

NIGHTMARE

Composición musical inspirada en el estilo de horror-gótico de la banda sonora del videojuego *Bloodborne*

Por:

Miguel Llano Granda

Propuesta de Trabajo de Grado presentada para optar al título de profesional en Artes de la Grabación y Producción Musical

Facultad de Artes y Humanidades

Artes de la Grabación y Producción Musical



Institución Universitaria

Medellín, Colombia

2024

NIGHTMARE

Composición musical inspirada en el estilo de horror-gótico de la banda sonora del videojuego *Bloodborne*

Por:

Miguel Llano Granda

Asesor: Dr. Juan David Manco

RESUMEN

Este trabajo de investigación-creación tiene como objetivo utilizar la estética de la banda sonora del videojuego *Bloodborne*, de carácter horror-gótico, como inspiración para la composición musical. Para ello, se indagó sobre la terminología del goticismo y el horror dentro de los videojuegos, así como una comprensión general de la música para videojuegos en comparación a la de cine. Se llevó a cabo un análisis teórico-musical de diversas obras mediante métodos como la lectura de partituras y la escucha crítica, considerando brevemente el contexto en el que estas piezas se desarrollan y cómo interactúan con su ambiente. Este proceso también incluyó la experimentación compositiva para crear obras destinadas a una orquesta sinfónica; resultando en la creación de una obra musical dividida en cuatro movimientos basados en la sonoridad horror-gótica de *Bloodborne*.

Se buscó así comprender las técnicas compositivas usadas para lograr este ambiente siniestro, característica que ha sido fuente de inspiración para compositores dentro y fuera del ámbito de los videojuegos. Cabe destacar que esta sonoridad no es exclusiva de *Bloodborne*, sino de la mayoría de los juegos *souls* desarrollados por la compañía FromSoftware, consiguiendo que con este análisis se facilite un acercamiento a otros videojuegos que usan técnicas similares; dando así un antecedente y/o referente artístico para aquellos músicos que busquen una sonoridad similar a esta.

Palabras clave: música horror-gótica, música de videojuegos, música de *Bloodborne*, composición para orquesta, análisis de bandas sonoras

ABSTRACT

This research-creation project aims to use the aesthetic of the soundtrack from the video game *Bloodborne*, which is characterized by horror-gothic elements, as inspiration for musical composition. The research explored the terminology of gothic and horror themes within videogames and provide a general understanding of videogame music in comparison to film music. A theoretical musical analysis of selected works will be conducted through methods such as score reading and critical listening, briefly considering the contextual environment in which the works are experienced and how they develop. This will be complemented by compositional experimentation to create pieces for a symphonic orchestra. The result will be a musical composition comprising four movements inspired by the horror-gothic aspects of the video game.

The goal is to understand the compositional techniques used to create this “dark” atmosphere, a characteristic that has inspired composers both within and outside the video game industry. This sound is not exclusive to *Bloodborne* but extends to most of the *souls* games developed by FromSoftware, allowing this analysis to approach other games using similar techniques to better understand how this aesthetic is achieved. This will provide a historical and/or artistic reference for musicians seeking a similar sound.

Keywords: gothic-horror music, videogame music, Bloodborne music, orchestra composition, soundtrack analysis

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|---|-----------|
| 1. INTRODUCCIÓN | 11 |
| 2. OBJETIVOS..... | 13 |
| Objetivo general..... | 13 |
| Objetivos específicos | 13 |
| 3. PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA | 14 |
| Justificación | 14 |
| 4. ANTECEDENTES..... | 16 |
| Análisis musical de banda sonoras | 16 |
| <i>Bloodborne</i> como inspiración musical..... | 18 |
| Antecedentes artísticos que recrean la sonoridad de la banda sonora | 18 |
| Antecedentes artísticos que modifican la sonoridad original | 19 |
| 5. REFERENTES TEÓRICOS Y ARTÍSTICOS | 21 |
| La estética gótica como tema de inspiración | 21 |
| El horror en los videojuegos | 22 |
| Estéticas góticas, terror y horror cósmico en <i>Bloodborne</i> | 23 |
| El falso héroe | 23 |
| Puesta en escena..... | 25 |
| El estilo | 27 |
| Estados emocionales incómodos..... | 27 |
| La función | 30 |
| El horror | 31 |
| Horror cósmico | 32 |
| Música para videojuegos vs música para cine | 34 |
| Acercamiento artístico al sonido horror-gótico de <i>Bloodborne</i> | 35 |
| Análisis de la banda sonora de <i>Bloodborne</i> | 36 |
| Sonido general | 37 |
| Forma musical..... | 39 |
| Lógica de las alturas..... | 41 |
| Armonía y melodía | 43 |
| Sensación del pulso..... | 56 |
| Métrica y tempo | 57 |
| Ritmo..... | 62 |
| Color sonoro..... | 69 |

| | |
|---|------------|
| Orquestación y dinámica..... | 70 |
| Textura musical..... | 74 |
| 6. COMPOSICIÓN..... | 76 |
| El Hub..... | 76 |
| Primer Movimiento: The Sweet Blood (Anexo 1a y 1b)..... | 79 |
| Segundo movimiento: Bloodlust (Anexo 2a y 2b)..... | 86 |
| Tercer Movimiento: The Night is Near its End (Anexo 3a y 3b)..... | 93 |
| Cuarto movimiento: Nightmare Slain (Anexo 4a y 4b)..... | 99 |
| 7. PRODUCCIÓN..... | 110 |
| 8. CONCLUSIONES..... | 120 |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 123 |

Índice de tablas y figuras

| | |
|--|-----|
| Tabla 1. Estructura del primer movimiento | 79 |
| Tabla 2. Estructura del segundo movimiento | 87 |
| Tabla 3. Estructura del tercer movimiento..... | 93 |
| Tabla 4. Estructura del cuarto movimiento..... | 100 |
| Tabla 5. Dinámicas relacionadas con LUFs..... | 117 |
| Tabla 6. Disposición de los instrumentos en el estéreo..... | 118 |
| | |
| Figura 1. El YouTuber "Square Face" encontrándose con dicho lobo | 24 |
| Figura 2. La ciudad de Yharnam y su presencia oscura | 26 |
| Figura 3. Cazadores de bestias quemando una bestia | 26 |
| Figura 4. Diseño de mundo en Bloodborne asemejando la época victoriana | 27 |
| Figura 5. "El Renacido", jefe de Bloodborne..... | 28 |
| Figura 6. "Mensajeros" del manga "Berserk"..... | 29 |
| Figura 7. "Mensajeros" del videojuego "Bloodborne"..... | 29 |
| Figura 8. Nota que describe parte de la historia de Bloodborne..... | 30 |
| Figura 9. Combate con "La Bestia Clérigo" | 32 |
| Figura 10. "Ebrietos", un grande y jefe de Bloodborne | 33 |
| Figura 11. Una de las "Amygdalas" sobre un edificio..... | 34 |
| Figura 12. Peter Scaturro durante la GDC de 2016 | 37 |
| Figura 13. Formación de músicos para Bloodborne | 38 |
| Figura 14. Estructura de la obra "The Hunter" | 40 |
| Figura 15. Estructura de la obra "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" | 40 |
| Figura 16. Estructura de la obra "Gehrman the First Hunter" | 41 |
| Figura 17. Partitura orquestral de "Orphan of Kos" transcrita por un usuario de Musescore (c. 12 - 16) | 42 |
| Figura 18. Partitura de "Hunter's Dream" transcrita por un usuario de Musescore (c. 1 - 11)..... | 43 |
| Figura 19. Partitura de "Gehrman the First Hunter" por Ben Kidd (c. 9 - 16)..... | 43 |
| Figura 20. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 9 -20) | 45 |
| Figura 21. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 79 -94) | 46 |
| Figura 22. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 119 -128) | 47 |
| Figura 23. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 95 -98) | 47 |
| Figura 24. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 103 -110) | 48 |
| Figura 25. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 41 - 46)..... | 49 |
| Figura 26. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 15 - 18) | 50 |
| Figura 27. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 19 - 22) | 50 |
| Figura 28. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 57 - 59)..... | 51 |
| Figura 29. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 69 - 74) | 52 |
| Figura 30. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 38 - 39)..... | 53 |
| Figura 31. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 12 - 19)..... | 54 |
| Figura 32. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 25 - 32)..... | 54 |
| Figura 33. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 120 - 135).. | 55 |
| Figura 34. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 21 - 29) | 56 |
| Figura 35. El sueño del cazador de Bloodborne | 57 |
| Figura 36. Puerta con esqueletos en Yahar'gul de Bloodborne | 58 |

| | |
|---|----|
| Figura 37. El Padre Gascoigne en su forma humana..... | 60 |
| Figura 38. El Padre Gascoigne en su forma de bestia..... | 60 |
| Figura 39. Ludwig en su forma de bestia..... | 61 |
| Figura 40. Ludwig al recobrar un poco de su humanidad..... | 61 |
| Figura 41. Huérfano de Kos, jefe de Bloodborne..... | 62 |
| Figura 42. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 5 - 8)..... | 63 |
| Figura 43. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 30 - 31)..... | 63 |
| Figura 44. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 41 - 48)..... | 64 |
| Figura 45. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 63 - 64)..... | 65 |
| Figura 46. "Lady Maria of the Astral Clocktower" transcrita por un usuario de Musescore (c. 1 – 3)..... | 65 |
| Figura 47. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 80 - 83)..... | 66 |
| Figura 48. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 30 - 33)..... | 66 |
| Figura 49. Partitura original de "Orphan of Kos" durante la GDC de 2016 (c. 91 – 106)..... | 67 |
| Figura 50. "Orphan of Kos" transcripción hecha por el autor de fragmento mostrado en la GDC (c. 95 – 98)..... | 67 |
| Figura 51. "Orphan of Kos" transcripción hecha por el autor de fragmento mostrado en la GDC (c. 103 – 106)..... | 68 |
| Figura 52. "Hunter's Dream" transcripción por usuario de Musescore (c. 32 - 42)..... | 70 |
| Figura 53. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 41 - 42)..... | 71 |
| Figura 54. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 34 - 42)..... | 71 |
| Figura 55. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 95 - 98)..... | 72 |
| Figura 56. Partitura orquestral de "Orphan of Kos" transcrita por un usuario de Musescore (c. 12 – 16)..... | 72 |
| Figura 57. Partitura orquestral de "Orphan of Kos" transcrita por un usuario de Musescore (c. 119 – 126)..... | 73 |
| Figura 58. "Lady Maria of the Astral Clocktower" transcrita por un usuario de Musescore (c. 23 – 32)..... | 74 |
| Figura 59. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (c. 1 – 8)..... | 77 |
| Figura 60. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 6 – 10)..... | 78 |
| Figura 61. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 9 - 12)..... | 78 |
| Figura 62. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 11 - 12)..... | 80 |
| Figura 63. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (c. 30 – 33)..... | 80 |
| Figura 64. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 41 - 44)..... | 81 |
| Figura 65. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (c. 46 – 49)..... | 81 |
| Figura 66. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 38 - 39)..... | 82 |
| Figura 67. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 54 - 56)..... | 82 |
| Figura 68. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 95 - 98)..... | 83 |
| Figura 69. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (c. 42 – 43)..... | 83 |
| Figura 70. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (Pregunta de cuerdas (c. 66 – 67))..... | 84 |
| Figura 71. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (respuesta de coro (c. 68 – 69))..... | 84 |
| Figura 72. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (c. 82 – 83)..... | 85 |
| Figura 73. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 136 - 143)..... | 86 |
| Figura 74. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 143 – 158)..... | 87 |

| | |
|--|-----|
| Figura 75. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 52 – 59)..... | 88 |
| Figura 76. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 135 – 139)..... | 88 |
| Figura 77. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 60 – 69)..... | 89 |
| Figura 78. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 78 – 85)..... | 90 |
| Figura 79. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 88 – 91)..... | 90 |
| Figura 80. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 159 – 162)..... | 91 |
| Figura 81. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 183 – 190)..... | 92 |
| Figura 82. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 60 - 63)..... | 92 |
| Figura 83. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 200 – 202)..... | 93 |
| Figura 84. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 87 - 90). | 94 |
| Figura 85. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 87 - 94) | 94 |
| Figura 86. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 97 - 100) | 95 |
| Figura 87. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 21 - 24). | 95 |
| Figura 88. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 29 - 36). | 96 |
| Figura 89. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 37 - 40). | 97 |
| Figura 90. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 59 - 62). | 97 |
| Figura 91. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 63 - 66). | 98 |
| Figura 92. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 97 - 100) | 99 |
| Figura 93. "Hail the Nightmare" transcrita por usuario de Muscore (c. 1 - 5) | 100 |
| Figura 94. "Hub" composición hecha por el autor para las intros y codas de cada movimiento (c. 1 – 8) | 101 |
| Figura 95. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por al autor (c. 1 - 7)..... | 102 |
| Figura 96. "Hail the Nightmare" transcrita por usuario de Muscore (c. 6 - 10) | 103 |
| Figura 97. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por al autor (c. 8 - 14)..... | 103 |
| Figura 98. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por al autor (c. 29 - 35)..... | 104 |
| Figura 99. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por al autor (c. 36 - 39)..... | 105 |
| Figura 100. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por al autor (c. 40 - 43)..... | 105 |
| Figura 101. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por al autor (c. 48 - 51)..... | 106 |
| Figura 102. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por al autor (c. 52 - 56)..... | 107 |
| Figura 103. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por al autor (c. 65 - 68)..... | 108 |
| Figura 104. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por al autor (c. 69 - 70)..... | 109 |
| Figura 105. Pantallazo de EW Installation Center hecha por el autor | 110 |
| Figura 106. Interfaz del VST OPUS | 111 |
| Figura 107. Espacio usado del computador del autor para las librerías..... | 112 |
| Figura 108. Pantallazo de la sesión MIDI del primer movimiento..... | 113 |
| Figura 109. Interfaz del VST OPUS | 114 |
| Figura 110. Interfaz del VST OPUS | 115 |
| Figura 111. Cambios de tempo en sesión MIDI del tercer movimiento para lograr un ritardando | 115 |
| Figura 112. Cambio de tempo en la sesión MIDI del segundo movimiento con el fin de realizar un calderón..... | 116 |
| Figura 113. Técnicas de clip riding y automatización de volumen en un canal de violín..... | 116 |
| Figura 114. El plugin de audio Youlean Loudness Meter 2 | 117 |
| Figura 115. Ecualización en el canal de cornos..... | 118 |
| Figura 116. Ecualización en el canal del violonchelo..... | 119 |
| Figura 117. Plugin de reverberación Inspirata Lite | 119 |

1. INTRODUCCIÓN

En el ámbito de los videojuegos, las bandas sonoras han sido un tema de gran relevancia, llegando incluso a ser el centro de atención en algunos casos. Este proyecto se propone explorar cómo la banda sonora del videojuego *Bloodborne*, incluyendo su DLC *The Old Hunters*, puede servir como inspiración para componer música para orquesta sinfónica y coro mixto a través de instrumentos virtuales.

Bloodborne, desarrollado por FromSoftware en 2015, se basa en el horror cósmico de H. P. Lovecraft y su banda sonora ha sido elogiada por su capacidad para capturar una esencia grotesca, gótica y victoriana, con un corpus de 30 piezas musicales en total. Como jugador y músico, me ha llamado la atención la innovación de los juegos *souls* (categoría donde entra *Bloodborne*), que rompen con los convencionalismos de los juegos tradicionales al prescindir de una narrativa clara y música constante, reservándola en momentos clave, contrastando con títulos como *Uncharted 4* o *God of War (2018)*, que utilizan una narrativa cinematográfica y una banda sonora constante para reforzar la inmersión.

Su música merece ser tema de análisis y aprender de ella es el objetivo de este proyecto. El desarrollo del objetivo se dio en los siguientes capítulos: 2. Un capítulo profundizando en el objetivo; 3. Un capítulo del planteamiento donde se desarrollará esta propuesta; 4. Un capítulo de antecedentes mostrará tantos aquellos análisis hechos para la banda sonora como artistas inspirados en ella; 5. Un capítulo extenso de referentes teóricos y artísticos donde se explorará cómo el horror y el goticismo influyen tanto en la jugabilidad como en la musicalización del videojuego con un subcapítulo para el análisis teórico de la banda sonora; 6. Un capítulo sobre la metodología del proyecto; 7. Un capítulo mencionando las inspiraciones y procesos compositivos; 8. Un capítulo referente a la producción de las obras; y finalmente 9. Un capítulo para las conclusiones.

Se analizaron algunas obras del juego, no solo desde un punto de vista teórico-musical, sino también considerando el contexto en el que se presentan dentro del videojuego. Posteriormente, se realizaron composiciones que buscaron capturar la estética horror-gótica (término usado por los

músicos involucrados en el desarrollo del videojuego en la GDC¹ de 2016) de la banda sonora en forma de una obra musical de cuatro movimientos, producida mediante el uso de librerías virtuales.

Este proyecto aspira a ser un referente en español sobre la utilización de estas características musicales, con la intención de ser útil tanto para compositores, como desarrolladores de videojuegos interesados en crear una sonoridad similar en sus obras y cómo el uso de librerías virtuales puede ofrecer distintas posibilidades con respecto a una orquesta real.

¹ GDC significa Game Developers Conference. Para más información sobre la conferencia musical de *Bloodborne*; revisar antecedentes y bibliografía.

2. OBJETIVOS

Objetivo general

Producir una obra musical de cuatro movimientos para orquesta y coro mixto a partir del uso de librerías virtuales que explore las características estético-sonoras del horror-gótico, identificadas a través del análisis de la banda sonora del videojuego *Bloodborne* dirigido por Hidetaka Miyazaki, 2015.

Objetivos específicos

- Identificar las estéticas góticas, de terror y de horror cósmico utilizadas como inspiración tanto para la creación del juego como para las composiciones musicales.
- Analizar ocho piezas de los álbumes musicales del videojuego: cinco de *Bloodborne Original Soundtrack* y tres de *Bloodborne: The Old Hunters OST* con el propósito de identificar los elementos musicales característicos que corresponden a la estética sonora del horror gótico.
- Experimentar con procesos de composición musical basados en las características musicales de la banda sonora del videojuego, las estéticas góticas, de terror y de horror; y aspectos de la música dinámica.
- Componer cuatro movimientos musicales considerando las estéticas y características musicales analizadas en la banda sonora del videojuego.

3. PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA

A través de los años, FromSoftware, una compañía japonesa de videojuegos ha ganado popularidad al crear su propio subgénero en los videojuegos, conocido en inglés como *souls*. *Bloodborne*, desarrollado por esta compañía y dirigido por Hidetaka Miyazaki en 2015, siendo considerado un *souls* con un enfoque al género de horror cósmico, ha destacado por su estilo gótico victoriano. Su banda sonora tampoco pasa desapercibida, ya que, como menciona Kolassa (2020), es una combinación de temáticas de horror “extraño” y “gótico” con técnicas musicales modernistas.

La música creada para *Bloodborne* presenta una estética musical que vale la pena explorar con el objetivo de comprender las técnicas detrás de ella. Ante la carencia de estudios investigativos en el idioma español sobre este videojuego y la falta de evidencia metodológica de artistas que han compuesto inspirados en su banda sonora, se propone un acercamiento al mundo sonoro creado para *Bloodborne*.

A partir de la pregunta ¿Cómo podemos usar las características estéticas de horror-gótico de la banda sonora de *Bloodborne* como inspiración para la composición musical?, se plantea realizar un análisis de algunas obras de las dos bandas sonoras del juego (la versión base y la expansión *The Old Hunters*). El objetivo es identificar las técnicas a través de las cuales la orquestación y la composición evocan unos tintes que aluden al goticismo, el horror y el horror cósmico. Estas características están presentes principalmente en momentos del videojuego que intentan exaltar unos instintos primitivos de terror al enfrentarse con horrores inimaginables, como lo menciona Ågrimsønn (2018). Como resultado, se propone la creación de una obra musical con un total de cuatro movimientos para orquesta sinfónica y coro mixto producida a través de instrumentos virtuales, inspirada en la banda sonora de *Bloodborne*, que permita un acercamiento creativo a la estética musical de este videojuego.

Justificación

En la actualidad, las bandas sonoras, tanto de videojuegos como de cine, tienen la posibilidad de ser escuchadas como obras independientes, sin necesidad de visitar el videojuego

o volver a ver una película o serie. Este trabajo de grado busca valorar esa dimensión musical, específicamente de estos medios creativos: los videojuegos. Juegos como *Bloodborne* han creado un nicho de jugadores interesados en títulos cuya experiencia auditiva sea tan inmersiva como la de esta banda sonora; un análisis de este tipo contribuye significativamente al desarrollo de un estilo oscuro y visceral en las obras de compositores que deseen explorar esta estética y propuesta musical.

4. ANTECEDENTES

Análisis musical de banda sonoras

The Gothic Horror Music of ‘Bloodborne’ (GDC Showcase, 2016).

Una conferencia de una hora de duración con Peter Scaturro, Kim Fowler y Penka Kouneva, responsables de la orquestación de *Bloodborne*. Realiza un acercamiento al estilo musical gótico del videojuego mediante análisis musicales. Se presentan ejemplos del método empleado para analizar las composiciones originales de esta banda sonora, culminando con cómo orquestarlas. Al ser una conferencia dirigida a desarrolladores de videojuegos, también se relaciona con aspectos como el diseño de juego, las artes visuales, las estructuras musicales, la programación y más. A diferencia de este proyecto de investigación-creación, esta conferencia es, en su totalidad, un análisis hecho para desarrolladores de videojuegos y músicos, que nos brinda la oportunidad de aprendizaje al observar cómo los involucrados en estos proyectos estructuran su método de creación y análisis; y qué podemos tomar de ellos para nuestro propio proceso.

Bloodborne’s Best Boss Theme? || Music Theory Analysis (Kidd, B. 2024).

Un video que analiza la teoría musical del tema de Ludwig, un enemigo importante dentro de la historia de *Bloodborne*. Durante la batalla con Ludwig en *The Old Hunters*, suena el tema que se analiza en el video; por ello, el autor conecta la teoría musical con el peso emocional del combate, profundizando en temas como el manejo de disonancias, melodías y cómo se construye una narrativa de forma musical, dando un significado a lo musical desde lo que se ve. Este análisis ofrece una perspectiva sobre cómo lograr la estética oscura de *Bloodborne*, aunque, a diferencia de mi proyecto, no busca ofrecer una visión general de la banda sonora, sino centrarse en esa obra en específico, además de no tener la intención de llevarlo a la práctica compositiva.

Why does Dark Souls sound like Dark Souls? (Kidd, B. 2023).

Un video que busca responder la pregunta: “¿Por qué *Dark Souls* suena como suena?”. Se llega a una conclusión analizando la saga *souls*, incluyendo a *Bloodborne*. Mediante transcripciones propias, el autor explica de forma gráfica la teoría usada en las bandas sonoras, con

comentarios sobre la orquestación, modos musicales, las progresiones y modulaciones. Esto resulta en una lección sobre elementos comunes en estas composiciones. A diferencia de mi proyecto, este análisis no busca la composición musical inspirada en estas características.

The Crackle of the First Flame: The Sounds and Musical Techniques of Dark Souls. (Bryant, T. 2020).

Un documento que analiza los aspectos musicales del videojuego *Dark Souls*, utilizando los leitmotifs como eje principal de análisis y relacionándolos con técnicas de composición para cine, cine mudo y estéticas góticas. Se concluye que, aunque sea un videojuego, las técnicas compositivas no se separan de las prácticas cinematográficas, resultando fundamentales para la inmersión en un mundo distinto. *Dark Souls* tiene un equipo de trabajo similar al de *Bloodborne* al ser de la misma compañía, con compositores como Yuka Kitamura y Motoi Sakuraba. A pesar de relacionar los aspectos musicales con la narrativa del videojuego, no se explora la composición de obras inspiradas en la banda sonora.

Playing Japan: The transnational circulation of Japan in contemporary video game music (Borecky, A. J. 2022).

Una tesis de maestría que explora cómo la globalización ha hecho que sonidos característicos de la música japonesa se transmitan a través de medios como videojuegos, la música J-Pop y películas animadas. Con un mayor énfasis en los videojuegos, se analiza, desde la etnografía y ludomusicología, cómo ciertos juegos son tratados como obras de arte y productos culturales representativos de Japón. Como conclusión, se plantea que los compositores japoneses han influido en la música de los videojuegos globalmente, usando técnicas de composición de la tradición japonesa y técnicas híbridas, dejando su huella exótica, generando que muchos compositores americanos tomen de referencia a estas estéticas japonesas en sus creaciones musicales para las bandas sonoras de sus videojuegos, como el caso de *Ghost of Tsushima*. Aunque *Bloodborne* podría integrarse perfectamente como objeto de estudio en esta tesis, no se menciona, dejando espacio para su énfasis en este trabajo.

***Bloodborne* como inspiración musical**

Hay dos ramas principales que se tomarán en cuenta para este eje temático: (1) Aquellas obras artísticas que desean recrear la estética musical gótica de *Bloodborne* en sus composiciones y (2) las obras que usan la banda sonora como inspiración para realizar fusiones en forma de obras originales y versiones adaptadas (covers).

Antecedentes artísticos que recrean la sonoridad de la banda sonora

Night of the Hunt: The Blood Moon – The Endless Night (Roe, A. 2020).

El compositor Alex Roe ha realizado tres álbumes musicales, sin presencia de un videojuego, que adoptan la estética musical de la banda sonora de *Bloodborne*. Estas composiciones para orquesta de cuerdas y voces son un claro ejemplo de artistas que buscan capturar las características de las obras originales del videojuego en proyectos orientados más al disfrute musical que al desarrollo de videojuegos. Sin embargo, a diferencia de este proyecto, Roe no detalla la metodología empleada en sus procesos compositivos.

Great One's Nightmare - Music inspired by Bloodborne [Epic Choir Bossfight Music] (DragonClef, 2022).

Inspirado por una obra de arte derivada de *Bloodborne*, DragonClef compone una pieza musical para orquesta de cámara y coro que evoca la estética de la banda sonora del videojuego. Aunque no menciona una metodología específica, el autor reconoce como fuentes de inspiración a Yuka Kitamura (una de las compositoras de *Bloodborne*) y Nobuo Uematsu. En este proyecto, se analizarán varias obras de la banda sonora y se documentará una conclusión respecto a instrumentos virtuales.

