo que me ayudará para la música que tengo pensada.

https://youtu.be/2LyEpA4B9_o?si=lnAGRroFFAHrlnLP (Altozano 2018a)

¹ Cuando una melodía representa un concepto o personaje en una trama.

² Frase dicha por Facundo Cabral en su tema “No soy de aquí, ni soy de allá” una versión interpretada en vivo.

Altozano Jaime. 2018. *Los secretos de la música de Dark Souls*. ANÁLISIS MUSICAL

Este video habla sobre detalles de la música de Dark Souls 1, 2 y 3 pero es más enfocado al 1 sobre la importancia de su música, lo que transmite para la historia y cómo subcomunicar al jugador cosas sobre la historia con sonidos y silencios. Este análisis tiene un panorama interconectado entre tres juegos y su música que me ayuda a tener más formas de entender el cómo contar historias con la música.

Dark Souls, su música y su manera de conectar es algo único, de forma implícita estos juegos nos comunican que en efecto la música es música, pero el silencio que hay en gran parte de los juegos también da sensaciones, aquí me hace creer lo mucho que los compositores de estos juegos piensan para su música, tanto así para saber dónde quitarla y por qué, estas son orientaciones que me dejan reflexionando para crear, sonar y callar.

<https://youtu.be/LjKAQ-zl5Ns?si=EvSTt2y35DZPaylE> (Altozano 2018b)

Larkin Christopher. 2017. *Hollow Knight Sealed Vessel Path of Pain*. OBRA MUSICAL

Esta obra es un loop constante que poco a poco va añadiendo más instrumentos según el momento y la tensión de la batalla va en aumento y quedar en el dilema de si matar y sacrificarse por una causa o morir en el intento y que todo siga en una decadencia que por desgracia no acabará. Esta obra musical muestra ese dilema entre la melancolía y el heroísmo en una sola batalla, combinar emociones “opuestas” y plasmarlo en una sola obra es la idea de las composiciones que voy a hacer, esto es una referencia que no me deja indiferente debido a su impacto en el público y en el juego, y notar lo que es capaz de lograr un compositor de estos estándares con su música.

<https://youtu.be/AQ71AUNdjL0?si=aiGoi1o5xMAbqB9O>

Larkin Christopher. 2017. *Hollow Knight Sealed Vessel*. OBRA MUSICAL

Esta obra es la que se muestra en la batalla final del juego, una apuesta por el todo o nada, que concluye en la salvación, pero con un costo alto, expresando en música los motivos principales de todo el juego y momentos más climáticos de toda la aventura. Esta obra me da un panorama del dilema de una batalla final para analizar y así conseguir hacerla con los elementos musicales que quiero, esta obra posee emoción, inspiración, vacío, hay mucho aquí en esta obra donde veo la correlación entre la historia y lo que se escucha de forma coherente, pasos que debo caminar para yo lograr esa coherencia.

<https://youtu.be/ze0Rk-m0w2A?si=IHC1VXSeARmyJPqD>

Sakuraba Motoi. 2011. *Dark Souls 1 Firelink Shrine*. OBRA MUSICAL

Esta obra es un loop muy bien pensado que da una sensación de calma y tranquilidad que me ayuda para entender cómo realizar la composición de un loop que posea sincronía con lo que se está viviendo en el juego.

A nivel visual cuando uno observa la partitura o las amplitudes de onda de esta obra destaca algo interesante, y es como la música por sí sola tuviera vida con las respiraciones que están ahí presentes gracias a esa instrumentación, formas interesantes para experimentar y aplicar desde mi propia perspectiva.

<https://youtu.be/EL9dArwG5cE?si=da3h7tfRiDccRYGU>

Sakuraba Motoi. 2011. *Dark Souls 1 Gwyn, Lord of Cinder*. OBRA MUSICAL

Esta es una obra que por sí sola cuenta la historia de dos personajes y el cómo la evolución de uno y la involución del otro es muy marcada en la que hay un claro vencedor. Esta obra me ayuda a entender cómo dos personajes se pueden enfrentar por medio de la música generando así una obra sin igual, el propósito es analizar y aplicar a mi proyecto, donde principalmente lo pienso para la batalla final, dos melodías luchando entre ellas, para ver cuál termina vencedora sobre la otra, duplicaciones sobre las mismas hasta que ya no haya más, solo silencio o como se traduciría en el final de Hollow Knight, muerte y como consecuencia ya no poder omitir ningún tipo de sonido.

<https://youtu.be/Nvv9w-UPuSY?si=B-f-B4zkC7RpYxYY>

Sakuraba Motoi y Kitamura Yuka. 2014. *Dark Souls 2 Majula*. OBRA MUSICAL

Una obra que es un loop para dar la sensación de calma y no peligro en el momento específico. Esta obra ayuda a plasmar una coherencia con el momento para yo así aplicarlo una de las composiciones que requiere de un sonido tranquilo y acogedor como se demuestra en esta obra de Dark Souls 2, mi principal objetivo es también crear una obra para la zona del juego donde no hay nada de peligro y con música comunicar esa paz, como lo es demostrado en Majula y para yo crearlo desde perspectiva propia en Bocasucia, la zona tranquila del juego.

<https://youtu.be/zVtZqFCm3cA?si=TC6hIkDP5qIFFesj>

Kitamura Yuka. 2016. *Dark Souls 3 Soul of Cinder*. OBRA MUSICAL

Esta obra es sobre un mundo actual en decadencia y un recuerdo del pasado revive y en la música con una melodía muy característica del tema Gwyn, Lord Of Cinder de Dark Souls 1 reavivada en Dark Souls

3 y su obra Soul Of Cinder. Esta obra me ayuda a forjar un pensamiento sobre cómo acudir a recuerdos históricos del juego para que así haya coherencia entre la historia y la música, llevar recuerdos pueda que no de forma literal con la imagen, pero sí de forma auditiva con la música, es curioso cómo con una sola melodía y tan sencilla, lleve al pasado para recordar eventos importantes, y a uno como espectador a emocionarlo a niveles únicos cuando se vive por primera vez esa experiencia.

<https://youtu.be/8lrxTh6RNPo?si=UAE3HgE5cJSNd3F>

3 Metodología

1. Revisión bibliográfica:

- Investigar la historia y evolución de la música en los videojuegos.
- Analizar la importancia de la música en la narrativa y la jugabilidad.
- Estudiar la música de videojuegos en diferentes géneros y estilos.

2. Análisis de caso:

- Analizar la música de Hollow Knight y su relación con la narrativa y la jugabilidad.
- Investigar la posibilidad de fusionar el pasillo colombiano con la narrativa de Hollow Knight donde se use el ritmo y timbres de este estilo.

3. Creación de música original:

- Componer la música original para Hollow Knight e incorporar elementos del pasillo colombiano, como el ritmo y timbres característicos, cuarteto típico (Bandola 1 y 2, tiple y guitarra acústica).
- Utilizar software de música electrónica y acústica para crear y escribir la música.

4. Evaluación y análisis:

- Evaluar la efectividad de la música original en la narrativa y la jugabilidad de Hollow Knight.
- Analizar la recepción de la música por parte de la comunidad de jugadores.

5. Herramientas y recursos:

- Software de música electrónica, acústica y editor de videos (musescore 4, bancos de sonido, kinemaster).
- Bibliografía especializada en música de videojuegos para una adaptación congruente con el pasillo colombiano.
- Acceso al videojuego Hollow Knight y así analizarlo en primera persona.

6. Cronograma:

- Revisión bibliográfica y análisis de caso: Completado
- Creación de música original terminada: Completadas
- Análisis: Completos
- Redacción de la tesis: Revisado

4 Marco Estético

4.1 Música para videojuegos

La música en los videojuegos es un elemento fundamental que enriquece la experiencia desde perspectivas artísticas, históricas y narrativas. Desde los primeros videojuegos hasta la actualidad, el sonido de fondo ha sido esencial para su desarrollo. A medida que los juegos evolucionaban en consolas, gráficos, jugabilidad y otros aspectos, la música también se desarrollaba, para asimismo adquirir cada vez más personalidad y autonomía. Sin embargo, su verdadero potencial se despliega en conjunción con el juego mismo, para dar lugar a obras maestras y pioneros de su género, ampliamente aclamados por la comunidad de jugadores.

