

**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE MÚSICA**

**TEMA:**

**Creación de una composición para la escena tráiler “Toma de la Bastilla” del videojuego “Assassin’s Creed Unity” en base al análisis de recursos melódicos y técnicas orquestales usados en el tema “The Night King” del compositor Ramin Djawadi.**

**AUTOR:**

**Zambrano Santos, Victor Hugo**

**Componente práctico del examen complejo previo a la obtención del título  
de LICENCIADO EN MÚSICA**

**TUTOR:**

**Bravo Ollague, Carlos Iván Mgs.**

**Guayaquil, Ecuador**

**19 de septiembre de 2022**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE MÚSICA**

**CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente **componente práctico del examen complejo**, fue realizado en su totalidad por **Zambrano Santos Victor Hugo**, como requerimiento para la obtención del título de **LICENCIADO EN MÚSICA**.

**TUTOR:**

f. \_\_\_\_\_

**Bravo Ollague, Carlos Iván Mgs.**

**DIRECTOR DE LA CARRERA:**

f. \_\_\_\_\_

**Vargas Prias, Gustavo Daniel PhD.**

**Guayaquil, a los 19 del mes de septiembre del año 2022**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

**CARRERA DE MÚSICA**

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **Zambrano Santos, Victor Hugo**

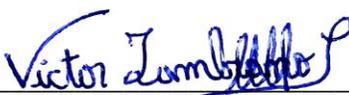
**DECLARO QUE:**

El componente práctico del examen complejo, **Creación de una composición para la escena tráiler “Toma de la Bastilla” del videojuego “Assassin’s Creed Unity” en base al análisis de recursos melódicos y técnicas orquestales usados en el tema “The Night King” del compositor Ramin Djawadi**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Música**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 19 del mes de septiembre del año 2022**

**EL AUTOR:**

f. 

**Zambrano Santos, Victor Hugo**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE MÚSICA**

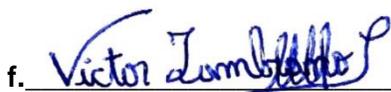
**AUTORIZACIÓN**

**Yo, Zambrano Santos, Victor Hugo**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución el **componente práctico del examen complejo, Creación de una composición para la escena tráiler “Toma de la Bastilla” del videojuego “Assassin’s Creed Unity” en base al análisis de recursos melódicos y técnicas orquestales usados en el tema “The Night King” del compositor Ramin Djawadi**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 19 del mes de septiembre del año 2022**

**EL AUTOR:**

f. 

**Zambrano Santos, Victor Hugo**

## REPORTE DE URKUND

Guayaquil, 05 de septiembre del 2022

Lcdo.

**Gustavo Daniel Vargas Prías, Mgs.**

**Director de la carrera de Música**

**Presente**

Estimado Licenciado:

Sírvase encontrar a continuación el presente Print correspondiente al informe del software anti-plagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante **Victor Hugo Zambrano Santos** a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación del mencionado estudiante.



### Document Information

---

<b>Analyzed document</b>	TESIS FINAL VICTOR ZAMBRANO.docx (D143544380)
<b>Submitted</b>	9/2/2022 10:22:00 PM
<b>Submitted by</b>	
<b>Submitter email</b>	carlos.bravo02@cu.ucsg.edu.ec
<b>Similarity</b>	0%
<b>Analysis address</b>	carlos.bravo02.ucsg@analysis.urkund.com

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Carlos Bravo Ollague".

Lic. Carlos Bravo Ollague Mgs.

Revisor

## **AGRADECIMIENTOS**

En primera instancia a Dios, por darme la salud, fuerza, el don de la voluntad y disciplina para poder seguir adelante a pesar de los obstáculos y adversidades que se presentaron en mi vida. A mi madre que con todo su apoyo y esfuerzo se convirtió en el pilar fundamental para poder terminar la carrera y convertirme en profesional. A mi tío Ramiro Santos también por su apoyo incondicional.

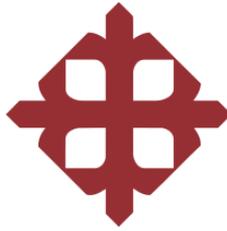
Agradezco también a todos mis docentes por sus enseñanzas, y exigencias. A mi tutor Carlos Bravo por su paciencia, dedicación y guía en este trabajo de titulación.

A mis compañeros y amigos que me dio esta maravillosa carrera, por todos los buenos momentos personales y musicales que hemos compartido, por su paciencia y amistad.

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo está dedicado a Dios, a mi madre y a la memoria de mi padre (†), quienes han hecho de mi la persona que soy ahora, por toda su influencia en conocimientos y valores.

A todas personas que han aportado en mi crecimiento personal y profesional.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE MÚSICA**

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

f. \_\_\_\_\_

**Lcda. ALEMANIA EMPERATRÍZ GONZÁLEZ PEÑAFIEL, Mgs.**

DECANA DE LA FACULTAD

f. \_\_\_\_\_

**Lcdo. GUSTAVO DANIEL VARGAS PRIAS, PhD.**

DIRECTOR DE CARRERA

f. \_\_\_\_\_

**Lcdo. JOSÉ ANTONIO OLVERA BERNABÉ, Mgs.**

OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA MUSICA  
PERIODO A-2022 UTE

### ACTA DE EXAMEN COMPLEXIVO

ESTUDIANTE: ZAMBRANO SANTOS , VICTOR HUGO

COMPONENTE TEORICO 40%	
PRIMER INTENTO	SEGUNDO INTENTO
NOTA SOBRE 10: 8.17	NOTA SOBRE 10: 0.00
NOTA COMPONENTE TEORICO 8.17	

COMPONENTE PRACTICO 60%			
CARLOS IVAN BRAVO OLLAGUE	ALEMANIA EMPERATRIZ GONZALEZ PEÑAFIEL	GUSTAVO DANIEL VARGAS PRIAS	JOSE ANTONIO OLVERA BERNABE
NOTA SOBRE 10: 10.00 TOTAL: 40%	NOTA SOBRE 10: 10.00 TOTAL: 20%	NOTA SOBRE 10: 10.00 TOTAL: 20%	NOTA SOBRE 10: 10.00 TOTAL: 20%
NOTA COMPONENTE PRACTIC 10.00			

NOTA FINAL: 9.27

Para constancia de lo actuado, el (la) Coordinador(a) de Titulación lo certifica.



Firmado digitalmente por:  
YASMINE  
GENOVEVA  
YASELGA ROJAS

Coordinador(a) de Titulación.

# ÍNDICE

RESUMEN.....	XV
ABSTRACT .....	XVI
INTRODUCCIÓN.....	2
<b>CAPÍTULO 1 – DESCRIPCIÓN DEL COMPONENTE PRÁCTICO .....</b>	<b>3</b>
1.1    Justificación.....	3
1.2    Objetivos .....	4
1.2.1    Objetivo General.....	4
1.2.2    Objetivos Específicos .....	4
<b>CAPÍTULO 2 – FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....</b>	<b>5</b>
2.1    Composición Musical.....	5
2.1.1    Musicalización .....	5
2.2    Música para Videojuegos.....	5
2.2.1    Escena o Cinemática.....	6
2.2.2    Música Incidenta l o Extradiegética.....	6
2.3    Teoría del Brillo de las Escalas.....	7
2.4    Ramin Djawadi .....	8
2.4.1    Tema “The Night King” .....	9
2.4.2    Recursos Melódicos usados por Ramin Djawadi .....	10
2.4.3    Técnicas Orquestales usados por Ramin Djawadi.....	13
2.5    Concepto Narrativo.....	15
2.6    Videojuego “Assassin’s Creed Unity” .....	15
2.6.1    Escena “Toma de la Bastilla” .....	16
<b>CAPÍTULO 3 – DESCRIPCIÓN METODOLÓGICA .....</b>	<b>17</b>

3.1	Enfoque .....	17
3.2	Alcance.....	17
3.3	Instrumentos de Investigación .....	17
3.3.1	Análisis de Documentos .....	17
3.3.2	Análisis de Audio y Vídeo .....	18
3.3.3	Análisis Argumental y Narrativo.....	18
3.3.4	Análisis de Transcripción .....	18
3.4	Resultados de Análisis .....	19
3.4.1	Análisis de Documentos .....	19
3.4.2	Análisis de Audio y Vídeo .....	20
3.4.3	Análisis de Transcripción .....	26
<b>CAPÍTULO 4 – DESARROLLO DEL COMPONENTE PRÁCTICO .....</b>		<b>28</b>
4.1	Título de la Propuesta.....	28
4.2	Objetivo .....	28
4.3	Descripción.....	28
4.3.1	Guion Musical.....	29
4.3.2	Instrumentación .....	29
4.4	Análisis de la Composición .....	30
4.4.1	Leitmotivs .....	30
4.4.2	Análisis por Fragmentos .....	31
CONCLUSIONES.....		38
RECOMENDACIONES.....		39
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....		40
ANEXOS.....		43

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Resultados de Análisis. Información obtenida de Documentos. Fuente: Elaboración propia .....	19
<b>Tabla 2</b> Análisis de la escena “Toma de la Bastilla”. Fuente: Elaboración propia .....	20
<b>Tabla 3</b> Análisis del fragmento 1 de la escena “La Batalla por Winterfell”. Fuente: Elaboración propia.....	21
<b>Tabla 4</b> Análisis del fragmento 2 de la escena “La Batalla por Winterfell”. Fuente: Elaboración propia.....	22
<b>Tabla 5</b> Análisis del fragmento 3 de la escena “La Batalla por Winterfell”. Fuente: Elaboración propia.....	23
<b>Tabla 6</b> Análisis del fragmento 4 de la escena “La Batalla por Winterfell”. Fuente: Elaboración propia.....	24
<b>Tabla 7</b> Análisis del fragmento 5 de la escena “La Batalla por Winterfell”. Fuente: Elaboración propia.....	25
<b>Tabla 8</b> Análisis resumen de la transcripción “The Night King”. Fuente: Elaboración propia .....	26
<b>Tabla 9</b> Guion musical para escena “Toma de la Bastilla”. Fuente: Elaboración propia...	29
<b>Tabla 10</b> Instrumentación usada para la composición. Fuente: Elaboración propia.....	30
<b>Tabla 11</b> Análisis de la composición. Fragmento 1. Fuente: Elaboración propia.....	31
<b>Tabla 12</b> Análisis de la composición. Fragmento 2. Fuente: Elaboración propia.....	32
<b>Tabla 13</b> Análisis de la composición. Fragmento 3. Fuente: Elaboración propia.....	33
<b>Tabla 14</b> Análisis de la composición. Fragmento 4. Fuente: Elaboración propia.....	34
<b>Tabla 15</b> Análisis de la composición. Fragmento 5. Fuente: Elaboración propia.....	35
<b>Tabla 16</b> Análisis de la composición. Fragmento 6. Fuente: Elaboración propia.....	36
<b>Tabla 17</b> Análisis de la composición. Fragmento 7. Fuente: Elaboración propia.....	37