Beckoning of The First Flame (Soulsborne-inspired) (Jester5106, 2024).

Esta breve composición de menos de dos minutos se inspira en *Dark Souls*, sin embargo, el autor menciona que logra una estética musical similar a la de *Bloodborne*. Usando violines, violas, violonchelos, voces y campanas tubulares como instrumentos virtuales y usando MuseScore 4

como herramienta compositiva, consigue un resultado alineado a los productos de este proyecto. La principal diferencia radica en que este proyecto tiene como objetivo crear una obra musical inspirada exclusivamente en *Bloodborne*, y no en *Dark Souls*.

Antecedentes artísticos que modifican la sonoridad original

Aviators - No One Will Save You (Bloodborne Song | Gothic Rock) (Aviators, 2017).

Un proyecto artístico basado en la estética gótica de *Bloodborne*, cuya letra narra la historia de un personaje secundario del videojuego en formato de canción de rock gótico. Con presencia de algunas cuerdas frotadas como acompañamiento, la obra da protagonismo a los elementos tradicionales de una banda de rock: batería, bajo, guitarras y voz. Aunque explora la narrativa gótica del juego, este proyecto se centra en lograr una estética musical vinculada con la banda sonora original.

A Thousand Eyes by Miracle Of Sound ft. Aviators (Bloodborne) (Symphonic Metal) (Miracleofsound, 2019).

Esta obra combina el estilo gótico del videojuego con elementos de metal sinfónico, utilizando leitmotifs y características sonoras que referencian la banda sonora de *Bloodborne*. A diferencia de esta fusión, el presente proyecto busca metodologías compositivas más cercanas a la estética sonora del videojuego, evitando desviarse a otros géneros.

Bloodborne - The Hunter (Father Gascoigne) [Intense Symphonic Metal Cover] (FalKKonE, 2017).

Un proyecto de covers sinfónicos y del género metal que adapta varias piezas de *Bloodborne*. En este caso, el tema de *The Hunter* sirve como base para agregar batería, bajo y guitarras con patrones rítmicos comunes en el metal. Aunque mantiene la estructura sinfónica original, el objetivo de este proyecto es diferente, ya que no busca reinterpretar la obra ni transformarla a otro género.

Bloodborne - Lady Maria of the Astral Clocktower || METAL COVER by RichaadEB (RichaadEB, 2019).

RichaadEB realiza un arreglo del formato orquestal a un formato de banda de metal, empleando técnicas similares a los covers creados por FalkKonE, sin embargo, RichaadEB se centra en guitarras, bajo y batería, dejando de lado el aspecto sinfónico. A diferencia de mi proyecto, que no busca hacer covers ni transformar la obra en otro género, este busca una sonoridad más del género de metal de varias bandas sonoras.

Lady Maria of the Astral Clocktower (from "Bloodborne") (Synthwave Arrangement) (CthulhuSeeker, 2023).

Este arreglo fusiona la estética horror-gótica de *Bloodborne* con el synthwave. Suma los sonidos orquestales de la banda sonora con sintetizadores y procesos digitales para crear un sonido gótico/electrónico. Aunque permanece mucho la estética musical original, el cambio de instrumentación cambia por completo la forma en la que se percibe la banda sonora oficial, lo contrario al objetivo de este proyecto, que busca una mayor similitud al color sonoro de *Bloodborne*.

5. REFERENTES TEÓRICOS Y ARTÍSTICOS

En este capítulo se llevó a cabo una fase documental que indagó en las estéticas góticas, de terror y horror cósmico mediante la lectura de documentos, ensayos y libros. Se identificó cómo estas estéticas se reflejan en el videojuego *Bloodborne*, relacionándolas directamente con su música y su integración con la narrativa y las visuales.

La estética gótica como tema de inspiración

El aspecto gótico se manifiesta de manera diversa en distintos medios artísticos, donde los estereotipos góticos se han diversificado según el contexto de cada expresión artística. Por ejemplo, la literatura gótica tiene una visión y percepción diferente a la de la música gótica. La existencia de estas “subculturas” dentro de un mismo término complica y difumina la definición de lo gótico, como señala Krzywinska (2015) en su análisis sobre la temática gótica en los videojuegos, en el cual menciona que dentro de los últimos estudios de lo gótico está ampliamente aceptado que su definición es ambigua, sin embargo, también da a conocer algunos principios de su aplicación a los videojuegos dejando claro que, aunque es muy común su combinación con el horror, la estética gótica funciona por separado, siendo así posible crear videojuegos que recogen la estética gótica en combinación con varios subgéneros, como la fantasía, el terror, la comedia, entre otros.

Krzywinska (2015) propone cinco principios para analizar la incorporación de esta estética en los videojuegos: la presencia de un falso héroe, la puesta en escena (la ambientación como casas encantadas o cementerios), la representación de estados emocionales desconcertantes (como la claustrofobia o la locura), el estilo (manifestaciones del goticismo, como el goticismo victoriano o goticismo romántico) y la función, que examina cómo los estereotipos góticos afectan la jugabilidad.

En el ámbito musical, McEvoy (2012) ofrece una perspectiva general, abarcando desde las bandas góticas de finales de los años 70 y 80 hasta las composiciones utilizadas en películas de terror y películas góticas, aunque no hayan sido compuestas originalmente para ellas. Actualmente, los estudios musicales se centran en aquellas músicas góticas nacidas del rock y el punk desde los 70's, teniendo fusiones como “doom metal, ethereal, dark romantic, dark ambient, goth metal, celtic acoustic, techno-synth-ind, dark trance, goth folk, dark trip hop, synthcore, electro-goth, dark

industrial, gothpop-coldwave, goth-gangsta, ind-electro-goth, gothic darkwave blues.” (McEvoy, 2012, párr. 7).

Debido a la amplitud del aspecto musical, esta investigación priorizó a los principios estudiados por Krzywinska (2015), que nos ayudará en el análisis contextual de *Bloodborne*. Esto se debe a que la inmersión generada por obras como *Bloodborne* se basa en gran medida en la exploración de emociones como la soledad, la tristeza, el disgusto y la desesperanza, elementos fundamentales en la experiencia gótica. De este modo, se analizará cómo la música y la narrativa de *Bloodborne* encapsulan un mundo trágico, hostil y traicionero.

El horror en los videojuegos

Se considera que el género gótico es el precursor del horror y, aunque existen similitudes entre ambos conceptos, una diferencia clave radica en que el horror aborda los sentimientos de manera más explícita, mientras que el goticismo se centra en crear una atmósfera. Stobbart (2019), al diferenciar el terror del horror, menciona: “Terror, in all of these examples, is a mental reaction to some potential threat, whereas horror is the visceral, physical and revolting realization of that threat.” (p. 3). Esto implica que, mientras el terror afecta el plano psicológico, el horror se relaciona con el reconocimiento físico y visceral de una amenaza.

En los videojuegos, Stobbart usa *Amnesia: The Dark Descent* como ejemplo del terror, donde el personaje principal experimenta miedo ante la posibilidad de encontrarse con un enemigo, manteniendo al jugador en un estado de alerta constante. En contraste, menciona el juego *Doom* como ejemplo de horror, donde el personaje interactúa continuamente con enemigos que generan terror: “The dark corners of the labyrinthine setting provide ample places for them to hide, bringing about a tension – a terror – that turns to horror when the player is suddenly confronted with the source of the noises” (p. 4). Esto sugiere que la jugabilidad influye en la distinción entre terror y horror: en *Amnesia*, el jugador no dispone de herramientas para enfrentar los peligros (terror), mientras que en *Doom* sí las tiene (horror).

Para ilustrar esta diferencia, se pueden analizar gameplays de ambos juegos. En el video *Amnesia: Playthrough Part: 1 - Windy Doors* (2021) del YouTuber PewDiePie, se observan momentos de tensión sin peligros visibles, como eventos sonoros inquietantes (6m00s-7m20s) o los lugares oscurecidos con sonidos perturbadores (7m58s-8m20s). En cambio, en *Doom 3*, el

constante encuentro con enemigos cambia el género a horror, como en el video *Doom 3 1080p - Scariest Doom 3 Moment (Possible Spoiler)* (2011), del canal Axonnus en YouTube.

Un ejemplo que muestra cómo *Bloodborne* se asemeja más al horror que al terror es el clip *The only time Bloodborne genuinely terrified me* (2023) donde el jugador, Khvostov 7g-0x, se encuentra en un calabozo y es sorprendido por un enemigo fantasmal, pero dispone de herramientas para enfrentarlo. En este sentido, el horror en los videojuegos combina la anticipación del terror con la confrontación de amenazas.

Estéticas góticas, terror y horror cósmico en *Bloodborne*

Bloodborne tiene una alta influencia en las tendencias góticas, de terror y horror cósmico; refiriéndonos a tendencias góticas como ese aspecto cruel/injusto que constituye su mundo. Se analizará *Bloodborne* en su aspecto gótico a través del análisis planteado por Krzywinska (2015) y sus cinco principios: el falso héroe, la puesta en escena, la representación de estados emocionales incómodos, el estilo y la función.

El falso héroe

El falso héroe es un personaje que representa una figura trágica, pues realmente no es un héroe, falla en sus misiones constantemente, es vulnerable, imperfecto y a menudo se ve consumido por las consecuencias de sus acciones, contrastando con la representación clásica de lo que debería ser un héroe, quien suele ser valiente, exitoso y justiciero. De esta manera, podemos asociar al personaje principal de *Bloodborne*, el cazador, quien es colocado directamente en este escenario a través de diversos elementos.

Primero, los controles: la saga *Souls* tiene una forma característica de controlar a sus personajes, no son convencionales, lo que puede resultar incómoda para quienes son nuevos en estos videojuegos.

Segundo, el tutorial: *Bloodborne* tiene una forma ambigua de comunicarse con el jugador. No explica directamente qué sucede en la historia; simplemente ocurre, y es nuestro trabajo como protagonistas armarla a partir de las pistas que se nos dan. Esto también aplica al tutorial, que no aparece de forma evidente en pantalla y puede pasarse por alto si el jugador no es curioso.

Tercero, el personaje: en el inicio, el jugador carece de herramientas para enfrentar a los enemigos, usando sus manos como su único método ofensivo. Esta limitación refuerza la narrativa del falso héroe al acentuar su vulnerabilidad frente a un mundo hostil, enseñando al jugador que, incluso desde los primeros momentos del juego, está destinado a fallar repetidamente.

Cuarto y último, un enemigo: el jugador se enfrenta a un lobo que cuenta con la mitad de su vida (ver figura 1), lo que aparenta ser una ventaja, sin embargo, resulta una trampa: apenas se le inflige daño, mientras que el lobo puede matar al jugador con un par de golpes.

Figura 1. El YouTuber "Square Face" encontrándose con dicho lobo



Así, el juego presenta que el jugador, está a la merced del mundo y no al revés, establece que fracasar y morir repetidamente es parte de la experiencia, lo que refuerza la narrativa del falso héroe. Sin embargo, Mukherjee (2024), usando a *Bloodborne* como caso de estudio sobre elementos góticos en juegos, menciona que el personaje principal adquiere más fuerza conforme avanza el juego, convirtiendo aquel lobo imponente del tutorial en un enemigo menor. Aunque podría parecer que el jugador escapa del arquetipo de falso héroe, Mukherjee concluye que el protagonista permanece vulnerable ante el mundo de *Bloodborne*. “The enemies seem

insurmountable and the PC, no matter how empowered they get, seems fragile and vulnerable to the assault of such forces.” (Muhkerjee, 2024, p. 4)

Puesta en escena

Este principio se refiere a las locaciones en las que se encuentra el falso héroe, las cuales están diseñadas cuidadosamente para subrayar la sensación de vulnerabilidad y precariedad del jugador. *Bloodborne* está llena de estas locaciones, como la ciudad de Yharnam (figura 2). Todo el juego se sitúa en una sola noche; esto da lugar a ambientes oscuros que facilitan el escondite de enemigos y secretos. Yharnam es también una ciudad solitaria en ese particular momento, pues es la noche de caza, los cazadores del lugar le ordenan a la gente que se encierre, pues las calles se llenan de monstruos, que no se presentan solamente en forma de lobo, sino humanoides delirantes (figura 3). De esta manera, el juego explica que los monstruos con los que el jugador se encuentra eran originalmente seres vivos, como humanos y perros, que se fueron transformando en bestias.

Grotesque monsters roam the streets that are lined with broken carriages, coffins, and bodies of the hunted beasts pinned to wooden crosses and set ablaze. It is eternally dusk or night all through the duration of the game. The design of the city is akin to a maze. Narrow cobbled alleys give way to secret nooks and crannies shrouded by crates, wooden barrels, or secret ladders. It is up to the player to navigate the maze and survive the streets. A prominent element of the environment that captures the Gothic atmosphere is the sublimity of certain parts of the game world. (Muhkerjee, 2024, p. 5)

Figura 2. La ciudad de Yharnam y su presencia oscura



Figura 3. Cazadores de bestias quemando una bestia



El estilo

Este principio se refiere a la representación de lo gótico y su influencia en la creación de subgéneros góticos como cuentos de hadas góticos, gótico americano o gótico extraño, como menciona Krzywinska (2015). En *Bloodborne*, esto se manifiesta mediante elaboradas edificaciones de piedra, adornos ornamentales y un ambiente sombrío que recuerda a una Londres victoriana con una presencia grande de arquitectura y ropaje victoriano, situando al juego en el gótico victoriano (ver figura 4) como menciona también Mukherjee (2024): “Bloodborne is largely set in the city of Yharnam, resembling a dark and sinister rendition of a Victorian London cityscape especially dominated by Gothic architecture” (p. 5)

Figura 4. Diseño de mundo en *Bloodborne* asemejando la época victoriana

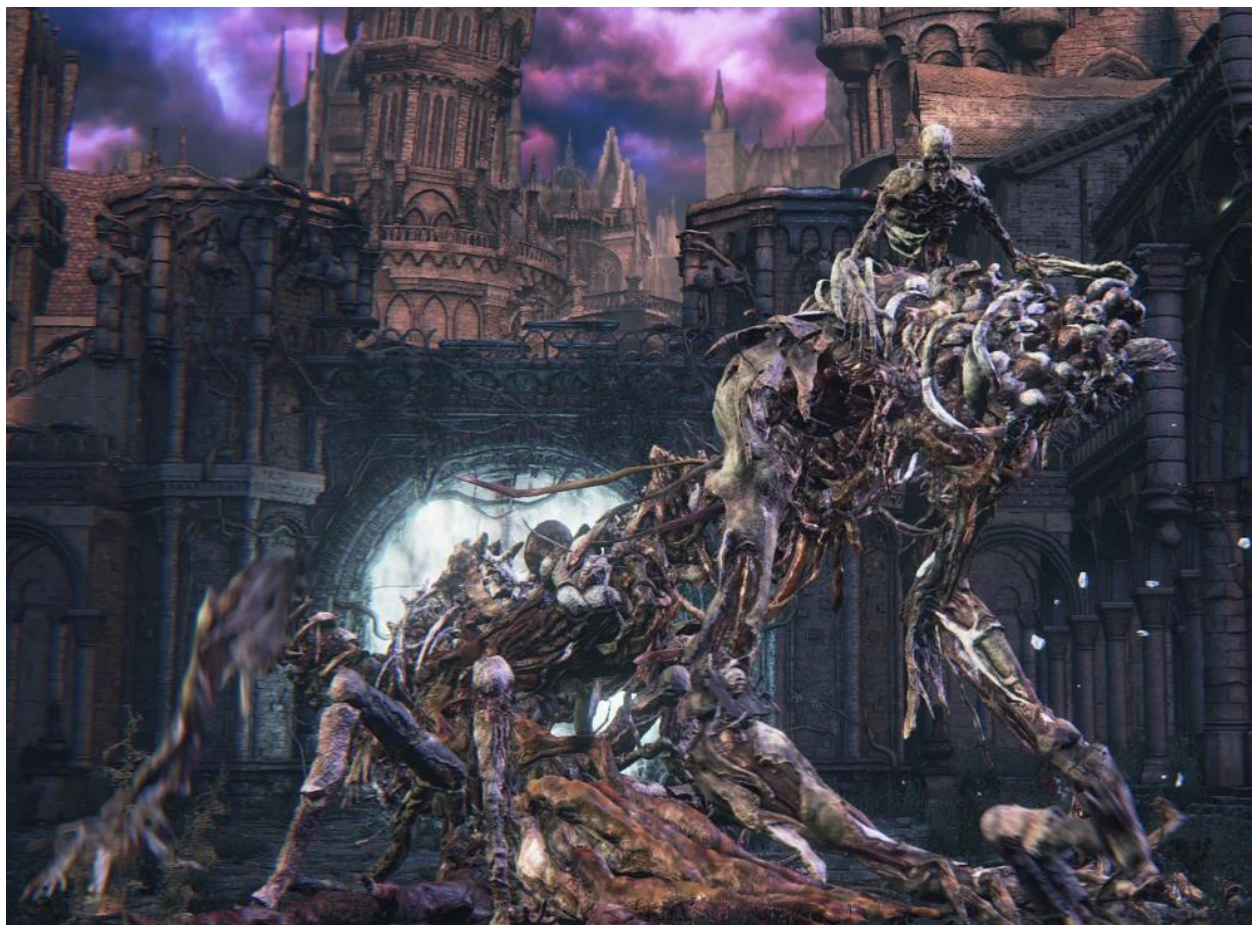


Estados emocionales incómodos

El goticismo en *Bloodborne* es, en su mayoría, grotesco y esto se refleja en la monstruosidad visual de muchos de sus enemigos. Un ejemplo destacado es el jefe “El Renacido” (el término “jefe” en videojuegos se refiere a un enemigo de gran dificultad que el jugador debe superar para avanzar), una criatura formada por partes humanas como resultado de una

experimentación fallida, cuyo diseño grotesco y perturbador genera una sensación de asco y náusea en algunos jugadores (ver figura 5). Ejemplos similares abundan en el juego.

Figura 5. "El Renacido", jefe de *Bloodborne*



Estos aspectos grotescos tienen una fuerte inspiración en el manga *Berserk*² (1989) del autor Kentaro Miura. Podemos ver estas referencias en elementos como “los mensajeros” (ver figuras 6 y 7), los “niños celestiales” y hasta en jefes como Ludwig, entre otros.

² Para conocer más referencias de *Berserk* dentro de *Bloodborne*, pueden visitar esta página: <https://www.knowll.com/e/124/complete-list-of-berserk-influences-on-bloodborne>

Figura 6. "Mensajeros" del manga "Berserk"



Figura 7. "Mensajeros" del videojuego "Bloodborne"



Bloodborne también explora estados emocionales como la locura. Muchos personajes secundarios, mientras avanzan dentro de la historia, caen en la locura y desesperación, teniendo finales trágicos o cometiendo algo impensable, generando en el jugador una sensación de tristeza, enojo o culpa, pues las decisiones del jugador afectan fuertemente los finales de estos personajes.

Espacios cerrados donde combatir, como el puente donde se enfrenta a "La Bestia Clérigo" donde siendo el enemigo casi 3 veces el tamaño del jugador, también generan claustrofobia. Estos elementos y más contribuyen a las emociones y el terror, claves en la experiencia del juego.

La función

Este principio, exclusivo de los videojuegos, define cómo el goticismo crea un vínculo entre el jugador y el juego.

“Reaching beyond the simple evocation of iconography, what is perhaps most pervasively Gothic in terms of function is the way in which the hermeneutic code is written recursively to connect gameplay and story through the frame of the occult.” (Krzywinska, 2015, p. 65). Este análisis realizado por Krzywinska se realizó para otro videojuego, sin embargo, aplica perfectamente a *Bloodborne*, donde el jugador actúa de forma detectivesca para descubrir la historia oculta en los elementos del juego (ver figura 8). Aunque el arquetipo de detective no es netamente gótico, el creador de Sherlock Holmes realiza un trabajo implícitamente gótico, como una extensión de este género como menciona Davin (2016), “Sir Arthur Conan Doyle's work draws from Poe's contributions. For Doyle, detective fiction descends directly from the Gothic, perhaps not even separated from it as distinct genre, but an extension of that tradition.” (p. 8).

Figura 8. Nota que describe parte de la historia de *Bloodborne*



El horror

Separándonos del goticismo, nos adentramos en el significado de horror en los videojuegos, siguiendo la pauta dada por Stobbart (2019), quien establece una diferenciación entre el terror y el horror: terror como una reacción mental a las amenazas y el horror como la representación física de esta.

En resumen, el terror en un videojuego se manifiesta cuando el ambiente genera un estado de alerta, es decir, se percibe la presencia de una amenaza antes de poder verla, además, el jugador suele carecer de herramientas para enfrentarse a dicha amenaza. Por su parte, el horror se produce cuando estas amenazas se materializan frente al jugador, quien sí dispone de los recursos necesarios para enfrentarlas. Por esta razón, *Bloodborne* es considerado un juego de horror y no de terror (aunque también usa elementos de este género, no es lo que más domina el juego).

Como se mencionó al explicar el falso héroe en *Bloodborne*, los jugadores están a merced del mundo y no al revés. Sin embargo, esto no significa que el título no proporcione herramientas para enfrentarse a los enemigos. De hecho, tras la primera muerte, se otorgan dos armas: una de combate cuerpo a cuerpo y otra de fuego, junto con la posibilidad de mejorar tanto el nivel del personaje como las armas equipadas. A partir de este momento, los jugadores dependen de sus habilidades y estrategias dentro del juego.

Un ejemplo del uso del terror que se convierte en horror en *Bloodborne* ocurre al inicio del juego: cuando el jugador entra por primera vez en Yharnam: tras avanzar un poco, comienza a subir unas escaleras verticales y escucha un rugido/grito a lo lejos, lo que genera una sensación de alerta. Esta experiencia ha sido compartida por muchos jugadores al jugar por primera vez, como el YouTuber Brickly en su video *Yharnam | BloodBorne Let's Play – Part 1* (2016) (18m43s-19m10s).

Posteriormente, el origen de este rugido o grito se revela: el jefe conocido como "La Bestia Clérigo" (ver figura 9). Aquí se produce la transición del terror al horror al enfrentarnos directamente a esta criatura. Otro ejemplo de esta experiencia se encuentra en el video de Brickly *CLERIC BEAST | BloodBorne Let's Play - Part 2* (2016) (6m07s-6m25s).

Figura 9. Combate con "La Bestia Clérigo"



Horror cósmico

El horror cósmico se refiere a la filosofía de H. P. Lovecraft, que explora cómo la humanidad es incapaz de comprender su insignificancia frente al vasto esquema del universo, como menciona Mukherjee (2024).

El cosmicismo en *Bloodborne* está profundamente vinculado a la literatura lovecraftiana, tanto que dentro del juego hay un objeto que lleva las iniciales de Lovecraft como referencia. “The discovery of these entities and/or forces in Lovecraft’s fiction generally leads to the annihilation of reason, civilization, order, sanity, and the manifestation of a primal terror in the psyche” (Mukherjee, 2024, p. 1). La obra de Lovecraft gira en torno a la imposibilidad de la mente humana para comprender entidades que trascienden su entendimiento. *Bloodborne* explora ampliamente este concepto, ya que gran parte de la narrativa del videojuego se centra en los “grandes”, un título otorgado a aquellos seres considerados dioses en el universo del juego. Muchos de los desastres ocurridos en la trama son causados por humanos que, de manera obstinada y arrogante, buscan convertirse en un “grande” o comprender lo que hay más allá del plano terrenal, lo cual suele culminar en sacrificios humanos fallidos o en la creación de un “grande” incompleto, es decir, con resultados desastrosos (ver figura 10).

Figura 10. "Ebrietas", un grande y jefe de Bloodborne



Una de las mecánicas más significativas del juego es la adquisición de conocimiento, que actúa tanto como moneda, así como objeto que altera el mundo. Al iniciar una nueva partida, el jugador comienza con cero conocimiento y recorre Yharnam sin presenciar objetos extraños en el entorno. Sin embargo, al adquirir cierta cantidad de conocimiento, se vuelve posible observar “grandes” adheridos a los edificios de toda Yharnam (ver figura 11). Esto simboliza que el jugador puede superar la ignorancia y trascender el plano terrenal. Si se obtiene el final “bueno” (uno de los tres finales disponibles), el personaje se transforma en un “grande”. *Bloodborne* se inspira en el horror cósmico de Lovecraft para construir el aspecto religioso de su universo.

Figura 11. Una de las "Amygdalas" sobre un edificio



Música para videojuegos vs música para cine

La música para cine y videojuegos suele compararse, ya que ambas acompañan medios visuales de entretenimiento. Sin embargo, estas formas de arte han evolucionado significativamente y comprender sus distinciones es crucial al analizar la música en videojuegos.

Whalen (2007) argumenta que los estudios tempranos del tema tienden a generalizar la música de los videojuegos, a menudo analizándola como si fuera música cinematográfica. Según él, la música para cine cumple ciertos propósitos dentro de la narrativa de la película como establecer la atmósfera, transmitir las emociones de los personajes y aumentar la emoción de una escena. En este caso, el espectador no interactúa con la música que escucha.

Whether the diegetic space of the film serves or is served by the interplay of sound and image, these three elements work together to create the phenomenal experience of film, and dominant film theory has proceeded on the assumption that the viewer's role is to interpret the interplay of these signs in a way that produces meaning. (Whalen, 2007, p. 71)

En cambio, la música para videojuegos, también conocida como dinámica, adaptativa o interactiva, se adapta a las acciones del jugador. Dos jugadores pueden experimentar la misma composición de forma diferente dependiendo de su progreso. Además, la música de videojuegos suele presentarse en bucles, sin resolución clara, para acompañar la duración variable del juego.

Whalen (2007) también destaca que, mientras la música cinematográfica busca involucrar emocionalmente al espectador, la música para videojuegos requiere la concentración y acción del jugador. Esto significa que la música en videojuegos no solo conecta al jugador con el mundo ficticio, sino que también influye en su jugabilidad.

Bloodborne utiliza el silencio frecuentemente y presenta música principalmente durante enfrentamientos con jefes enemigos. Los cambios musicales están influenciados por el daño infligido al jefe, lo que afecta la dinámica y el clímax del encuentro. Los bucles musicales permiten desarrollar un tema sin estructuras definidas, esto permite que un jugador experimentado pueda escuchar gran parte de la obra y el inexperto pueda escuchar toda la obra y no se termine.