La música de videojuegos trasciende los estilos musicales tradicionales, ya que su composición se centra en los elementos y necesidades específicas de cada juego. Aunque los autores este tipo de creaciones pueden inspirarse en diferentes géneros musicales, la música de videojuegos se define por su capacidad para complementar y realzar la experiencia del jugador.

En el siglo XXI, especialmente en la última década (2010 al 2020), la música ha cobrado mayor importancia para creadores, consumidores, críticos y premios de la industria. Los Game Awards³, por ejemplo, reconocen la excelencia en bandas sonoras y música, con las cuales resalta su impacto dramático en la experiencia del juego, *“Los niveles dramáticos establecen las diferentes emociones sobre las que se estructura musicalmente una película. Lo habitual es que haya varios niveles dramáticos que conformen sus distintos colores: lo romántico, lo terrorífico, el odio, etc.”* (Xalabarder 2013, 74)

³ Premios similares a los Oscars, pero en videojuegos y con diferentes categorías, la música es una de ellas.

4.1.1 Música de The Last of Us

La música de "The Last of Us" (2013) es un ejemplo destacado de cómo la música puede enriquecer la narrativa y la experiencia emocional de un videojuego. Compuesta por Gustavo Santaolalla, la música de este juego es un elemento integral en la creación de una atmósfera tensa y emotiva.

Características clave:

- **Minimalismo:** La música de "The Last of Us" es minimalista y sutil, utilizando instrumentos acústicos como la guitarra, el banjo y el ronroco para crear una sensación de intimidad y vulnerabilidad.
- **Texturas sonoras:** Santaolalla utiliza texturas sonoras innovadoras, como el uso de objetos cotidianos a instrumentos, para crear un sonido único y emotivo.
- **Narrativa musical:** La música está estrechamente ligada a la narrativa del juego, que refleja los estados emocionales de los personajes y la atmósfera de cada escena.
- **Emocionalidad:** La música de "The Last of Us" es profundamente emotiva, evocando sentimientos de tristeza, esperanza y desesperación en el jugador.

Impacto en la experiencia del jugador:

- **Inmersión:** La música ayuda a crear una sensación de inmersión en el mundo del juego, haciendo que el jugador se sienta parte de la narrativa.
- **Conexión emocional:** La música establece una conexión emocional entre el jugador y los personajes, aumentando la empatía y la inversión en la historia.

- Tensión y suspenso: La música contribuye a la tensión y el suspenso, para crear momentos de alta intensidad emocional y desesperación durante ciertos momentos.

Relevancia para este proyecto:

El estudio de la música de "The Last of Us" ofrece valiosas lecciones para la creación de una música efectiva en un videojuego. Al incorporar elementos rítmicos y tímbricos del pasillo colombiano en la historia de Hollow Knight, podemos crear una experiencia emocional y narrativa única que conecte al jugador con la cultura colombiana.

4.1.2 Música de Hollow Knight

La música original de Hollow Knight (2017), compuesta por Christopher Larkin, es un ejemplo destacado de cómo esta puede enriquecer la narrativa y la experiencia emocional de un videojuego. Esta música es un elemento integral en la creación de una atmósfera misteriosa, tensa y emotiva en el juego.

Características clave:

- Ambientación: La música de Hollow Knight es ambiental y atmosférica, utiliza texturas sonoras electrónicas y acústicas para crear una sensación de inmersión en el mundo de este videojuego.
- Minimalismo: La música es minimalista y sutil, utiliza patrones melódicos simples pero efectivos en los diferentes escenarios para crear tensión y emoción.

- Narrativa musical: La música está estrechamente ligada a la narrativa del juego, reflejando los estados emocionales del protagonista y la atmósfera de cada área, casi que por sí sola podría contar una historia.
- Instrumentación: La música combina instrumentos tradicionales con elementos electrónicos, creando un sonido único y contrastante.

Impacto en la experiencia del jugador:

- Inmersión: La música ayuda a crear una sensación de inmersión en el mundo del juego, para lograr que el jugador se sienta parte de la narrativa.
- Tensión y suspenso: La música contribuye a la tensión y el suspenso, que crean momentos de alta intensidad emocional para desesperar al jugador y colocarlo nervioso solo con la música.
- Emocionalidad: La música es profundamente emotiva, evocando sentimientos de tristeza, esperanza y desesperación en el jugador.

Relevancia para este proyecto:

El estudio de la música de Hollow Knight ofrece enseñanzas para la incorporación del pasillo colombiano en el juego. Al analizar la música original, podemos:

- Identificar patrones melódicos y rítmicos que se pueden adaptar al estilo del pasillo.
- Explorar cómo la música puede reflejar la narrativa y la atmósfera del juego.
- Investigar cómo la instrumentación puede ser utilizada para crear un sonido único y emotivo para así conseguir experiencias agradables y memorables.

4.1.3 Música de Dark Souls

La música de la trilogía de Dark Souls (2011 al 2016), compuesta por Motoi Sakuraba y Yuka Kitamura, es un ejemplo destacado de cómo la banda sonora y su música puede enriquecer la narrativa y la experiencia emocional de un videojuego. Esta música es un elemento integral en la creación de una atmósfera oscura y emotiva en la serie.

Características clave:

- Oscuridad y misterio: La música de Dark Souls es oscura y misteriosa, donde utiliza patrones melódicos complejos y disonantes para crear una sensación de tensión y ansiedad.
- Narrativa musical: La música está muy bien ligada a la narrativa del juego, para reflejar los estados emocionales del protagonista y la atmósfera de cada área.
- Instrumentación: La música combina instrumentos tradicionales de orquestas sinfónicas, que, aunque este formato sea muy utilizado para los juegos aquí evoca diferente su forma de expresarlo.

Impacto en la experiencia del jugador:

- Inmersión: La música ayuda a crear una sensación de inmersión en el mundo del juego, para que el jugador se sienta parte de la narrativa como si fuese el propio protagonista.
- Tensión y suspenso: La música contribuye a una desesperación donde el jugador se siente tenso en zonas o momentos que pueden ser victoriosos o gracias a la música, fracasos.
- Emocionalidad: La música es profundamente emotiva, donde se resalta sentimientos de tristeza, nostalgia, desesperación y esperanza en el jugador.

Relevancia para este proyecto:

El estudio de la música de Dark Souls da como aprendizaje la incorporación del pasillo colombiano en la música de Hollow Knight. Al analizar la música de Dark Souls, podemos:

- Identificar patrones melódicos y rítmicos que se pueden adaptar al estilo del pasillo y así lograr desesperación en el jugador.
- Explorar cómo la música puede reflejar la narrativa y la atmósfera oscura del juego.
- Analizar cómo la instrumentación puede ser utilizada para crear un sonido que contraste en los momentos donde se requiere más contenido dramático.

5 Potenciar Sensaciones Audiovisuales con Música de Tradición Colombiana

Este capítulo ilustra el resultado del proceso compositivo con el cual se resaltan dos elementos importantes del pasillo tradicional de Colombia, el ritmo y el timbre (cuarteto tradicional colombiano, bandola 1 y 2, tiple y guitarra acústica). A través de estos factores se desarrolló la música con relación a la historia para potenciar el proceso narrativo y emocional del videojuego Hollow Knight. Se emplea un sistema de análisis abierto que permite identificar recursos y herramientas empleadas, así como los requerimientos desde el punto de vista argumental y emocional. Entre otros factores que se tienen en cuenta como el timbre, armonía, melodía, secciones, etc, donde siempre hay movimiento, *“La música es esencialmente movimiento; nunca se encuentra en un estado de absoluto reposo. Las vibraciones de un simple sonido mantenido, el impacto de las ondas sonoras en un stacatto secco inducen al movimiento, incluso aunque aparezcan aisladas. Cualquier sonido que venga a continuación servirá para confirmar, reducir o intensificar la embrionaria sensación de movimiento.”* (LaRue 1989, 1)

El presente capítulo está conformado por cuatro subcapítulos que corresponden a las cuatro obras creadas. En la primera sección, “Bocasucia” es el lugar más seguro de toda la aventura, este es un espacio de calma, sin enemigos ni peligros. En la segunda “Abbyss Walker” trata cuando el personaje baja a explorar el abismo y con base en esto ve a todos sus hermanos muertos y consumidos por el abismo además de recuperar un recuerdo de sí mismo. En la Tercera, “Path of Pain” es donde el personaje se da cuenta que la vasija pura (jefe final) no es apta para contener el mal debido a que empezó a sentir emociones y en la cuarta, “Hollow Knight” trata de la batalla que define la salvación del reino, pero como consecuencia esto lleva a la muerte del personaje.