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Organización de los modos por su brillo. Fuente: Jazzology (2005).....	8
Figura 2: Leitmotiv principal del tema “The Night King”. Fuente: Elaboración propia.....	10
Figura 3: Transformación Temática del motivo. Fuente: Elaboración propia .....	11
Figura 4: Ostinato Melódico en el tema “The Night King”. Fuente: Elaboración propia.....	11
Figura 5: Arpeggios en el tema “The Night King”. Fuente: Elaboración propia .....	12
Figura 6: Melodía doblando en octavas. Fuente: Elaboración propia .....	12
Figura 7: Orquestación en octavas con notas largas. Fuente: Elaboración propia .....	13
Figura 8: Melodía orquestada en octavas. Fuente: Elaboración propia .....	13
Figura 9: Orquestación utilizando clústers. Fuente: Elaboración propia .....	14
Figura 10: Soporte Armónico para enfatizar la armonía. Fuente: Elaboración propia.....	14
Figura 11: Fragmento 1 “The Night King”. Fuente: Elaboración propia .....	21
Figura 12: Fragmento 2 Transformación temática “The Night King”. Fuente: Elaboración propia .....	22
Figura 13: Fragmento 2 Ostinato, unísonos y octavas “The Night King”. Fuente: Elaboración propia .....	23
Figura 14: Fragmento 4 Doubled Lead y Arpeggios en “The Night King”. Fuente: Elaboración propia .....	24
Figura 15: Fragmento 5 Backgrounds y tutti “The Night King”. Fuente: Elaboración propia .....	25
Figura 16: Leitmotiv del acontecimiento. Fuente: Elaboración propia.....	30
Figura 17: Leitmotiv de los Asesinos. Fuente: Elaboración propia .....	30
Figura 18: Análisis de la composición. Fragmento 1. Fuente: Elaboración propia.....	31
Figura 19: Análisis de la composición. Fragmento 2. Fuente: Elaboración propia.....	32
Figura 20: Análisis de composición. Fragmento 3. Fuente: Elaboración propia.....	33

Figura 21: Análisis de la composición. Fragmento 4. Fuente: Elaboración propia.....	34
Figura 22: Análisis de composición. Fragmento 5. Fuente: Elaboración propia.....	35
Figura 23: Análisis de composición. Fragmento 6. Fuente: Elaboración propia.....	36
Figura 24: Análisis de composición. Fragmento 7. Fuente: Elaboración propia.....	37

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como propósito crear una composición de música incidental para la escena “Toma de la Bastilla” del videojuego “Assassin’s Creed Unity”. Para la creación del tema se aplicaron recursos melódicos y técnicas orquestales de Ramin Djawadi, utilizados en su obra “The Night King” creado para la temporada 8 - capítulo 3 “La Larga Noche” de la serie “Game of Thrones”. Se empleó una metodología con enfoque cualitativo, y alcance descriptivo. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron principalmente: análisis documental y análisis de audio y video. Incluido en los instrumentos de recolección de datos también se encuentra el análisis de transcripción y el análisis narrativo.

Como resultado de este proceso de investigación – creación, se logró de manera exitosa crear la composición para la escena tráiler “Toma de la Bastilla” con un formato de mediana orquesta implementando los recursos antes mencionados; con el fin de que sirva de guía para futuros proyectos musicales en videojuegos que aporten al desarrollo de la industria de nuestro país.

**Palabras Clave:** Composición, Assassin’s Creed Unity, Música para Videojuegos, Ramin Djawadi, Análisis, Técnicas de Orquestación, Recursos Melódicos.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research work is to create a composition of incidental music for the scene " Storming of the Bastille" from the video game "Assassin's Creed Unity". For the creation of the theme were applied melodic resources and orchestral techniques of Ramin Djawadi, used in his theme "The Night King" created for season 8 - chapter 3 "The Long Night" of the series "Game of Thrones". A methodology with a qualitative approach and descriptive scope was used. The instruments used for data collection were mainly: documentary analysis and audio and video analysis. Included in the data collection instruments are also transcription analysis and narrative analysis.

As a result of this research-creation process, it was successfully possible to create the composition for the trailer scene "Storming of the Bastille" with a medium-orchestra format, implementing the aforementioned resources; in order to serve as a guide for future musical projects in video games that contribute to the development of the industry in our country.

**Keywords:** Composition, Assassin's Creed Unity, Music for Video Games, Ramin Djawadi, Analysis, Orchestration Techniques, Melodic Resources.

## INTRODUCCIÓN

La industria y la música para videojuegos se ha ido transformando a lo largo de su historia, pasando por los juegos de 8 bits, con un tipo de música llamado chiptunes, hasta la actualidad con juegos de 64 y 128 bits, creando grandes bandas sonoras con diversos formatos de instrumentación, ya que a través de la música los jugadores pueden experimentar nuevas emociones y realidades dependiendo del género, las diversas funciones en la ambientación y narrativa del videojuego.

En los últimos años, la industria de los videojuegos a nivel mundial ha generado mayor interés y ganancias que otras industrias, debido al desarrollo tecnológico de hardware y software. Por esa razón, muchos músicos y diseñadores de audio se han interesado en esta área de entretenimiento; y así sacar adelante sus carreras. “Las cifras sobre la producción de los videojuegos hablan por sí solos. Ha evolucionado económica, social y culturalmente, llegando una producción de un videojuego a tener el mismo presupuesto que el de una superproducción de Hollywood” (Milán, 2017, pág. 4).

El objetivo de este trabajo es la composición de un tema musical para una escena del videojuego Assassin’s Creed Unity que se creará a partir de la transcripción y análisis de los recursos melódicos y técnicas orquestales de una obra creada por el compositor Ramin Djawadi para la serie Game of Thrones. A pesar que el análisis de la obra “The Night King” es la parte fundamental de este trabajo, también se analizará auditivamente otras obras musicales referentes para obtener ideas que aporten a la composición que se plantea en este trabajo de investigación, asimismo; con el análisis de varios documentos que respalden la información brindada.

## **CAPÍTULO 1 – DESCRIPCIÓN DEL COMPONENTE PRÁCTICO**

### **1.1 Justificación**

La importancia de este trabajo de investigación está en la propuesta de la composición musical incidental para la escena de un videojuego del género acción-aventura de ficción histórica, la cual mediante el uso de recursos melódicos y técnicas orquestales de Ramin Djawadi se dará lugar a crear una composición con relación al concepto y circunstancias de la escena del videojuego, y cuya sonoridad incluya elementos característicos a la de este compositor. Con esto se pretende despertar un mayor interés en crear e investigar un área de la música que se relaciona con los videojuegos, ofreciendo a estudiantes y músicos profesionales una herramienta útil para el desarrollo de nuevas propuestas enfocadas a la composición para videojuegos, procurando así aumentar las oportunidades para futuros compositores del país, ya que esta industria se encuentra en su punto alto del auge y existe la oportunidad de participar en proyectos a nivel nacional e internacional.

Por otro lado, también recae la importancia de estudiar al compositor Ramin Djawadi ya que su visión y concepto en la composición de música incidental se caracteriza por informar, narrar y anticipar sucesos en escenas de poco diálogo o carentes de ello, asimismo; el uso de la instrumentación para representar lugares, personajes, sucesos o emociones.

Sumado a esto, en Ecuador existen registros de trabajos de titulación sobre la música en los videojuegos, como el trabajo de Pablo Sosa (Sosa, 2018), Universidad de las Américas (UDLA), con el título “De la Partitura al Videojuego: Composición musical del tema principal y versiones del videojuego Alone, basado en el análisis de los recursos compositivos utilizados por John Williams en las obras Due of the Fates, Yoda's Theme y Finale and the Throne Room”. En este trabajo, Sosa analiza los métodos compositivos y

recursos armónicos utilizados por John Williams en sus obras compuestas para la saga Star Wars, para luego crear su composición inédita del tema principal y variaciones para el videojuego “Alone” en base a los recursos analizados.

En Guayaquil, encontramos el trabajo de titulación hecho por Badaraco y Rubio (Badaraco & Rubio, 2019), con el título “Composiciones musicales para videojuegos de acción-aventura del género fantasía utilizando recursos armónicos y melódicos de los modos griegos”, el cuál ellos determinan las necesidades musicales de la composición para videojuegos tipo acción-aventura de género fantasía a través del análisis musical de varios temas de las cuales extraen recursos modales y estructurales.

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 Objetivo General**

Crear una composición para la escena tráiler “Toma de la Bastilla” del videojuego “Assassin’s Creed Unity” en base al análisis de recursos melódicos y técnicas orquestales usados en el tema “The Night King” del compositor Ramin Djawadi.

### **1.2.2 Objetivos Específicos**

- Analizar los recursos melódicos y técnicas orquestales de Ramin Djawadi en su obra “The Night King”.
- Identificar el concepto narrativo que corresponda a la época y trama de la escena “Toma de la Bastilla” del videojuego “Assassin’s Creed Unity”.
- Aplicar los recursos melódicos y técnicas orquestales analizados para la composición musical de la escena tráiler “Toma de la Bastilla” del videojuego “Assassin’s Creed Unity”.

## **CAPÍTULO 2 – FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.1 Composición Musical**

En el *Diccionario enciclopédico de la música*, se señala que la composición musical “es un proceso de construcción, conjunción creativa, desarrollo y terminación de una concepción o inspiración inicial de una pieza musical” (Latham, 2009, pág. 341). En este proceso se combina elementos musicales tales como melodía, armonía, ritmo, textura, timbre, entre otros; creando una obra con sentido musical, coherencia y fluidez.

#### **2.1.1 Musicalización**

Según Dávila (2020), menciona que “la musicalización tiene la finalidad de suplementar a los demás elementos sonoros y visuales de una obra a través de piezas musicales acordes a las emociones y situaciones desarrolladas en el argumento”. Bajo este concepto el término musicalización se lo puede definir como un proceso compositivo musical para un argumento narrativo visual o audiovisual, sea este una serie de televisión, película, videojuego, u obra de teatro.

Como dato extra cabe mencionar que, la música para un argumento narrativo tiene sus orígenes desde la ópera en el Barroco, y su desarrollo con el drama musical de Richard Wagner en el Romanticismo Tardío.

### **2.2 Música para Videojuegos**

La música para videojuegos está compuesta con base de varias técnicas que se obtienen del film scoring. Actualmente gracias al avance tecnológico, los videojuegos poseen muchas escenas cinematográficas que aportan una mejora audiovisual y mayor desarrollo a la historia del videojuego. Estas escenas no pueden ser jugadas, solamente espectadas y mayormente acompañadas con música incidental o también llamada extradiegética. La música en los videojuegos debe de mantener un ambiente adecuado y

un equilibrio entre la razón, la narrativa y el énfasis de las emociones expresadas en la escena (Scartaccini, 2018).