Acercamiento artístico al sonido horror-gótico de *Bloodborne*

La fuente y referencia primaria de este proyecto es la banda sonora original de *Bloodborne*, explorando la estética musical que este videojuego alberga. Para esto se empleó una fuente teórica y dos técnicas de diferentes artistas.

Con el fin de analizar los componentes característicos de *Bloodborne* se usará la teoría musical de Ben Kidd, bajo el seudónimo de 8-bit music theory en YouTube e integrante de la banda *8-bit & the single players*, en la cual realizan fusiones de jazz con bandas sonoras de videojuegos. Kidd es un artista experimentado en analizar, transcribir y componer los arreglos de jazz de varias obras de videojuegos, entre sus análisis se encuentra una obra de *Bloodborne*, en su video *Bloodborne's Best Boss Theme? || Music Theory Analysis (2024)*, en la cual relaciona los temas melódicos, armónicos y tímbricos a la emocionalidad y la historia del videojuego, aspectos claves para el análisis y que se llevaron a cabo en la experimentación compositiva al buscar el sonido horror-gótico deseado, destacando entre ellos su uso de acordes disminuidos de séptimo grado y modulaciones.

Otro artista relevante es el compositor Alex Moukala, quien ha trabajado musicalizando trailers de películas, sin embargo, ha comenzado una inmersión en la composición para

videojuegos, como en el título musical *Stray Gods*, mientras que comparte su conocimiento musical en su canal de YouTube, en el cual comparte técnicas útiles para la experimentación artística, como las presentadas en su video *How To Write Dark & Horror Orchestral Music with Dissonance* (2019), se usó su acercamiento a las melodías cromáticas sobre armonías tonales durante la experimentación compositiva.

Finalmente, en la *Game Developers Conference* (GDC) de 2016, se invitó a los artistas Peter Scaturro, quien estuvo involucrado en la producción musical de *Bloodborne*; Penka Kouneva y Jim Fowler, orquestadores de la banda sonora original y del DLC, respectivamente. En esta conferencia se destacaron aspectos fundamentales que contribuyeron al sonido horror-gótico de *Bloodborne*, como la paleta sonora empleada (instrumentos utilizados y su cantidad), elementos compositivos, visualización de fragmentos en partitura y el uso de maquetas MIDI en DAW. Contar con información de primera mano sobre los procesos creativos de los involucrados en la banda sonora constituye un paso crucial, ya que orienta el análisis y la experimentación en torno a la estética horror-gótica de *Bloodborne*. Por ello, se usó esta paleta sonora y técnicas armónicas como los clusters, séptimas, tritonos, ostinatos rítmicos, disposiciones orquestales amplias y una forma de composición libre.

Análisis de la banda sonora de *Bloodborne*

Para este análisis documental y teórico-musical, se analizaron cinco piezas del álbum *Bloodborne Original Soundtrack*, y del EP *Bloodborne: The Old Hunters*, otros tres, para un total de ocho obras. Mediante escucha crítica y consulta de transcripciones disponibles en plataformas como Musescore, se analizaron aspectos como métrica, tempo, melodía, ritmo, armonía, forma, características tímbricas, instrumentación y dinámicas. Además, se contextualizó el lugar de cada obra dentro del videojuego y su relación con la narrativa. Los hallazgos se documentaron con imágenes de pentagramas e ilustraciones del juego, identificando patrones musicales comunes que sirvieron como base para la fase compositiva.

Sonido general

Antes de entrar en obras específicas, es importante tener en cuenta cuál es el sonido que buscamos. Mediante la conferencia en la GDC de 2016, podemos apreciar que el equipo de músicos que trabajó en *Bloodborne* buscó definir el sonido horror-gótico victoriano así: secciones de cuerdas y metales, solos de cuerdas, cuartetos de cuerdas, solos de voz, coros, piano, celesta y percusión. Con esto en mente, construyeron una formación de músicos de la siguiente manera: 22 violines, 8 violas, 8 cellos, 6 contrabajos, 6 cornos, 4 trombones, 1 trombón bajo (cimbasso), 8 sopranos, 8 altos, 8 tenores, 8 bajos (voz), timbales de concierto y campanas (ver figura 12 y 13).

Figura 12. Peter Scaturro durante la GDC de 2016

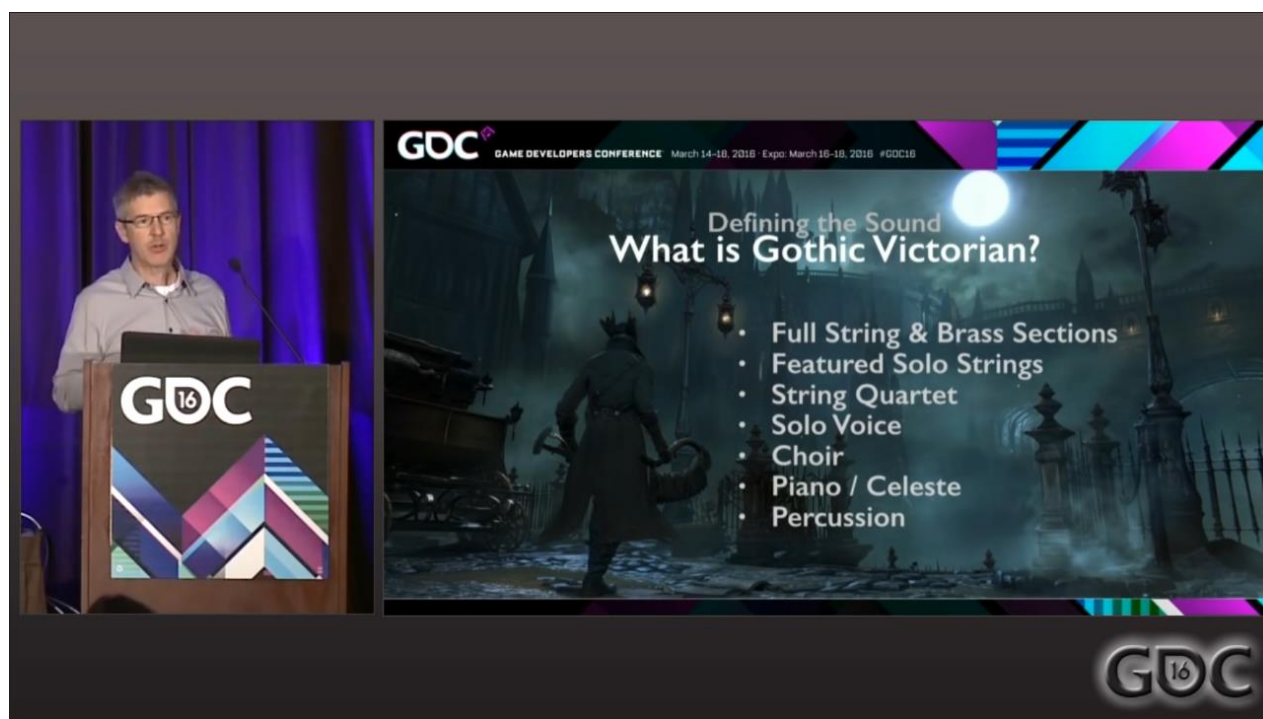
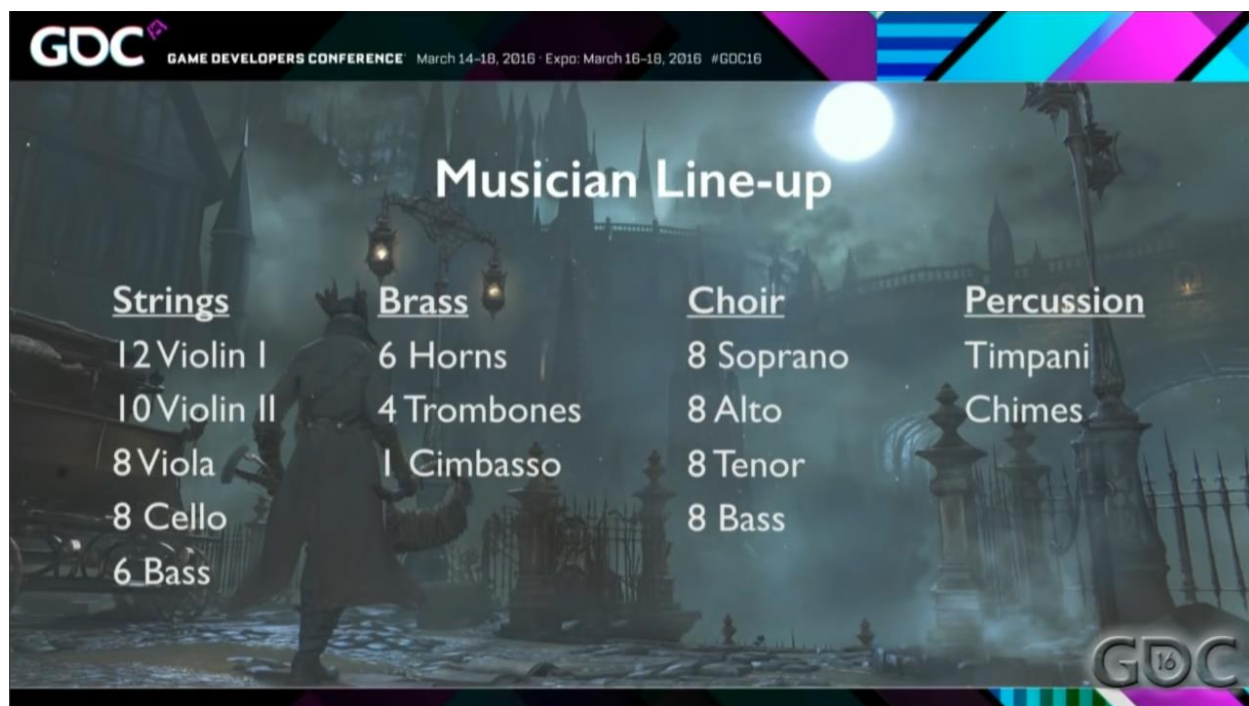


Figura 13. Formación de músicos para *Bloodborne*



Además de la paleta de sonido y la plantilla orquestal, también se indican técnicas utilizadas en las composiciones, como clústeres tonales, técnicas de aleatoriedad, trémolos, armonía disonante, ostinatos rítmicos, melodías en registros altos, melodías tristes, ausencia de estructura musical, múltiples secciones climáticas, efectos vocales (como murmullos) y efectos orquestales en forma de samples.

Otro método que se usó para la definición del sonido general de esta banda sonora, es el planteado por Godfrey y Schwartz (1993) en su libro *Music since 1945*, el cual consiste en un análisis descriptivo y no solo teórico musical. Los parámetros de interés para este proyecto fueron la forma musical, la lógica de las alturas, la sensación del pulso, el color sonoro y la textura musical. Además, se adiciona el aspecto de la forma sonora mencionado por Lester (1989).

Este método de análisis se usó para realizar una escucha crítica de las 30 obras de la banda sonora de *Bloodborne*, de las cuales 25 de ellas se encuentran en el canal oficial de SIE Sound

Team, que se puede consultar en el siguiente enlace: *Bloodborne Original Soundtrack*³, y las demás se pueden encontrar en *Bloodborne: The Old Hunters (Original Soundtrack) - EP*⁴. Se indagó en cada aspecto desde la teoría musical para una mayor profundización de estos, basados en el análisis de 8 obras: *Hunter's Dream*, *The Hunter*, *Hail the Nightmare*, *Lullaby for Mergo*, *Ludwig the Accursed and the Holy Blade*, *Lady Maria of the Astral Clocktower*, *Orphan of Kos* y *Gehrman the First Hunter*.

Forma musical

La composición en *Bloodborne* está altamente influenciada por la condición de que el tiempo del jugador puede ocasionar dos circunstancias: 1) Acabar con toda la vida del jefe rápidamente; 2) Gastar mucho tiempo en la arena con el jefe. Estas circunstancias implicaron que los compositores se plantearan que, en ambos casos, el jugador debería escuchar la esencia de la obra tanto como fuera posible. Por lo tanto, las obras tienen una forma continua. Lester (1989) llama a esta forma "variación continua" y la describe como el flujo constante de nueva música: "un motivo puede aparecer una vez, con variaciones distantes o seguido de música nueva" (p. 70). Este es el caso de algunos musicales y óperas, cuyo contenido musical va de principio a fin sin muchas repeticiones, como el musical *Hamilton* (2015), en el que casi la totalidad del diálogo es cantado y los motivos melódicos se desarrollan en momentos musicales diferentes a los que fueron expuestos por primera vez.

Aplicando este concepto a *Bloodborne*, las obras tienen una estructura bastante lineal; una forma/variación continua. Sin embargo, esto es así solo en su escucha en plataformas de audio, ya que su escucha dentro del videojuego es diferente. Las variables que se aplican en una sesión de juego implican que, en la programación del videojuego, si el jugador es muy habilidoso y está acabando rápidamente con el jefe, algunas secciones de "transición" deben poder ser saltadas para llegar a las secciones más emotivas y climáticas de la obra, ajustándose así a la rapidez del jugador.

³ <https://open.spotify.com/intl-es/album/5nRwiGsiEtrFN847UULpzL?si=5CDos9kWRaq4AodItniGZA&nd=1&dlsi=e7495088b6b04c34>

⁴ <https://music.apple.com/us/album/bloodborne-the-old-hunters-original-soundtrack-ep/1087350318>

De la misma manera, las secciones importantes deben poder ser puestas en bucle para aquellos jugadores cuya batalla con el jefe sea más duradera.

Obras como *Hunter's Dream*, *Lady Maria of the Astral Clocktower* y *Orphan of Kos*, en su escucha en plataformas como Spotify y YouTube, dan la sensación de que no hay repetición de secciones, mientras que obras como *Hail the Nightmare* y *Lullaby for Mergo*, sí tienen secciones pensadas para repetirse desde la composición (ambas obras tienen una forma A, B, A, Coda), y cuando la obra termina, simplemente vuelve a la primera sección.

The Hunter, *Ludwig the Accursed and the Holy Blade* y *Gehrman the First Hunter* tienen secciones que se repiten más notoriamente; sin embargo, esto ocurre tan pocas veces que la música no parece tener una pausa.

The Hunter tiene una sección que se "repite". Sin embargo, la sección A' dura la mitad que la sección A y, además, agrega tensión para pasar a la segunda parte de la obra, que comienza con la construcción del clímax, es decir, una variación distante (ver figura 14).

Figura 14. Estructura de la obra "The Hunter"



Ludwig the Accursed and the Holy Blade repite la intro, que se usa para entrar a la segunda parte de la obra. Aunque este caso es una repetición exacta, el resto de la obra cumple con la forma continua (ver figura 15).

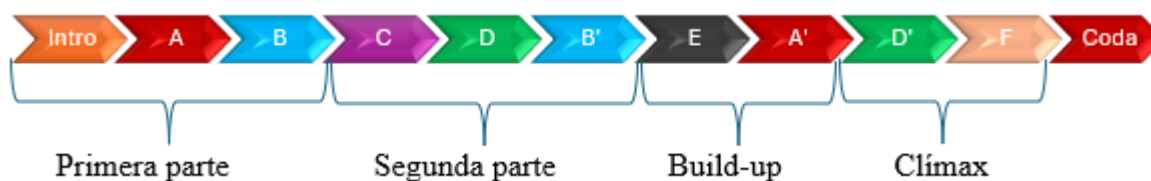
Figura 15. Estructura de la obra "Ludwig the Accursed and the Holy Blade"



Gehrman the First Hunter es una de las pocas obras que tiene 4 partes, y cada parte tiene 2 secciones (las secciones B y B' sirven de transición). La única repetición es el uso de un motivo en

la primera parte (sección A) para entrar en el clímax de la obra, es decir, otra variación distante (ver figura 16).

Figura 16. Estructura de la obra "Gehrman the First Hunter"



Lógica de las alturas

Este aspecto se refiere al tratamiento de las alturas de las notas y cómo funcionan dentro de la banda sonora.

Como se mencionó anteriormente, *Bloodborne* contiene una formación instrumental que abarca una amplia gama de alturas, y en las obras hay cierta recurrencia en el uso de los extremos con el propósito de generar el ambiente deseado: en situaciones relacionadas con una batalla contra un jefe, se observa una tendencia a usar las notas más agudas de la obra para agregar tensión, mientras que se emplean las notas más bajas para enfatizar la agresividad de la batalla que se lleva a cabo. Algunos ejemplos de esto son obras como *The Hunter*, *Ludwig the Holy Blade* y *Orphan of Kos* (ver figura 17), que acompañan a los jefes Gascoigne, Ludwig y el Huérfano de Kos, respectivamente.

Figura 17. Partitura orquestral de "Orphan of Kos" transcrita por un usuario de Musecore (c. 12 – 16)

The image displays a musical score for the piece "Orphan of Kos". It features multiple staves for different instruments: Violin (Vln.), Violins 1 and 2 (Vlins. 1, 2), Violas (Vlas.), Cellos 1 and 2 (Vcs. 1, 2), and Double Basses (Obs. 1, 2). The score is written in a key signature of two sharps (D major) and a 4/4 time signature. The music is characterized by long, sustained notes with glissando markings and dynamic markings such as *ppp*, *mp*, *p*, *ff*, and *mf*. The lower strings (cellos and double basses) play a rhythmic pattern of triplets, while the upper strings play sustained, moving lines. The overall texture is dense and atmospheric.

A continuación, se analiza el uso de las notas graves como forma de ambientación, generando en algunas ocasiones sensaciones de incomodidad y horror. *Hail the Nightmare* es una de las pocas obras que transcurre en un lugar ajeno a un escenario de batalla contra jefe. Esta obra se escucha después de que el jugador activa una cinemática, tras una sucesión de acciones que termina con la derrota del jugador a manos de cierto enemigo, el cual lo secuestra y lo lleva a una ubicación desconocida. El jugador puede sentirse sorprendido por este suceso, y la música de fondo, principalmente coral, ayuda a crear este ambiente mediante el uso de notas pedales graves y cercanas, siendo no solo disonantes, sino también generando un efecto de batimiento entre ellas durante gran parte de la obra. Ambientes similares se pueden encontrar en obras como *The Night Unfurls* y *Soothing Hymn*, que suenan durante el menú principal y en una locación llamada Upper Cathedral Ward, respectivamente.

Hunter's Dream presenta otra característica relacionada con lo anterior, la cual ocurre en los registros agudos (ver figura 18). En *Hunter's Dream* y *Moonlit Melody* se emplean para crear un escenario más etéreo, ya que estas obras suenan en el único lugar seguro del juego: el Sueño del Cazador. No obstante, también se utilizan para generar tensión en las batallas contra jefes.

Figura 18. Partitura de "Hunter's Dream" transcrita por un usuario de Musescore (c. 1 - 11)

The image shows a musical score for two instruments: Violins and Viola. The key signature is three sharps (F#, C#, G#) and the time signature is 4/4. The Violins part consists of a continuous line of tied eighth notes, starting on a high note and moving slightly higher. The Viola part is mostly silent, with a few notes appearing in the lower register towards the end of the excerpt. A dynamic marking of *ppp* (pianissimo) is present above the first few measures of the Viola part.

Armonía y melodía

La armonía en *Bloodborne* es bastante consistente entre todas las obras analizadas y emplea estrategias similares con el fin de abarcar la sonoridad oscura característica del videojuego. Todas las obras se manejan en tonalidad menor y las modulaciones, aunque opcionales, ocurren entre los cambios de fases de los jefes (algunas veces son modulaciones, sin embargo, existen otras donde son piezas contiguas en tonalidades distintas como *Ludwig the Accursed* y *Ludwig the Holy Blade*, para este análisis se usó la palabra modulación para esta situación igualmente). Uno de los patrones identificados es el uso de un primer grado prolongado, con extensiones y/o suspendido (ver figura 19).

Figura 19. Partitura de "Gehrman the First Hunter" por Ben Kidd (c. 9 – 16)

The image shows a piano accompaniment score for "Gehrman the First Hunter". It is in a minor key and 4/4 time. The score is divided into two systems. The first system starts at measure 9 and includes chord labels: Dm, Dm add4, Dm, Dsus2, and Dm add9. The second system starts at measure 13 and includes labels: Dsus4 and Dm add9. A boxed letter 'A' is placed above the first measure of the first system, with the text "Cifrado usado como referencia de alturas" (Fingering used as a reference for heights) next to it. The piano part features sustained chords in the bass register and a melodic line in the treble register.

Aunque todas las obras emplean esta tonalidad menor, resaltan diferentes aspectos: *Hunter's Dream* y *Hail the Nightmare* utilizan la armonía para generar un ambiente. El caso del primero es el desarrollo de un espacio seguro, mientras que el segundo crea un ambiente religioso de forma tétrica. *The Hunter*, *Ludwig the Accursed and the Holy Blade*, *Lady Maria of the Astral Clocktower* y *Orphan of Kos* buscan resaltar la agresividad y hostilidad tanto del jefe como de la locación en la que se encuentra el cazador. *Lullaby for Mergo* y *Gehrman the First Hunter* cargan con una narrativa implícita desarrollada a través de la música.

En algunas batallas, como la de Gehrman y Lady Maria, la obra no modula a lo largo de la batalla, pues ni Gehrman ni Lady Maria cambian su filosofía ni su apariencia física (aunque tengan fases). En cambio, las batallas donde se produce un cambio de mentalidad y/o físico incluyen una modulación.

Gehrman es un personaje en *Bloodborne* que asume el rol de guía/maestro del jugador, realizando una aparición muy temprana en el videojuego. Es un hombre de avanzada edad que lleva un bastón y se encuentra en silla de ruedas. Lo encontramos dentro del Sueño del Cazador, que hemos establecido previamente como un lugar seguro. Sin embargo, aunque el jugador puede entrar y salir libremente, Gehrman está condenado a vivir eternamente dentro de ese sueño. Al final del juego, Gehrman le propone al jugador la "misericordia" de liberarlo de ese terrible sueño y, si acepta, decapita al jugador. Pero si se rechaza la oferta, Gehrman se levantará de su silla de ruedas y sacará sus armas para combatir, pues en realidad el Sueño del Cazador es una trampa creada por un "grande". La batalla sí contiene fases, pero el objetivo y la mentalidad de Gehrman nunca cambian, por lo que su música puede experimentar cambios en aspectos como la dinámica y desarrollar sus melodías, pero no modula.

Las melodías en *Gehrman the First Hunter* involucran una gran expresividad de los intérpretes. Estas melodías se mueven generalmente por movimiento conjunto y presentan un contorno melódico que tiende a ascender. La primera melodía aparece en la obra como una frase de 12 compases, que se desarrolla entre los cc. 9-20, y no se vuelve a exponer hasta momentos antes del clímax, entre los cc. 79-94. Sin embargo, esta vez se encuentra una octava más arriba, y la frase se expande; la primera parte permanece intacta, mientras que la segunda parte genera más tensión, terminando la frase en el quinto menor de la tonalidad, concluyendo con un total de 16 compases (ver figura 20).

Figura 20. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 9 -20)

The image displays three systems of musical notation for the piece "Gehrman the First Hunter". Each system is written for piano, with a treble clef on the upper staff and a bass clef on the lower staff. The first system begins at measure 9, the second at measure 13, and the third at measure 17. The melody in the treble staff is characterized by eighth and quarter notes, often with ties. The bass staff provides a harmonic accompaniment with long, sustained notes, some of which are tied across multiple measures. The key signature is one flat (B-flat major or D minor), and the time signature is 4/4.

A diferencia de la primera vez que aparece la melodía, esta segunda vez, antes del clímax, agrega dos compases nuevos después de 8 compases de la frase original y otros dos compases al final, terminando en una semicadencia melódica para dar paso al clímax, mientras que la primera vez que aparece este motivo melódico es interrumpida por una sección de transición (ver figura 21).

Figura 21. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 79 -94)

The image displays four systems of musical notation for piano accompaniment, each with a treble and bass clef staff. The first system (measures 79-82) is marked with a **Dm** chord and the instruction "Una octava más arriba" (one octave higher), with a melodic line in the treble clef. The second system (measures 83-86) is also marked **Dm**. The third system (measures 87-90) features a **D(sus4)** chord in measure 87 and a **B \flat /D** chord in measure 89, with the annotation "Adición a la melodía" (addition to the melody) pointing to the treble staff. The fourth system (measures 91-94) is marked **Dm⁹**. A note at the bottom right of the fourth system reads "Semicadencia melódica a través de extensión de frase" (melodic semicadence through phrase extension).

La obra finaliza con este mismo motivo melódico, cortando por completo la segunda parte y llevando la melodía a la tónica de la tonalidad, final que nunca se escucha dentro del juego (ver figura 22).

Figura 22. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 119 -128)

119 Dm Am⁷ B \flat (#4) Dm(add2)/A

123 Gm⁶ Am⁷ rit. B \flat maj¹³ Am⁷ Cambio en la melodía para cadencia final

127 D(sus2)

Otra evolución melódica ocurre en el clímax, donde el motivo melódico se presenta con un contorno más ondulante. La melodía está octavada y armonizada con otra nota, generalmente ubicada por debajo de la más grave de las notas octavadas. Además, se emplea una progresión armónica característica de *Bloodborne*, destacando el uso constante del segundo grado y el séptimo grado disminuido, así como el acorde dominante con la sensible de la tonalidad en el bajo (i, ii^o, vii^o7, i, ii^o, i, V7, i) (ver figura 23).

Figura 23. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 95 -98)

95 Dm E^o C \sharp ^o7 D(sus4) Dm

+ Choir

En la repetición de esta frase de 8 compases, se octava nuevamente una nota de la melodía principal y se octava la nota que armoniza, agregando una sensación de “grandeza” a la pieza (ver figura 24).

Figura 24. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 103 -110)

The image displays two systems of musical notation for piano accompaniment. The first system, starting at measure 103, consists of five measures with the following chord symbols: Dm, E°, C#°7, D(sus4), and Dm. The second system, starting at measure 107, consists of four measures with the following chord symbols: E°, Dm, A7/C#, and Gm6. Each system shows a treble clef staff with chords and a bass clef staff with a melodic line. The key signature is one flat (Bb).