Estas cuatro piezas están inspiradas con un aire al pasillo colombiano desde un punto de vista tímbrico y rítmico, en ese orden de ideas eso quiere decir que los compases van a estar en un 3/4. A nivel rítmico el 3/4 es el compás donde se desarrolla este ritmo del pasillo tradicional, pero como se verá más adelante hay piezas que están con un compás de 4/4 donde no hay desarrollo de este elemento musical, entonces por qué se decidió esto. Es su totalidad las obras están entre 3/4 y 4/4 debido a que las cuatro deben condensar gran parte emocional y narrativa de todo un juego, y como se recalcó en el capítulo del marco estético *“La música de videojuegos trasciende los estilos musicales tradicionales, ya que su composición se centra en los elementos y necesidades específicas de cada juego.”* el centrarse en su totalidad con una sola forma musical para un juego tan grande como Hollow Knight se tornará monótono y sin matices contrastantes, el efecto sorpresa ya no será muy relevante debido a la redundancia, pero esto no quiere decir que no haya compositores o compositoras que se inspiren en un género, forma o ritmo para crear su música, entonces cuál fue la decisión más acertada para evitar esto sin dejar de estar con un aire a pasillo. En efecto hay piezas en 4/4 para lograr variedad entre las mismas, pero aquí es cuando entra en juego y como estrategia los timbres característicos del cuarteto típico, **(el pasillo no está, pero esta)** con la guitarra acústica, el tiple y las bandolas. En estas obras se da a conocer nuestra tradición rítmica con el pasillo, pero cuando esto no se encuentra en desarrollo es el momento de dar a conocer nuestros timbres que dan personalidad y voz al pasillo y asimismo crear desarrollo emocional con estos elementos.

5.1 Bocasucia

Este es el momento y lugar más tranquilo de todo el juego, no hay enemigos, solo amigos que ayudan en el avance del protagonista, por ende, es una zona tranquila donde no hay nada hostil, o por lo menos donde todo lo que pueda llegar a ser hostil le resulta familiar.

Esta pieza tiene un objetivo principal, que sea música tranquila, arrulladora. Esto se logra con el uso de cuerdas frotadas, el cuarteto típico y un arpa, es lenta y todo el

tiempo está con reguladores en crescendos y decrescendos de forma sucesiva, donde la música da la sensación de como si respirara por si sola.

Forma General	
Nombre	Bocasucia
Secciones	Sección A
Mix in ⁴	00:00:40
Mix out ⁵	00:02:18
Compases	1 - 13
Tempo	Negra = 50
Armonía	Dm - F - Em7 (Dórico) - G (Dórico) - Am - Em(b9) (Dórico) - Em7(b5) - Gm - Am - Em(b5) - Dm
Instrumentación	Bandola 1 y 2, tiple, guitarra acústica, violín 1 y 2, viola, violonchelo y arpa

Armonía y melodía: En esta pieza a nivel armónico comunica con cierta sutileza tranquilidad y paz a la vez que melancolía y desesperanza, esto con ayuda de dos modos que refuerzan este discurso armónico, el modo eólico y dórico donde se tiene como centro Re (D), una vez presentado el modo eólico rápidamente gracias a la nota B pasamos al modo dórico donde se desarrolló una armonía que ayude a evocar esa tranquilidad desesperanzadora que está aquí. A nivel melódico no hay mucho desarrollo, es una melodía que se mueve muy lentamente donde sube y baja en el violín uno y de una forma acompañante en las dos bandolas.

- Sección A compás 1 al 13

Esta pieza es la más corta y tranquila de las cuatro, suena cuando el personaje está en la zona de refugio, el lugar más seguro de todo el

⁴ Este término hace referencia en el campo audiovisual cuando la música entra a sonar en una escena, qué hora, minuto y segundo.

⁵ Este término hace referencia en el campo audiovisual cuando la música deja de sonar en una escena, qué hora, minuto y segundo.

videojuego, la música es tranquilizante y lenta, además de causar una sensación de respiración controlada gracias a las dinámicas y reguladores que hay en todo momento, principalmente para también relajar al jugador y decirle a nivel musical que ese lugar es seguro y se puede tranquilizar un poco, no hay peligro, esto principalmente se logra no solo por la articulación y el cómo está construida, sino también por las cuerdas pulsadas y para resaltar y dar protagonismo a una de estas donde por sí sola puede lograr hacerlo todo, el arpa, sutil pero significativo en esta pieza, aquí se evidencia el compás de 4/4, pero el eco del pasillo está con su identidad sonora y no con el ritmo en esta pieza, así como se muestra en la siguiente ilustración:

The image shows a musical score for the piece 'Bocasucia'. It is written in 4/4 time with a tempo of quarter note = 50. The score includes parts for Bandola I, Bandola II, Tiple, Guitarra acústica, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Arpa. The Bandola and Tiple parts feature a rhythmic pattern of eighth notes. The string parts (Violin I, Violin II, Viola, Violoncello) play sustained notes with dynamic markings ranging from *pp* to *f*. The Arpa part features a melodic line with dynamic markings from *mp* to *f*. Performance instructions such as 'Vib', 'Molto vib', and 'Simile' are present above the string parts.

Ilustración 1

Ilustración audiovisual de Bocasucia:

<https://www.youtube.com/watch?v=A7ZrKGTOn4>

5.2 Abbys Walker

Esta pieza está en el momento que el protagonista baja al abismo y nota que el rey creó muchas más vasijas influidas por la oscuridad del abismo, es decir tuvo demasiados hijos y los dejó en el abismo a que murieran o a que solo uno de ellos lograra subir después de ser consumido por el abismo, sin emociones, sin pensamientos, sin voz que pueda gritar y sin razonamiento que puedan quebrar. El personaje principal aquí logra acceder a un recuerdo de sí mismo subiendo del abismo y a punto de llegar ve que otra vasija, o un hermano de él logró llegar antes y cierran el abismo dejándolo dentro del mismo con los demás hermanos a morir.

A nivel musical esta pieza se caracteriza por dos secciones contrastantes, una primera parte en la que se hace uso de percusiones, donde se usa reiteradamente el ritmo que corresponde al pasillo y una segunda parte donde se agrega quinteto de cuerda frotada exponiendo una melodía triste y desesperanzadora con relación a lo que se ve en ese momento, muerte y oscuridad.

Forma General			
Nombre	Abbys Walker		
Secciones	Introducción	Sección A	Sección B
Mix in	00:00:55		
Mix out	00:04.45		
Compases	1 al 7	8 al 56	57 al 86
Tempo	Negra = 120	Negra = 120	Negra = 50
Armonía		Cm - B° - G Cm - D° - G	Cm - G7
Instrumentación	Timbales, vibráfono, campanas tubulares, gran caza, caja clara, claves, caja china, violín 1 y 2, viola, violonchelo y contrabajo		

Armonía y melodía: En esta pieza el desarrollo armónico es básico, a nivel general puede resumirse que se hace uso de tónica y dominante todo el tiempo, ya que aquí la atención va en una primera parte dirigida a las percusiones para dar un ambiente emoción e intensidad como, por ejemplo, ansiedad o euforia. La segunda parte, significativamente más deprimente, es reforzado por el quinteto de cuerdas frotadas para dejar a los instrumentos de percusión de acompañantes, para así permitir protagonismo a la melodía, repetida constantemente, aquí hay dolor y sufrimiento debido a lo que acontece esta parte de la historia, pero a la vez hay una introspección y reflexión, donde permite al protagonista y al jugador explorar sus propios sentimientos y pensamientos.