La música hace que el jugador se inmersa en el videojuego para que la experiencia sea más enriquecedora. “A través del sonido y la música, un videojuego puede sumergir por completo a un jugador en otro universo o realidad” (Marks, 2017).

### **2.2.1 Escena o Cinemática**

Las escenas o cinemáticas son cortometrajes de animación que proporcionan información sobre el juego, avance en la trama, presentación personajes, sucesos o presentación de los diferentes niveles (Román, 2022).

### **2.2.2 Música Incidental o Extradiegética**

Sosa (2018), menciona que “la música incidental o extradiegética es usada para aumentar las emociones que el jugador está experimentando en el momento, aumentando así las reacciones y recalando cada situación con la música”. Este tipo de música sonará en el momento y solo el jugador podrá escucharlo, es decir; no proviene de una fuente sonora comprobable dentro del juego.

“El ensamble u orquesta que reproduce esta música no se establece para el personaje en el juego. Su existencia ni siquiera se infiere en el mundo del videojuego, (...). También puede informar al jugador o espectador de algo que podría ocurrir fuera de la escena” (Sweet, 2015).

#### **2.2.2.1 Sincronización**

##### **Concepto**

La sincronización consiste en hacer coincidir de manera exacta un evento sonoro o musical con un fotograma concreto en la imagen, es por eso que el proceso de composición suele ir profundamente ligada a la sincronización (Román, 2022).

La sincronización de la música con la imagen se logra a través del código SMPTE el cual permite la coordinación perfecta de la música con el contexto emocional de la escena.

#### **2.2.2.2 Tempo Track o Click Track**

Lara (2017) menciona que: “el *click track* proporciona el tempo que el director y los músicos escuchan durante la sesión de grabación. Normalmente las marcas del metrónomo son medidas en BPM, pero para facilitar la sincronía con la imagen es recomendable establecer el click en FPM” (pág. 18).

#### **2.2.2.3 Código de Tiempo SMPTE**

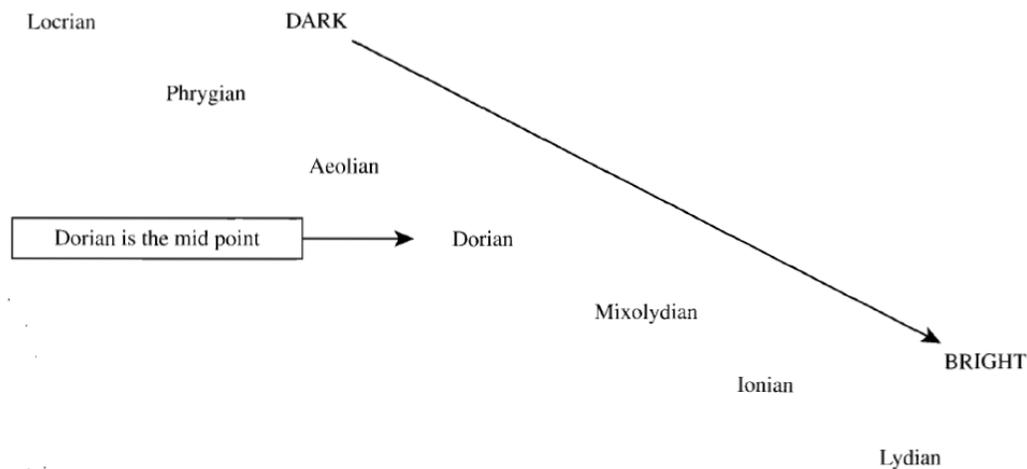
El código de tiempo es una serie de cifras que miden el lapso transcurrido dentro de un programa de edición audiovisual. El más conocido por su extensión es el denominado código SMPTE (*Society of Motion Picture and Television Engineers*), ya que sus cifras indican: HH: MM: SS: FF (horas, minutos, segundos y fotogramas) (Román, 2022).

### **2.3 Teoría del Brillo de las Escalas**

El brillo puede ser tratado desde el punto de vista psicoacústico, el cual sugiere una exploración del espectro sonoro y, por ende, el timbre, o desde el punto de vista interválico y, por ende, la armonía (Reyes, 2021, pág. 6).

Desde el punto de vista de la armonía contemporánea, Adam Neely (2016), en su video *Why is major "happy?"*, menciona que “los acordes mayores por su sonoridad denotan brillantez y los acordes menores denotan oscuridad, ya que la extensión del intervalo es el que establece como brillante u oscuro un acorde o modo en específico”. Los intervalos con una distancia larga son percibidos como más brillantes que los intervalos de distancias cortas.

Los modos de la escala mayor pueden clasificarse en un orden del más brillante al más oscuro, teniendo al modo dórico como centro, al modo lidio como el más brillante, (por su intervalo #4) y al modo locrio como el más oscuro, (por tener mayor cantidad de intervalos menores) tal como se puede observar en la *figura 1*.



*Figura 1:* Organización de los modos por su brillo. Fuente: Jazzology (2005).

## 2.4 Ramin Djawadi

Ramin Djawadi nace un 19 de julio de 1974 en Duisburgo – Alemania. Es un pianista, guitarrista, compositor y productor de música orquestal para cine y televisión. Tras obtener una calificación de *summa cum laude* en el Berklee College of Music en 1998, y graduarse con un título en film scoring and guitar performance, llamó la atención de Hans Zimmer, quien le contrató para trabajar en Remote Control Productions. Al mudarse a Los Ángeles, Djawadi fue ayudante de Klaus Badelt y compuso música para La máquina del tiempo, Basic, y el éxito taquillero; Piratas del Caribe: la Maldición de la Perla Negra.

Djawadi es conocido por su excelente trabajo compositivo que lo llevó a estar nominado a los Grammy por la banda sonora de “Iron Man” en el año 2008. También es conocido por componer la música en la serie de HBO, Game of Thrones, serie basada en los libros de George R.R. Martin.

Su trabajo en la serie lo ha llevado a ganar varios premios y reconocimientos de la industria. “Djawadi ganó premios Emmy consecutivos en 2018 y 2019 por sus puntajes para episodios individuales de Game of Thrones. También en 2019, obtuvo otra nominación al Grammy por su trabajo en la última temporada de Game of Thrones” (Monger, s.f.).

Ramin Djawadi también ha compuesto música para videojuegos como: Medal Of Honor, Shift 2, Gears of War 4, y Gears 5 (Djawadi, Filmography, s.f.).

#### **2.4.1 Tema “The Night King”**

The Night King es una obra musical instrumental del compositor Ramin Djawadi creada para la serie de televisión, Game of Thrones, específicamente para el capítulo 3 de la octava temporada. El tema se encuentra en tonalidad menor, con un leitmotiv de 2 notas a distancia de 3ra menor (A – C), que poco a poco se va desarrollando hasta al alcanzar el clímax.

El tema aparece en los últimos minutos de la escena “La batalla por Winterfell”, para acoplarse y transmitir emociones de una lucha que parecía estar perdida, teniendo al piano como protagonista representando el acontecimiento y al antagonista principal, el rey de la noche, y una pequeña orquesta de cuerdas frotadas representando a los vivos; protagonistas que luchan por vencerlo a él y a su ejército de muertos.

Djawadi, en una entrevista para TheWrap, mencionó: “Este capítulo fue el más difícil de escribir hasta la fecha debido a la gran cantidad de música y secuencias de batalla”, dijo. “Realmente fue un desafío componer porque, al igual que en Light of the Seven, hay muy poco diálogo en la escena. La diferencia aquí es que es el final de este gran capítulo y es solo que el plan de batalla ha terminado. Como cuando suena el piano, ya no hay nada que desentrañar excepto que esto es todo, se acabó. Esta batalla no se puede ganar. Y es solo una tristeza inquietante cuando el Rey de la Noche se acerca a Bran” (Djawadi, 2019)

## 2.4.2 Recursos Melódicos usados por Ramin Djawadi

### 2.4.2.1 Leitmotiv

El leitmotiv es recurso melódico y compositivo que consiste en la creación de un determinado motivo o idea musical que se asocia a una imagen, personaje, lugar, sentimiento, etc. Para un argumento narrativo.

Real Bes, Sanchis y De Zulueta (2019) señalan:

El empleo del leitmotiv en los medios audiovisuales es una práctica aceptada y empleada en la mayoría de los casos como recurso y técnica a emplear, y que resulta extremadamente útil a la hora de aportar información al espectador sobre los acontecimientos que van a ocurrir, esta práctica encaja de forma muy adecuada con el apartado que envuelve el desarrollo de personajes.

El leitmotiv tiene su origen en el prerromanticismo, siendo usado por Carl Maria Von Weber en su obra más destacada “El cazador furtivo”, luego en el romanticismo tardío fue desarrollado por Richard Wagner en sus dramas musicales.

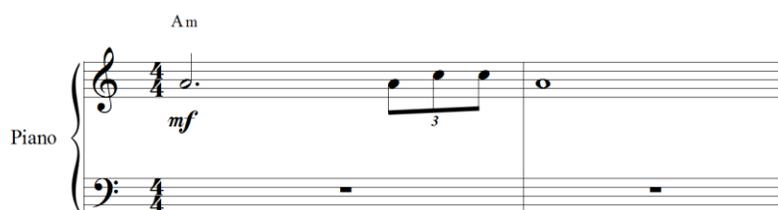


Figura 2: Leitmotiv principal del tema “The Night King”. Fuente: Elaboración propia

### 2.4.2.2 Transformación Temática

(Bannet, 2003, como se citó en Manzo, 2019), la transformación temática, también conocida como metamorfosis temática o desarrollo temático, es un recurso o técnica musical en el que, un tema se expone en varias ocasiones, pero con modificaciones de tempo, ritmo, armonía, melodía, timbre, registro o métrica.

Figura 3: Transformación Temática del motivo. Fuente: Elaboración propia

### 2.4.2.3 Ostinato

“Un ostinato es un patrón melódico o rítmico claramente definido que se repite persistentemente. Los patrones de ostinato pueden tener varias longitudes y generalmente se encuentran en la línea de bajo” (Rawlins & Bahha, 2005, pág. 132). Este recurso se lo aplica de manera prudente, ya que su uso excesivo puede conducir rápidamente a la monotonía.

#### Ostinato Melódico

En este tipo de ostinato una frase o figura melódica se repite varias veces funcionando sobre cualquier plano armónico siempre y cuando exista una relación entre la escala y las notas de los acordes (Martinez, 2021).

En el tema “The Night King”, este ostinato lo lleva el violoncello apoyado por el piano en un registro grave. Luego este mismo ostinato, en el piano pasa a registro agudo creándose una orquestación en unísonos y octavas, como se aprecia en la *figura 4*.