De principio a fin, *Gehrman the First Hunter* se mantiene en la tonalidad de Re menor, lo que también permite la evolución de motivos melódicos. En obras como *The Hunter*, donde Gascoigne se convierte en bestia en su segunda y última fase, hay una modulación llevada a cabo a través de un ostinato que entra en el compás 41 y modula finalmente en el compás 45 (ver figura 25). Después de esta modulación, se produce un cambio en los motivos melódicos; es decir, cada tonalidad tiene su propio desarrollo.

Figura 25. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 41 - 46)

41 **B** Cm

Strings

Brass

43 Ebm

45

La primera fase de *The Hunter* se encuentra en la tonalidad de Do menor y, como al inicio de *Gehrman the First Hunter*, mantiene un primer grado prolongado, alternando disonancias como cuartas, séptimas y novenas, con el mismo motivo melódico. La melodía es una frase de 4 compases, cuyo contorno melódico es estable y se mueve generalmente por movimiento conjunto (ver figura 26).

Figura 26. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 15 - 18)

Musical score for measures 15-18 of "The Hunter". The score is in C minor (three flats) and 3/4 time. It features a piano accompaniment with a steady eighth-note triplet pattern in the left hand. The right hand has a melodic line with some rests. Chords are indicated as Cm (measures 15-16) and Cm7 add#4 (measures 17-18). Measure 17 includes a Cm add4 chord in the right hand.

Su evolución melódica, similar a la de *Gehrman the First Hunter*, consiste en octavar la melodía y en este caso, llenar los silencios con una segunda melodía (ver figura 27).

Figura 27. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 19 - 22)

Musical score for measures 19-22 of "The Hunter". The score is in C minor (three flats) and 3/4 time. It features a piano accompaniment with a steady eighth-note triplet pattern in the left hand. The right hand has a melodic line. Chords are indicated as Cm Maj7, 9 (measures 19-20) and Cm (measures 21-22). A note in measure 21 is labeled "Añadido para llenar los silencios".

21 Cm add9

Melodía octavada

Añadido para llenar los silencios

En la segunda fase, que hace el cambio de tonalidad a Mi bemol menor, se presenta un nuevo motivo melódico, una frase de 4 compases, en la que los cuernos hacen una pregunta y el coro responde. Las cuerdas realizan un ostinato y adornos más agudos para agregar tensión, mientras que el bajo realiza quintas en los pulsos fuertes (ver figura 28).

Figura 28. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 57 - 59)

57

Horn

Pregunta por parte de los cuernos

59

Choir

Respuesta por parte del coro

Su evolución al final consiste en una doble octavación en el ostinato y la repetición de la melodía del coro (ver figura 29).

Figura 29. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 69 - 74)

The image displays a musical score for the piece "The Hunter" by Ben Kidd, covering measures 69 to 74. The score is presented in three systems, each with three staves: a top staff for the melody, a middle staff for the piano accompaniment, and a bottom staff for the bass line. The key signature is three flats (B-flat, E-flat, A-flat), and the time signature is 4/4. The first system (measures 69-70) features a melody in the top staff with eighth-note patterns and rests, a piano accompaniment in the middle staff with a horn-like texture, and a bass line in the bottom staff with quarter notes. The second system (measures 71-72) shows a more complex piano accompaniment in the middle staff with sixteenth-note patterns, while the melody and bass line continue. The third system (measures 73-74) maintains the same structure, with the piano accompaniment becoming even more intricate. The score concludes with a final cadence in the bottom staff of the third system.

Otros temas por mencionar son los acordes, cómo se presentan y las progresiones utilizadas. Anteriormente se mencionaron los acordes extendidos en el primer grado, es decir, acordes con séptima y novena, con agregados de cuarta, sexta y novena. Sin embargo, esto no solo aplica para el primer grado, sino que también se aplica para los demás acordes usados en las progresiones de estas obras.

Las progresiones más identificadas incluyen un primer grado prolongado que, generalmente, está formado para ser disonante por sí mismo. Cuando pasa a otros acordes, estos suelen generar disonancias, como segundos o séptimos grados disminuidos o quintos grados dominantes con la sensible en el bajo (cada uno con sus extensiones). Por ejemplo, en *The Hunter* encontramos el uso de un primer grado prolongado, un pedal de tónica que se mantiene desde el compás 1 hasta el compás 37, y al llegar al compás 38, nos encontramos con un clúster armónico que agrega tensión a la obra antes del clímax (ver figura 30).

Figura 30. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 38 - 39)

The musical score for Figure 30 is written for three parts: Choir, Strings, and Brass. The key signature is B-flat major (two flats). The score begins at measure 38, marked 'Transition?'. Above the first staff, the chord is identified as B7(b5). The Choir part features a complex, dissonant cluster of notes in the final measure. The Strings part consists of a continuous, rhythmic pattern of sixteenth notes, with the number '6' written above the staff to indicate the interval. The Brass part is mostly silent, with a few notes appearing in the final measure.

En *Ludwig the Accursed and the Holy Blade* se pueden encontrar estos usos de acordes. La obra se encuentra en Re menor, y vemos el uso de acordes contruidos en el séptimo grado, tanto desde la función de subtónica (vii) como desde la sensible (#VII Maj7), así como acordes del segundo grado disminuido a un semitono de la tónica (bii°7). La progresión presentada (i, #VII Maj7, III, bii°7, vii, bii°7, vii, bii°7) genera un movimiento cíclico que finalmente regresa a la tónica en la siguiente frase (ver figura 29). La melodía que se nos presenta en esta progresión es una frase de 8 compases, cuyas notas viajan principalmente por las triadas de los acordes usados, donde en

los primeros 4 compases el contorno melódico es mayormente descendente, mientras que en los últimos compases es más ascendente (ver figura 31).

Figura 31. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 12 - 19)

12 Dm C#m(maj7) F/C A° Ab

16 Dm C#maj7 F/C Eb°7

La próxima vez que nos encontramos con este motivo melódico, vemos que las notas están armonizadas dentro de triadas (ver figura 32).

Figura 32. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 25 - 32)

25 Dm C#m(maj7) F/C G+/A Ab°7

29 Dm C#m(maj7) F/C Eb°7

En la segunda fase del jefe, la obra modula a Mi menor, y comienza a circular a través de quintos y séptimos grados. Además, en los ejemplos mencionados, el bajo suele estar cerca de la tónica, y en este último fragmento solo toca la fundamental y séptimos grados (1, #7, 7, #7). También podemos observar que aquí la melodía tiene una evolución similar a la anterior, la cual se encuentra armonizada en su segunda exposición (ver figura 33).

Figura 33. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 120 - 135)

The image displays four systems of musical notation for piano accompaniment, each with a treble and bass clef staff. The systems are labeled with measure numbers and chords:

- System 1 (Measures 120-123):** Treble clef has a melody starting on G4. Bass clef has chords Em and B/D#.
- System 2 (Measures 124-127):** Treble clef has a melody starting on A4. Bass clef has chords Dm and D#o7.
- System 3 (Measures 128-131):** Treble clef has a melody starting on G4. Bass clef has chords Em and B/D#.
- System 4 (Measures 132-135):** Treble clef has a melody starting on A4. Bass clef has chords Dm, D, and D#o7. The bass line in the final measure shows a sequence of notes: 1, #7, 7, #7.

Otra característica es el uso del quinto grado menor, sin embargo, estos usos se encuentran principalmente en las batallas contra los jefes, ya que en obras como *Hunter's Dream* y *Hail the Nightmare* se emplean melodías y acordes que se mantienen en el primer grado menor o son lo suficientemente ambiguos como para ser difíciles de categorizar en un solo acorde (ver figura 34).

Figura 34. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 21 - 29)

The image displays two systems of musical notation for piano accompaniment. The first system, starting at measure 21, includes chords Dm7, Am/E, Dm9/F, and D7(sus4)/E. The second system, starting at measure 25, includes chords Dm9, Am/E, Dm9/F, G(sus4), and D7(sus4). The bass line is a consistent eighth-note pattern, while the treble line features sustained chords with some melodic movement.

Finalmente, podemos observar que la base de los patrones armónicos identificados es relativamente sencilla, lo que permite la experimentación en la modificación de estos acordes y cómo conducirlos a lo largo de la obra. Esto permite una gran cantidad de expresionismo por parte de los intérpretes; por ejemplo, el bajo puede tener la función de crear ambiente con una nota pedal o mantenerse cercano a la tónica, realizando ritmos que agregan agresividad a la obra.

Sensación del pulso

Algunas obras utilizan el tempo/velocidad y el ritmo para generar diferentes efectos. En piezas como *Omen* y *Rom the Vacuous Spider*, hay momentos en los que no se puede percibir de manera objetiva el tempo de la obra hasta que entra una melodía, mientras que en otras como *Hunter's Dream*, no se logra percibir un pulso definido en toda su duración. También se generan

sensaciones de agresividad, como en *The Hunter*, donde en su parte más rápida, un timbal acentúa cada pulso de la obra o agrega ostinatos, generalmente rápidos, como en *The One Reborn*, *Blood-starved Beast* y *Ebrietas, Daughter of the Cosmos*.

Métrica y tempo

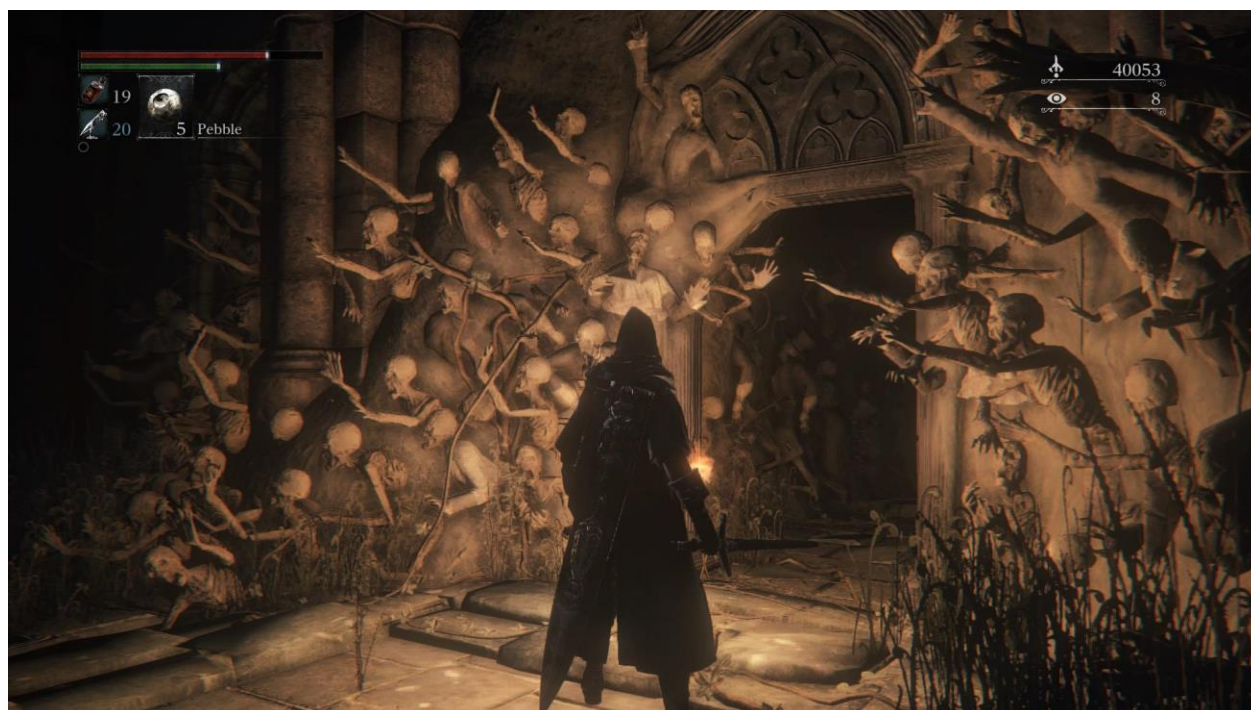
El aspecto de la métrica es uno de los menos cambiantes en las obras analizadas. La mayoría de las piezas están en 4/4; sin embargo, las que no están en esta métrica tienen su razón de ser: *Hunter's Dream* es la obra que suena dentro del sueño del cazador (ver figura 35). Este lugar funciona como el centro de actividades y única locación segura para el jugador, pues aquí podrá mejorar sus armas, equiparse con runas, comprar y/o vender objetos, lo que lo convierte en un lugar especial, diferente al resto del juego. *Hunter's Dream* no tiene una métrica clara; los elementos musicales que la componen tienen una función mucho más ambiental que musical, por lo que su tempo es difícil de deducir.

Figura 35. El sueño del cazador de Bloodborne



Otra obra que resalta en este aspecto es *Hail the Nightmare*, que suena cuando el jugador entra a la cárcel hipogea en Yahar'gul (ver figura 36), ubicada dentro de un edificio que recuerda a una iglesia, donde el cazador entra cuando es derrotado por un enemigo bajo condiciones específicas. Esta obra busca evocar la sonoridad de la música sacra, la cual, dentro del juego, funciona como acompañamiento de un ritual cuyas consecuencias se manifestarán más adelante. *Hail the Nightmare* parece estar inspirada en el canto gregoriano, pues su ritmo está basado más en la letra que en una métrica definida; sin embargo, a diferencia de *Hunter's Dream*, esta sí genera una percepción clara del tempo, pues sus silencios entre secciones melódicas no interrumpen significativamente la sensación de pulso.

Figura 36. Puerta con esqueletos en Yahar'gul de Bloodborne



Lullaby for Mergo es otra de las obras que no está en 4/4, sino en 3/4. Mergo es un bebé que nunca pudo nacer, pues su madre fue apuñalada antes de que él pudiera hacerlo. Sin embargo, las circunstancias de Mergo son especiales, pues es hijo de Oedon, un grande (un dios dentro del juego). Tras el fallecimiento de su madre, Mergo no muere al permanecer en una pesadilla (locaciones más allá del mundo terrenal) y se convierte en una especie de ente. El jugador

finalmente le da paz a Mergo y a su madre al permitirle ver descansar a su hijo. Esto tras derrotar al jefe "La Nodriz de Mergo", y es durante esta batalla que suena esta obra. La palabra "lullaby" significa canción de cuna, por lo que el título en español de esta obra sería "canción de cuna para Mergo". Tiene sentido que la obra esté en 3/4, pues muchas canciones de cuna están en esta métrica para "recrear" musicalmente la sensación mecedora que se realiza para calmar a un bebé. Ejemplos son *Wiegenlied de Brahms* (1868), *A la nanita nana* compuesta por Ramón con la letra de Muñoz (1904) o *Coplas de Cuna* de Bor (1982).

The Hunter y *Ludwig the Accursed and the Holy Blade* tienen en común que la segunda fase de su jefe corresponde a un aumento en el tempo para crear más tensión, pues es el momento en que el jefe es más agresivo. Sin embargo, *Ludwig the Accursed and the Holy Blade* en su segunda fase no está en 4/4, sino que tiene una sensación de vals en 3/4. Gascoigne es el jefe acompañado por *The Hunter* (ver figura 37), que enfatiza con su aumento de tempo la sensación de luchar contra un cazador que se va convirtiendo en una bestia sin autocontrol (ver figura 38). A diferencia de Gascoigne, Ludwig es un jefe que empieza como bestia (ver figura 39), y lo que enfatiza su aumento en el tempo es la experticia que tenía como cazador en sus años de gloria (ver figura 40). En *Bloodborne* encontramos muchos casos como el de Gascoigne, de humanos o cazadores convirtiéndose en bestias, pero lo que hace especial a Ludwig en su batalla es el hecho de que el jugador está frente a una bestia que hace tiempo había perdido su cordura mental y que, a mitad de la batalla, encuentra esta parte humana dentro de él para seguir luchando. Este no es un suceso recurrente, y es aquí donde el 3/4 genera un impacto en el jugador. Ludwig es considerado uno de los mejores jefes y *Ludwig the Accursed and the Holy Blade* de las mejores obras del videojuego, pues su cambio en el tempo y en la métrica enfatiza que ya no se está luchando contra una bestia, sino contra un humano. La sensación de un vals mientras se batalla con un jefe da la impresión de que la batalla se está librando con una especie de honor: ya no es cazador y presa, es cazador y cazador, y ambos dan lo mejor de sí para salir victoriosos. Es común escuchar entre los jugadores de *Bloodborne*, tras completar esta batalla, que se sintió como un baile.

Figura 37. El Padre Gascoigne en su forma humana



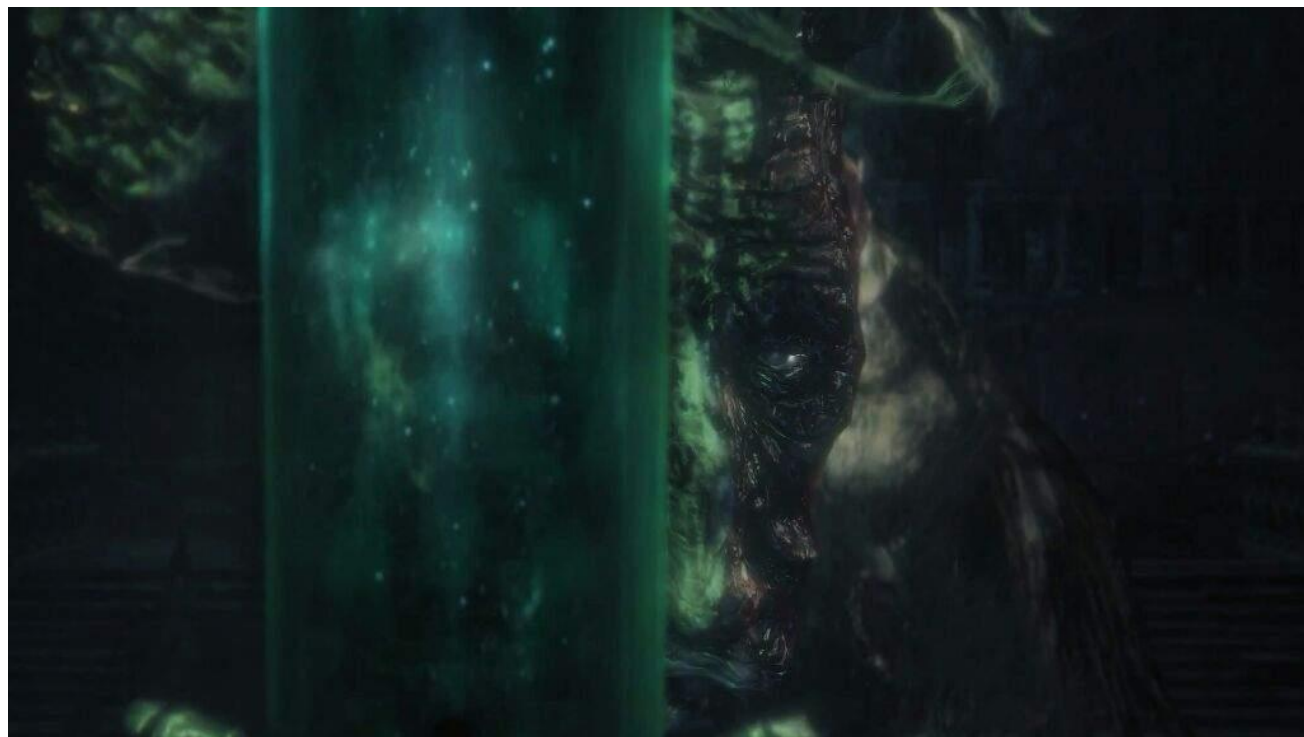
Figura 38. El Padre Gascoigne en su forma de bestia



Figura 39. Ludwig en su forma de bestia



Figura 40. Ludwig al recobrar un poco de su humanidad



Finalmente, las otras dos obras analizadas que no se encuentran en 4/4 son *Lady Maria of the Astral Clocktower*, que se encuentra en 12/8, y *Orphan of Kos*. Esta última, en su segunda fase, se encuentra en 5/4 en su mayor parte. El Huérfano de Kos, en una situación similar a la de Mergo, es hijo de una grande, Kos, y se encuentra viviendo por la eternidad dentro de una pesadilla. El Huérfano de Kos es un ente agresivo, pues vive resentido por la caza que un pueblo pesquero realizó contra Kos (ver figura 41). Los múltiples ostinatos en la métrica de 5/4 generan esta agresividad, además de demostrar que es otro tipo de bestia.

Figura 41. Huérfano de Kos, jefe de Bloodborne



Ritmo

Uno de los aspectos más notorios en todas las obras analizadas es el uso del ostinato, el cual suele ser un elemento clave para transmitir la agresividad en las batallas contra los jefes. Por ejemplo, en *The Hunter*, el ostinato es el primer elemento que establece la sensación de pulso (ver figura 42).

Figura 42. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 5 - 8)

Al igual que la melodía, el ostinato también incorpora elementos adicionales que lo hacen sentir más imponente. Inicialmente, se le añade una octava y, posteriormente, una quinta (ver figura 43).

Figura 43. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 30 - 31)

Como se analizó previamente, la modulación en esta obra tiene al ostinato como eje principal. Sin embargo, otro detalle relevante es el uso de golpes de bajo que están separados por dos silencios de negra, lo que genera una distribución rítmica distintiva en los compases, el plano inferior está en 3/4 mientras escuchamos un ostinato en 4/4 (ver figura 44).

Figura 44. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 41 - 48)

The image displays a musical score for the piece "The Hunter" by Ben Kidd, covering measures 41 to 48. The score is written for piano and is divided into four systems, each with a treble and bass staff. The key signature is three flats (B-flat major/C minor).
- **Measure 41:** The treble staff is labeled "Strings" and contains a continuous eighth-note pattern. The bass staff is labeled "Brass" and features a sparse accompaniment of chords.
- **Measure 43:** A key signature change occurs from three flats to two flats (B-flat major/C minor). The treble staff continues with the eighth-note pattern, and the bass staff has a more active accompaniment. The chord "Eb m" is indicated above the staff.
- **Measure 45:** The treble staff continues with the eighth-note pattern, and the bass staff has a sparse accompaniment.
- **Measure 47:** The treble staff continues with the eighth-note pattern, and the bass staff has a more active accompaniment.

Este ostinato, al igual que el anterior, evoluciona en su construcción: en lugar de añadir solo una octava y una quinta, crece incorporando dos octavas (ver figura 45).

Figura 45. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 63 - 64)

63

Choir

A continuación, se presentan los ostinatos de otras obras analizadas: *Lady Maria of the Astral Clocktower*, *Ludwig the Accursed and the Holy Blade* y *Gehrman the First Hunter* (ver figuras 46 a la 48).

Figura 46. "Lady Maria of the Astral Clocktower" transcrita por un usuario de Muscore (c. 1 - 3)

Violin I.

Violin II.

Viola

Viola

Violoncello

Contrabass

tremolo

mp

mf

f

Figura 47. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 80 - 83)

Musical score for Figure 47, measures 80-83. The score is in G major (one sharp) and 4/4 time. It consists of three staves: a treble clef staff, a grand staff (treble and bass clefs), and a bass clef staff. Measure 80 starts with a treble clef staff containing a quarter rest, followed by a triplet of eighth notes (G4, A4, B4), and a dotted half note (G4). The grand staff contains a quarter note (G4) in the treble and a dotted half note (G2) in the bass. The bass clef staff contains a dotted half note (G2). Measure 81 features a quarter note (G4) in the treble, a quarter note (G4) in the grand staff, and a dotted half note (G2) in the bass. Measure 82 features a quarter note (G4) in the treble, a quarter note (G4) in the grand staff, and a dotted half note (G2) in the bass. Measure 83 features a quarter note (G4) in the treble, a quarter note (G4) in the grand staff, and a dotted half note (G2) in the bass.

Figura 48. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 30 - 33)

Musical score for Figure 48, measures 30-33. The score is in G minor (two flats) and 4/4 time. It consists of three staves: a treble clef staff, a grand staff (treble and bass clefs), and a bass clef staff. Measure 30 starts with a treble clef staff containing a quarter note (G3), followed by eighth notes (A3, B3, C4, D4, E4, F4), and a dotted half note (G3). The grand staff contains a quarter note (G3) in the treble and a dotted half note (G2) in the bass. The bass clef staff contains a dotted half note (G2). Measure 31 features a quarter note (G3) in the treble, a quarter note (G3) in the grand staff, and a dotted half note (G2) in the bass. Measure 32 features a quarter note (G3) in the treble, a quarter note (G3) in the grand staff, and a dotted half note (G2) in the bass. Measure 33 features a quarter note (G3) in the treble, a quarter note (G3) in the grand staff, and a dotted half note (G2) in the bass.

Finalmente, la obra *Orphan of Kos* no cuenta con un solo ostinato, sino con varios que suenan simultáneamente. Esto se mostró oficialmente en la conferencia GDC, donde se explicó la orquestación. En esta pieza, mientras la viola ejecuta un ostinato que se extiende por cuatro compases, el violonchelo realiza otro ostinato que se repite cada compás. Estos patrones evolucionan en tamaño y color al incluir octavas y sumar los violines, logrando una textura más rica y compleja (ver figuras 49 a la 51).

Figura 49. Partitura original de "Orphan of Kos" durante la GDC de 2016 (c. 91 – 106)

The image shows a screenshot of a music score presentation. At the top, there is a banner for the Game Developers Conference (GDC) 2016, held from March 14-18, 2016, with an expo from March 16-18, 2016. The score is for the piece "Orphan of Kos" and covers measures 91 to 106. The instruments listed are Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabasso (Cb.). The score is written in a key signature of one flat (B-flat major or D minor) and a 4/4 time signature. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings like "unif." and "f". The score is displayed on a screen with a GDC logo in the bottom right corner.

Figura 50. "Orphan of Kos" transcripción hecha por el autor de fragmento mostrado en la GDC (c. 95 – 98)

The image shows a handwritten transcription of the music score for "Orphan of Kos" from measures 95 to 98. The score is written on five staves for the instruments: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabasso (Cb.). The notation includes notes, rests, and dynamic markings like "f". The score is written in a key signature of one flat (B-flat major or D minor) and a 4/4 time signature. The transcription is labeled with the number "5" at the top left.

Musical score for measures 7-10 of "Orphan of Kos". The score is arranged for five instruments: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabasso (Cb.). The key signature is one flat (B-flat major or D minor). The time signature is 3/4. Measure 7 shows Vln. I with a whole rest, Vln. II with a quarter rest, Vla. with a half note chord, Vc. with a half note chord, and Cb. with a quarter note. Measures 8-10 continue with similar patterns, including a half note chord in Vln. I in measure 10.