- Secciones

Introducción compás 1 al 7

Abby's Walker es una pieza diferente a las demás y se deja claro con su introducción únicamente con instrumentos de percusión:

The musical score for the introduction of 'Abby's Walker' (measures 1-7) is presented in 3/4 time with a tempo of 120. It features six percussion parts: Timbales, Vibrafono, Campanas tubulares, Gran caza, Caja clara, Claves, and Caja china. The Gran caza part starts with a melody in measure 1, while the other parts provide rhythmic accompaniment. Dynamics include mp and ppp. The score shows complex rhythmic patterns with triplets and sextuplets.

Ilustración 2

Sección A compás 8 al 56

Todo el desarrollo de esta sección es con percusión afinada y de sonidos indeterminados, aquí se expresa el ritmo del pasillo tocado por varios

instrumentos. Como tal si sonara uno solo no se entendería del todo el ritmo objetivo, pero desde un punto de vista y de escucha general se evidencia el uso de este ritmo que en ciertas partes se va fragmentando, pero aun así vuelve:

The image shows a musical score for four percussion instruments: Gran Caja, Caja Clara, Claves, and Caja China. The time signature is 4/4. The Gran Caja part has a melodic line with a 'mf' dynamic marking. The other instruments provide a rhythmic accompaniment.

Ilustración 3

Aquí se ilustra una melodía pasajera en las campanas tubulares, donde cada una de sus notas es bastante larga y a nivel rítmico es casi irreconocible debido a que hay mucho espacio entre un sonido y otro, esta es la presentación de la melodía que representa al personaje principal, vacía, sin objetivos, seca y plana como las emociones de nuestro personaje, la melodía se va a reexponer en el futuro con la viola en la pieza Hollow Knight en el compás 55, más desarrollada, con un personaje que ya tiene un objetivo y propósito:

The image shows a musical score for Campanas tubulares. The time signature is 3/4. The score features a melodic line with a 'mp' dynamic marking, consisting of long, spaced-out notes.

Ilustración 4

Mientras la percusión sigue en desarrollo con el ritmo del pasillo, los timbales empiezan a realizar una nota pedal durante el resto de la obra, por otro lado, el vibráfono presenta una nueva melodía que repite en bucle hasta terminar la sección A, una melodía que más adelante en esta pieza, será más desarrollada por los violines y las violas:

Timbales

Vibrafono *mf*

f *qn*

Ilustración 5

Sección B compás 57 al 86

Aquí es donde más sentido dramático tiene esta pieza ya que en esta parte del videojuego nuestro protagonista redescubre a todos sus hermanos muertos consumidos por el abismo y recuerda que estuvo a un paso de ser el Hollow Knight, aquel que iba a contener el mal dentro de él.

Antes de ser desarrollada esta sección como tal, hay una especie de introducción o presentación de esta parte con las cuerdas frotadas, reforzando mucho la tonalidad en la que se está y duplicando las melodías, la percusión en este punto ya deja de hacer el ritmo del pasillo para entrar a hacer únicamente pulsos de negra en el compás de 4/4, primera sección es algo heroica y enérgica pero la segunda es triste y con percusiones muy pesantes para acompañar lo principal donde las campanas tubulares suenan para hacer un llamado a la muerte:

#57 $\text{♩} = 50$

Timbales

Vibráfono *p*

Campanas tubulares *mf*

Grand Casaca *p*

Caja Clara *p*

Clave *p*

Caja China *p*

Violín *ppp* *mp* Vib.

Violín 2 *ppp* *mp* Vib.

Viola *ppp* *mp* Vib.

Violonchelo *ppp* *p* Vib.

Contrabajo *ppp* *p* Vib.

Ilustración 6

Aquí se presenta el tema principal de esta obra, ya expuesto por el vibráfono en la sección A, pero con más desarrollado y completo en esta sección B, tocado por primera vez en los violines 1, una melodía desesperanzadora con disonancias que serán lo más contrastante de esta parte, las segundas menores:

Violín *div.*

Ilustración 7

Ya se empieza a desarrollar esta sección solo con esta melodía, que cuando se completa se vuelve a repetir saltando para otro instrumento, solo se presenta en los violines 1 y 2 y en las violas, mientras que los cellos hacen escalas descendentes y los contrabajos escalas ascendentes y viceversa, llega un punto en el que ambos se encuentran y causan demasiadas disonancias con las novenas y las segundas menores de la melodía:

The image shows a musical score for five instruments: Violin 1, Violin 2, Viola, Violonchelo/Vib., and Contrabajo. The score is written in 4/4 time and features a complex arrangement of notes and rests. The Violin 1 part starts with a 'div.' (divisi) marking and includes 'Unis.' (unison) markings. The Violin 2 part starts with a 'f' (forte) marking and includes 'div.' and 'Unis.' markings. The Viola part starts with a 'mp' (mezzo-piano) marking and includes 'Unis.' and 'mf' markings. The Violonchelo/Vib. part starts with a 'mf' marking and includes 'Vib.' (vibrato) markings. The Contrabajo part starts with a 'mf' marking and includes 'Vib.' markings. The score is divided into measures, with some measures containing multiple notes and rests.

Ilustración 8

Ilustración audiovisual de Abbys Walker:

<https://www.youtube.com/watch?v=-zEMSpIiEHk>

5.3 Path of Pain

Este tema acompaña un momento donde el protagonista descubre un eco del rey y la vasija pura (un momento padre e hijo), primero tiene que hacer una zona de plataformas difíciles para llegar al final y ver que la vasija realmente no era apta para contener el mal dentro de sí, ya que en realidad empezó a adquirir emociones debido a la convivencia que tenía con el rey, su padre.

En esta pieza a nivel musical solo se hace uso de timbres característicos del pasillo, se utiliza el cuarteto tradicional, que son compuestos por dos bandolas, un tiple y una guitarra acústica, son los grandes protagonistas de este tema, resaltando sus timbres y sin ningún otro instrumento acompañando, estamos en un compás de 4/4 pero gracias a eso es que esta pieza es exclusiva para estos instrumentos, donde se dan a conocer sus posibilidades dentro de este contexto.

Forma General		
Nombre	Path of Pain	
Secciones	Introducción	Sección A
Mix in	00:00:14	
Mix out	00:04.14	
Compases	1 al 21	22 al 78
Tempo	Negra = 90	Negra = 90
Armonía	Am - G - F	Am - G - F
Instrumentación	Bandola 1 y 2, tiple y guitarra acústica	

Armonía y melodía: Esta es la única pieza compuesta exclusivamente para el cuarteto típico, con las dos bandolas, tiple y la guitarra acústica, entre estos cuatro instrumentos se desarrolla una armonía enfocada al misterio al igual que su melodía, evoca entre todo su desarrollo esto como principal atractivo.

- Secciones

Introducción compás 1 al 21

Presentación del motivo principal de esta pieza, empieza a ser tocado por la guitarra de forma tranquila, pero que evoque desesperanza con sus sonidos como se muestra en la siguiente imagen:

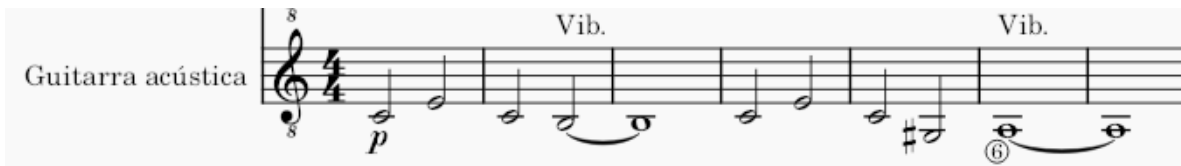


Ilustración 9

La dinámica sube súbitamente para causar algo de furia, es exactamente el mismo motivo, pero ahora la guitarra está acompañada por el tiple:

Ilustración 10

Sección A compás 22 al 78

En esta sección a medida que va avanzado la música empieza a evocar cierto tipo de desesperación a nivel musical debido a que cuando suena, en el juego se está en una zona de plataformas demasiado difíciles para los jugadores, a medida que el jugador avanza las plataformas son más difíciles para seguir adelante. La música busca desesperar, pero con cierta aura de tristeza también ya que al completar esta zona nos damos cuenta de que el Hollow Knight (jefe final) realmente sí poseía emociones.