Figura 4: Ostinato Melódico en el tema “The Night King”. Fuente: Elaboración propia

#### 2.4.2.4 Arpeggios

Los arpeggios son notas de un acorde que suenan de manera individual. (Olvera, 2016, como se citó en Dávila, 2020) explica que cualquier despliegue sucesivo de las notas reales de un acorde, en cualquiera de sus formulaciones posibles, es considerado un arpeggio.

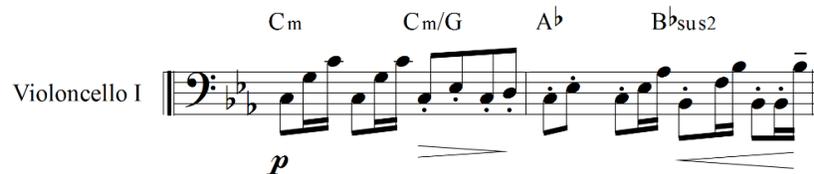


Figura 5: Arpeggios en el tema “The Night King”. Fuente: Elaboración propia

#### 2.4.2.5 Double Lead

Manzo (2019), afirma que “el doble lead consiste en la duplicación de una melodía en un intervalo de 8va descendente”. Este recurso es muy usado para realzar, proyectar y dar mayor énfasis a la línea melódica de una sección. Se puede combinar diversos timbres instrumentales para enriquecer la textura orquestal.

A lo largo del tema “The Night King”, este recurso es frecuentemente utilizado para enfatizar las frases melódicas de acuerdo al desarrollo de la escena.



Figura 6: Melodía doblando en octavas. Fuente: Elaboración propia

## 2.4.3 Técnicas Orquestales usados por Ramin Djawadi

### 2.4.3.1 Unísonos

El unísono es una técnica de orquestación que consiste en orquestar a la misma altura dos o más voces, añadiendo un efecto de peso a la línea melódica. “El efecto de esta línea melódica dependerá de cómo se combinen los instrumentos según familia y timbre. Cada combinación crea un efecto único” (Lowell & Pullig, 2003, pág. 34)

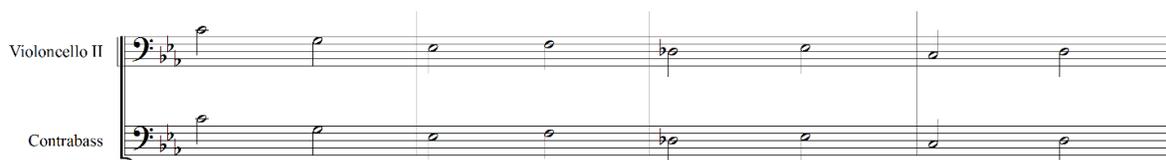


Figura 7: Orquestación en octavas con notas largas. Fuente: Elaboración propia

### 2.4.3.2 Octavas

“Es una técnica que consiste en la orquestación a dos voces por intervalos de octavas ascendentes o descendentes” (Manzo, 2019). Esta técnica ayuda a proyectar y dar más claridad a una línea melódica.

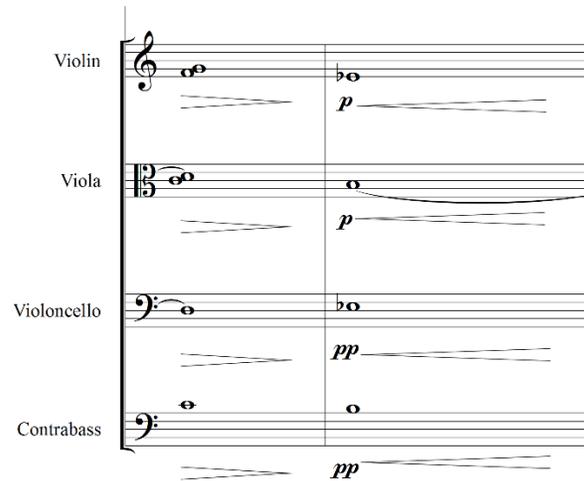
Al igual que los unísonos, el efecto de proyección dependerá de cómo se combine los timbres.



Figura 8: Melodía orquestada en octavas. Fuente: Elaboración propia

### 2.4.3.3 Clústers

Los Clústers consisten en la distribución de voces con una distancia interválica comúnmente por 2das. Esta distribución de voces crea sonoridades muy densas, que si son correctamente aplicadas pueden conseguir un contraste muy efectivo (Herrera, 1998, pág. 219)



The image shows a musical score for four instruments: Violin, Viola, Violoncello, and Contrabass. Each instrument part consists of two staves. The Violin part is in treble clef, and the other three are in bass clef. The score is divided into two measures. In the first measure, each instrument has a single note. In the second measure, each instrument has a cluster of notes, indicated by a wedge-shaped symbol. The dynamics are marked as *p* for Violin and Viola, and *pp* for Violoncello and Contrabass.

Figura 9: Orquestación utilizando clústers. Fuente: Elaboración propia

### 2.4.3.4 Background/Soporte Armónico

El background es una técnica que tiene como objetivo llenar y acompañar una melodía. En ocasiones el background puede carecer de melodía y ser netamente armónico creando un efecto de fondo sonoro (Herrera, 1998, pág. 117).



The image shows a musical score for Violoncello II and Contrabass. Both parts are in bass clef. The Violoncello II part is marked *mf* and consists of a series of chords. The Contrabass part is also marked *mf* and consists of a series of notes. The score is divided into four measures.

Figura 10: Soporte Armónico para enfatizar la armonía. Fuente: Elaboración propia

Herrera (1998), menciona 3 características del background como soporte armónico:

Notas largas, notas guías, y movimiento por grado conjunto.

#### **2.4.3.5 Cambios de Timbre Orquestal**

(Belkin, 2001, como se citó en Lara, 2017) señala que los cambios de timbre deben ser lógicos en el contexto musical. El cambio de sonido crea una articulación formal, y debe manifestarse entre frases, secciones, etc. Dichos cambios ocurrirán en momentos musicalmente significativos como cambios de motivo, momentos de clímax y cadencias.

#### **2.4.3.6 Tutti**

El tutti es una técnica que consiste en un pasaje musical tocado por toda la orquesta a la vez. “Aunque la palabra significa “todos”, no quiere decir que se usa todos los instrumentos de la orquesta, sino que utilizando la mayoría de ellos ya se considera un Tutti” (Nughes, s.f.).

### **2.5 Concepto Narrativo**

El concepto narrativo se refiere a la propia historia narrada de una escena, una descripción de sus acontecimientos, acción, espacio, tiempo y personajes, que dan lugar a una cadena de relaciones causa-efecto (Román, 2022).

Por esta razón, para la composición musical es importante y necesario tener claridad sobre el desarrollo narrativo del videojuego y los elementos que lo conforman.

### **2.6 Videojuego “Assassin’s Creed Unity”**

#### **Sinopsis**

La trama da comienzo con los recuerdos de infancia del protagonista *Arno Victor Dorian*, que se encuentra en el palacio de Versalles donde su padre es asesinado por un templario extranjero. Arno es adoptado por *François De la Serre*, que es el Gran Maestro de la Orden de los Templarios en París. Al pasar los años la misma orden templaria asesina a traición a *François* (padre adoptivo de Arno) en donde Arno es acusado por el crimen y llevado a la prisión de la Bastilla.

1789: Los sucesos de la historia se centran en París – Francia en el amanecer de la Revolución Francesa. Las calles adoquinadas están cubiertas de sangre y la gente se alza y protesta contra una aristocracia opresiva. Pero la justicia revolucionaria implica pagar un precio muy alto. (Bowden, 2015, pág. 2).

Esto lleva a Arno a conocer a *Pierre Bellec* y a unirse a la Hermandad de los Asesinos de París para vengarse y exponer las intenciones de los templarios que están infiltrados detrás de la revolución, donde asciende poco a poco de rango hasta convertirse en Maestro Asesino, al igual que Altaïr Ibn-La'Ahad y Ezio Auditore, protagonistas de juegos anteriores.

### **2.6.1 Escena “Toma de la Bastilla”**

#### **Descripción**

La toma de la Bastilla fue un suceso que marcó la historia en la época de la revolución francesa. Sucedió el 14 de julio de 1789, donde el pueblo de París atacó la fortaleza de la Bastilla y la ocupó, esto como consecuencia de la hambruna y opresión que sufrían.

Galeano (2009), en su artículo *La violencia en la revolución francesa* menciona que:

Los hombres y mujeres de la capital francesa llevaron a cabo una serie de acciones con el objeto de obtener pólvora y fusiles, de las cuales la toma de La Bastilla fue la más espectacular y significativa. Su principal objetivo no era liberar a los siete presos que allí se encontraban, sino proveerse de artillería (pág.2).

En la escena tráiler del videojuego *Assassin's Creed Unity*, se recrea este evento histórico, pero con una añadidura de ficción donde participan 4 asesinos de la Hermandad de París; entre ellos Arno, para ayudar a los revolucionarios a entrar y hacerse con el poder de la fortaleza y todo su armamento.

## **CAPÍTULO 3 – DESCRIPCIÓN METODOLÓGICA**

### **3.1 Enfoque**

El presente trabajo de investigación - creación tiene un enfoque cualitativo, ya que se procederá al análisis y recolección de datos sin ningún tipo de medición numérica. El tema se centra en comprender, determinar y aplicar los recursos musicales para la composición. “Este enfoque nos permite explorar factores subjetivos como color, sonoridad, sentimientos, emociones y teniendo así un mejor control al analizar los resultados” (Manzo, 2019)

### **3.2 Alcance**

El alcance de este trabajo de investigación es de tipo descriptivo ya que facilita la observación, interpretación y aplicación de la información y recursos previamente analizados.

Hernández, Fernández, & Baptista (2016) mencionan que “los alcances o estudios descriptivos únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren” (pág. 92).

### **3.3 Instrumentos de Investigación**

Para la recaudación de información requerida para este trabajo de investigación, se utilizaron los siguientes instrumentos de investigación:

#### **3.3.1 Análisis de Documentos**

Con el fin de recolectar datos necesarios para la composición de la escena “Toma de la Bastilla”, se procedió a estudiar y analizar información presente en documentos digitales tales como: Libros de composición y orquestación, tesis de grado y pregrado, artículos científicos y sitios web.

### **3.3.2 Análisis de Audio y Video**

Se analizó la escena “Toma de la Bastilla” para la creación de un guion musical necesario para la composición. Asimismo, se procedió a analizar la escena “La Batalla por Winterfell” musicalizada por Ramina Djawadi, con el fin de identificar los recursos musicales en función a la parte visual, para luego aplicarlos en la composición de la escena “Toma de la Bastilla”.