Figura 51. "Orphan of Kos" transcripción hecha por el autor de fragmento mostrado en la GDC (c. 103 – 106)

Musical score for measures 13-16 of "Orphan of Kos". The score is arranged for five instruments: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabasso (Cb.). The key signature is one flat (B-flat major or D minor). The time signature is 3/4. Measure 13 shows Vln. I with a half note chord, Vln. II with a quarter note, Vla. with a half note chord, Vc. with a half note chord, and Cb. with a half note. Measures 14-16 continue with similar patterns, including a half note chord in Vln. I in measure 16.

The image shows a musical score for five instruments: Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., and Cb. The score is in 2/4 time and features a key signature of one flat. Vln. I has a melodic line with a fermata. Vln. II, Vla., and Vc. play harmonic accompaniment. Cb. plays a steady bass line.

Color sonoro

Today a vast range of sound color is open to the composer, made available by the discovery of new possibilities: further "extended techniques" for traditional instruments, playing styles drawn from the worlds of jazz and rock, electronic amplification and modification, and the use of relatively unfamiliar instrument (Godfrey y Schwartz, 1993, p. 35)

Aquí el color sonoro se describe como los timbres utilizados en las obras y en la actualidad el timbre de los elementos musicales puede cambiar desde la elección del micrófono con que se grabó o por como fue el proceso de mezcla y mastering. *Bloodborne* presenta una sensación sonora muy cohesiva a lo largo de sus 30 piezas. En general, estas se caracterizan por ser obras cálidas, lo que implica que las frecuencias altas no resultan penetrantes ni molestas para el oído, el uso de un registro bajo-medio e incluso una producción y postproducción donde eventos sonoros agudos fueron suavizados. Un adjetivo que describe de forma consistente a todas las piezas es oscuro, ya que la paleta sonora de *Bloodborne* refuerza los registros graves. Los instrumentos que cubren estas frecuencias son significativamente más numerosos que los que abordan los registros agudos, lo que reduce esa "viveza" característica de los brillos en las obras orquestales tradicionales.

Orquestación y dinámica

Como se mencionó anteriormente, la formación orquestal incluye: 22 violines, 8 violas, 8 violonchelos, 6 contrabajos, 6 cornos, 4 trombones, 1 cimbasso, 8 sopranos, 8 altos, 8 tenores, 8 bajos (voces), timbales de concierto y campanas (la razón dada en la GDC de 2016 para la ausencia de las maderas es evitar instrumentos que agregan brillo o vivez a la banda sonora). A lo largo del análisis, se ha observado cómo cada obra utiliza las alturas y los colores de forma diferente. Por ejemplo, en *Hunter's Dream*, los violines funcionan como colchón armónico, mientras que las violas y una voz femenina se encargan de la melodía. En esta pieza, los metales están ausentes, y aunque su dinámica no varía significativamente, la introducción progresiva de instrumentos incrementa la magnitud de la obra. Esta economía instrumental permite una mayor expresividad (ver figura 52).

Figura 52. "Hunter's Dream" transcripción por usuario de Musescore (c. 32 - 42)

The image shows a musical score for the piece "Hunter's Dream". It consists of four staves: Violins (Vls.), Viola (VI.), Violoncello (VI.), and Female voice (Fem.). The key signature is three sharps (F#, C#, G#) and the time signature is 3/4. The Violins staff (top) features a series of sixteenth notes with slurs, creating a harmonic cushion. The Viola staff (second) has a melodic line with some rests. The Violoncello staff (third) is mostly silent with rests. The Female voice staff (bottom) has a melodic line with dynamic markings: *mf* (mezzo-forte) followed by a hairpin to *p* (piano), then *mf* followed by a hairpin to *p*, and finally *mf*.

En *The Hunter* las cuerdas se encargan de la armonía, refuerzo de bajos y ostinatos, mientras que los cornos interpretan la melodía principal, al tiempo que realzan los bajos, contribuyendo al característico color oscuro del videojuego. Durante la segunda fase, los timbales marcan cada pulso del compás, aumentando la sensación de agresividad. Elementos como las octavaciones intensifican la sensación de volumen, a pesar de que la disposición instrumental permanece constante (ver figura 53).

Figura 53. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 41 - 42)

41 **B** Cm

Strings (Cuerdas)
El timbal de orquesta suena cada negra

Brass (Metales)

The image shows a musical score for measures 41 and 42. The key signature is B-flat major (C minor), indicated by a 'B' in a box and 'Cm'. The top staff is for Strings (Cuerdas) and the bottom staff is for Brass (Metales). The strings play a continuous eighth-note melody. The brass part consists of a single note (B-flat) in the first measure, followed by a whole rest, and then another single note (B-flat) in the second measure, also followed by a whole rest. The text 'El timbal de orquesta suena cada negra' is written above the brass staff.

En *Ludwig the Accursed and the Holy Blade*, la melodía transita entre cuerdas, metales y coro mixto, sin embargo, el coro mixto es el elemento más destacado. En este fragmento específico (ver figura 54), se presenta un solo del coro en dinámica piano, que contrasta con la sección anterior, marcada por un forte de cuerdas y coro. *Hail the Nightmare* también destaca por la prominencia del coro mixto, aunque emplea menos instrumentos.

Figura 54. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 34 - 42)

34 Em Bbm Ab° G° Bm G° Bb°/F Gb°7

p

38 Em Bbm Ab° G° Am7 Ebm G°7

The image shows a piano accompaniment score for measures 34 to 42. The key signature is B-flat major (C minor). The score is divided into two systems. The first system covers measures 34-37, and the second system covers measures 38-42. The top staff is the right hand and the bottom staff is the left hand. The music consists of chords in the right hand and single notes in the left hand. The dynamics are marked 'p' (piano). The chords are: Em, Bbm, Ab°, G°, Bm, G°, Bb°/F, Gb°7 in the first system; and Em, Bbm, Ab°, G°, Am7, Ebm, G°7 in the second system.

En *Gehrman the First Hunter*, una obra dominada mayormente por las cuerdas, el clímax incluye la incorporación del coro mixto, lo que otorga una mayor grandeza (ver figura 55).

Figura 55. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 95 - 98)

The image shows a musical score for piano accompaniment, starting at measure 95. The key signature is one flat (B-flat major/D minor). The score is written for a grand piano with a treble and bass clef. Above the staff, the following chords are indicated: Dm, E^o, C[#]07, D(sus4), and Dm. The melody in the treble clef consists of eighth and quarter notes. The bass clef part features a steady accompaniment of eighth notes. A label "+ Choir" is placed below the bass clef staff, indicating that the piano accompaniment is intended to be performed with a choir.

En *Orphan of Kos*, las cuerdas frotadas son protagonistas, mientras que los metales refuerzan los bajos, y los timbales acentúan la sensación de agresividad (ver figuras 56 y 57).

Figura 56. Partitura orquestral de "Orphan of Kos" transcrita por un usuario de Muscores (c. 12 – 16)

The image displays an orchestral score for the piece "Orphan of Kos". The score is arranged in a standard orchestral format with multiple staves. The instruments included are Violin (Vln.), Violins 1 and 2 (Vlns. 1, 2), Viola (Vla.), Violas (Vlas.), Violoncello 1 and 2 (Vc. 1, 2), Cello (Ves.), Contrabass (Cbs.), and a second Contrabass (Cbs. 2). The score features a variety of dynamics, including *ppp*, *pp*, *p*, *mp*, *ff*, and *mf*. The woodwinds and brass parts are marked with *pp* and *p*. The strings are marked with *ppp*, *pp*, *p*, *mp*, *ff*, and *mf*. The percussion part (Cbs.) is marked with *mp*. The score includes many slurs and accents, indicating a complex and expressive performance. The bottom of the page shows a series of triplets in the bass clef, likely representing a rhythmic pattern for the percussion or a specific string technique.

Figura 57. Partitura orquestral de "Orphan of Kos" transcrita por un usuario de MuseScore (c. 119 – 126)

The image displays a musical score for the orchestral piece "Orphan of Kos". The score is transcribed for MuseScore and covers measures 119 to 126. The instruments included are:

- Hn. in F 1 (Horn in F, first)
- Hn. in F 2 (Horn in F, second)
- Tpt. in Bb (Trumpet in B-flat)
- Tba. (Trombone)
- Tba. 2 (Trombone 2)
- Br. (Brass section)
- Timp. (Timpani)

The score features various dynamic markings such as *ff* (fortissimo) and *s* (piano), and includes articulation marks like accents and slurs. The timpani part shows a rhythmic pattern with dynamic changes, including *fff* (fortississimo) markings.

Por último, en *Lady Maria and the Astral Clocktower*, el coro mixto protagoniza un fragmento en el que la obra aumenta en volumen mediante una mayor dinámica y una acentuación en la subdivisión de los bajos. Los instrumentos implicados, en orden, son: cornos, trombones, trombón bajo, timbales de concierto, campanas, coro mixto y la sección de cuerdas (violines, violas, violonchelos y contrabajos) (ver figura 58).

Figura 58. "Lady Maria of the Astral Clocktower" transcrita por un usuario de Musescore (c. 23 – 32)

The image displays a complex musical score for the piece "Lady Maria of the Astral Clocktower". The score is arranged in a standard orchestral format with multiple staves. At the top left, it is marked with a rehearsal mark '23' and a tempo instruction 'rall.' followed by a dotted line and a metronome marking of 72. The score includes parts for various instruments: Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Fg.), Trumpet (Tr.), Trombone (Tbn.), Percussion (Perc.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola, Cello (Vcl.), and Double Bass (Cb.). The notation is dense, featuring a variety of rhythmic patterns, dynamic markings (such as *f*, *ff*, *mf*, *mp*), and articulation marks. The score is divided into measures by vertical bar lines, and there are several repeat signs and first/second endings indicated.

Textura musical

Texture in music is usually characterized in pictorial or tactile terms, perhaps with such words as "heavy," "light," "dense," "transparent," "busy," or "simple." (Such descriptions tend to focus on density or mass, rather than the traditional textbook view of texture in terms of vertical-horizontal organization) (Godfrey y Schwartz, 1993, p. 36)

Según Godfrey y Schwartz (1993), la textura musical suele describirse en términos táctiles o visuales. En este aspecto, *Bloodborne* ofrece una variedad más amplia en comparación con su color sonoro. Las texturas pueden ser suaves, gigantes, livianas, chillonas o con un sonido pesado y redondo.

Obras suaves, como *Hail the Nightmare*, *Celestial Emissary* o el inicio de *Orphan of Kos*, son agradables para el oído. Por otro lado, piezas chillonas como *Lullaby for Mergo* y *Blood-starved Beast* pueden resultar incómodas debido a las frecuencias agudas. Hay obras que se sienten

livianas, como *Hunter's Dream* y *Moonlit Melody*, al carecer de la presión que aportan los registros graves. En contraste, las obras pesadas, como *Watchers* y *Ludwig the Holy Blade*, generan una sensación de presión que, en el contexto de una batalla contra un jefe, induce un estado de alerta en el jugador.

En general, las obras de *Bloodborne* presentan una textura "gigante", donde algunas obras fueron grabadas en bloque y en lugares reverberantes como iglesias, aportando significativamente a la sonoridad final. La cantidad de instrumentos, sumada a la reverberación, hace que la orquesta se perciba como un "ente dominante" que acompaña a enemigos significativamente más poderosos que el jugador.

6. COMPOSICIÓN

En esta fase experimental, se comenzaron a explorar procesos compositivos basados en los análisis de la fase anterior. Se experimentó con elementos como métrica, tempo, melodía, ritmo, armonía, timbre, instrumentación y dinámicas, generando ideas para las composiciones finales. Aunque fue principalmente experimental, todos los procesos fueron registrados en un cuaderno de campo, documentando cambios, errores y aciertos. Esta fase utilizó softwares como Finale y MuseScore 4 para la composición, y DAWs como Reaper y Pro Tools para la experimentación sonora.

Finalmente, se desarrolló una fase compositiva que culminó en 4 movimientos musicales, integrando los aprendizajes obtenidos en las fases anteriores. Estas composiciones, creadas para instrumentos virtuales, buscaron emular la estética musical de la banda sonora de *Bloodborne*. Se utilizaron nuevamente programas como Finale y MuseScore 4 para la composición y DAWs para la producción y mezcla.

Para iniciar con la experimentación y las composiciones se realizó una plantilla orquestal para los instrumentos virtuales basada en la formación usada para la banda sonora original.

Dentro de la selección principal de instrumentos se usaron: una sección de cuerdas (doce violines 1 y diez violines 2, ocho violas, seis violonchelos y seis contrabajos), una sección de metales (seis cornos, cuatro trombones y un cimbasso, este es un instrumento similar a la tuba en registro, pero con un sonido más oscuro, muy usado para bandas sonoras de películas y videojuegos), una sección pequeña de percusión (timbales y campanas tubulares) y una sección de coro (sopranos, contraltos, tenores y bajos, ocho de cada uno). Además de la inclusión de instrumentos menos constantes (el piano, la celesta y el sintetizador).

El Hub

Cada movimiento tiene al inicio y al final una referencia al sueño del cazador, que dentro de *Bloodborne* funciona como el área que conecta con las demás locaciones del juego, esta clase de lugares dentro de los videojuegos se le llama hub. La idea de agregar esta referencia dentro de los movimientos tiene dos finalidades; la primera es hacer un llamado a la jugabilidad de *Bloodborne*, pues es común que antes y después de cada jefe (que en este caso cada jefe es

representado por un movimiento) se ingrese al sueño del cazador (el hub) para abastecerse de lo necesario para continuar con su partida. La segunda finalidad es funcionar como hilo narrativo y conexión entre movimientos, cada movimiento tendrá su variante del hub, a excepción del último.

Para recrear esta estética se compusieron diferentes líneas melódicas separadas entre ellas que las acompaña en forma de colchón armónico los violines en un registro alto en la tonalidad de Fa menor, se tomó la decisión de introducir instrumentos similares a la obra *Hunter's Dream* que omite gran parte de la orquesta, incluyendo la percusión con el propósito de crear un lugar más etéreo.

Para el primer movimiento se usaron solos de viola y violonchelo que alternan la melodía con un silencio corto entre ellos. Se mantiene una dinámica no mayor a piano para ser contrastante con la intensidad de la siguiente sección (ver figura 59).

Figura 59. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (c. 1 – 8)

The musical score for the first movement of "The Sweet Blood" (measures 1-8) is presented in two systems. The key signature is F minor (three flats) and the time signature is 4/4. The instruments are Violin I, Violin II, Viola, and Violoncello.

System 1 (Measures 1-4):

- Violin I and II:** Play a melodic line with long slurs across measures. Dynamics are *ppp*.
- Viola and Violoncello:** Have rests.

System 2 (Measures 5-8):

- Violin I and II:** Continue with the melodic line and slurs.
- Viola:** Enters in measure 5 with a "solo" marking and *p espressivo* dynamic. It plays a melodic line that ends in measure 8.
- Violoncello:** Enters in measure 5 with a "solo" marking and *p espressivo* dynamic. It plays a melodic line that ends in measure 8.

System 3 (Measures 9-12):

- Violin I and II:** Continue with the melodic line and slurs.
- Viola and Violoncello:** Have rests.

System 4 (Measures 13-16):

- Violin I and II:** Continue with the melodic line and slurs.
- Viola:** Enters in measure 13 with a "solo" marking and *p* dynamic. It plays a melodic line that ends in measure 16.
- Violoncello:** Enters in measure 13 with a "solo" marking and *p* dynamic. It plays a melodic line that ends in measure 16.

Para el segundo movimiento se mantuvo la idea del intercambio melódico entre la viola y el violonchelo, sin embargo, las melodías fueron modificadas, además de introducir un nuevo timbre a esta formación: un solo de soprano (ver figura 60).

Figura 60. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 6 – 10)

The musical score for the second movement "Bloodlust" consists of two staves. The top staff is for the Soprano (S) and the bottom staff is for the Violonchelo (Vc.). Both staves are in a key signature of three flats (B-flat major/D minor) and a 4/4 time signature. The Soprano part begins with a rest, followed by a melodic line starting on a whole note G4, moving to A4, then B4, and ending with a half note G4. The Violonchelo part begins with a rest, followed by a melodic line starting on a whole note G3, moving to A3, then B3, and ending with a half note G3. Dynamics include *p* (piano) and *mp* (mezzo-piano). Performance markings include "solo espressivo" and "Uh" under the Soprano line.

Finalmente, para el tercer movimiento se elimina la idea del intercambio de melodías, mientras que los violines I y II siguen con el mismo colchón armónico, la viola, el violonchelo y la soprano ahora armonizan (ver figura 61).

Figura 61. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 9 - 12)

The musical score for the third movement "The Night is Near its End" consists of five staves. From top to bottom, they are: Soprano (S), Violín I (In. I), Violín II (n. II), Viola (Vla.), and Violonchelo (Vc.). All staves are in a key signature of three flats (B-flat major/D minor) and a 4/4 time signature. The Soprano part features a melodic line with notes G4, A4, B4, and G4, with dynamics *p* and *mp*. The Violín I and II parts play a sustained harmonic accompaniment of whole notes G4, A4, and B4. The Viola and Violonchelo parts play a melodic line with notes G3, A3, B3, and G3, with dynamics *p* and *mp*.

Primer Movimiento: *The Sweet Blood* (Anexo 1a y 1b)

Este movimiento tiene el propósito de relacionarse narrativa y musicalmente al primer jefe obligatorio de *Bloodborne*, el Padre Gascoigne. Este jefe es el primer desafío oficial del jugador, un requerimiento si se quiere continuar con el juego. Así como el Padre Gascoigne es el primer paso para entender el videojuego, este movimiento quiere introducir a la estética sonora del juego.

The Hunter tiene las siguientes características: ostinato y fuerte sensación rítmica en frecuencias bajas; melodía llevada por los metales y algunas veces por los coros, el uso de la sección de cuerdas como plano de fondo; armónicamente el bajo indica un primer grado constante, mientras que la melodía agrega séptimas, novenas o se puede dar a entender como otro acorde. Para este movimiento se buscó un sonido más pesado y agresivo, inspirado principalmente en esta obra, basándose en su tonalidad de Do menor, su métrica y también en las dos fases que tiene esta obra, lo que implica que este primer movimiento está dividido en dos partes principales, resultando en una composición así:

La primera parte de la obra es más estática, la segunda es más caótica y agresiva, inspirada en la sensación generada en *The Hunter*; su música se va volviendo más frenética mientras avanza.

De forma general podemos ver la obra así: Introducción, A, B, Coda; donde la introducción y la coda son el hub. La sección A consta de tres subsecciones: introducción a la sección, desarrollo y transición a la sección B. La sección B consta de otras tres subsecciones: su introducción, desarrollo y clímax del movimiento (ver tabla 1).

Tabla 1. Estructura del primer movimiento

| Primera parte | | | | Segunda parte | | | |
|---------------|------------|----------|----------|---------------|----------|----------|-------------|
| Introducción | A | | | B | | | Coda |
| c. 1 - 16 | c. 17 - 45 | | | c. 46 - 90 | | | c. 91 - 106 |
| | A1 | A2 | A3 | B1 | B2 | B3 | |
| | c. 17-25 | c. 26-41 | c. 42-45 | c. 46-53 | c. 54-77 | c. 78-90 | |

La sección A usa la sección de cuerdas realizando el colchón armónico para el movimiento, un ostinato con una sensación similar a la referencia al usar los pulsos fuertes para un ritmo más rápido, mientras que los pulsos débiles tienen una nota sostenida, además de ser tocado por las

violas, a comparación de la referencia que es generado por el violonchelo y el contrabajo, seguidamente entra el corno realizando la melodía inspirada en *The Hunter* (ver figura 62). También se usó el ritmo del ostinato en algunas de las frases melódicas (ver figura 63).

Figura 62. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 11 - 12)

Figura 63. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (c. 30 – 33)

Durante la sección B del movimiento, resemblando a *The Hunter*, el nuevo ostinato se encuentra en un registro más alto, los metales bajos y el contrabajo realizan un ritmo nuevo

marcando el cambio de sección, contextualizado con el aumento de agresividad de la batalla con el Padre Gascoigne. A diferencia de *The Hunter*, el movimiento agrega también el timbal orquestal marcando un 4/4, contrastando con el ritmo planteado por el ostinato, contrabajo y el cimbasso, buscando esa misma agresividad planteada en *The Hunter* con el aumento de tempo y su modulación (ver figura 64).

Figura 64. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 41 - 44)

41 **B** Cm
Strings
Brass

43 Eb m

Figura 65. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (c. 46 – 49)

Cimb.
Timp. mf
Vln. II mf
Cb. *divisi* mf

El uso del coro en este movimiento no solo está inspirado en *The Hunter*, sino también en *Gehrman The First Hunter*. En la primera el coro se usó para la transición entre frases y un corto momento de pregunta y respuesta con los cuernos (para el movimiento, se realizó también con las cuerdas), mientras que en la segunda se usó para el clímax de la obra (ver figuras 66 a la 72).

Figura 66. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 38 - 39)

Figure 66 is a musical score snippet for measures 38-39. It features three staves: Choir, Strings, and Brass. The key signature has two flats (B-flat and E-flat). Above the first staff, the text reads "B7(b5) Transition?". The Choir staff begins with a chord of B7(b5) and has a fermata over the final measure. The Strings staff plays a rhythmic pattern of eighth notes with a sixteenth-note triplet, marked with a '6' above the staff. The Brass staff has a single chord in the final measure.

Figura 67. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 54 - 56)

Figure 67 is a musical score snippet for measures 54-56. It features three staves: a top staff with a complex rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes, a middle staff labeled "Choir" with a simple melodic line, and a bottom staff with a bass line. The key signature has two flats. The Choir staff enters in measure 55 with a simple melody.

Figura 68. "The Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 95 - 98)

Musical score for "The Hunter" (measures 95-98). The score is in G minor (two flats) and 4/4 time. It features a piano accompaniment and a vocal line labeled "+ Choir". The piano part consists of chords in the right hand and a bass line in the left hand. The vocal line is a simple melody. Chord symbols above the staff are: Dm, E^o, C[#]07, D(sus4), and Dm.

Figura 69. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (c. 42 - 43)

Musical score for the first movement of "The Sweet Blood" (measures 42-43). The score is in G minor (two flats) and 4/4 time. It includes vocal parts for Soprano (S), Alto (A), Tenor (T), and Bass (B), as well as instrumental parts for Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabasso (Cb.). The vocal parts feature the syllable "Ah" and dynamic markings of *f* for Soprano and Bass, and *mf* for Alto and Tenor. The instrumental parts are marked *mp* (mezzo-piano) for Vln. I, Vln. II, and Vla., and *mf* (mezzo-forte) for Vc. and Cb.

Figura 70. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (Pregunta de cuerdas (c. 66 – 67))

Musical score for strings (Figura 70) in B-flat major, 3/4 time. The score is divided into five staves: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabasso (Cb.). The key signature has two flats (B-flat and E-flat). The first measure of Vln. I starts with a forte (*f*) dynamic and a triplet of eighth notes. Vln. II and Vla. play a continuous eighth-note accompaniment starting at a mezzo-piano (*mp*) dynamic. Vc. and Cb. play a rhythmic accompaniment of eighth notes starting at a mezzo-forte (*mf*) dynamic. The score includes dynamic markings (*f*, *mp*, *mf*), articulation marks (accents), and performance instructions (triplets and slurs).

Figura 71. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (respuesta de coro (c. 68 – 69))

Musical score for choir (Figura 71) in B-flat major, 3/4 time. The score is divided into four staves: Soprano (S), Alto (A), Tenor (T), and Bass (B). The key signature has two flats (B-flat and E-flat). The Soprano part starts with a forte (*f*) dynamic and the vocal line "Ah". The Alto, Tenor, and Bass parts start with a mezzo-forte (*mf*) dynamic and the vocal line "Ah". The score includes dynamic markings (*f*, *mf*) and vocal lines with lyrics.

Figura 72. Primer movimiento: "The Sweet Blood" compuesto por el autor (c. 82 – 83)

82

Hn. 1, 3, 5 *mf*

Hn. 2, 4, 6 *mf*

Tbn. *mf*

B. Tbn. *mf*

Cimb. *mf*

Timp. *mf*

S *f*
Ah

A *f*
Ah

T *mf*
Ah

B *f*
Ah

Vln. I *mf*

Vln. II *mf*

Vla. *mf*

Vc. *f*

Detailed description: This is a page of a musical score for the first movement of "The Sweet Blood". The score is for measures 82 and 83. It features a woodwind section with Flutes 1, 3, and 5 (treble clef) and Flutes 2, 4, and 6 (bass clef), both playing a melody in *mf*. The Trombone section (Tbn. and B. Tbn.) also plays in *mf*. The Percussion section (Cimb. and Timp.) provides rhythmic accompaniment. The vocal section (Soprano, Alto, Tenor, Bass) has a *f* dynamic and includes the vocalization "Ah". The string section (Violins I and II, Viola, and Violoncello) plays in *mf*, with the Cello part starting on a *f* dynamic. The score is in a key with two flats and a 4/4 time signature.

Segundo movimiento: Bloodlust (Anexo 2a y 2b)

Después de que el primer movimiento haga alusión al inicio del juego y, como veremos más adelante, el tercer y cuarto movimiento traten sobre el final del juego, el segundo movimiento funciona como puente que conecta estos dos puntos haciendo referencia al contenido del DLC (contenido extra) de *Bloodborne*, en este caso usa como referencia a *Ludwig the Holy Blade*, además de usar *Orphan of Kos* como inspiración para el inicio del movimiento. A diferencia del movimiento anterior, este se adentra en temas como la modulación y un desarrollo más melódico-armónico.

Entre las principales características de *Ludwig the Holy Blade* nos encontramos con el cambio de métrica entre fases, cambiando de 4/4 a 3/4; progresiones armónicas como i, V6/5 o vii°, III o vii, terminando con un v o vii; melodías triádicas dependiendo del acorde en el que se encuentren (ver figuras 73 y 74).

Figura 73. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 136 - 143)

The image displays two systems of musical notation for piano accompaniment. The first system, starting at measure 136, shows a right-hand melody with eighth and quarter notes and a left-hand bass line with quarter notes. Chords Em and B/D# are indicated above the staff. The second system, starting at measure 140, continues the melody and bass line with similar rhythmic patterns. Chords Dm, D, and D#°7 are indicated above the staff. The notation includes dynamic markings like *mp* and *p*.