La melodía principal sigue, pero ahora se unen las bandolas con nota pedal cada una, aunque lo particular es que la bandola 2 entra con un efecto de delay, que se toca una de las cuerdas primero y luego las demás:



The image shows two staves of musical notation in 4/4 time. The top staff is labeled 'Bandola I' and the bottom staff is labeled 'Bandola II Delay'. Both staves begin with a treble clef and a 4/4 time signature. The music starts with a rest followed by a quarter note, then a series of eighth notes. The bottom staff has a 'p' dynamic marking at the beginning.

Ilustración 11

A medida que se avanza la melodía principal pasa a ser interpretada por las bandolas, mientras que el tiple hace una escala descendente y la guitarra un arpeggio ligado de solo dos notas, para reforzar la melancolía y desesperanza a nivel narrativo:



The image shows four staves of musical notation in 4/4 time. The top two staves are labeled 'Bandola I' and 'Bandola II', both with a 'mf' dynamic marking. The third staff is labeled 'Tiple' and the bottom staff is labeled 'Guitarra acústica' with a 'p' dynamic marking. The Bandola staves play a melody of quarter and half notes. The Tiple staff plays a descending scale of half notes. The Guitarra acústica staff plays a continuous arpeggio of eighth notes.

Ilustración 12

Aquí las bandolas empiezan a usar tremolo sobre la melodía principal y la guitarra hace power chords, una vez más para causar desesperación e inmersión en el jugador:

Musical score for Illustración 13, featuring four staves in 4/4 time. The top two staves are for Bandola I and Bandola II, both marked with *p < f*. The third staff is for Tiple, marked with *mf*. The bottom staff is for Guitarra acústica, marked with *f*. The guitar part consists of power chords (dyads) that change every two measures, with some chords held over two measures. The bandolas play a tremolo pattern over a melodic line.

Ilustración 13

Para finalizar aquí hay una variación a nivel dinámico con las bandolas, ellas siguen con el tremolo, pero esta vez solo con escalas descendentes, con reguladores para desarrollar dinámicas a favor de la escala y en contra a la escala:

Musical score for Illustración 14, featuring two staves for Bandola I and Bandola II. Both staves show a tremolo pattern over a descending scale. The score includes dynamic markings: *p* (piano) and *f* (forte). The dynamics for Bandola I are *p*, *f*, *p*. The dynamics for Bandola II are *p*, *f*, *p*.

Ilustración 14

Ilustración audiovisual de Path of Pain:

<https://www.youtube.com/watch?v=CBZijV9riVY>

5.4 Hollow Knight

Tiene una influencia en el ritmo y timbre del pasillo tradicional de Colombia que se desarrollan durante toda la pieza. Con este tema se acompaña la batalla final del juego donde el personaje principal y el jefe final se enfrentan en una batalla hasta la muerte donde se logra salvar el reino, pero el protagonista también muere:

Forma General				
Nombre	Hollow Knight			
Secciones	Introducción	Sección A	Sección B	Coda
Mix in	00:01:14			
Mix out	00:05:26			
Compases	1 al 24	25 al 54	55 al 95	96 al 106
Tempo	Negra = 100	Negra = 100	Negra = 60	Negra = 60
Armonía	Cm	Cm - Fm - Dm7 - Eb - Gm7 Cm - Fm - Dbmaj7 (Frigio) - Eb - Bbm7 (Frigio)	Cm - Fm - Dm7 - Eb - Gm7	
Instrumentación	Bandola 1 y 2, tiple, guitarra acústica, violín 1 y 2, viola, violonchelo, contrabajo y piano			

Armonía y melodía: Esta es la obra posiblemente con más impacto dramático, desesperación, desesperanza, tristeza, melancolía, estas son unas de las emociones que la pueden identificar y todas están en esta pieza, su armonía teniendo como centro Do (C), y sus dos modos, eólico y frigio, este último gracias a la nota Db que suele aparecer como reemplazo de la nota D, esto con la intención de reflejar la decadencia de la historia del juego y nivel melódico hay que resaltar la melodía que está constantemente sonando en la viola, rápida y lenta, pero siempre presente, luchando prácticamente sola contra todo en muro de instrumentos, esa melodía es nuestro protagonista, somos nosotros, donde se enfrenta con valentía y heroísmo a todo, con un final victorioso, pero triste.

- Secciones

Introducción compás 1 al 24

Imita el sonido de un corazón en pizzicato con el ritmo de pasillo y sus acentos como se muestra en la siguiente imagen:



Ilustración 15

A medida que avanza la introducción suenan trémolos entre las cuerdas frotadas y pulsadas, elevando la dinámica para aumentar el nivel de desesperación y entrar en la batalla:



Ilustración 16

Sección A compás 25 al 54

Esta parte se caracteriza principalmente por la entrada de todos los instrumentos donde hacen uso rítmico del pasillo y también de sus instrumentos característicos:

The musical score for Section A, measures 25 to 54, is presented in a multi-staff format. The key signature is B-flat major (two flats) and the time signature is 3/4. The instruments and their parts are as follows:

- Bandola I:** Treble clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with a dynamic of *mp*.
- Bandola II:** Treble clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with a dynamic of *mp*.
- Tiple:** Treble clef, with a whole rest throughout the section.
- Guitarra acústica:** Treble clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with a dynamic of *f*.
- Violín I:** Treble clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with a dynamic of *mp* and *Unis.* (unison).
- Violín II:** Treble clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with a dynamic of *mp* and *Unis.* (unison).
- Viola:** Alto clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with dynamics of *f*, *mp*, and *f*.
- Violonchelo:** Bass clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with a dynamic of *mf*.
- Contrabajo:** Bass clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with a dynamic of *f*.
- Piano:** Treble and Bass clefs, playing a rhythmic pattern of eighth notes with a dynamic of *f*.

Ilustración 17

En el final de esta parte se termina fuerte y con decisión para dar paso al momento más dramático y melancólico de la pelea, se baja el tempo drásticamente y con pocos instrumentos sonando:

#52

♩ = 60

Bandola I

Bandola II

Tiple

Guitarra acústica

Violin I arco

Violin I arco

Viola arco

Violonchelo

Contrabajo

Piano

mp

p

ff

8

Ilustración 18

Sección B compás 55 al 95

Un cambio drástico de un Fortísimo a un Piano, de una velocidad de 100 a 60, de un gran muro de batalla y heroísmo a la desesperanza y tristeza donde poco a poco todos los instrumentos se van uniendo hasta el momento del fin.

Cuando empieza a sonar la melodía en la viola en el compás 55, a nivel visual en el juego, el jefe final se empieza a apuñalar a sí mismo para ayudarnos a nosotros a derrotarlo, ya que el Hollow Knight a pesar de estar controlado por

el mal debido a que lo tiene dentro de él, es consciente de que nosotros queremos ayudar a liberar el reino de ese mal y cuando él tiene un pequeño rastro de control es para atacarse y ayudarnos a derrotarlo.

Este momento da a entender que el que se quiera matar a él mismo, llena de tristeza y melancolía a nosotros como jugadores, todo lo que pasa y suena nos dice, "esto no es heroísmo, no es algo épico, solo es alguien que quiere dejar de vivir para dejar de sufrir". Las acciones, los gritos y la música refuerzan este momento hasta lograr el objetivo de liberar el reino, donde el costo fue la muerte del Hollow Knight, alguien bueno con un destino que no eligió, y con él, la muerte de nuestro protagonista, quien recorrió una larga travesía para salvar a todos, asesinando a su hermano, pero con ayuda de él, destruir el mal y morir juntos, una victoria agridulce, donde la música refuerza ese camino de oscuridad y muerte, pero con la paz de todo.

The image displays a musical score for a string quartet and a bandola ensemble. The score is arranged in ten staves, each labeled with an instrument: Bandola I, Bandola, Tiple, Guitarra acústica, Violín I, Violín II, Viola, Violonchelo, Contrabajo, and Piano. The music is written in a key signature of two flats (B-flat and E-flat) and a 3/4 time signature. The Bandola I and Bandola parts feature complex rhythmic patterns, including sixteenth-note runs and chords. The Violín II part has a prominent sixteenth-note figure. The Violín I part plays a melodic line with slurs. The Viola, Violonchelo, and Contrabajo parts provide harmonic support with sustained notes and chords. The Piano part features a rhythmic accompaniment with chords. The score is presented in a clean, black-and-white format with standard musical notation.