### **3.3.3 Análisis Argumental y Narrativo**

(Cortés, 2008, como se citó en Sagñay, 2022) para realizar una buena composición hay que elaborar un previo estudio de la escena, se debe estudiar muy bien el argumento y realizar preguntas que puedan ayudar a tener una mejor comprensión de la historia.

1. ¿Dónde se realiza la escena?
2. ¿Cuándo toma lugar la escena?, momento histórico, si es de día o de noche
3. ¿Qué representa la escena?, descripción
4. ¿Quiénes participan? ¿Qué están sintiendo?
5. Hacer una lista de las emociones y características psicológicas
6. Describir el carácter dramático.

### **3.3.4 Análisis de Transcripción**

La transcripción musical es un proceso de discriminación auditiva el cual consiste en plasmar lo que se escucha en una obra musical, a un sistema de notación, principalmente la partitura, sea esta manuscrita o digital.

Para este trabajo de investigación se realizó el proceso de transcripción del tema “The Night King” del compositor Ramin Djawadi, para luego proceder con su respectivo análisis melódico y orquestal.

### 3.4 Resultados de Análisis

#### 3.4.1 Análisis de Documentos

Se seleccionaron cuatro documentos que han sido indispensables para este trabajo de investigación, y se elaboró una tabla en donde se detalla la información obtenida de cada uno.

**Tabla 1**

*Resultados de Análisis. Información obtenida de Documentos. Fuente: Elaboración propia*

<b>Documento</b>	<b>Información obtenida</b>
“Writing Interactive Music for Video Game” (Sweet, 2015).	Concepto, diferencias y proceso de la composición de música interactiva y música extradiegética en los videojuegos.
“Composición Musivisual: Guía para la creación de música audiovisual” (Román, 2022).	Sincronización de audio y vídeo. Conceptos básicos en la creación de música para videojuegos.
“Elaboración de un manual guía para composición de música incidental con un enfoque general en los procesos del Film scoring aplicados en la musicalización de dos cortometrajes nacionales” (Lara, 2017).	Consideraciones técnicas de la escritura y la orquestación para la composición. <ul style="list-style-type: none"><li>• Elementos de una buena orquestación</li><li>• Planos Sonoros</li></ul>
“Musicalización de la Escena Skating With Edna Utilizando Recursos Compositivos y Orquestales de Michael Giacchino” (Dávila, 2020).	Funciones de la música para imagen Creación de modelo de un guion musical

### 3.4.2 Análisis de Audio y Vídeo

#### 3.4.2.1 Análisis narrativo de la escena tráiler “Toma de la Bastilla” del videojuego Assassin’s Creed Unity

Tabla 2

Análisis de la escena “Toma de la Bastilla”. Fuente: Elaboración propia

<b>Época</b>	1789
<b>Acontecimiento</b>	Revolución Francesa – Toma de la Bastilla
<b>Espacio</b>	Ciudad de París – Prisión de la Bastilla
<b>Personajes Involucrados</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ciudadanos de París</li><li>• Hermandad de Asesinos</li><li>• Ejército Francés</li></ul>
<b>Emociones</b>	Melancolía, furia, valentía.
<b>Género</b>	Drama – Ficción histórica
<b>División de la escena por secciones según los acontecimientos</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Presentación del espacio</li><li>2. Se preparan para la lucha</li><li>3. Aparece la Hermandad de Asesinos</li><li>4. Rompen el bloque de defensa</li><li>5. La pelea</li><li>6. Asesinato entre las sombras</li><li>7. La Bastilla es tomada</li></ol>
<b>Duración</b>	00:03:17:20

### 3.4.2.2 Análisis de la escena “La Batalla por Winterfell” musicalizada por Ramin Djawadi

**Tema:** The Night King

En esta obra se puede apreciar como Djawadi complementa la escena evocando tensión, intriga, oscuridad y desesperanza. Musicalmente narra perfectamente la trama y el camino del enemigo principal “el rey de la noche” hacia su encuentro con Bran Stark (protagonista).

Link para visualizar la escena: <https://youtu.be/VPiXOuNF5B8>

#### Tabla 3

Análisis del fragmento 1 de la escena “La Batalla por Winterfell”. Fuente: Elaboración propia

---

##### Fragmento 1

**Sensación:** miedo, intriga

**Instrumento:** Piano

**Descripción:** Sansa Stark y Tyrion

Lannister se esconden en las tumbas del Winterfell protegiéndose del conflicto en el exterior y del rey de la noche.



Frame de la escena: 00:02 – 00:10

---

**Recurso aplicado:** **Leitmotiv** interpretado por el piano representando a la muerte.

---

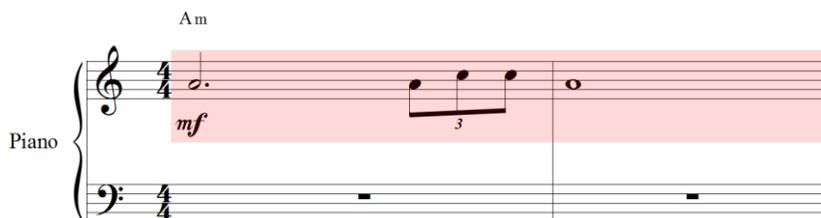


Figura 11: Fragmento 1 “The Night King”. Fuente: Elaboración propia

Tabla 4

Análisis del fragmento 2 de la escena “La Batalla por Winterfell”. Fuente: Elaboración propia

### Fragmento 2

**Sensación:** tensión, oscuridad

**Instrumentos:** piano, viola, cello

**Descripción:** El rey de la noche aparece y va camino hacia Bran Stark.



Frame de la escena: 02:00 – 02:33

**Recurso aplicado:** **Transformación temática** del leitmotiv interpretada por el piano y teniendo un **acompañamiento** de viola y cello.

The musical score is for a 4/4 time signature. The piano part (top) consists of a series of triplets of eighth notes, with dynamics ranging from mezzo-piano (mp) to piano (p). The cello/viola part (middle) consists of sustained notes, with dynamics ranging from piano (p) to pianissimo (pp). The violin part (top) is silent. The contrabass part (bottom) is also silent.

Figura 12: Fragmento 2 Transformación temática “The Night King”. Fuente: Elaboración propia

Tabla 5

Análisis del fragmento 3 de la escena “La Batalla por Winterfell”. Fuente: Elaboración propia

**Fragmento 3**

**Sensación:** tensión, valentía

**Instrumentos:** piano, viola, cello, contrabajo

**Descripción:** Theon Greyjoy al ver que todo está perdido, con su última esperanza ataca al rey de la noche.



Frame de la escena: 04:59 – 05:14

**Recursos aplicados:** **Ostinato Melódico, unísonos y octavas** representando la persistencia del personaje.

The musical score for Figure 13 is written for Piano, Viola, Violoncello I, and Contrabass. The key signature is C minor (three flats). The piano part features a melodic ostinato in the right hand, marked *mp*, and a rhythmic accompaniment in the left hand. The Viola part is marked *p* and consists of sustained notes. The Violoncello I part is marked *mp* and features a rhythmic ostinato. The Contrabass part is marked *p* and consists of sustained notes. The score includes a key signature change to C major for the final two measures.

Figura 13: Fragmento 2 Ostinato, unísonos y octavas “The Night King”. Fuente: Elaboración propia

Tabla 6

Análisis del fragmento 4 de la escena “La Batalla por Winterfell”. Fuente: Elaboración propia

### Fragmento 4

**Sensación:** Esperanza, valentía

**Instrumentos:** Piano, viola, Cello

**Descripción:** Daenerys y Jorah se ven acorralados por el ejército de los muertos, pero se mantienen en pie y en lucha.



Frame de la escena: 06:33 – 07:53

**Recursos aplicados:** **Double Lead** en la melodía enfatizando la esperanza al no rendirse y **Arpeggios** marcando la cualidad de la armonía.

Figura 14: Fragmento 4 Doubled Lead y Arpeggios en “The Night King”. Fuente: Elaboración propia

Tabla 7

Análisis del fragmento 5 de la escena “La Batalla por Winterfell”. Fuente: Elaboración propia

**Fragmento 5**

**Sensación:** Intensidad, desesperación,

**Instrumentos:** sección de vientos sección de cuerdas frotadas y piano.

**Descripción:** El rey de la noche se acerca a Bran para matarlo, toda esperanza se ve perdida. Arya Stark llega a último momento a salvarlo y derrotar al rey de la noche

**Recursos aplicados:** Backgrounds, Tutti, representando el fragmento final de la batalla entre vivos y muertos.



Frame de la escena: 08:27 – 08:44

Figura 15: Fragmento 5 Backgrounds y tutti “The Night King”. Fuente: Elaboración propia

### 3.4.3 Análisis de Transcripción

Tabla 8

Análisis resumen de la transcripción "The Night King". Fuente: Elaboración propia

The Night King – Ramin Djawadi	
<b>Tonalidad</b>	A menor – C menor
<b>Métrica</b>	4/4 – 6/4
<b>Tempo</b>	55bpm – 60bpm
<b>Motivo Principal</b>	 
<b>Forma</b>	<b>Intro:</b> 12 compases <b>A:</b> 9 compases <b>Puente:</b> 8 compases <b>B:</b> 14 compases <b>C:</b> 12 compases <b>D:</b> 6 compases <b>Puente':</b> 4 compases <b>E:</b> 9 compases <b>F:</b> 14 compases

El piano y el motivo representan al rey de la noche

	<p><b>F'</b>: 8 compases</p> <p><b>G</b>: 12 compases</p> <p><b>Puente''</b>: 4 compases</p> <p><b>Coda</b>: 8 compases</p>
<b>Instrumentación</b>	<p><b>Sección de Cuerdas</b>: violín, viola, cello 1, cello 2 Contrabajo y piano</p> <p><b>Sección de vientos</b>: corno francés, trombón, trombón bajo</p> <p><b>Percusión</b>: Timpani, campanas tubulares</p>
<b>Recursos Melódicos obtenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitmotiv</li> <li>• Transformación temática</li> <li>• Ostinato</li> <li>• Arpeggios</li> <li>• Double Lead</li> </ul>
<b>Técnicas Orquestales obtenidas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unísonos</li> <li>• Octavas</li> <li>• Clústers</li> <li>• Backgrounds</li> <li>• Cambios de timbre orquestal</li> <li>• Tutti</li> </ul>

## CAPÍTULO 4 – DESARROLLO DEL COMPONENTE PRÁCTICO

### 4.1 Título de la Propuesta

Creación de una composición para la escena tráiler “Toma de la Bastilla” del videojuego “Assassin’s Creed Unity” en base al análisis de recursos melódicos y técnicas orquestales usados en el tema “The Night King” del compositor Ramin Djawadi.

