



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Historia y Ciencias de la Música

**El tópico de *ombra* y su función lúdico-narrativa en
*Assassin's Creed: La Hermandad***

Lourdes Regina Real Cruz

Tutor: Valentín Benavides García

**Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica
y Corporal**

Curso: 2024-2025

Resumen:

En el presente trabajo se analiza el tópico de *ombra* y su función lúdico-narrativa en la banda sonora de *Assassin's Creed: La Hermandad*. Desde un enfoque hermenéutico se examina los rasgos que contribuyen a generar una atmósfera ominosa, incluso en momentos en los que la imagen que se muestra sugiere lo contrario. Se identifican parámetros y elementos musicales que inducen en la experiencia de juego un estado de alarma y una reflexión ética. Además de ambientar, la *ombra* condiciona la percepción del entorno del jugador durante la partida y lo invita a tomar ciertas medidas y a decantarse por estilos de juego que se adecúen al trasfondo narrativo del videojuego.

Palabras clave:

Assassin's Creed, Teoría de tópicos, Ludomusicología, Hermenéutica

Abstract:

This paper analyzes the *ombra* topic and its ludic-narrative function in the soundtrack of *Assassin's Creed: Brotherhood*. From a hermeneutic perspective, it examines the features that contribute to generating an ominous atmosphere, even at times when the imagery suggests otherwise. Parameters and musical elements are identified, which induce a state of alarm and ethical reflection in the gameplay experience. In addition to setting the mood, *ombra* influences the player's perception of their surroundings during the gameplay and encourages them to take certain actions and opt for play styles that fit the video game's narrative background.

Key words:

Assassin's Creed, Topic theory, Ludomusicology, Hermeneutics

Agradecimientos

A mi tutor, Valentín Benavides, por la confianza depositada y los consejos que me han permitido terminar este trabajo.

A Iván García, por sus sugerencias en la selección de bibliografía, cruciales para el desarrollo de mi investigación.

Índice general

Lista de tablas y figuras.....	1
1. Introducción.....	5
1.1 Presentación y justificación.....	5
1.2 Hipótesis y objetivos.....	6
1.3 Estado de la cuestión.....	6
1.4 Fuentes y metodología	9
1.5 Marco teórico	10
2. Contextualización de <i>Assassin's Creed: La Hermandad</i>	13
2.1 Contexto creativo	13
2.1.1 Ubisoft y su tratamiento histórico	13
2.1.2 Jesper Kyd y la identidad sonora de la trilogía de Ezio	13
2.2 Contexto histórico y narrativo.....	14
2.2.1 Ambientación y breve sinopsis.....	14
2.2.2 Posición en la saga	16
2.3 El credo de los Asesinos: libertad vs. control.....	16
3. Identificación del tópico de <i>ombra</i>	19
3.1 Tempo.....	20
3.2 Tonalidad.....	21
3.3 Armonía.....	22
3.4 Melodía	22
3.5 Bajo	23
3.6 Figuración	25
3.7 Ritmo.....	26
3.8 Textura.....	27
3.9 Dinámica	28
3.10 Instrumentación.....	29
3.11 Síntesis	30
4. Implicaciones en la percepción del jugador	31
4.1 Función narrativa del tópico.....	31
4.1.1 Creación de una atmósfera	31
4.1.2 El papel de la instrumentación	32
4.1.3 Calidad anempática e implicaciones éticas	32
4.2 Influencia en la experiencia lúdica.....	35
4.2.1 Información contextual	35

4.2.2 Percepción del espacio y atención focalizada	35
4.2.3 Inducción de comportamientos	35
5. Conclusiones	37
Referencias	41
Fuentes primarias	41
Bibliografía	41
Webgrafía	43
Anexos.....	45