Ilustración 19

Coda 96 al 106

Imitación de la sección B, pero recalcando la influencia tímbrica con el cuarteto típico, imitando melodías, ritmo y armonía, exactamente igual:

The image displays a musical score for the game Hollow Knight, featuring four instruments: Bandola I, Bandola II, Tiple, and Guitarra acústica. The score is written in 3/4 time with a key signature of two flats (B-flat and E-flat). The instruments are arranged in four staves. Bandola I plays a melodic line with a dynamic marking of *mf*. Bandola II plays a rhythmic accompaniment with a dynamic marking of *mp* and a crescendo leading to *pp*. Tiple plays a harmonic accompaniment with a dynamic marking of *mp* and a crescendo leading to *p* and *pp*. Guitarra acústica plays a rhythmic accompaniment with a dynamic marking of *mp*. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

Ilustración 20

Ilustración audiovisual de Hollow Knight:

<https://www.youtube.com/watch?v=MXjQNSOUSHo>

6 Conclusiones

Luego de un proceso de investigación y creación musical, se ha llegado a la etapa final de este proyecto. A través de la unión de la música tradicional colombiana con la música de videojuegos, se creó una experiencia sonora única y emocionante que aporta a la narrativa y experiencia del jugador en Hollow Knight. En este capítulo, se presentan las conclusiones de este proyecto y se destacan los hallazgos más importantes junto a las implicaciones de esta investigación para la creación de experiencias sonoras en los videojuegos. De igual forma a través de este proceso se concluye que la música tradicional colombiana posee el potencial de estar en videojuegos para la posible preservación y expansión de la cultura tradicional colombiana en otros medios.

Es así como observamos cómo la música potencia profundidad y destaca significados a la narrativa del juego, en consecuencia, se logra una conexión emocional más fuerte entre el jugador y el mundo del juego, por ejemplo, en la pieza llamada “Bocasucia” expresa y manifiesta en el jugador tranquilidad y paz con ayuda de los reguladores en crescendos y decrescendos lentos, o en la pieza llamada “Hollow Knight” el momento cuando el jefe final se apuñala a sí mismo y la música entra a reforzar esa emoción de tristeza y melancolía de alguien que quiere matarse para ayudar a salvar el reino y dejar de sufrir por contener el mal en su cuerpo y mente, con pocos instrumentos en un inicio pero a medida que avanza, entre todos se realiza una especie de muro musical, con acordes, dinámicas, trémolos, trinos y duplicaciones de estos puntos. Esto da a entender que al usar algo no muy común en la música de bandas sonoras para juegos, al momento de fusionar estos elementos de pasillo tradicional colombiano con la música de videojuegos puede crear una identidad sonora que quizás revolucione en la industria.

Como autor y único compositor de las cuatro obras creadas para este proyecto, las principales dificultades fueron con el enfoque a cómo hacer que la música quede bien para algún tipo de escena y en ese orden de ideas, el desconocimiento de esto provoca estar en una deriva como creador de no saber cómo hacerlo. Principalmente se fue aclarando entre más música original de cualquier banda sonora iba escuchando para analizar escena y sonido, escena y emociones, escena y todo lo que evoca y provoca en el momento no solo al protagonista o personaje que está en esa escena, sino también en cómo afecta a uno como espectador, independientemente de si es música de videojuegos o de cine.

Este proyecto tuvo cambios en mí, antes y después, en primera instancia el componer por primera vez música para un medio audiovisual, en este caso los videojuegos, fue un reto, debido a que enfrentarse a lo inexplorado por primera vez siempre da inseguridad, como no hacerlo bien, que no me guste, no estar satisfecho, pero esos obstáculos se fueron difuminando a medida que avanzaba en este campo compositivo, además de que también debía tener en cuenta el componer música del pasillo como música para juegos con su ritmo y timbres, este es un estilo para el que ya había compuesto en el pasado pero nunca para juegos. La composición de todo esto me dejó con más seguridad para atreverme a hacer lo que quiero, pueda que con miedo, pero con la convicción de siempre hacer lo mejor posible con lo que se tiene en el momento y no preocuparme por lo demás, es un estado al que planeo volver, porque a futuro tengo como objetivo seguir aventurándome en este campo de la música para medios audiovisuales, abarcar y tratar de la mejor manera posible para llevar música, timbres y ritmos tradicionales de Latinoamérica a estos escenarios, principalmente a los videojuegos y seguir en un lugar donde me siento bien por experiencias y vivencias de vida que tengo con ellos.

7 Bibliografía

Altozano, Jaime, dir. 2018a. *La Música de Interstellar: Un Mito de Ruido y Silencio* | Jaime Altozano. YouTube. España.
https://www.youtube.com/watch?v=2LyEpA4B9_o

Altozano, Jaime, dir. 2018b. *Los secretos de la música de Dark Souls*. YouTube. España. <https://www.youtube.com/watch?v=LjKAQ-zl5Ns>

LaRue, Jan. 1989. *Análisis del estilo musical*. Primera edición: 1989. España: Labor. S.A.

Ludofonía, dir. 2022. *El Soundtrack de Hollow Knight: la guía DEFINITIVA para entenderlo | Análisis musical (en español)*. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ljbl40OJvyg>.

Parada Silva, Omar Sebastian. 2019. "Composición de música interactiva para el videojuego Skyrim." Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Santaolalla, Gustavo. 2020. *La Historia Detrás de la Música de The Last Of Us* - Gustavo Santaolalla YouTube.
<https://youtu.be/4AKJdINDIL0?si=BG1Z0QXcRB4YAV3M>.

Xalabarder, Conrado. 2013. *El Guion Musical en el Cine*. Createspace Independent Publishing Platform.

8 Anexos

8.1 Score de Bocasucia

Bocasucia
La Ciudad Desvaneciente

Compositor: Perdovah Em

$\text{♩} = 50$

The score is for a piece titled "Bocasucia" by Perdovah Em, with the subtitle "La Ciudad Desvaneciente". It is in 4/4 time with a tempo of quarter note = 50. The score includes parts for two Bandolas (I and II), Tiple, Acoustic Guitar, Violin I, Violin II, Viola, Cello, and Arpa. The Bandolas play a rhythmic pattern of eighth notes, with dynamics ranging from *pp* to *f*. The Tiple and Acoustic Guitar provide harmonic support with chords, starting at *p*. The string section (Violin I, Violin II, Viola, Cello) plays sustained notes with vibrato, with dynamics ranging from *pp* to *f*. The Arpa plays chords, starting at *mp*.

5

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Arp.

pp *f* *pp* *f*

pp *f* *pp* *f*

mp *mf*

mp *mf*

pp *f* *pp* *f*

pp *mf* *pp* *mf*

pp *mf* *pp* *mf*

pp *f* *pp* *f*

mf *mp* *mf* *f*

9

Band. I
pp *f* *pp* *f* *pp*

Band. II
pp *f* *pp* *f* *pp*

Tpl.
mp *p* *mp* *f* *p*

Guit.
mp *p* *mp* *f* *p*

Vln. I
pp *f* *pp* *f* *pp* Vib

Vln. II
pp *mf* *pp* *mf* *pp* Vib

Vla.
pp *mf* *pp* *mf* *pp* Vib

Vc.
pp *f* *pp* *mf* *pp* Vib

Arp.
mf *f* *mf* *mp* *mf* *f* *mp*

8.2 Score de Abbys Walker

Abbys Walker

Compositor: Perdovah Em

$\text{♩} = 120$

Timbales

Vibrafóno

Campanas tubulares

Gran caza

Caja clara

Claves

Caja china

Violín

Violín 2

Viola

Violonchelo

Contrabajo

7

Timb.

Vib.

C.t.

Gran c.

Caj. Cla.

Clv.

Caj. Ch.

Vln.