Figura 74. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 143 – 158)

The image displays a musical score for the second movement, "Bloodlust". It consists of four systems of staves. Each system contains two staves: a Violoncello (Vc.) staff and a Contrabajo (Cb.) staff. The music is written in bass clef with a key signature of two flats (B-flat and E-flat). The notation includes various rhythmic values such as eighth and sixteenth notes, and rests, with some notes beamed together. The score is divided into measures by vertical bar lines.

La estructura se basó igualmente en *Ludwig the Holy Blade* y, similar al movimiento anterior, su jefe tiene dos fases con dos tonalidades diferentes. La estructura es así: Introducción, A, B, C, A, D, E, F, Coda. El cambio de tonalidad es lo que divide las fases de la batalla del jefe Ludwig, y en este movimiento las tonalidades se dividen así: la primera tonalidad, fa menor, abarca las secciones A, B y C; y la segunda tonalidad, sol menor, abarca D, E y F (ver tabla 2).

Tabla 2. Estructura del segundo movimiento

| Primera parte | | | | | Segunda parte | | | |
|---------------|-------|-------|-------|--------|---------------|---------|---------|---------|
| Intro | A | B | C | A | D | E | F | Coda |
| 1-21 | 21-43 | 44-87 | 88-96 | 97-118 | 119-142 | 143-174 | 175-203 | 204-223 |

Para la primera fase de este movimiento, la métrica se basó en la segunda fase de *Orphan of Kos* que se encuentra en 5/4, como se mostró en el análisis, el resto del movimiento está en 3/4, como en *Ludwig the Holy Blade*.

La métrica 5/4 reparte sus pulsos principalmente en una blanca y una corchea, dando una sensación de saltillo en la melodía, mientras que la sección de 3/4 se usa para dar una sensación de vals, referenciando a la sensación experimentada en *Ludwig the Holy Blade* explicado en el análisis (ver figuras 75 y 76).

Figura 75. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 52 – 59)

Figura 76. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 135 – 139)

Otra característica, no solo de *Ludwig the Holy Blade*, sino en general de la banda sonora, es la sensación de una gran orquesta que representa a estos jefes, usualmente de gran tamaño. Esto se buscó en momentos donde todos los instrumentos suenan a la vez (ver figura 77).

Figura 77. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 60 – 69)

The image displays a musical score for the second movement, "Bloodlust," composed by the author (c. 60 – 69). The score is written for a large ensemble, including woodwinds, brass, strings, and vocal soloists. The key signature is three flats (B-flat major or D-flat minor), and the time signature is 4/4. The score is divided into systems, with each system containing multiple staves for different instruments or voices. The dynamics range from *f* (forte) to *ff* (fortissimo). The woodwinds (Flutes 1, 2, 3, 4, 5 and Clarinet) and strings (Violins I and II, Viola, and Cello) play a rhythmic pattern of eighth notes. The brass (Trumpets and Trombones) play a similar pattern, with the Trombones playing a lower register. The vocal soloists (Soprano, Alto, Tenor, and Bass) sing a melodic line with lyrics "Ah" and "Uh". The score is marked with *f* (forte) and *mf* (mezzo-forte) dynamics. The woodwinds and strings play a rhythmic pattern of eighth notes, while the brass and vocal soloists play a melodic line. The score is marked with *f* (forte) and *mf* (mezzo-forte) dynamics. The woodwinds and strings play a rhythmic pattern of eighth notes, while the brass and vocal soloists play a melodic line. The score is marked with *f* (forte) and *mf* (mezzo-forte) dynamics.

Ludwig the Holy Blade alterna secciones instrumentales para definir su papel protagonista. En este movimiento las cuerdas tienen la melodía principal durante la primera parte, excepto durante la sección C donde el coro toma el protagonismo para retomar la sección A, así como en la referencia (ver figuras 78 y 79).

Figura 78. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 78 – 85)

Figura 79. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 88 – 91)

Para la segunda parte, aunque las cuerdas inician con la melodía principal, los metales tienen un papel protagonista durante toda la sección E, hasta que el coro retoma el primer plano en la sección F (ver figura 80).

Figura 80. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 159 – 162)

Para la sección F, donde el coro es protagonista, se escribió una letra en un latín roto. Usualmente en la banda sonora de *Bloodborne* las voces cantan vocales, sin embargo, en *Ludwig the Holy Blade*, el coro sí contiene una letra, la cual rompe reglas gramaticales de latín y tiene una temática de un cazador con una espada bañada en sangre en la luz de la luna⁵, y es difícil de escuchar; el coro durante gran parte de la letra no está en un papel protagonista en la obra. En este movimiento, durante esta sección se buscó resaltar el coro (ver figura 81).

⁵ Para una profundización de la letra en latín, se puede ver el video *Ludwig, The Accursed & Holy Blade - Lyrics & Translation [OFFICIAL]* del Youtuber Antonius Tertius.

Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=ShEjdUFWIHQ&ab_channel=AntoniusTertius

Figura 81. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 183 – 190)

The musical score for "Bloodlust" consists of two systems of vocal and piano parts. The first system includes Soprano (S), Alto (A), Tenor (T), and Bass (B) parts, all with lyrics: "Ve - na - tor, sal - ta - re ad so - ni - tum". The piano accompaniment (P) is marked with a forte (*f*) dynamic. The second system continues the vocal parts with lyrics: "mor - tis in cy - clo si - - ne fi - ne". The piano accompaniment continues with a steady rhythmic pattern.

Otro aspecto para resaltar durante la segunda parte es el fuerte sentido rítmico de los instrumentos que acompañan la melodía con la intención de agregar agresividad a la obra, aspecto similar a *Ludwig the Holy Blade* (ver figuras 82 y 83).

Figura 82. "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" transcrita por Ben Kidd (c. 60 - 63)

The piano accompaniment for "Ludwig the Accursed and the Holy Blade" shows measures 60 through 63. Measure 60 starts with a C#07 chord. Measure 61 features a Dm chord. Measure 62 continues with the Dm chord. Measure 63 features an F7 chord. The bass line provides a strong, rhythmic accompaniment with a consistent eighth-note pattern.

Figura 83. Segundo movimiento: "Bloodlust" compuesto por el autor (c. 200 – 202)

Tercer Movimiento: The Night is Near its End (Anexo 3a y 3b)

El tercer movimiento representa lo que sería el jefe emocional de la narrativa, usualmente en todos los souls nos enfrentamos a un enemigo cuya batalla es más emotiva que las demás, un tema musical más triste y menos épico en comparación con otros jefes del juego. Este movimiento se basa principalmente en *Gerhman The First Hunter*, el jefe emocional de *Bloodborne*, el maestro del jugador convertido en enemigo. Este movimiento tiene un piano que suena casi toda la obra, pues es el único movimiento que referencia a un jefe de la franquicia Souls que no es de *Bloodborne*, este jefe y su tema musical tienen de nombre *Gwyn, Lord Of Cinder* del videojuego *Dark Souls I*. Esto se debe a la similitud de las historias de estos dos jefes; ambos son seres poderosos cuya intención era mejorar las condiciones de vida alrededor de ellos, pero terminaron sacrificándose, habitando en un lugar aislado donde están condenados a permanecer.

La estructura está inspirada en *Gerhman the First Hunter*: Intro, A, B, C, D, B, D, E, D', A', Coda (ver tabla 3).

Tabla 3. Estructura del tercer movimiento

| Primera parte | | | Segunda parte | | | Tercera parte | | | |
|---------------|-------|-------|---------------|-------|-------|---------------|--------|---------|---------|
| Intro | A | B | C | D | B | E | D' | A' | Coda |
| 1-16 | 17-36 | 37-45 | 46-62 | 63-70 | 71-79 | 80-96 | 97-104 | 105-118 | 119-133 |

Los acordes predominantes son i, ii^o, v, vii^o. La armonía gira en torno a acordes menores y disminuidos durante la mayor parte de la obra, con algunos V6/5 cada cierto tiempo (ver figura 84).

Figura 84. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 87 - 90)

The image shows a musical score for the third movement of "The Night is Near its End". It consists of a piano accompaniment (Pno.) and four vocal parts: Soprano (S), Alto (A), Tenor (T), and Bass (B). The piano part features a series of chords in the right hand and a bass line in the left hand. The vocal parts are written in a 4/4 time signature, with the Soprano and Alto parts having a melodic line and the Tenor and Bass parts providing harmonic support. The score begins at measure 87.

El movimiento se encuentra completamente en la métrica de 4/4, al igual que *Gehrman The First Hunter*. El peso de la obra se encuentra en la sección de cuerdas, al ser la obra más “emocional”; se buscó usar la expresividad de los violonchelos en registros altos y de los violines en los extremos altos del registro de la obra, similar a la referencia usada (ver figuras 85 y 86).

Figura 85. "Gehrman the First Hunter" transcrita por Ben Kidd (c. 87 - 94)

The image shows a musical score for "Gehrman the First Hunter" transcribed by Ben Kidd. It features a piano accompaniment (Pno.) starting at measure 87. The score is written in a 4/4 time signature. The piano part consists of a series of chords in the right hand and a bass line in the left hand. The chords are labeled as D(sus4) and Bb/D. The bass line features a series of notes that are sustained across measures, creating a harmonic foundation for the piece.

Figura 86. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 97 - 100)

Con un piano inspirado en *Gwyn, Lord of Cinder* mantiene un acorde constante de La menor con una repetición rítmica, mientras que las cuerdas cambian la armonía, una característica similar a la referencia de *Dark Souls I* (ver figura 87).

Figura 87. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 21 - 24)

The image shows a musical score for the first movement of "The Night is Near its End". It features five staves: Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Contrabajo. The Violoncello part starts with a melodic line that is a direct reference to Gerhman the First Hunter. The Viola part enters with a phrase of four measures after the first eight measures.

Las primeras notas melódicas, tocadas por el violonchelo, es una referencia directa a *Gerhman the First Hunter*, sin embargo, el desarrollo de la melodía es diferente, donde después de 8 compases es respondida por una frase de 4 compases por la viola (ver figura 88).

Figura 88. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 29 - 36)

The image shows a musical score for the third movement of "The Night is Near its End". It features three staves: Viola, Violoncello, and Violonchelo. The Viola part has a melodic line with dynamics *mf* and *f*. The Violoncello part has a melodic line with dynamics *mf* and *f*. The Violonchelo part has a rhythmic pattern with dynamics *mf*.

Además del piano, para este movimiento se agregó la celesta, inspirado en la obra *Lullaby for Mergo*. Esta comparte un protagonismo con el violonchelo, fue usada en las secciones B, las cuales conectan las diferentes partes del movimiento (ver figura 89).

Figura 89. Tecer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 37 - 40)

Musical score for Figure 89, showing the third movement of "The Night is Near its End". The score consists of two staves: Cello (Cel.) and Violoncello (Vc.). The Cello part is in treble clef with a forte (*f*) dynamic. The Violoncello part is in bass clef with dynamics of forte (*f*) and mezzo-forte (*mf*), and includes a 'v' marking above the first measure.

Para la segunda parte del movimiento, el piano cambia su ritmo dos veces y ahora corresponde a la armonía presentada por las cuerdas (ver figura 90).

Figura 90. Tecer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 59 - 62)

Musical score for Figure 90, showing the third movement of "The Night is Near its End". The score consists of five staves: Piano (Pno.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Violoncello (Vc.). The Piano part is in treble clef with a complex rhythmic pattern. The Violin I and II parts are in treble clef. The Viola part is in bass clef with markings for "unis." and "div.". The Violoncello part is in bass clef. The Cello part (Cb.) is in bass clef.

Segundo cambio (ver figura 91):

Figura 91. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 63 - 66)

The image displays a musical score for the third movement, "The Night is Near its End," composed by the author (measures 63-66). The score is arranged in a system with six staves, labeled from top to bottom as Pno., Vln. I, Vln. II, Vla., Ve., and Cb. The piano part (Pno.) features a melody in the right hand and a bass line in the left hand, starting with a forte (*f*) dynamic. The violin parts (Vln. I and Vln. II) play a melodic line with a forte (*f*) dynamic. The viola part (Vla.) plays a supporting line with a mezzo-forte (*mf*) dynamic, marked "unis." and "V". The cello part (Cb.) plays a bass line with a mezzo-forte (*mf*) dynamic. The woodwind part (Ve.) is mostly silent, with a few notes in the lower register. The score is written in a key signature of one sharp (F#) and a 2/4 time signature.

Una característica de *Gehrman the First Hunter*, es el uso del coro para el clímax, este tercer movimiento introduce el coro momentos antes del clímax acompañado solamente por un timbal orquestal y un piano en redondas con el fin de que la llegada del clímax sea más dramática y contrastante, usando la técnica de los violines y sopranos en registros altos de la referencia (ver figura 92).

Figura 92. Tercer movimiento: "The Night is Near its End" compuesto por el autor (c. 97 - 100)

The musical score for the third movement, "The Night is Near its End", is presented in a grand staff format. It includes four vocal staves (Soprano, Alto, Tenor, Bass) and five instrumental staves (Violin I, Violin II, Viola, Cello, and Double Bass). The vocal parts are marked with *mf* and feature the word "Ah" with long, sustained notes. The instrumental parts include dynamics such as *f*, *mf*, and *unis.* (unison). The score is written in a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C).

Cuarto movimiento: Nightmare Slain (Anexo 4a y 4b)

El último movimiento es el único que no tiene una introducción ni una coda tipo hub, pues hace referencia a *Moon Presence*, el jefe final secreto de *Bloodborne*, un "grande", cuya batalla sucede en el centro de actividades del jugador, es decir, en el sueño del cazador, siendo uno de los jefes más débiles, esto significó realizar una de las obras más cortas para que el jugador pueda escuchar la mayor parte de la obra durante la batalla.

La característica de *Moon Presence* es una obra centrada en el terror que se desarrolla desde el tema de *Hunter's Dream*, se buscó esa misma intención para este movimiento.

La estructura de este movimiento es la siguiente (ver tabla 4):

Tabla 4. Estructura del cuarto movimiento

| A | B | C |
|-----------|------------|------------|
| c. 1 - 35 | c. 36 - 51 | c. 51 - 70 |

Para el inicio de la sección A, una de las referencias fue *Hail the Nightmare*, la obra más coral del juego que representa una especie de pregunta y respuesta entre la voz bajo y el resto del coro (ver figura 93).

Figura 93. "Hail the Nightmare" transcrita por usuario de Musescore (c. 1 - 5)

The image shows a musical score for four voices: Soprano, Alto, Tenor, and Bass. The music is in 4/4 time and features a key signature of two flats (B-flat and E-flat). The Soprano part begins with a whole rest, followed by a half note G4, a quarter note A4, and a half note B4. The Alto part begins with a whole rest, followed by a half note G4, a quarter note A4, and a half note B4. The Tenor part begins with a whole rest, followed by a half note G4, a quarter note A4, and a half note B4. The Bass part begins with a whole rest, followed by a half note G3, a quarter note A3, and a half note B3. Dynamic markings include *f* (forte) for the Soprano, Alto, and Tenor parts, and *mf* (mezzo-forte) for the Bass part.

Las melodías usadas para este movimiento fueron las construidas para el hub que aparecía en cada movimiento, como el hub representaba este lugar seguro, la idea fue reutilizar estas melodías nuevamente, pero capturar esta esencia de horror cósmico, pues tanto *Hail the Nightmare* como este movimiento, coinciden en la referencia religiosa para sus respectivos contextos narrativos

Melodía en el hub (ver figura 94):

Figura 94. "Hub" composición hecha por el autor para las intros y codas de cada movimiento (c. 1 – 8)

♩ = 90

Fm

Vocals

Viola

Cello

Violin

5

F7 sus4

Vox.

Vla.

Vc.

Vln.

Melodía en el cuarto movimiento (ver figura 95):

Figura 95. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por el autor (c. 1 - 7)

The musical score for the fourth movement "Nightmare Slain" consists of five staves. The top staff is for the Synth Pad, which plays a series of chords in the left hand, marked with a piano (*p*) dynamic. The vocal staves (Soprano, Alto, Tenor, and Bass) all begin with a rest and then enter with the vocal line "Ah" starting in the fourth measure. The Soprano, Alto, and Tenor parts are marked with a mezzo-forte (*mf*) dynamic, while the Bass part is marked with a forte (*f*) dynamic. The music is in a 4/4 time signature and a key signature of three flats (B-flat major or D-flat minor).

El bajo realiza la melodía que se presentó en el hub y las demás voces responden con un ritmo similar y realizando acordes menores y disonantes. Además, podemos detallar otro elemento inspirado en *Hail the Nightmare*, un sintetizador realizando una segunda en el primer grado con el séptimo grado en un registro grave para agregar la sensación de tensión generado con el efecto batimiento de dos frecuencias tan cercanas.

Al igual que la referencia, el bajo se mantiene realizando la misma melodía, mientras que las respuestas generan el cambio a lo largo de la obra.

En la segunda repetición de *Hail the Nightmare* (ver figura 96):

Figura 96, "Hail the Nightmare" transcrita por usuario de Musescore (c. 6 - 10)

The musical score for "Hail the Nightmare" consists of four staves: Soprano (S.), Alto (A.), Tenor (T.), and Bass (B.). The key signature is three flats (B-flat major/D minor). The time signature is 4/4. A section marker 'B' is located above the first staff. The Soprano, Alto, and Tenor parts have dynamic markings of *f* (forte) and *mf* (mezzo-forte). The Bass part has dynamic markings of *mf* (mezzo-forte) and *mp* (mezzo-piano). The score shows a melodic line in the vocal parts and a bass line in the Bass part.

En la segunda repetición del cuarto movimiento, se hace referencia a la melodía del violonchelo del hub presentado anteriormente (ver figura 97):

Figura 97. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por el autor (c. 8 - 14)

The musical score for "Nightmare Slain" consists of four staves: Soprano (S.), Alto (A.), Tenor (T.), and Bass (B.). The key signature is three flats (B-flat major/D minor). The time signature is 4/4. The Soprano, Alto, and Tenor parts have dynamic markings of *mf* (mezzo-forte). The Bass part has a dynamic marking of *f* (forte). The vocal parts include the word "Ah" written below the notes. The score shows a melodic line in the vocal parts and a bass line in the Bass part.

Mientras la pregunta y respuesta del coro se repite, se van agregando instrumentos de cuerda y percusivos. La sección inicia con campanas tubulares, seguidamente por violonchelos y

contrabajos, timbal orquestal, y, finalmente con el resto de las cuerdas: violas y violines (ver figura 98).

Figura 98. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por el autor (c. 29 - 35)

The musical score for the fourth movement "Nightmare Slain" (measures 29-35) is presented in a standard orchestral layout. The key signature is three flats (B-flat major/D minor). The score includes parts for Trompa (Tnp.), Tímpanos (Tm.), Piano (Pia.), Coro (Soprano, Alto, Tenor, Bajo), Violín I (Vln. I), Violín II (Vln. II), Viola (Vla.), Violonchelo (Vcl.), and Contrabajo (Cb.). The score shows a transition in the strings and choir starting at measure 29, marked with 'mf' and 'f' dynamics. The choir enters with 'Ah' vocalizations. The violas play a melodic line that leads into section B, and the cellos and double basses provide a rhythmic accompaniment.

El ostinato realizado por las violas dan la entrada a la sección B y a una nueva tonalidad. Esta es de las secciones más melódicas del movimiento, el coro entra definiendo la nueva tonalidad

de Re mayor/Si menor, seguido por una octavación del ostinato, basado también en referencias de anteriores movimientos, en este caso de *The First Hunter* que destaca la agresividad con estos ostinatos (ver figuras 99 y 100).

Figura 99. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por el autor (c. 36 - 39)

Figure 99 shows a vocal score for four parts: Soprano (S), Alto (A), Tenor (T), and Bass (B). Each part begins with a dynamic marking of *f* (forte). The lyrics "Ah" are written below each staff. The music consists of a single note held for a duration of eight measures, as indicated by the '8' in the Soprano staff.

Figura 100. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por el autor (c. 40 - 43)

Figure 100 shows an instrumental score for five parts: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vcl.), and Contrabajo (Cb.). The Violin I part features a continuous sixteenth-note ostinato pattern marked *mp* (mezzo-piano). The Viola part has a similar ostinato marked *mf* (mezzo-forte). The Violoncello and Contrabajo parts play sustained notes, with the Cb. part marked *mp*.

La última parte de esta sección está inspirada en *Ludwig the Holy Blade*, realizando melodías más triádicas liderado por los cuernos y la progresión armónica de i, vi, ii°, vii° o V6/5, agregando a esta parte culminante de la sección coros como en *Gehrman the First Hunter* (ver figura 101).

Figura 101. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por el autor (c. 48 - 51)

The musical score for the fourth movement, "Nightmare Slain" (measures 48-51), is presented in a multi-staff format. The score includes the following parts:

- Drum 1, 2, 3, 4:** The top two staves show a drum set with various rhythmic patterns and dynamics.
- Trp:** The trumpet part features a melodic line with a long slur across measures 48 and 49.
- B Trp:** The bass trumpet part provides a harmonic accompaniment with sustained notes.
- Cmb:** The conga part has a steady, rhythmic pattern.
- Temp:** The timpani part has a rhythmic pattern with dynamic markings.
- TA:** The snare drum part has a rhythmic pattern.
- Pl:** The piano part features a complex, multi-measure rest in the right hand and a melodic line in the left hand.
- V:** The vocal part includes lyrics "Ah" and a melodic line with a long slur.
- Va:** The viola part has a melodic line with a long slur.
- Vc:** The violin part has a melodic line with a long slur.
- Vc II:** The second violin part has a melodic line with a long slur.
- Vc I:** The first violin part has a melodic line with a long slur.
- Vc:** The cello part has a melodic line with a long slur.
- Vb:** The double bass part has a rhythmic pattern.

Esto concluye la sección B, que intentó tomar elementos de movimientos pasados antes de continuar con el aspecto más terrorífico de la obra.

Por su parte, la sección C inicia con un coro realizando una negra con puntillo al inicio de cada compás en la métrica de 4/4, este silencio intencionado en la composición fue hecho con el fin de trabajar un poco con el diseño sonoro del movimiento. Este corto momento está lleno de samples orquestales centrados en la disonancia y la generación de terror y suspenso antes del clímax final (ver figura 102).

Figura 102. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por al autor (c. 52 - 56)

The musical score consists of four staves, labeled S (Soprano), A (Alto), T (Tenor), and B (Bass). Each staff begins with a rest for one measure, followed by a dotted quarter note. The lyrics are 'Ah' for the Soprano and 'ah' for the other parts. The dynamic marking is mezzo-forte (mf). The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4.

El coro finaliza realizando una modulación a Mi menor para el clímax final inspirado en el quinto movimiento de la *Sinfonía Fantástica* de Hector Berlioz, en la cual durante un momento realiza movimientos rápidos con las cuerdas para generar disonancias. Durante este clímax final de la sección y de la obra se usan también los metales con el fin de armar la cadencia final y una campana tubular al final que permite un bucle con el inicio de la obra (ver figuras 103 y 104).

Figura 103. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por al autor (c. 65 - 68)

The musical score for the fourth movement, "Nightmare Slain," is presented in a multi-staff format. It begins at measure 65, marked with a tempo of *♩ = 110* and a dynamic of *mp*. The score includes parts for strings (Violins I & II, Violas, Cellos, and Double Basses), woodwinds (Flute, Clarinet, Bassoon, and Trumpet), and percussion (Timpani and Cymbal). The string parts feature long, sustained notes with hairpins, while the woodwinds and percussion provide rhythmic accompaniment. The score concludes with a series of rapid sixteenth-note passages in the strings, marked *mp*.

Figura 104. Cuarto movimiento: "Nightmare Slain" compuesto por el autor (c. 69 - 70)

The musical score is arranged in a system of staves. At the top left, the tempo marking *ff* is present. The score includes parts for:

- Flutes I and II (Fl. I, Fl. II)
- Oboes I and II (Ob. I, Ob. II)
- Clarinets I and II (Clar. I, Clar. II)
- Trumpets I and II (Trp. I, Trp. II)
- Trombones I, II, and III (Trb. I, Trb. II, Trb. III)
- Percussion (Perc.)
- Violins I and II (Vln. I, Vln. II)
- Violas (Vla.)
- Celli (Vcl.)
- Bassoons (Vcllo.)








The vocal parts (Soprano, Alto, Tenor, Bass) are marked with *f* and include the vocalization "Ah". The woodwinds and strings are marked with *mf*. The score is divided into two measures by a vertical bar line.

7. PRODUCCIÓN

La producción de cada movimiento fue bastante similar en el DAW. Se inició experimentando cual DAW iba a ser el más cómodo para trabajar. Se decidió usar Reaper por dejar sus proyectos livianos al cargar con una librería tan pesada como la que se decidió para este proyecto.