### 4.2 Objetivo

Crear una composición para la escena tráiler “Toma de la Bastilla” del videojuego “Assassin’s Creed Unity” en base al análisis de recursos melódicos y técnicas orquestales usados en el tema “The Night King” del compositor Ramin Djawadi.

### 4.3 Descripción

La escena tráiler “Toma de la Bastilla” originalmente cuenta con música de género pop alternativo, llamado "Everybody Wants to Rule the World" interpretada por la artista Lorde. Este tema no fue compuesto para la escena tráiler, sino escogida y adaptada a ella, es por eso que se ha propuesto crear una composición que acompañe, informe, anticipe y vaya acorde al concepto narrativo de los acontecimientos de la escena, tal como lo hace el compositor Ramin Djawadi en la escena “La Batalla por Winterfell”.

La composición musical titulada “Road To Freedom”, se desarrolla bajo recursos principales como el leitmotiv, transformación temática y el timbre orquestal, este último representando la *sección de cuerdas* a los ciudadanos de París, *sección de vientos (trompeta y trombón)* al ejército, el *cornu francés* a los asesinos, y el *piano* al drama del acontecimiento. La obra tiene en una métrica principal de 4/4 con un pequeño cambio a 6/4 para luego nuevamente pasar a 4/4. Consta de un tempo de 55bpm que va sufriendo cambios de velocidad para crear una correcta sincronización de la música con el desarrollo de la escena.

Se encuentra en una tonalidad de D menor, principalmente utilizando el modo eólico, y en un fragmento el modo dórico, durante la presentación y el desarrollo de la escena. En el clímax modula a C menor armónico, para luego finalizar la obra en su relativa mayor (Eb).

La forma de la composición está relacionada a los fragmentos analizados y que se encuentran en el guion musical.

### 4.3.1 Guion Musical

Tabla 9

Guion musical para escena “Toma de la Bastilla”. Fuente: Elaboración propia

GUIÓN MUSICAL						
Escena: Toma de la Bastilla						
Fragmentos	Título	Descripción	Recurso/Técnica	Instrumentos	Inicio	Fin
<b>PRESENTACIÓN</b>						
1	Presentación del espacio	El águila vuela por cielos de París presenciando los acontecimientos.	Leitmotiv, octavas, unísonos	Piano, corno francés, trompeta	0:00:02:20	0:00:36:15
<b>DESARROLLO</b>						
2	Se preparan para la lucha	Revolucionarios y el ejército francés se alistan para atacar y defender.	Background, double lead	Piano, violín 1, violín 2, Violoncello	0:00:37:17	0:01:11:20
3	Aparece la Hermandad de Asesinos	Los asesinos aparecen en los tejados para ayudar al contrataque.	Leitmotiv, arpeggios, double lead, backgrounds	Corno francés, Viola, Violoncello, Violín I y II	0:01:12:14	0:01:28:29
4	Rompen el bloque de defensa	Los manifestantes rompen la defensa y corren hacia la Bastilla. Los asesinos rompen las cadenas del puente de la Bastilla para que logren entrar.	Transformación temática, octavas, unísonos, tutti	Piano, sección de cuerdas, sección de vientos, campanas tubulares	0:01:29:29	0:01:59:00
<b>CLIMAX</b>						
5	La pelea	Asesinos, revolucionarios y el ejército francés luchan dentro de la prisión de la Bastilla.	Ostinato melódico, clústers, double lead, backgrounds	Viola, sección cuerdas, piano	0:01:59:09	0:02:30:00
<b>DESENLACE</b>						
6	Asesinato entre las sombras	Los asesinos lanzan una bomba de humo para esconderse y asesinar con la hoja oculta.	Transformación temática, backgrounds	Piano, sección de cuerdas, sección de vientos, campanas tubulares	0:02:31:15	0:03:00:00
7	La Bastilla es tomada	El resto de revolucionarios entran a la prisión y acorralan al último alcaide Bernard-René de Launay.	Leitmotiv, backgrounds, tutti	Sección de cuerdas, orquesta completa	0:03:00:08	0:03:17:20

### 4.3.2 Instrumentación

Para la composición de la escena “Toma de la Bastilla”, se utilizó un formato instrumental similar a la que utilizó Ramin Djawadi en su obra “The Night King”, con la diferencia que se agregó una trompeta y un bajo eléctrico.

Tabla 10

Instrumentación usada para la composición. Fuente: Elaboración propia

SECCIONES	INSTRUMENTOS
Vientos Metales	Trompeta en Bb, Corno Francés en F, Trombón
Cuerdas Frotadas	Violín 1, violín 2, viola, violoncello
Cuerda Percutida y Pulsada	Piano, bajo eléctrico
Percusión con tono	Timpani, campanas tubulares

#### 4.4 Análisis de la Composición

##### 4.4.1 Leitmotivos

##### Leitmotiv Principal

Este leitmotiv representa el drama del acontecimiento e irá teniendo una transformación temática.



Figura 16: Leitmotiv del acontecimiento. Fuente: Elaboración propia

##### Leitmotiv de la Presentación de los Asesinos

Este leitmotiv es interpretado por el corno francés, seleccionado por su timbre y sonoridad heroica que produce los intervalos y el perfil melódico ascendente.



Figura 17: Leitmotiv de los Asesinos. Fuente: Elaboración propia

#### 4.4.2 Análisis por Fragmentos

Tabla 11

Análisis de la composición. Fragmento 1. Fuente: Elaboración propia

##### Fragmento 1 – Presentación del espacio

**Tonalidad:** D menor

**Métrica:** 4/4

**Tempo:** 55bpm

**Recurso melódico:** Leitmotiv interpretado por el piano.

**Técnica Orquestal:** Octavas y unísonos interpretados por el corno francés, trompeta y piano.



Frame de la escena 0:00:02:20 – 0:00:36:15

##### Acompañamiento.

Figura 18: Análisis de la composición. Fragmento 1. Fuente: Elaboración propia

Tabla 12

Análisis de la composición. Fragmento 2. Fuente: Elaboración propia

### Fragmento 2 – Se preparan para la lucha

**Tonalidad:** D menor – modo eólico

**Métrica:** 4/4

**Tempo:** 55bpm

**Recurso melódico:** **Double Lead**

interpretado por el piano y el violín I.

**Técnica Orquestal:** **Backgrounds**

interpretado por violín II y el violoncello.

**Acompañamiento.**

**Melodía, Respuesta Melódica**



Frame de la escena 0:00:37:17 – 0:01:11:20

Figura 19: Análisis de la composición. Fragmento 2. Fuente: Elaboración propia

Tabla 13

Análisis de la composición. Fragmento 3. Fuente: Elaboración propia

### Fragmento 3 – Aparece la hermandad de Asesinos

**Tonalidad:** D menor – modo dórico

**Métrica:** 4/4

**Tempo:** 55bpm

**Recurso melódico:** Leitmotiv, Double Lead, Arpeggios, interpretado por el corno francés, viola y violoncello.

**Técnica Orquestal:** Backgrounds interpretado por el violín I y violín II

**Acompañamiento.**



Frame de la escena 0:01:12:14 – 0:01:28:29

**B**

Figura 20: Análisis de composición. Fragmento 3. Fuente: Elaboración propia

Tabla 14

Análisis de la composición. Fragmento 4. Fuente: Elaboración propia

**Fragmento 4 – Rompen el bloque de  
defensa**

**Tonalidad:** D menor – modo eólico

**Métrica:** 4/4 – 6/4

**Tempo:** 57bpm – 115bpm

**Recurso melódico:** Transformación

temática interpretada por el piano

**Técnica Orquestal:** Octavas, unísonos,

tutti, backgrounds interpretado por las

tubular bells, sección de vientos y cuerdas.



Frame de la escena 0:01:29:29 – 0:01:59:00

**Acompañamiento.**

Figura 21: Análisis de la composición. Fragmento 4. Fuente: Elaboración propia

Tabla 15

Análisis de la composición. Fragmento 5. Fuente: Elaboración propia

### Fragmento 5 – La Pelea

**Tonalidad:** C menor – modo eólico  $\natural 7$

**Métrica:** 4/4

**Tempo:** 112bpm

**Recurso melódico:** **Ostinato melódico y**

**double lead**, interpretada por la viola,

piano, corno francés y violín I

**Técnica Orquestal:** **Backgrounds y**

**Clústers** interpretada por la sección de

cuerdas y vientos.

**Acompañamiento.**



Frame de la escena 0:01:59:09 – 0:02:31:00

Figura 22: Análisis de composición. Fragmento 5. Fuente: Elaboración propia

Tabla 16

Análisis de la composición. Fragmento 6. Fuente: Elaboración propia

### Fragmento 6 – Asesinato entre las sombras

**Tonalidad:** C menor – modo eólico

**Métrica:** 4/4

**Tempo:** 81bpm – 96bpm

**Recurso melódico:** Transformación temática interpretada el piano.

**Técnica Orquestal:** Backgrounds interpretada por la sección de cuerdas.



Frame de la escena 0:02:31:15 – 0:03:00:05

The musical score is for a 4/4 time signature piece in C minor. It features a tempo change from 81 bpm to 96 bpm at measure 53. The instruments listed are Horn in F, Trumpet in Bb, Trombone, Timpani, Tubular Bells, Electric Bass, Piano, Violin I, Violin II, Viola, and Cello. The Piano part has a melodic line highlighted in red from measure 46 to 54. The string section (Violin II, Viola, and Cello) has a background accompaniment highlighted in yellow, starting from measure 46. Dynamic markings include *mf* for the Piano and *p* for the strings.

Figura 23: Análisis de composición. Fragmento 6. Fuente: Elaboración propia

Tabla 17

Análisis de la composición. Fragmento 7. Fuente: Elaboración propia

### Fragmento 7 – La Bastilla es Tomada

**Tonalidad:** Eb mayor – modo jónico

**Métrica:** 2/4 - 4/4

**Tempo:** 85bpm

**Recurso melódico:** Transformación

**temática** interpretada el corno francés

**Técnica Orquestal:** Backgrounds y tutti

interpretada por la sección de cuerdas y

orquesta completa. Acompañamiento



Frame de la escena 0:03:00:08 – 0:03:17:20

Figura 24: Análisis de composición. Fragmento 7. Fuente: Elaboración propia

## CONCLUSIONES

En conclusión, este trabajo de investigación y creación permitió explorar y conocer más sobre la función de la música en escenas de videojuegos, además del proceso a seguir para la composición de la misma. En cuanto a la orquestación, el formato de mediana orquesta con sus diversas secciones creó un empaste y balance tímbrico deseable para representar el acontecimiento general de la escena.

Durante el proceso se logró analizar los recursos melódicos y técnicas orquestales usados por Ramin Djawadi en su obra “The Night King”, recursos que serán útiles para futuras composiciones de música para videojuegos.