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

2

14

Timb. Vib. C.t. Gran c. Caj. Cla. Clv. Caj. Ch. Vln. Vln. 2. Via. Ve. Cb.

mp

This musical score covers measures 14 through 22. It features a percussion section with Timpani, Vibraphone, Congas, Gran cassa, Cajon, Claves, and Cajon Chorus. The strings section includes Violins 1 and 2, Viola, Violoncello, and Contrabasso. The percussion parts are active throughout, with the Congas and Gran cassa playing a steady eighth-note pattern. The Claves and Cajon Chorus provide a rhythmic accompaniment. The strings are mostly silent in this section.

23

Timb. Vib. C.t. Gran c. Caj. Cla. Clv. Caj. Ch. Vln. Vln. 2. Via. Ve. Cb.

mf
f on

This musical score covers measures 23 through 31. The percussion section continues with similar patterns. The Congas and Gran cassa parts show some variation in dynamics. The Claves and Cajon Chorus parts remain consistent. The strings section is still silent. The score concludes with a *f on* marking in the Vibraphone part.

29

Timb. Vib. C.t. Gran c. Caj. Cla. Clv. Caj. Ch. Vln. Vln. 2 Vla. Vc. Cb.

This musical system covers measures 29 to 33. The instruments are Timpani, Vibraphone, Conga, Gran cassa, Cajon, Clavichord, Cajon Choro, Violin, Violin 2, Viola, Violoncello, and Contrabasso. The score is in a key with two flats and a 4/4 time signature. The Timpani part consists of a steady pulse of quarter notes. The Vibraphone has a melodic line with slurs. The Conga and Gran cassa parts feature rhythmic patterns with accents. The Cajon and Clavichord parts have specific rhythmic markings. The Cajon Choro part has a rhythmic pattern with accents. The string parts (Vln., Vln. 2, Vla., Vc., Cb.) are mostly silent, indicated by a horizontal line with a dash.

34

Timb. Vib. C.t. Gran c. Caj. Cla. Clv. Caj. Ch. Vln. Vln. 2 Vla. Vc. Cb.

This musical system covers measures 34 to 38. The instrumentation and key signature remain the same as in the previous system. The Timpani part continues with a steady pulse. The Vibraphone part has a melodic line with slurs. The Conga and Gran cassa parts have rhythmic patterns with accents. The Cajon and Clavichord parts have rhythmic markings. The Cajon Choro part has a rhythmic pattern with accents. The string parts (Vln., Vln. 2, Vla., Vc., Cb.) are mostly silent, indicated by a horizontal line with a dash.

39

Timb. Vib. C.t. Gran c. Caj. Cla. Clv. Caj. Ch. Vln. Vln. 2 Vla. Vc. Cb.

Detailed description: This block contains the musical score for measures 39 through 44. The score is for a large ensemble including Timpani, Vibraphone, Conga, Gran cassa, Cajón, Clavichord, Cajón Chino, Violins, Viola, Violoncello, and Contrabasso. The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The Timpani part consists of a steady pattern of dotted half notes. The Vibraphone and Conga parts feature melodic lines with long slurs. The Gran cassa, Cajón, Clavichord, and Cajón Chino parts provide a rhythmic accompaniment with various note values and rests. The string parts (Violins, Viola, Violoncello, and Contrabasso) are mostly silent, indicated by horizontal lines with bar lines.

45 **rall.**

Timb. Vib. C.t. Gran c. Caj. Cla. Clv. Caj. Ch. Vln. Vln. 2 Vla. Vc. Cb.

Detailed description: This block contains the musical score for measures 45 through 50. The score is for the same ensemble as the previous block. The key signature remains two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The tempo marking **rall.** (rallentando) is indicated above the first measure. The Timpani part continues with dotted half notes. The Vibraphone and Conga parts have melodic lines with slurs. The Gran cassa, Cajón, Clavichord, and Cajón Chino parts continue their rhythmic accompaniment. The string parts remain silent, indicated by horizontal lines with bar lines.

51 $\text{♩} = 50$

Timb. $\text{♩} = 50$
Vib. *p*
C.t. *mf*
Gran c. *p*
Caj. Cla. *p*
Clv. *p*
Caj. Ch. *p*
Vib.
Vln. *ppp* *Vib* *mp*
Vln. 2 *ppp* *Vib* *mp*
Vla. *ppp* *Vib* *mp*
Vc. *ppp* *Vib* *p*
Cb. *ppp* *Vib* *p*

61

Timb. *mp*
Vib. *mf*
C.t.
Gran c. *mp*
Caj. Cla. *mp*
Clv. *mp*
Caj. Ch. *mp*
Vib.
Vln. *Vib.*
Vln. 2 *Vib.*
Vla. *Vib.*
Vc. *Vib.*
Cb. *Vib.*

65

Timb. *mf*

Vib. *mp*

C.t. *mf*

Gran c. *mf*

Caj. Cla. *mf*

Civ. *mf*

Caj. Ch. *mf*

Vln. *mf* div. Unis.

Vln. 2 *mp* div.

Vla. *mp*

Ve. *mp* Vib.

Cb. *mp*

Detailed description: This block contains the musical score for measures 65 through 69. The instrumentation includes Timpani, Vibraphone, Conga, Gran cassa, Cajón, Clavichord, Cajón Chino, Violin, Violin 2, Viola, Cello, and Double Bass. The score is written in a key signature of two flats and a 4/4 time signature. Dynamics range from *mf* to *mp*. Performance instructions include *div.* (divisi) and *Unis.* (unison).

70

Timb.

Vib. *f*

C.t. *f*

Gran c. *f*

Caj. Cla. *f*

Civ. *f*

Caj. Ch. *f*

Vln. *mp* div. Unis. *f* div. Unis.

Vln. 2 *mp* *f* Unis.

Vla. *f* Vib. *mp*

Ve. *mp* Vib. *mf*

Cb. *mf*

Detailed description: This block contains the musical score for measures 70 through 74. The instrumentation remains the same as in the previous block. Dynamics are more varied, including *f* (forte) and *mp* (mezzo-piano). Performance instructions include *div.* and *Unis.*.

Musical score for page 78, featuring various instruments. The score is divided into two systems. The first system includes:

- Timb.**: Timbale, playing a steady rhythmic pattern of quarter notes.
- Vib.**: Vibraphone, playing a melodic line with a *mf* dynamic.
- C.t.**: Conga, playing a steady rhythmic pattern of quarter notes.
- Gran c.**: Gran conga, playing a steady rhythmic pattern of quarter notes.
- Caj. Cla.**: Cajon, playing a steady rhythmic pattern of quarter notes.
- Clv.**: Clavichord, playing a steady rhythmic pattern of quarter notes.
- Caj. Ch.**: Cajon Chime, playing a steady rhythmic pattern of quarter notes.

 The second system includes:

- Vln.**: Violin, playing a melodic line with dynamics *f* and *mf*, and markings *div.* and *Unis.*
- Vln. 2**: Violin 2, playing a melodic line with dynamics *mf* and *div.*, and marking *Unis.*
- Vla.**: Viola, playing a melodic line with dynamics *mf* and *ff*, and marking *Unis.*
- Vc.**: Violoncello, playing a melodic line with *Vib.* markings.
- Cb.**: Contrabasso, playing a melodic line with *Vib.* markings.

Timb. *ppp*

Vib. *ppp*

C.t. *ppp*

Gran c. *ppp*

Caj. Cla. *ppp*

Clv. *ppp*

Caj. Ch. *ppp*

Vln. *Vib.* *ppp*

Vln. 2 *Unis.* *Vib.* *ppp*

Vla. *div. Vib.* *ppp*

Vc. *Vib.* *ppp*

Cb. *Vib.* *ppp*

8.3 Score de Path of Pain

Path of Pain

Compositor: Perdovah Em

$\text{♩} = 90$

Bandola I

Bandola II

Tiple

Guitarra acústica

Vib.

Vib.

Vib.

p

10

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vib.

f

Vib.

Vib.

20

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vib.

p

Delay

Vib.

Vib.

Vib.

Vib.

Vib.

Vib.

2

28

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vib.

Vib.

Vib.

Vib.

35

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vib.

Vib.

Vib.

Vib.