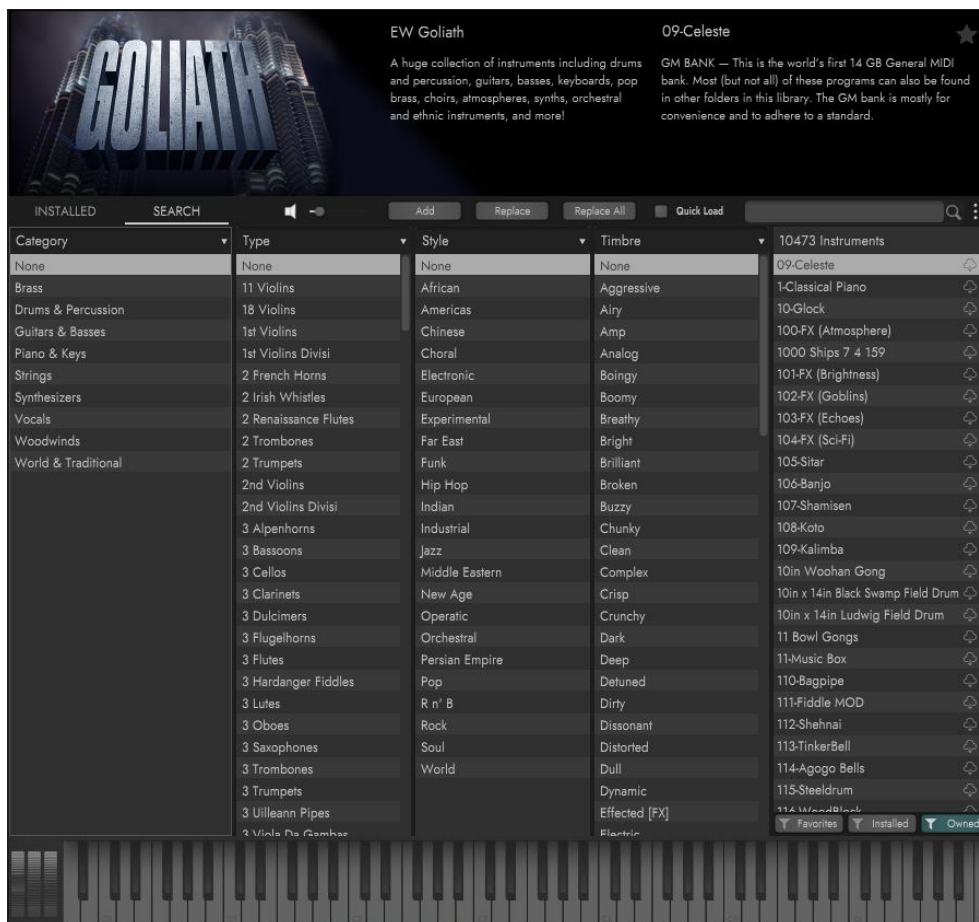
Para la búsqueda de sonidos (tras probar opciones como Spitfire), se decidió la librería de suscripción mensual (10 dolares): EastWest y su instrumento virtual OPUS. EastWest tiene una gran cantidad de sonidos para diferentes instrumentos, aunque esto puede parecer positivo, tiene su aspecto negativo. El primer intento de descargar los sonidos fue negado por el problema más grande de la librería: el peso de cada parche. Mi error fue intentar descargar todas las librerías desde el EW Installation Center, donde descargar todo pesa más de un terabyte con librerías que pesan más de 200 gigabytes (ver figura 105).

Figura 105. Pantallazo de EW Installation Center hecha por el autor

| | | | |
|---|---------------------------------------|-----------|----------|
|  | EW Hollywood Solo Cello Opus Edition | Activated | 37,8 GB |
|  | EW Hollywood Solo Violin Opus Edition | Activated | 37,8 GB |
|  | EW Hollywood Strings 2 | Activated | 173,3 GB |
|  | EW Hollywood Strings Opus Edition | Activated | 414,3 GB |
|  | EW Hypnotica | Activated | 566,4 MB |
|  | EW Iconic | Activated | 132,2 GB |
|  | EW III Jointz | Activated | 1 GB |

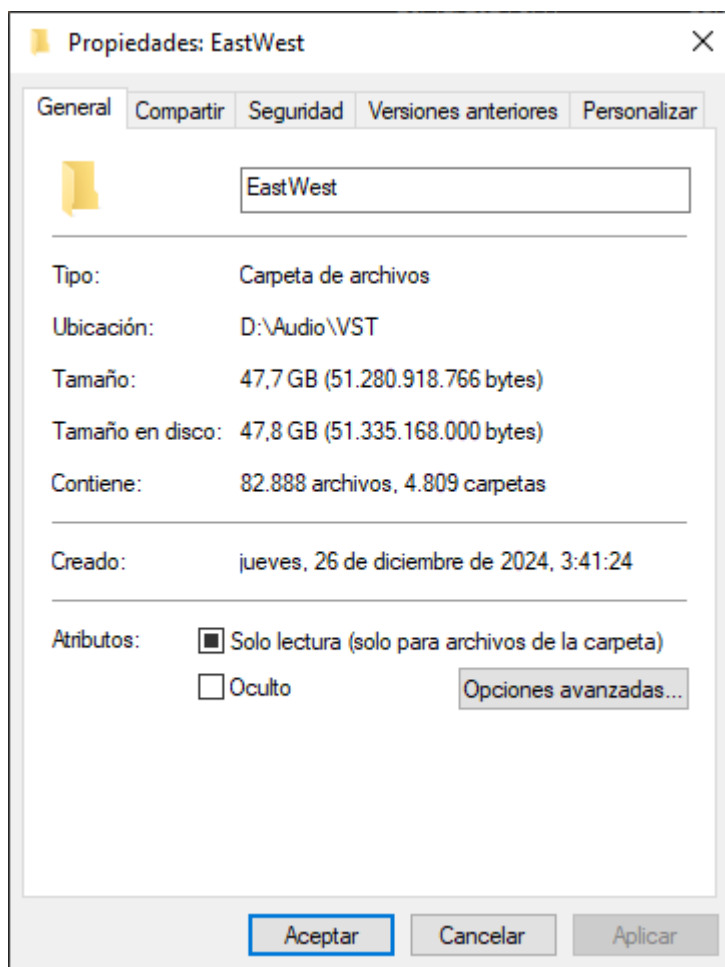
Para este problema, EastWest ya había creado una solución: OPUS. Este vst permite la descarga individual de 10.473 instrumentos. Con relación a los instrumentos que se necesitaron para este proyecto habían alrededor de 3 mil instrumentos (ver figura 106).

Figura 106. Interfaz del VST OPUS



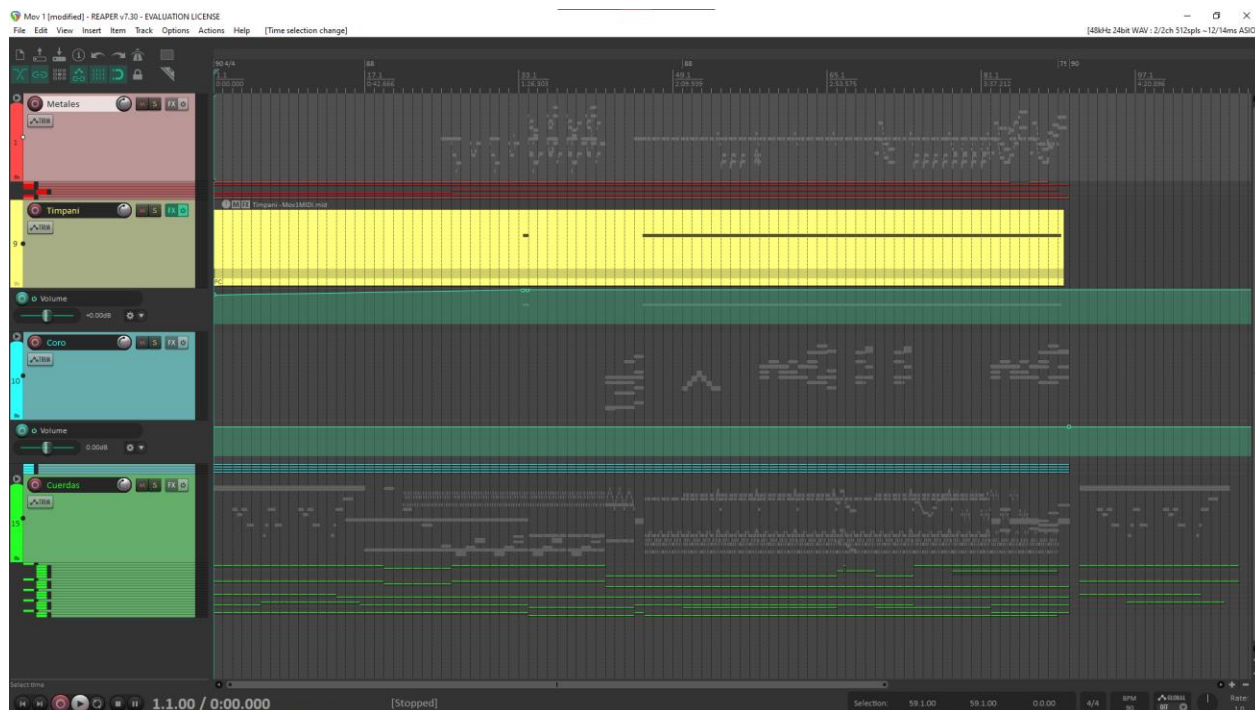
Aunque esto facilitó la descarga de instrumentos, fue necesario experimentar con diferentes violines o contrabajos. Esto implicó la descarga de algunos instrumentos que no resultaron adecuados para la obra y que, además, ocupaban un espacio considerable en el disco (ver figura 107). En mi caso, casi 50 GB, lo cual no ocasionó problemas con el espacio de la unidad, sin embargo, algunos computadores podrían no contar con la capacidad y es algo a considerar antes de adentrarse con una librería tan extensa como esta.

Figura 107. Espacio usado del computador del autor para las librerías



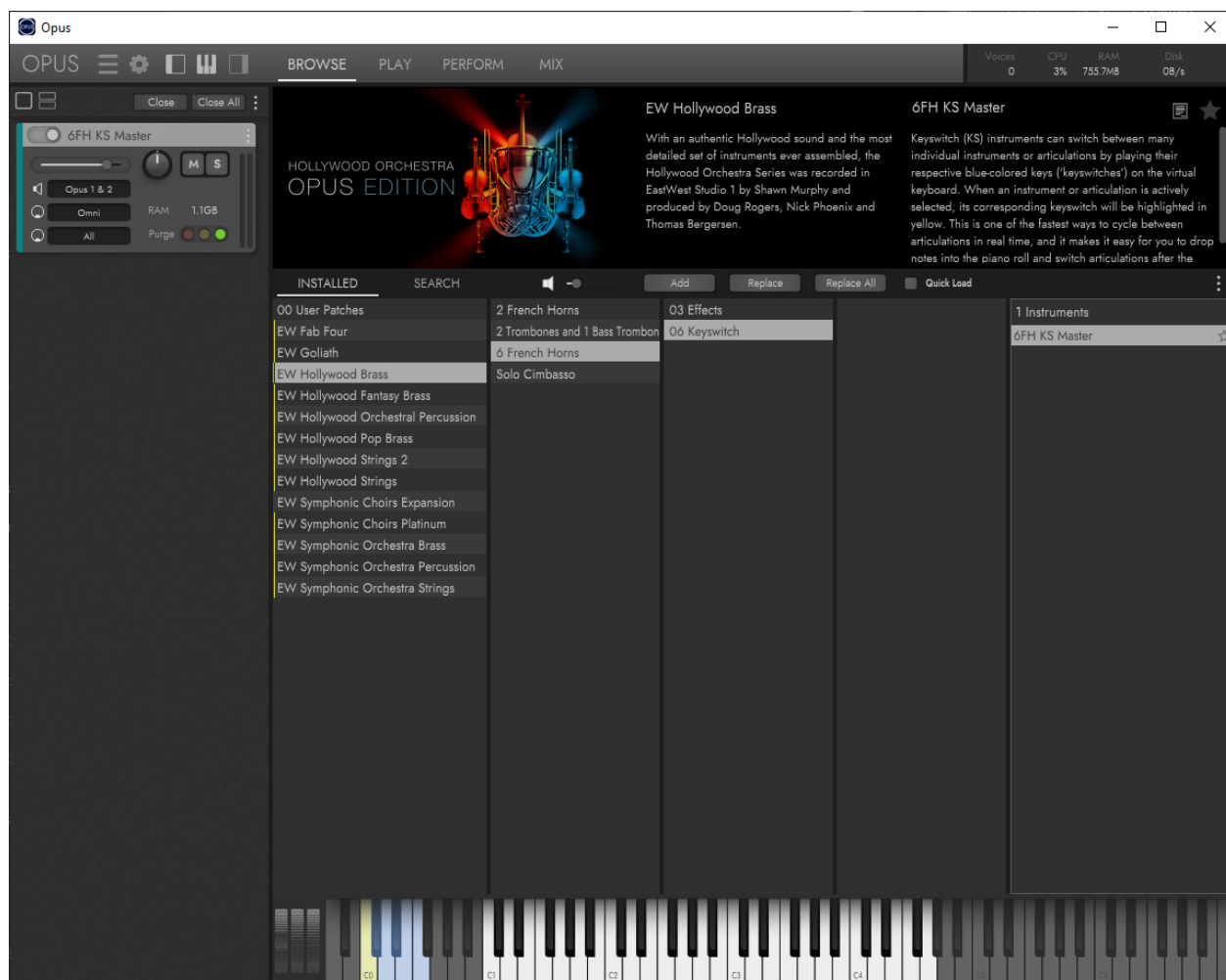
Para cada movimiento se crearon dos sesiones: la primera con los instrumentos y las secuencias MIDI (ver figura 108) y otra sesión con renders de cada canal para su mezcla. Este método de trabajo no respondió solo respondió a razones organizativas; la sesión con los instrumentos virtuales requería un tiempo de procesamiento considerable debido a la cantidad de canales con el plugin cargado. La sesión más extensa contenía 45 canales, mientras que la más reducida tenía 23.

Figura 108. Pantallazo de la sesión MIDI del primer movimiento



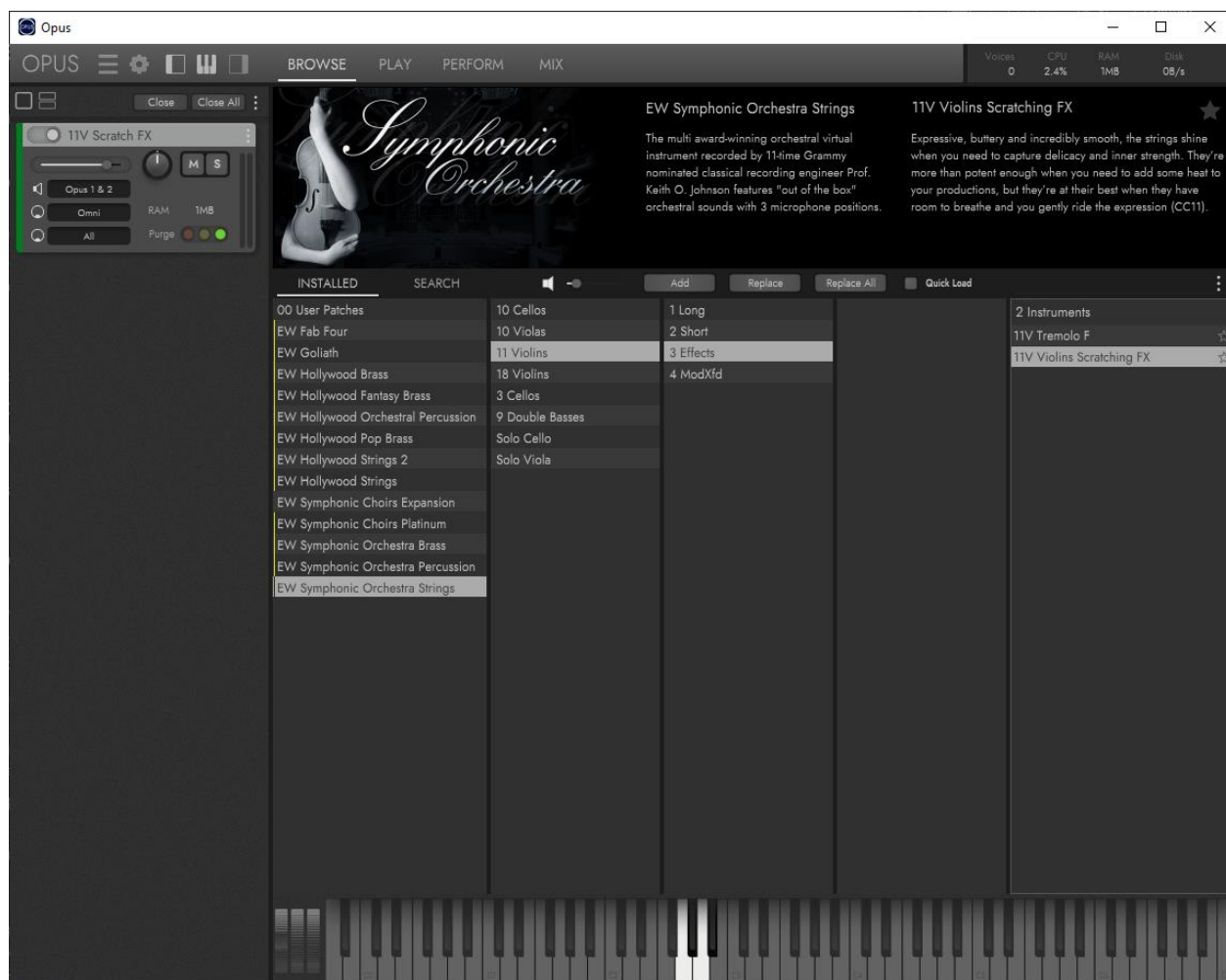
Para los movimientos se usaron diferentes clases de instrumentos. Por ejemplo, hay instrumentos que dictaban directamente lo que hacían desde el nombre como “Basses Marcato Accent” de la librería *EW Hollywood Strings 2*. Esto claramente indicaba a este sonido como un contrabajo que al leer la secuencia MIDI reproduce un sonido de marcato. De esta manera parece que para cada movimiento tenía que buscar la articulación del instrumento deseado; sin embargo, hay instrumentos llamados Keyswitch, estos instrumentos traen varias articulaciones con ellos cambiando con notas que están fuera del registro, por ejemplo, el instrumento “6FH KS Master” de la librería *Hollywood Orchestra Opus Edition*, tiene 6 articulaciones desde las teclas C0 a F0 (en azul en la figura 109) y son: “Sus max”, “sus accent max”, “leg slur max”, “stac double tonguing”, “marcato short” y “marcato long”. Finalmente, no siempre estos instrumentos con varias articulaciones cumplían el propósito sonoro buscado, donde se recurría a los instrumentos especializados o keyswitch de otras librerías.

Figura 109. Interfaz del VST OPUS



Otros sonidos interesantes, usados principalmente en el cuarto movimiento, son los efectos sonoros que incluyen las librerías. Desde frases para jazz o salsa, hasta efectos sonoros para música experimental. Para el tercer movimiento se usaron efectos de murmullos y para el cuarto movimiento varios instrumentos haciendo clusters, growls, chirridos, trinos y más que con el hecho de tocar una sola tecla en un rango limitado se lograba el sonido deseado (ver figura 110).

Figura 110. Interfaz del VST OPUS



El desarrollo en el DAW con secuencias MIDI trajo beneficios como el corregir errores rápidamente, modificar notas, ajustar volúmenes y manejar los tempi para realizar efectos como ritardando e incluso calderones (ver figuras 111 y 112).

Figura 111. Cambios de tempo en sesión MIDI del tercer movimiento para lograr un ritardando

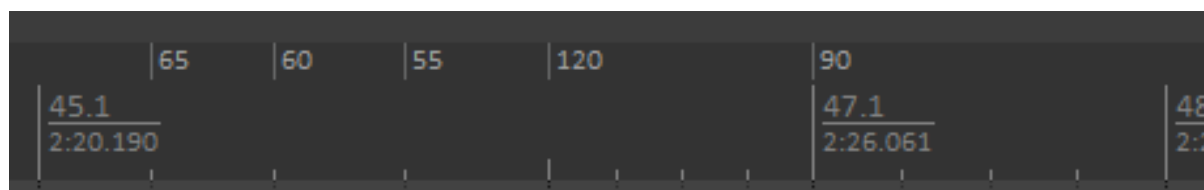
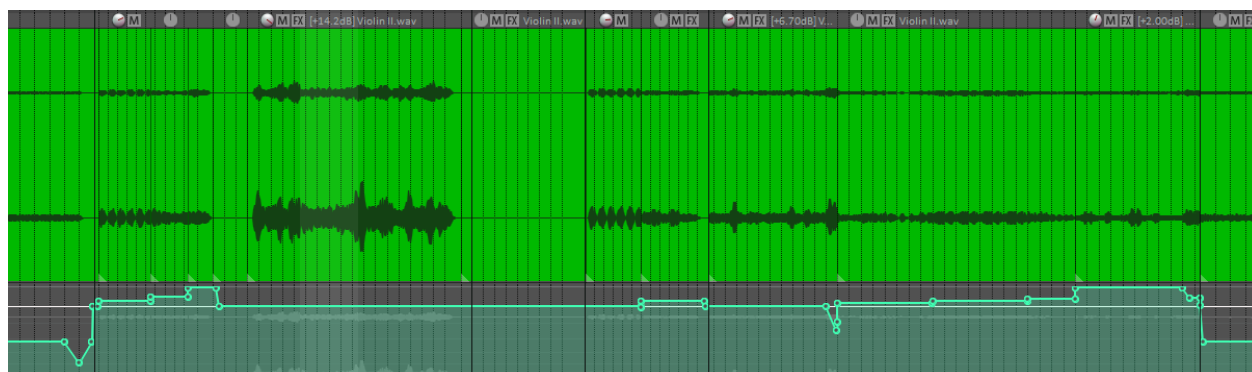


Figura 112. Cambio de tempo en la sesión MIDI del segundo movimiento con el fin de realizar un calderón



La renderización de cada canal para proseguir con la sesión de mezcla fue realizada a 48.000 Hz y a 32 bits flotantes con el fin de degradar el sonido lo menos posible con la colocación de un dither. Ya en la sesión de mezcla se hizo un riguroso trabajo con el clip riding y/o la automatización del volumen con el fin de que respetara las dinámicas presentadas en la partitura (ver figura 113).

Figura 113. Técnicas de clip riding y automatización de volumen en un canal de violín

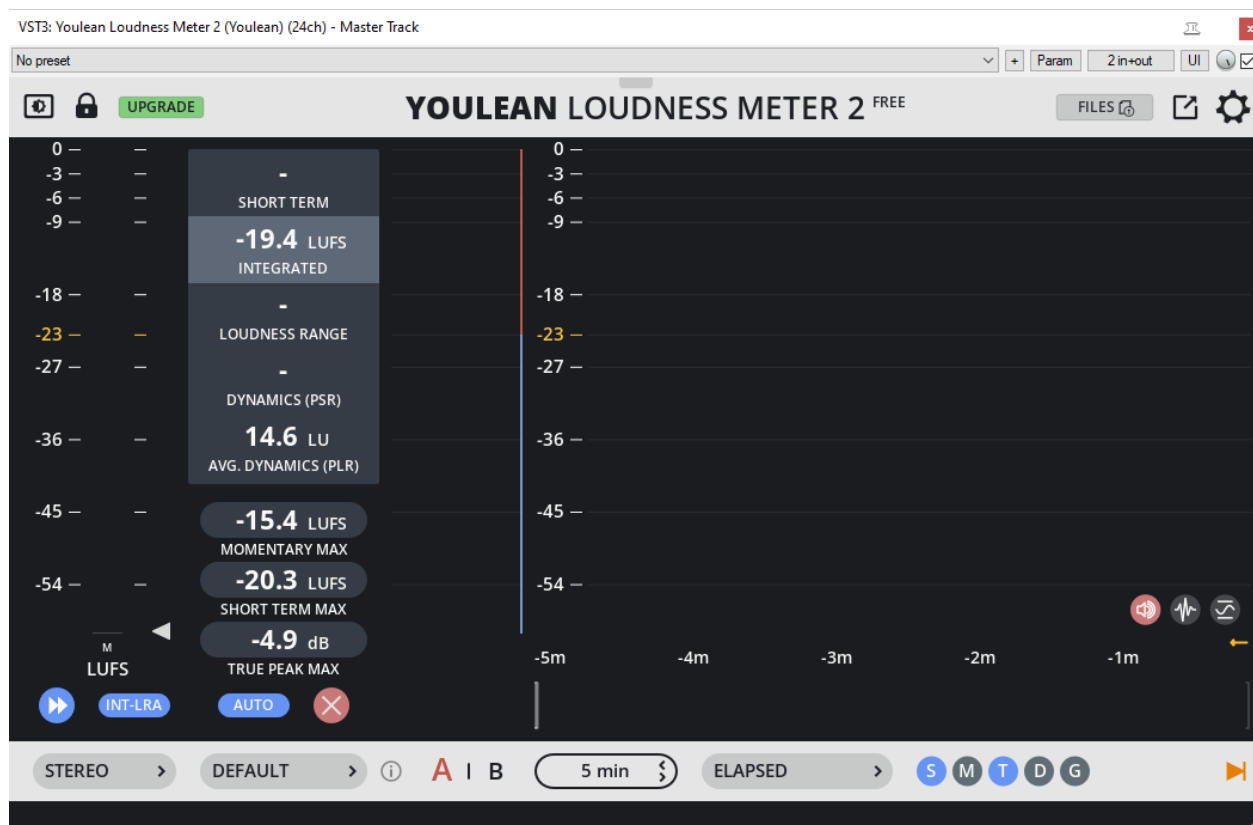


Estas dinámicas tuvieron que ser elegidas de antemano en términos de LUFS para evitar incoherencias entre los movimientos. Desde pianissimos hasta fortissimos se creó una escala de 5 decibeles, comenzando desde lo más bajo -50 LUFS hasta lo más alto en -10 LUFS y fueron medidos con el plugin *Youlean Loudness Meter 2* (ver tabla 5 y figura 114).

Tabla 5. Dinámicas relacionadas con LUFS

| Nombre | Abreviatura | LUFS mínimos | LUFS máximos |
|---------------|-------------|--------------|--------------|
| Pianississimo | ppp | -50 | -45 |
| Pianissimo | pp | -45 | -40 |
| Piano | p | -40 | -35 |
| Mezzopiano | mp | -35 | -30 |
| Mezzoforte | mf | -30 | -25 |
| Forte | F | -25 | -20 |
| Fortissimo | FF | -20 | -15 |
| Fortississimo | FFF | -15 | -10 |

Figura 114. El plugin de audio Youlean Loudness Meter 2



Respecto a la mezcla, los paneos no se basaron en la disposición tradicional de una orquesta, sino que fueron definidos tras una escucha crítica de la banda sonora de *Bloodborne*. Luego de evaluar varias opciones, se tomó la decisión final (ver tabla 6).

Tabla 6. Disposición de los instrumentos en el estéreo

| Izquierda | Centro izquierda | Centro | Centro derecha | Derecha |
|----------------|------------------|------------------|----------------|-----------|
| Cornos 1, 3, 5 | Soprano | Cornos 2, 4, 6 | Tenor | Trombón |
| Violin I | Alto | Timbal orquestal | Bajo (voz) | Cimbasso |
| | | Viola | Violonchelo | Violin II |
| | | Contrabajo | | |

En términos de ecualización se dio prioridad a abrir espacio a instrumentos que se encuentran en frecuencias bajas, dejando a instrumentos como el violonchelo con menos cuerpo para el contrabajo, cortes de frecuencias bajas en instrumentos como cornos y trombones. Respecto a las frecuencias altas, se atenuaron un poco para lograr el color cálido de la banda sonora, dependiendo de las necesidades del instrumento se usó el gain match que trae el plugin *Ozone 11 Equalizer* (ver figuras 115 y 116).