Asimismo; se identificó el concepto narrativo de la escena “Toma de la Bastilla”, el cual se procedió a dividirla por fragmentos para la realización de un guion musical añadiéndole la estructura dramática de la escena según el desarrollo de los acontecimientos, con el fin de tener una mejor perspectiva de la relación entre música y escena.

Por último, se logró aplicar satisfactoriamente los recursos antes mencionados para la composición de música incidental titulada “Road To Freedom”, el cuál plasma las características del compositor Ramin Djawadi sobre acompañamiento, narración y anticipación de sucesos mediante la música. De esta manera se obtuvo un producto musical sustentable con las funciones correspondientes de la música incidental en los videojuegos.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda a los estudiantes de música y músicos profesionales que tengan interés en adentrarse en la industria de los videojuegos, explorar más a fondo sobre sus diversos géneros, argumento y concepto narrativo; ya que esto va a determinar el estilo musical a componer.

De la misma manera, se recomienda investigar y analizar más obras del compositor Ramin Djawadi; ya que muchas de ellas brindan recursos e ideas precisas sobre la instrumentación y la composición en escenas que llevan poco dialogo o carecen de ello; para así poder aplicarlos en cinemáticas de videojuegos.

Finalmente, es importante incentivar e implementar el estudio de la música para videojuegos como parte de las materias de composición musical; ya que es una industria que se ha fortalecido mucho en el aspecto social, cultural y económico.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Badaraco, I., & Rubio, A. (2019). *Composiciones musicales para videojuegos de acción-aventura del género fantasía utilizando recursos armónicos y melódicos de los modos griegos. [Trabajo de grado]*. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- Bowden, O. (2015). *Assassin's Creed Unity* (Segunda ed.). Titivillus.
- Dávila, D. (2020). *Musicalización de la Escena Skating With Edna Utilizando Recursos Compositivos y Orquestales de Michael Giacchino [Tesis de grado]*. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- Djawadi, R. (2019). 'Game of Thrones' Composer Ramin Djawadi on Creating Battle of Winterfell's 'Haunting' Night King Theme. (J. Maas, Entrevistador) Obtenido de <https://www.thewrap.com/game-of-thrones-night-king-theme-battle-of-winterfell-ramin-djawadi-score-composer-long-night/>
- Djawadi, R. (s.f.). *Filmography*. Obtenido de Ramin Djawadi: <https://www.ramindjawadi.com/filmography>
- Galeano, S. A. (2009). La violencia en la Revolución Francesa. *Agenda Cultural Alma Máter*.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2016). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). McGraw-Hill Education.
- Herrera, E. (1998). *Técnicas de Arreglos para la Orquesta Moderna* (Tercera ed.). Antoni Bosch editor.
- Lara, D. A. (2017). *Elaboracion de un manual guía para composición de música incidental con un enfoque general en los procesos del film scoring aplicados en la musicalización de dos cortometrajes nacionales [Tesis de grado]*. Universidad de las Américas, Quito.

- Latham, A. (2009). *Diccionario enciclopédico de la música*. México: Fondo de Cultura Económica .
- Lowell, D., & Pullig, K. (2003). *Arranging for Large Jazz Ensemble*. Hal Leonard.
- Manzo, G. (2019). *Composición de la obertura para el musical El Alma en los Labios usando técnicas de composición y orquestación de John Williams. [Tesis de grado]*. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- Marks, A. (2017). *THE COMPLETE GUIDE TO GAME AUDIO For Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers* (Third ed.). CRC PREEES.
- Martinez, M. (2021). *El Ostinato en que consiste y como usarlo*. Obtenido de Clasesdeguitarra.com.co: <https://clasesdeguitarra.com.co/el-ostinato/>
- Milán, T. (2017). *La historia de la música en los videojuegos*. Obtenido de Academia: [https://www.academia.edu/38132138/La\\_historia\\_de\\_la\\_m%C3%BAsica\\_en\\_los\\_videojuegos](https://www.academia.edu/38132138/La_historia_de_la_m%C3%BAsica_en_los_videojuegos)
- Monger, J. C. (s.f.). *Biografía: Ramin Djawadi*. Obtenido de ALLMUSIC : <https://www.allmusic.com/artist/ramin-djawadi-mn0000940397/biography>
- Neely, Adam. (30 de Mayo de 2016). Why is major "happy?" [Archivo de vídeo]. Youtube. Obtenido de <https://youtu.be/9rEqrPwVITY>
- Nughes, C. (s.f.). *El Tutti Orquestal "Todos o Ninguno"*. Obtenido de Escuela de Orquestación: <https://www.escueladeorquestacion.net/todos-o-ninguno/>
- Rawlins, R., & Bahha, N. E. (2005). *Jazzology: the encyclopedia of jazz theory for all musicians*. Hal Leonard Corporation.

- Real Bes, F., Sanchis, J. M., & De Zulueta, F. (2019). *La composición musical en los videjuegos del género fantástico. Caso Práctico "La mágica aventura de Jandrito". [Tesis de Maestría]*. Valencia.
- Reyes, D. J. (2021). *¿Brillante u Oscuro? Aplicación Compositiva del Brillo Armónico en una Obra Orquestal [Tesis de Maestría]*. Medellín.
- Román, A. (2022). *Composición Musivisual: Guía para la creación de música audiovisual* (Primera ed.). Madrid: Visión Libro.
- Sagñay, A. (2022). *Musicalización de la batalla entre Dumbledore y Voldemort, de la película "Harry Potter y la orden del Fénix", aplicando recursos compositivos y técnicas orquestales de John Williams [Tesis de Grado]*. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- Scartaccini, P. (2018). *Momentos, sonidos y paisajes interestelares: Análisis del proceso compositivo de Hams Zimmer en los temas Main Theme y Cornfield Chase en la película interstellar, aplicado a la creación de música original para el videojuego Alma [Tesis de grado]*. Universidad de las Américas, Quito.
- Sosa, P. (2018). *Composición musical del tema principal y versiones del videojuego Alone, basado en el análisis de los recursos compositivos utilizados por John Williams en las obras Due of the Fates, Yoda's Theme y Finale and the Throne Room [Tesis de Grado]*. Universidad de las Américas, Quito.
- Sweet, M. (2015). *Writing Interactive Music for Video Games*. Pearson Education.

# **ANEXOS**

# Road To Freedom

Assassin's Creed Unity

Composed by Victor Zambrano S.

INTRO

♩ = 55

The musical score is for the Intro of 'Road To Freedom' and is written in 4/4 time. It features the following instruments and parts:

- Horn in F:** Rests throughout the section.
- Trumpet in B:** Rests throughout the section.
- Trombone:** Rests throughout the section.
- Timpani:** Plays a rhythmic pattern of eighth notes with accents. Dynamics range from *mp* to *ff*.
- Tubular Bells:** Plays a single note on the second and fourth beats of each measure, with a dynamic of *mp*.
- Electric Bass:** Plays a simple bass line starting on the second measure, with a dynamic of *p*.
- Piano:** Plays a melodic line in the right hand and a chordal accompaniment in the left hand, with a dynamic of *mf*.
- Violin I:** Rests throughout the section, with a dynamic of *ppp* indicated at the start.
- Violin II:** Rests throughout the section, with a dynamic of *ppp* indicated at the start.
- Viola:** Rests throughout the section, with a dynamic of *ppp* indicated at the start.
- Cello:** Rests throughout the section.

Musical score for measures 6-9 of "Road To Freedom". The score includes parts for Horn (Hn.), B♭ Trumpet (B♭ Tpt.), Trombone (Tbn.), Timpani (Timp.), Tom Tom (T.B.), Euphonium (E.B.), Piano (Pno.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Violoncello (Vc.).

Measures 6-9 are marked with measure numbers 6, 7, 8, and 9 above the staff.

Instrument parts and dynamics:

- Hn.:** Measures 6 and 8: *p* (piano). Measures 7 and 9: Rest.
- B♭ Tpt.:** Measures 6 and 8: *p* (piano). Measures 7 and 9: Rest.
- Tbn.:** Rest throughout measures 6-9.
- Timp.:** Measures 6-9: *mp* (mezzo-piano) to *ff* (fortissimo) dynamic markings with accents.
- T.B.:** Measures 6-9: *v* (vibrato) markings.
- E.B.:** Measures 6-9: *v* (vibrato) markings.
- Pno.:** Measures 6-9: *v* (vibrato) markings.
- Vln. I:** Measures 6-9: *arco* (arco), *p* (piano).
- Vln. II:** Measures 6-9: *arco* (arco), *pp* (pianissimo).
- Vla.:** Rest throughout measures 6-9.
- Vc.:** Measures 6-9: *arco* (arco), *pp* (pianissimo) to *mp* (mezzo-piano) dynamic markings.

**A**

Musical score for section A, measures 11, 12, and 13. The score includes parts for Horn (Hn.), B♭ Trumpet (B♭ Tpt.), Trombone (Tbn.), Timpani (Timp.), Trombone (T.B.), Euphonium (E.B.), Piano (Pno.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Violoncello (Vc.).

Measures 11, 12, and 13 are marked above the staff. The key signature is one flat (B♭). The time signature is 4/4.

Instrument parts and dynamics:

- Hn.:** Rests in all measures.
- B♭ Tpt.:** Rests in all measures.
- Tbn.:** Rests in all measures.
- Timp.:** *mf* (mezzo-forte). Rhythmic pattern of eighth notes with accents (>) in measures 11 and 12. Measure 13 has a final note with a decrescendo hairpin.
- T.B.:** Rests in all measures.
- E.B.:** Single notes in measures 11, 12, and 13.
- Pno.:** Arpeggiated chords in measures 11 and 12, followed by a melodic line in measure 13.
- Vln. I:** Rests in all measures.
- Vln. II:** Rests in all measures.
- Vla.:** *pizz.* (pizzicato) and *mf*. Rhythmic pattern of eighth notes in all measures.
- Vc.:** Single notes in measures 11, 12, and 13.

Musical score for measures 14-17 of "Road To Freedom". The score includes parts for Horn (Hn.), B♭ Trumpet (B♭ Tpt.), Trombone (Tbn.), Timpani (Timp.), Trombone (T.B.), Euphonium (E.B.), Piano (Pno.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Violoncello (Vc.).

Measures 14-17 are marked with *p* (piano) dynamics. The Horn, B♭ Trumpet, and Trombone parts feature melodic lines with slurs and accents. The Timpani part has a rhythmic pattern with accents. The Piano part has a melodic line with slurs. The Violin I part has a melodic line with slurs. The Violin II part has a melodic line with slurs. The Viola part has a rhythmic pattern. The Violoncello part has a melodic line with slurs.