42

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

mf

mf

p

p

49

Band. I
Band. II
Tpl.
Guit.

This system covers measures 49 to 52. It features four staves: Band I, Band II, Tpl., and Guit. The Band I and II staves play a melodic line with a half note followed by a quarter note, then a half note with a slur over the next two notes. The Tpl. staff plays a single note in the first measure, followed by rests. The Guit. staff plays a rhythmic pattern of eighth notes with a slur over the first four notes.

53

Band. I
Band. II
Tpl.
Guit.

This system covers measures 53 to 59. It features four staves. Band I and II have dynamics *mp* and *p < f*. Tpl. has a dynamic of *mf*. Guit. has a dynamic of *f*. The Band I and II staves play a melodic line with a half note, a quarter note with a sharp sign, and a half note with a slur. The Tpl. staff plays a single note in the first three measures, then a rhythmic pattern of eighth notes. The Guit. staff plays a rhythmic pattern of eighth notes with a slur over the first four notes, followed by chords.

60

Band. I
Band. II
Tpl.
Guit.

This system covers measures 60 to 65. It features four staves. Band I and II have dynamics *p <*. Tpl. has a dynamic of *p <*. Guit. has a dynamic of *f*. The Band I and II staves play a melodic line with a half note, a quarter note with a sharp sign, and a half note with a slur. The Tpl. staff plays a rhythmic pattern of eighth notes. The Guit. staff plays chords with a slur over the first two measures.

67

Band. I
Band. II
Tpl.
Guit.

This system contains measures 67 through 73. Band I and Band II play a series of chords, each consisting of a whole note chord with a sharp sign above it. The trumpet part (Tpl.) features a melodic line of eighth notes with a slur over each pair. The guitar part (Guit.) consists of a steady eighth-note accompaniment.

69

Band. I
Band. II
Tpl.
Guit.

This system contains measures 69 through 73. Band I and Band II play chords with a dynamic marking of *f* (forte) at the start and *p* (piano) at the end of the system. The trumpet part (Tpl.) plays a melodic line of eighth notes with a slur over each pair. The guitar part (Guit.) continues with its eighth-note accompaniment.

74

Band. I
Band. II
Tpl.
Guit.

This system contains measures 74 through 77. Band I and Band II play chords with a dynamic marking of *f* (forte) at the start and *p* (piano) at the end of the system. The trumpet part (Tpl.) plays a melodic line of eighth notes with a slur over each pair. The guitar part (Guit.) continues with its eighth-note accompaniment.

8.4 Score de Hollow Knight

Hollow Knight

Compositor: Perdovah Em

$\text{♩} = 100$

The musical score is arranged in ten staves. The top four staves (Bandola I, Bandola II, Tiple, and Guitarra acústica) are in treble clef. The next three staves (Violín I, Violín II, and Viola) are in treble clef. The Violonchelo and Contrabajo staves are in bass clef. The Piano part is in grand staff (treble and bass clefs). The key signature is B-flat major (two flats) and the time signature is 3/4. The Violonchelo and Contrabajo parts feature a pizzicato (pizz.) pattern of eighth notes with accents (>) and a dynamic marking of *p* (piano).

Bandola I

Bandola II

Tiple

Guitarra acústica

Violín I

Violín II

Viola

Violonchelo

Contrabajo

Piano

16

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

pp

ff

pp

ff

ff

ff

ff

ff

ff

ff

ff

ff

ff

8

2ed.

24

Band. I *mp*

Band. II *mp*

Tpl.

Guit. *f*

Vln. I *mp* Unis.

Vln. II *mp* Unis.

Vla. *f*

Vc. *mf*

Cb. *f*

Pno. *f*
8va
(Red.) *

29

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

f

mp < f *mp < f*

mp *f* *mp* *f*

f > mp *f > mp*

35

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

mp < f *mp < f* *mp < f* *mp < f* *mp < f* *mp < f* *mp < f*

f

f > mp *f > mp* *f > mp* *f > mp* *f > mp* *f > mp* *f*

8

42

Band I

Band II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

8

47

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

pizz. arco pizz. arco pizz.

8

60

Band I *mp*

Band II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II *mp*

Vla.

Vc.

Cb.

Pno. *mf*

(Ped.)

* *v*

67

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

Detailed description: This page of a musical score covers measures 67 through 70. The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The score is arranged in a system with ten staves. Band I (top staff) has a melodic line starting with a quarter note G4, followed by a quarter note A4, a quarter note B4 with an accent (>), and a quarter note C5. Band II, Tpl., and Vln. I are silent. Guit. plays a rhythmic pattern of quarter notes: G2, A2, B2, C3, D3, E3, F3, G3. Vln. II plays a melodic line with eighth notes: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4, B3, A3, G3, F3, E3, D3, C3, B2, A2, G2. Vla. has a melodic line starting with a quarter note G3, followed by a quarter note A3, a quarter note B3 with an accent (>), and a quarter note C4. Vc. and Cb. play a rhythmic pattern of quarter notes: G2, A2, B2, C3, D3, E3, F3, G3. Pno. has a bass line with eighth notes: G2, A2, B2, C3, D3, E3, F3, G3, and a right-hand part with chords: G2-A2-B2, G2-A2-B2, G2-A2-B2, G2-A2-B2.

71

Band. I *mf*

Band. II *mp*

Tpl. *mp*

Guit.

Vln. I *mp* *mf*

Vln. II

Vla. *mf*

Vc.

Cb.

Pno.

75

Band. I *f*

Band. II *mf*

Tpl. *mf*

Guit. *mf*

Vln. I *f*

Vln. II *mf*

Vla. *f*

Vc. *mf*

Cb. *mf*

Pno. *f*

Detailed description: This page of a musical score, numbered 13, contains measures 75 through 79. The score is arranged in a standard orchestral format with multiple staves. The instruments and their parts are: Band I (trumpets), Band II (trumpets), Tpl. (trombones), Guit. (guitar), Vln. I (violin), Vln. II (violin), Vla. (viola), Vc. (violin), Cb. (cello), and Pno. (piano). The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The music features a variety of dynamics, including *f* (forte) and *mf* (mezzo-forte). The piano part has a consistent rhythmic pattern of eighth notes with accents. The strings and woodwinds have more complex melodic and harmonic lines. The score is written in a clear, professional notation style.

80

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

85

Band I

Band II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

ff

f

ff

88

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

89

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

Detailed description: This page of a musical score covers measures 89 to 92. The score is written for a large ensemble. Band I (Horn I) has a few notes in measures 89 and 90. Band II (Horn II) plays a rhythmic eighth-note pattern throughout. The Trumpet (Tpl.) part has a sustained chord in measure 89. The Guitar (Guit.) part has a few notes in measures 89 and 90. Violin I (Vln. I) plays a melodic line with slurs. Violin II (Vln. II) plays a rhythmic eighth-note pattern. Viola (Vla.) has a few notes in measures 89 and 90. Violoncello (Vc.) has a few notes in measures 89 and 90. Contrabass (Cb.) has a few notes in measures 89 and 90. Piano (Pno.) has a sustained chord in measure 89 and a rhythmic eighth-note pattern in measures 90 and 91. The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4.

90

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

91

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

Detailed description of the musical score: The score is for measures 91-94. It features ten staves. Band I (trumpets) has a melodic line with a dynamic marking 'v' at measure 93. Band II (trumpets) plays a rhythmic pattern of eighth notes. Tpl. (trombones) has a chordal accompaniment. Guit. (guitar) has a sparse accompaniment with notes and rests. Vln. I (violins) has a melodic line with slurs. Vln. II (violins) plays a rhythmic pattern of eighth notes. Vla. (viola) has a melodic line with a dynamic marking 'v' at measure 93. Vc. (violin) has a sparse accompaniment with notes and rests. Cb. (cello) has a sparse accompaniment with notes and rests. Pno. (piano) has a bass line with notes and rests, and a chordal accompaniment in the right hand.

92

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

93

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

96

Band. I *mf*

Band. II *mp* *pp*

Tpl. *mp* *p* *pp*

Guit. *mp*

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

102 *rall.*-----

Band. I

Band. II

Tpl.

Guit.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

mp
8

8
red.