Figura 115. Ecualización en el canal de cornos

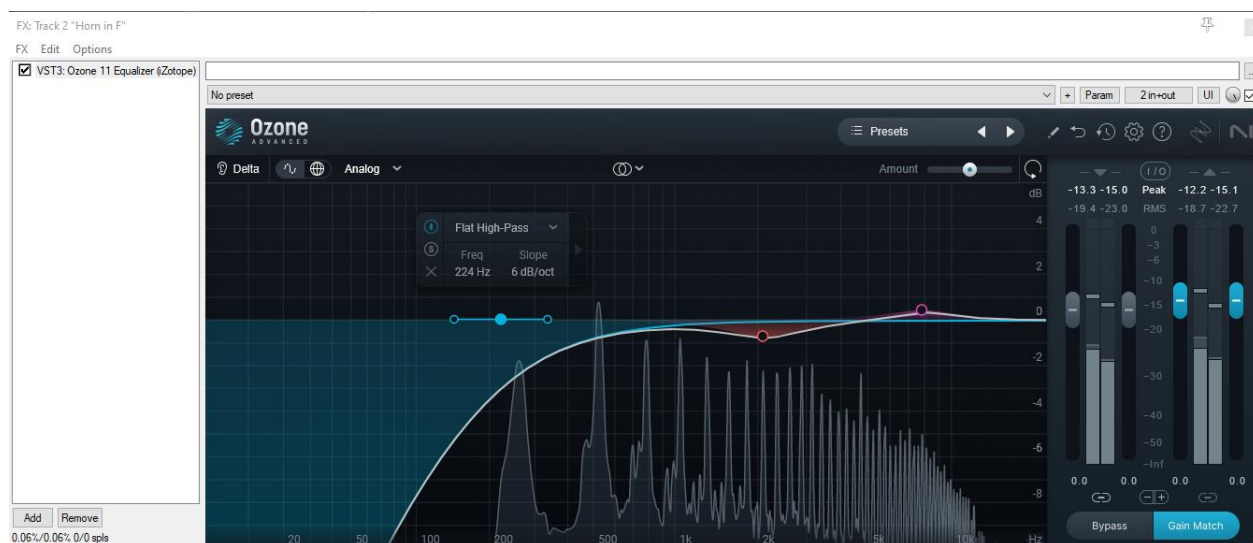
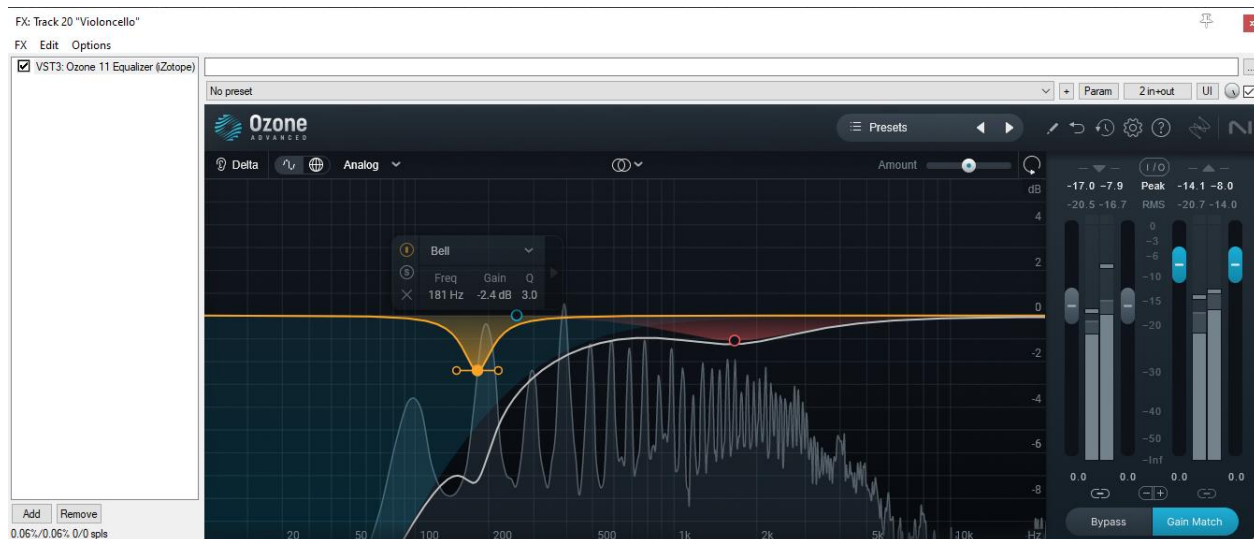
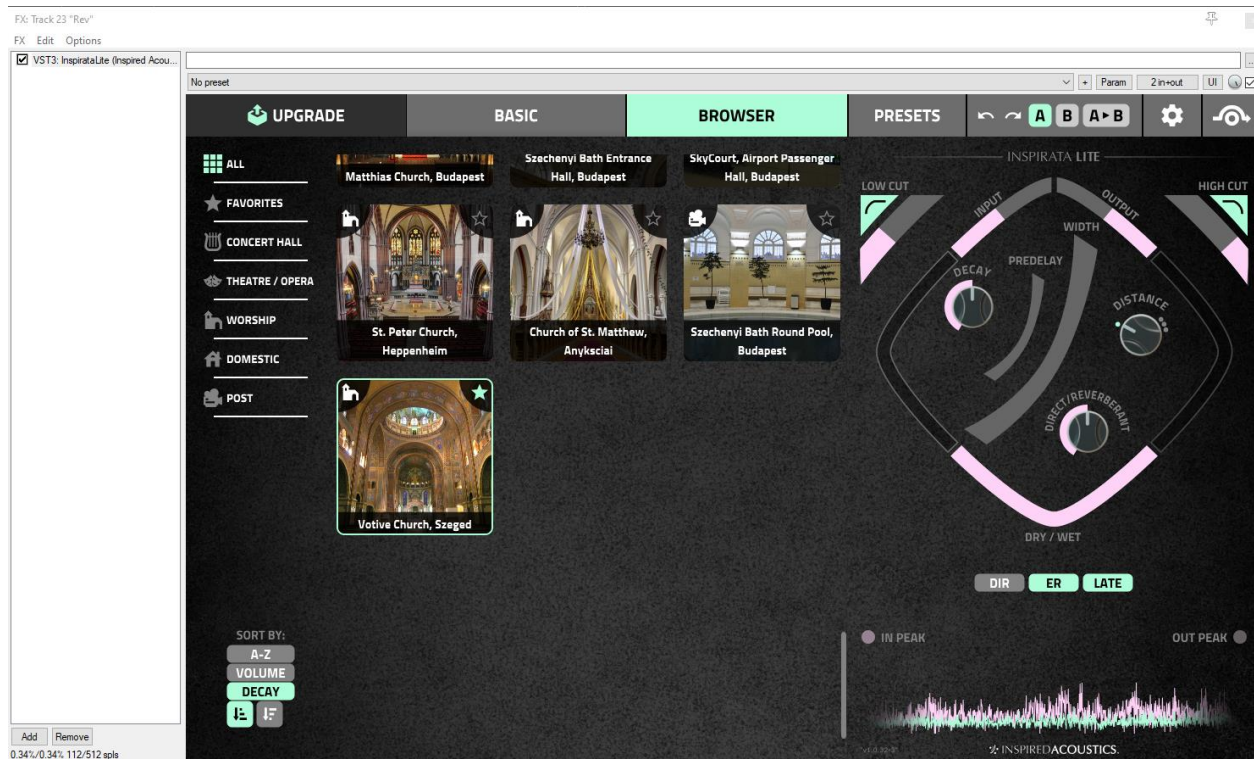


Figura 116. Ecuación en el canal del violonchelo



Para una mayor cohesión entre las diferentes librerías, para la reverberación se usó el plugin *Inspirata Lite* en un canal auxiliar, se usó el preset “Votive Church, Szeged” completamente en wet, se omitió el sonido directo del plugin, y se recortaron frecuencias tanto altas como bajas (ver figura 117).

Figura 117. Plugin de reverberación *Inspirata Lite*

8. CONCLUSIONES

El objetivo general se ha cumplido satisfactoriamente, ya que se lograron producir cuatro movimientos para una obra musical basada en la estética horror-gótica del videojuego *Bloodborne*. Este resultado fue posible gracias al cumplimiento de los diferentes objetivos específicos.

En cuanto al primer objetivo específico, se logró identificar estéticas relacionadas con lo gótico, el terror y horror cósmico. Sin embargo, debido a la amplitud del tema, su abordaje completo podría requerir una investigación más extensa, por lo que algunos aspectos, como la dualidad entre lo sagrado y lo profano, y la centralidad de la sangre como símbolo de poder dentro de la narrativa del videojuego, quedaron fuera del alcance de este estudio. El análisis de la banda sonora original fue exitoso, ya que permitió examinar las características sonoras entre las ocho obras seleccionadas. No obstante, se presentó la dificultad de que las partituras originales no están disponibles para el público, lo que hizo necesario seleccionar cuidadosamente las fuentes de las transcripciones mediante escucha crítica. Por último, la experimentación, la composición y la producción fueron fundamentales para alcanzar el objetivo general. A través de un proceso iterativo de ensayo, corrección y prueba, se establecieron las bases para los cuatro movimientos que constituyeron el reto final del trabajo de grado.

Tomar referencias musicales en medios interactivos como *Bloodborne*, significó adoptar una concepción diferente en el proceso creativo, crear una narrativa similar haciendo uso único del audio. Al indagar en los temas góticos y de horror característicos del juego que influyeron en la composición en un afán de identificar y recrear estos sentimientos vividos dentro del juego, aprendiendo que el goticismo abarca una gran cantidad de elementos que pueden variar entre medios. Entendiendo que *Bloodborne* existe como un videojuego gótico victoriano con un subgénero en el horror cósmico según lo analizado en la sección de referentes teóricos. El hecho de que los movimientos puedan evocar distintas etapas de la jugabilidad demuestra cómo la música refuerza los elementos establecidos por la estética visual y narrativa. Esto se evidencia en el uso de elementos musicales analizados como notas pedales, modulaciones, disonancias, clústeres y texturas densas, características de la banda sonora de *Bloodborne*, identificadas a través de transcripciones y escucha crítica.

Desprenderse del aspecto visual de la estética planteó desafíos técnicos y creativos, particularmente en el equilibrio entre la fidelidad a los elementos originales y la creación de un producto completamente original, centrando la composición en estrategias específicas como el uso de armonías y estructuras muy similares a la originales. Otra cuestión fue considerar al oyente: para conocedores de *Bloodborne*, y más aquellos que estén familiarizados con su música, podrán apreciar de mejor manera la narrativa creada por los movimientos compuestos y lo que intentan representar y el aspecto visual deja de ser un elemento crucial, mientras que aquellos que no conocen el videojuego o tienen un entendimiento superficial pueden llegar a tener la posibilidad de comprender cada movimiento desde otros ángulos teniendo en cuenta las estéticas usadas.

Las limitaciones de recursos físicos, como una orquesta sinfónica y la posibilidad de grabarlos, significó una experimentación con librerías virtuales. Estas herramientas virtuales tienen sus ventajas como poder conceptualizar el audio de una forma más clara, puedes experimentar instantáneamente con cosas como el paneo, modificar melodías al instante y las veces que se deseen, pero tienen sus desventajas como el espacio que pueden llegar a ocupar en los computadores, los planos orquestales que ahora no dependen solamente de la composición sino también del instrumento virtual que elijas, pues hay unos que suenan reverberados y no posibilitan la opción de desactivarlo, ubicando al instrumento en un plano de fondo cuando la composición tiene la intención de un plano más cercano, usando herramientas como la ecualización y la compresión y modificar estos sonidos para que cumplan el aspecto sonoro imaginado. El poder modificar tantos elementos del sonido de forma rápida dejó en evidencia elementos que no se pueden controlar y dependen de un músico y las instrucciones que se le pueden dar, por ejemplo, la expresividad y la dinámica fueron elementos muy difíciles de recrear y este tipo de interacciones presenciales valen la pena investigar en cómo afectan a la composición y a la emocionalidad de las obras, un paso a seguir puede ser llevar estas mismas obras a la vida real y comparar.

Por otro lado, *Bloodborne* introdujo indirectamente a oyentes que disfrutaban de la música contemporánea, donde en comunidades de diferentes redes sociales, como Reddit, los temas musicales son aclamados. En el aspecto académico, los hispanohablantes se quedan con poco acercamiento a estos temas relacionados con esta clase de bandas sonoras, bien sea por desconocimiento o porque el fuerte se encuentra en otros idiomas, pero es acertado decir que muchos músicos se han esforzado por crear obras inspiradas en el juego, algo que compartí

estudiando y generando los productos finales y cumplir los objetivos, es decir, la exploración de estos conceptos estéticos es interesante y hay espacio para indagar más en ello.

Finalmente, reflexionando sobre este proceso creativo, queda claro que sin el medio interactivo que representa *Bloodborne*, no habría tenido un acercamiento tan profundo a estos conceptos estéticos ni a los retos técnicos asociados a la creación de obras sonoras que representen aspectos tan específicos como el goticismo. Además, esta experiencia permitió comprender mejor lo que implica producir música utilizando instrumentos virtuales, así como valorar el impacto de trasladar estas composiciones a un formato presencial.

BIBLIOGRAFÍA

- Aviators (2017, 6 de noviembre). *Aviators - No One Will Save You (Bloodborne Song / Gothic Rock)* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=DqdyxZ4cQ&ab_channel=Aviators
- Axonnuus (2011, 4 de diciembre). *Doom 3 1080p - Scariest Doom 3 Moment (Possible Spoiler)* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=D4ajziHPziU&ab_channel=axonnuus
- Brahms, J. (1868). *Wiegenlied, Op. 49, No. 4*.
- Bricky (2016, 15 de diciembre). *YHARNAM | BloodBorne Let's Play - Part 1* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=sLUP_35KIDs&ab_channel=Bricky
- Bricky (2016, 15 de diciembre). *CLERIC BEAST | BloodBorne Let's Play - Part 2* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=Pwmw7FXanJk&ab_channel=Bricky
- Bor, M. (1954). *Coplas de cuna* [Composición musical].
- Borecky, A. J. (2022). *Playing Japan: The Transnational circulation of Japan in video game music* [Tesis de maestría, Universidad de Carolina del Norte en Chapel Hill] Carolina Digital Repository. <https://cdr.lib.unc.edu/concern/dissertations/sn00b682j?locale=en>
- Bryant, T. (2020). *The Crackle of the First Flame: The Sounds and Musical Techniques of Dark Souls*.
<https://trebryantcomposer.com/resources/The%20Sounds%20and%20Musical%20Techniques%20of%20Dark%20Souls.pdf>
- Cockos, Inc. (2024). *Reaper* [Software]. <https://www.reaper.fm>
- CthulhuSeeker (2023, 27 de agosto). *Lady Maria of the Astral Clocktower (from "Bloodborne") (Synthwave Arrangement)* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=M0gmsejV0h0&ab_channel=CthulhuSeeker-Topic
- Davin, S. M. (2016). *The Temptation of Sherlock Holmes: Aesthetics, Expectations, and the Gothic* [Tesis de pregrado, Bard College]. Bard Digital Commons.
https://digitalcommons.bard.edu/senproj_s2016/236/
- DragonClef (2022, 27 de diciembre). *Great One's Nightmare - Music inspired by Bloodborne [Epic Choir Bossfight Music]* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=ydZhfSH3qQo&ab_channel=DragonClef
- EastWest. (2021). *EastWest Installation Center* [Software]. <https://www.soundsonline.com>

- EastWest. (2021). *Opus* [Plugin de audio]. <https://www.soundsonline.com/opus>
- Fandom. (s.f.). [Note 3]. Recuperado el 22 de mayo, 2024, de https://bloodborne.fandom.com/wiki/Lore_Notes
- Fandom. (s.f.). [Pantallazo de Amygdala del videojuego *Bloodborne*]. Recuperado el 22 de mayo, 2024, de <https://bloodborne.fandom.com/wiki/Amygdala>
- Fandom. (s.f.). [Pantallazo de Ebrietas del videojuego *Bloodborne*]. Recuperado el 22 de mayo, 2024, de https://bloodborne.fandom.com/wiki/Ebrietas,_Daughter_of_the_Cosmos
- Fandom. (s.f.) [Pantallazo del Padre Gascoigne del videojuego *Bloodborne*]. Recuperado el 01 de septiembre, 2024, de https://bloodborne.fandom.com/wiki/Father_Gascoigne
- Fandom. (s.f.). [Pantallazo del Sueño del Cazador del videojuego *Bloodborne*]. Recuperado el 01 de septiembre, 2024, de https://bloodborne.fandom.com/wiki/Hunter%27s_Dream
- Fandom. (s.f.). [Pantallazo de la batalla con La Bestia Clérigo en *Bloodborne*]. Recuperado el 22 de mayo, 2024, de https://bloodborne.fandom.com/wiki/Cleric_Beast
- Fandom. (s.f.). [The one]. Recuperado el 22 de mayo, 2024, de https://bloodborne.fandom.com/wiki/The_One_Reborn
- Fandom. (s.f.). [Yharnam City]. Recuperado el 22 de mayo, 2024, de <https://bloodborne.fandom.com/es/wiki/Yharnam>
- FromSoftware. (2015). *Bloodborne* [PlayStation 4]. Sony Computer Entertainment.
- Gaberlavage, V. (2021). [Pantallazo del área de batalla con La Bestia Clérigo de *Bloodborne*]. Victorian Visual Culture. <https://victorianvisualculture.blog/2021/09/20/dore-bloodborne-and-the-unique-horror-of-victorian-urban-life/>
- GDC (2016, 8 de julio). *The Gothic Horror Music of 'Bloodborne'* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=5yncMReF8QA&ab_channel=GDC
- Godfrey, D. y Schwartz, E. (1993) *Music since 1945*. The Schirmer Group. <https://archive.org/details/musicsince1945is0000schw/page/n3/mode/2up>
- Gomis, J. R., & Muñoz y Pabón, J. F. (1904). *A la nanita nana* [Canción de cuna].
- GoodHunter27 (2021, 21 de febrero). [Pantallazo de la locación Yahar'gul del videojuego *Bloodborne*]. Recuperado el 01 de septiembre, 2024, de https://www.reddit.com/r/bloodborne/comments/lt3cda/yahargul_remains_the_most_haunting_area_for_me/?tl=es-es

- Inspired Acoustics. (2025). *Inspirata Lite* [Plugin de audio].
<https://www.inspiredacoustics.com/en/products/inspirata>
- iZotope, Inc. (2024). *Ozone 11 Equalizer* [Plugin de audio].
<https://www.izotope.com/en/products/ozone.html>
- Jester5106 (2024, 23 de febrero). *Beckoning of The First Flame (Soulsborne-inspired)* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=n7SRmG_2ruc&ab_channel=jester5106
- Kail, T. (director). (2020). *Hamilton* [Película]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
<https://www.disneyplus.com/es-co/movies/hamilton/3uPmBHWIO6HJ>
- Kept in a Harem. (2024). *Hunter's Dream* [Transcripción]. Muscores. Recuperado de
<https://musescore.com/user/29866355/scores/14181847>
- Khvostov 7g-0x (2023, 30 de julio). *The only time Bloodborne genuinely terrified me.* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=VyHhEbOaY_o&ab_channel=Khvostov7g-0x
- Kidd, B. [8-bit Music Theory] (2023, 29 de noviembre). *Why does Dark Souls sound like Dark Souls?* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=wLpXMIIZSB0&ab_channel=8-bitMusicTheory
- Kidd, B. [8-bit Music Theory] (2023). *Gehrman, The First Hunter* [Transcripción]. Patreon.
<https://www.patreon.com/8bitmusictheory>
- Kidd, B. [8-bit Music Theory] (2023). *Ludwig the Holy Blade* [Transcripción]. Patreon.
<https://www.patreon.com/8bitmusictheory>
- Kidd, B. [8-bit Music Theory] (2024, 12 de enero). *Bloodborne's Best Boss Theme? || Music Theory Analysis* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=SqKxufgzMNk&ab_channel=8-bitMusicTheory
- Kjellberg, F. A. U. [PewDiePie] (2021, 11 de octubre). *Amnesia: Playthrough Part: 1 - Windy Doors* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=eoU-PaiIqxo&ab_channel=PewDiePie
- Knowll. (2015). Complete List of Berserk Influences on Bloodborne.
<https://www.knowll.com/e/124/complete-list-of-berserk-influences-on-bloodborne>
- Kolassa, A. (2020). Hail the Nightmare: Music, Sound, and Materiality in Bloodborne. *The Soundtrack, 11(1-2)* pp. 23–38. <http://dx.doi.org/doi:10.1386/ts000031>

- Krzywinska, T. (2015). *The Gamification of Gothic Coordinates. Revenant: Critical and Creative Studies of the Supernatural*, 1(1), 58-78. <https://repository.falmouth.ac.uk/1923/11/Tanya-Krzywinska-The-Gamification-of-Gothic-Coordinates-in-Videogames.pdf>
- Leiva, C. & Rebolledo, C. (2018). [Pantallazo de Luwig del videojuego *Bloodborne*]. Vandal. <https://vandal.elespanol.com/guias/introduccion-a-bloodborne/ludwig-la-espada-sagrada>
- Leiva, C. & Rebolledo, C. (2018). [Pantallazo de Yharnam Central del videojuego *Bloodborne*]. Vandal. <https://vandal.elespanol.com/guias/introduccion-a-bloodborne/yharnam-central>
- Lester, J. (1989). *Enfoques analíticos de la música del siglo XX*. W. W. Norton & Company.
- LtCdrXander. (2024). *Orphan of Kos* [Transcripción]. Musescore. Recuperado de <https://musescore.com/user/48251214/scores/13749361>
- McEvoy, E. (2012). Gothic Music. En W. Hughes, D. Punter y A. Smith. (Eds.). *The Encyclopedia of the Gothic*. John Wiley & Sons Ltd. <https://westminsterresearch.westminster.ac.uk/download/d0389c016c5b7ad5487aa762abdbafa2ec90e29bcd9f484e0b0ca2b468ff0b7b/46071/Gothic%20Music.pdf>
- Miracleofsound (2019, 29 de junio). *A Thousand Eyes by Miracle Of Sound ft. Aviators (Bloodborne) (Symphonic Metal)* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=u0P1hhFt-nU&ab_channel=miracleofsound
- Moukala, A. (2019, 21 de marzo). *How To Write Dark & Horror Orchestral Music with Dissonance* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=YB02B41Dn7M&ab_channel=AlexMoukalaTutorials
- Mukherjee, H. (2024). “Fear the Old Blood”: The Gothicism of Bloodborne. *Games and Culture*, 19(1), 94-115. <https://doi.org/10.1177/15554120231155325>
- MuseScore Team. (2023). *MuseScore* [Software]. <https://musescore.org>
- Naughty Dog. (2016). *Uncharted 4: A Thief’s End* [PlayStation 4]. Sony Interactive Entertainment.
- Reddit. (2022, 12 de agosto). [Pantallazo del Padre Gascoigne del videojuego *Bloodborne*]. Recuperado el 01 de septiembre, 2024, de https://www.reddit.com/r/bloodborne/comments/wmgt5p/any_tips_for_beating_father_gascoigne_beast_form/
- RichaadEB (2019, 7 de febrero). *Bloodborne - Lady Maria of the Astral Clocktower // METAL COVER by RichaadEB* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=m3hfdTicKhE&ab_channel=RichaadEB

- Roderick. (s.f.) [Pantallazo de Ludwig del videojuego *Bloodborne*]. Recuperado el 01 de septiembre, 2024, de https://aminoapps.com/c/soulsborne-en-espanol/page/item/ludwig-el-maldito-la-espada-sagrada/Er01_aYHLIwxrEdJ5GzW36BoYI5omXvxQg
- Roe, A. (2020, 18 de mayo). *Night of the Hunt: The Blood Moon - The Endless Night* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=he7smVop2C8&ab_channel=AlexRoe
- Santa Monica Studio. (2018). *God of War* [PlayStation 4]. Sony Interactive Entertainment.
- SIE Sound Team. (2015). *Bloodborne Original Soundtrack*. [Álbum]. Sony Interactive Entertainment Inc.
- SIE Sound Team. (2015). *Bloodborne The Old Hunters OST*. [Álbum]. Sony Interactive Entertainment Inc.
- Softcat. (2021). *Hail the Nightmare* [Transcripción]. Musescore. Recuperado de <https://musescore.com/user/34453589/scores/6760259>
- SomeRandOmPerson. (2024). *Lady Maria of the Astral Clocktower* [Transcripción]. Musescore. Recuperado de <https://musescore.com/user/21649546/scores/15168748>
- Square Face. (2023, 17 de noviembre). *Lies of P Pro Tries Bloodborne for the FIRST TIME (IT'S INCREDIBLE)* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=rzEws3aDWsY&t=734s&ab_channel=SquareFace
- Stobbart, D. (2019). *Videogames and Horror: From Amnesia to Zombies, Run!*. https://books.google.com.co/books?id=B-rEDwAAQBAJ&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Straight, M. (2017). *Souls and Blood – Amygdala*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=bTfOBEUew4w&ab_channel=MarcStraight
- Tekrø, E. A. N. (2018). *Playing the Sound of Silence: Immersion, Loneliness, and Analysis of Multimodal Intertextuality in 21st Century Video Game Music* [Tesis de maestría, Universidad de Oslo]. Archivo digital. <https://www.duo.uio.no/handle/10852/66467>
- Tertius, A. (2022). *Ludwig, The Accursed & Holy Blade - Lyrics & Translation [OFFICIAL]* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ShEjdUFWIHQ&ab_channel=AntoniusTertius
- Whalen, Z. (2007). Case study: Film music vs. video-game music: The case of Silent Hill. En Sexton, J. (Ed.), *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual* (pp. 68-81). Edinburgh University Press. https://books.google.com.co/books?id=j-iqBgAAQBAJ&dq=game+music+silent+hill&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s

YouLean. (2024). *YouLean Loudness Meter 2* [Plugin de audio]. <https://youlean.co/youlean-loudness-meter/>