**B**

Musical score for section B, measures 19-21. The score is arranged in a system with the following instruments and parts:

- Hn. (Horn):** Measures 19-21. Dynamics: *mf*. Includes a crescendo hairpin in measure 21.
- B<sup>b</sup> Tpt. (Trumpet):** Measures 19-21. Rested.
- Tbn. (Tuba):** Measures 19-21. Rested.
- Timp. (Timpani):** Measures 19-21. Rhythmic pattern of eighth notes. Includes accents (>) in measures 19, 20, and 21.
- T.B. (Trombone):** Measures 19-21. Rested.
- E.B. (Euphonium):** Measures 19-21. Rested.
- Pno. (Piano):** Measures 19-21. *mp*. Includes a crescendo hairpin in measure 21.
- Vln. I (Violin I):** Measures 19-21. *p* to *ppp*. Includes a crescendo hairpin in measure 21.
- Vln. II (Violin II):** Measures 19-21. *p* to *ppp*. Includes a crescendo hairpin in measure 21. *arco* marking.
- Vla. (Viola):** Measures 19-21. *mp* to *ppp*. Includes a crescendo hairpin in measure 21.
- Vc. (Violoncello):** Measures 19-21. *f*. Includes a crescendo hairpin in measure 21.

22  $\text{♩} = 57$  23 24 25

Hn.

B $\flat$  Tpt.

Tbn.

Timp.

T.B.

E.B.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

*mp*

*mp*

*p*

*p*

*mp*

6

4

6

4

Road To Freedom

26  $\text{♩} = 115$  27 28 29

Hn.

B♭ Tpt. 6

Tbn. 4

Timp. 4

T.B.

E.B.

Pno. 6 4

Vln. I 4

Vln. II

Vla. *mf*

Vc.



♩ = 110

31

32

33

Musical score for 'Road To Freedom' featuring the following instruments and parts:

- Hn. (Horn):** Treble clef, playing a melodic line with a fermata at the end of the first measure.
- B<sup>b</sup> Tpt. (Trumpet):** Treble clef, playing a sustained note with a *mf* dynamic.
- Tbn. (Tuba):** Bass clef, playing a sustained note with a *mf* dynamic.
- Timp. (Timpani):** Bass clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes.
- T.B. (Tenor Bass):** Treble clef, playing a sustained note.
- E.B. (Euphonium Bass):** Bass clef, playing a sustained note with a *mf* dynamic.
- Pno. (Piano):** Grand staff, playing a sustained chord with a *mf* dynamic.
- Vln. I (Violin I):** Treble clef, playing a sustained note with a *mf* dynamic.
- Vln. II (Violin II):** Treble clef, playing a sustained note with a *mf* dynamic, transitioning to *p* and then *mf*.
- Vla. (Viola):** Alto clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with a *f* dynamic.
- Vc. (Violoncello):** Bass clef, playing a sustained note with a *mf* dynamic.

The score includes dynamic markings (*mf*, *p*, *f*) and performance instructions such as crescendos and decrescendos. The tempo is marked as ♩ = 110. Measure numbers 31, 32, and 33 are indicated at the top of the score.

Musical score for measures 34-37. The score includes parts for Horn (Hn.), B♭ Trumpet (B♭ Tpt.), Trombone (Tbn.), Timpani (Timp.), Trombone (T.B.), Euphonium (E.B.), Piano (Pno.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Violoncello (Vc.).

Measures 34, 35, 36, and 37 are marked at the top of the score. The key signature is B-flat major (two flats). The dynamic marking *mp* (mezzo-piano) is indicated for the Horn, B♭ Trumpet, Trombone, and Violin parts in measure 36.

The score shows a variety of musical textures, including sustained notes in the brass and strings, rhythmic patterns in the timpani and viola, and chordal accompaniment in the piano and cello.

Musical score for 'Road To Freedom' featuring Hn., B♭ Tpt., Tbn., Timp., T.B., E.B., Pno., Vln. I, Vln. II, Vla., and Vc. with dynamic markings and measure numbers 38-41.

Measure numbers: 38, 39, 40, 41

Dynamic markings: *mf*, *mp*, *p*

Instrument parts: Hn., B♭ Tpt., Tbn., Timp., T.B., E.B., Pno., Vln. I, Vln. II, Vla., Vc.

Musical score for measures 42-44. The score includes parts for Horn (Hn.), B♭ Trumpet (B♭ Tpt.), Trombone (Tbn.), Timpani (Timp.), Euphonium (E.B.), Piano (Pno.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Violoncello (Vc.).

Measure 42: Horn, B♭ Tpt., and Tbn. play whole notes. Timp. has a rhythmic pattern. E.B. has a whole note. Pno. has a steady eighth-note accompaniment. Vln. I and Vln. II play whole notes. Vla. has a steady eighth-note accompaniment. Vc. has a whole note.

Measure 43: Horn, B♭ Tpt., and Tbn. play whole notes. Timp. continues its pattern. E.B. has a whole note. Pno. continues its accompaniment. Vln. I and Vln. II play whole notes. Vla. continues its accompaniment. Vc. has a whole note.

Measure 44: Horn, B♭ Tpt., and Tbn. play whole notes. Timp. has a rhythmic pattern. E.B. has a whole note. Pno. has a steady eighth-note accompaniment. Vln. I and Vln. II play whole notes. Vla. has a steady eighth-note accompaniment. Vc. has a whole note.

Tempo and dynamics markings include *poco rall.* and *mp*. Large numbers 2 and 4 indicate changes in the score.

**D**

♩ = 81

46

47

48

Musical score for section D, measures 46-48. The score includes parts for Horn, B♭ Trumpet, Trombone, Timpani, Trumpet, Euphonium, Piano, Violin I, Violin II, Viola, and Cello. A 4/4 time signature is indicated at the beginning of the section. The key signature has two flats (B♭ and E♭). The tempo is marked as ♩ = 81. The dynamic markings are *mf* for the Piano and *p* for the Violin II, Viola, and Cello. The Horn, B♭ Trumpet, Trombone, and Timpani parts are mostly silent, indicated by rests. The Piano part features a melodic line in the right hand and a chordal accompaniment in the left hand. The Violin II, Viola, and Cello parts play sustained notes.

Musical score for measures 49-52. The score includes parts for Horn (Hn.), B♭ Trumpet (B♭ Tpt.), Trombone (Tbn.), Timpani (Timp.), Trombone (T.B.), Euphonium (E.B.), Piano (Pno.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Violoncello (Vc.).

Measures 49-52 are marked with measure numbers 49, 50, 51, and 52. The key signature is B-flat major (two flats). The time signature is 4/4.

The Piano part (Pno.) has the following notes in measures 49-52:

Measure	Right Hand	Left Hand
49	B2, C3, D3, E3	-
50	E3, F3, G3, A3	-
51	B3, C4, D4, E4	-
52	F4, G4, A4, B4	-

The Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Violoncello (Vc.) parts have the following notes in measures 49-52:

Measure	Vln. II	Vla.	Vc.
49	B2	B2	B2
50	E3	E3	E3
51	B3	B3	B3
52	F4	F4	F4

53  $\text{♩} = 96$  54 55

Hn.

B $\flat$  Tpt.

Tbn.

Timp.

T.B.

E.B.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

*mp*

*mp*

*mp*

**E**

57 58 59

Hn.

B $\flat$  Tpt.

Tbn.

Timp.

T.B.

E.B.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

*mp*

*mf*

*ff*

60 61 62

Hn.

B♭ Tpt. *mf*

Tbn. *mf*

Timp.

T.B.

E.B. *f*

Pno.

Vln. I *f*

Vln. II *f*

Vla. *f*

Vc. *f*

Detailed description: This page of a musical score covers measures 60, 61, and 62. The key signature is B-flat major (two flats). The score includes parts for Horn (Hn.), B-flat Trumpet (B♭ Tpt.), Trombone (Tbn.), Timpani (Timp.), Tuba (T.B.), Euphonium (E.B.), Piano (Pno.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Violoncello (Vc.). Measures 60 and 61 feature rhythmic patterns with eighth and quarter notes, while measure 62 consists of sustained notes. Dynamics include *mf* (mezzo-forte) for the brass instruments and *f* (forte) for the strings and euphonium. The piano part has a complex texture with multiple voices. The score concludes with a double bar line at the end of measure 62.



## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Zambrano Santos Victor Hugo**, con C.C: # **1206280487** autor del componente práctico del examen complejo: **Creación de una composición para la escena tráiler “Toma de la Bastilla” del videojuego “Assassin’s Creed Unity” en base al análisis de recursos melódicos y técnicas orquestales usados en el tema “The Night King” del compositor Ramin Djawadi**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Música** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 19 de septiembre de 2022

f. 

**Zambrano Santos, Victor Hugo**

**C.C: 1206280487**

## **REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN**

<b>TEMA Y SUBTEMA:</b>	Creación de una composición para la escena tráiler “Toma de la Bastilla” del videojuego “Assassin’s Creed Unity” en base al análisis de recursos melódicos y técnicas orquestales usados en el tema “The Night King” del compositor Ramin Djawadi.		
<b>AUTOR(ES)</b>	Victor Hugo Zambrano Santos		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b>	Carlos Iván Bravo Ollague		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Artes y Humanidades		
<b>CARRERA:</b>	Música		
<b>TÍTULO OBTENIDO:</b>	Licenciado en Música		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	19 de septiembre de 2022	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	59
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Composición, videojuegos, música incidental		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	Composición, Assassin’s Creed Unity, Música para Videojuegos, Ramin Djawadi, Análisis, Técnicas de Orquestación, Recursos Melódicos.		
<b>RESUMEN/ABSTRACT:</b>	<p>El presente trabajo de investigación tiene como propósito crear una composición de música incidental para la escena “Toma de la Bastilla” del videojuego “Assassin’s Creed Unity”. Para la creación del tema se aplicaron recursos melódicos y técnicas orquestales de Ramin Djawadi, utilizados en su obra “The Night King” creado para la temporada 8 - capítulo 3 “La Larga Noche” de la serie “Game of Thrones”. Se empleó una metodología con enfoque cualitativo, y alcance descriptivo. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron principalmente: análisis documental y análisis de audio y video. Incluido en los instrumentos de recolección de datos también se encuentra el análisis de transcripción y el análisis narrativo. Como resultado de este proceso de investigación – creación, se logró de manera exitosa crear la composición para la escena tráiler “Toma de la Bastilla” con un formato de mediana orquesta implementando los recursos antes mencionados; con el fin de que sirva de guía para futuros proyectos musicales en videojuegos que aporten al desarrollo de la industria de nuestro país.</p>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono:</b> +593-991875510	<b>E-mail:</b> victorzambrano.music@gmail.com	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):</b>	<b>Nombre:</b> Yaselga Rojas Yasmine Genoveva		
	<b>Teléfono:</b> +593-997194223		
	<b>E-mail:</b> yasmine.yaselga@cu.ucsg.edu.ec		
<b>SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA</b>			
<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>			
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>			
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>			