Lista de tablas y figuras

Tabla 3.1. Una taxonomía de las características del tópico de <i>ombra</i>	19
Figura 3.1. Discontinuidad del tempo en «Borgia – The Rulers of Rome» (cc. 9-12)	21
Figura 3.2. Melodía en zigzag con saltos disonantes en «Borgia – The Rulers of Rome» (cc. 23-25)	23
Figura 3.3. Notas repetidas en «Brotherhood of the Assassins» (cc. 12-13)	24
Figura 3.4. Notas pedal en «Brotherhood of the Assassins» (cc. 1-3)	25
Figura 3.5. Oscilación entre La y Sol $\sharp$ en «Brotherhood of the Assassins» (cc. 6-7)	26
Figura 3.6. Síncopas, contratiempos, anacrusas y cambios de compás en «Borgia – The Rulers of Rome» (cc. 35-39)	26
Figura 3.7. Desplazamiento del pulso en la voz en «Brotherhood of the Assassins» (cc. 28-31)	27
Figura 3.8. Contraste entre <i>mp</i> y <i>mf</i> en «Borgia – The Rulers of Rome» (cc. 20-22).....	28
Figura 3.9. Cambios graduales en la dinámica de «Brotherhood of the Assassins» (cc. 18- 19)	29
Figura 4.1. Ezio en un lateral del Panteón de Roma	33
Figura 4.2. Ezio saltando de una torre Borgia	34
Figura 4.3. Ezio camuflado entre la multitud para evitar a los guardias	36

1. Introducción

Paseo por las calles de Roma totalmente inadvertida. A mi alrededor, el choque de los cascos sobre el pavimento se entremezcla con los gritos de los transeúntes y con el eco de un laúd lejano. De pronto, una nota pedal grave y difusa surge de la nada. Pese a la ausencia de enemigos a simple vista, la música me advierte de que algo me acecha. Incluso en la calma aparente, la banda sonora de *Assassin's Creed: La Hermandad* (Ubisoft Montreal, 2010) hace de cada rincón de la ciudad un recordatorio de que el peligro puede surgir en cualquier instante...

1.1 Presentación y justificación

Cuando descubrí en mi adolescencia la saga de videojuegos *Assassin's Creed*, me impresionó su capacidad de convertir algunos importantes sucesos del pasado (Tercera Cruzada, Guerra de la Independencia de los Estados Unidos, Revolución Francesa...) en atractivos laberintos jugables. Involucrando personajes históricos reales y combinándolos con otros ficticios, los desarrolladores de Ubisoft Entertainment han conseguido, a lo largo de catorce entregas principales —hasta hoy— sumergir a los jugadores en ambientaciones históricas muy logradas, en las que los detalles visuales (vestimenta de la época, arquitectura) están cuidados al detalle, y donde cada nota musical no solo ambienta, sino que construye un mapa de significados y emociones que orienta en todo momento al jugador.

De entre todas las entregas de la franquicia, *La Hermandad* siempre regresa a mi memoria. Quizá por ser mi primer contacto con esta, quizá por su increíble recreación de la Roma renacentista. O probablemente por la angustia que me generaba recorrer sus acogedoras calles con una banda sonora paradójicamente inquietante. La elección de este título como caso de estudio no es fortuita. Para empezar, resulta particularmente interesante por la manera en que el tópico de *ombra* se manifiesta en su banda sonora. A diferencia de otros títulos de la saga, que recurren a este tópico en momentos de peligro más explícito, en *La Hermandad* está constantemente presente, incluso en la música de exploración. Esto genera una atmósfera inquietante en un contexto donde no existen amenazas inmediatas. Por otra parte, a pesar de que la música de la saga ya ha sido

estudiada desde distintos enfoques, este planteamiento busca aportar otra perspectiva analítica y contribuir a la investigación sobre el uso de tópicos musicales en los videojuegos y su impacto en la experiencia de los jugadores.

En este trabajo, por tanto, me propongo analizar la presencia de la *ombra* en la banda sonora de *Assassin's Creed: La Hermandad*, y para ello exploraré la manera en que sus características tímbricas, melódicas y armónicas crean un efecto anempático y contribuyen a la construcción de la atmósfera del juego, cuyo carácter perturbador contrasta con la aparente calma del mundo abierto en el que transcurre la historia.

1.2 Hipótesis y objetivos

A través de distintos parámetros musicales asociados al tópico de *ombra* y el uso recurrente de ciertos motivos, la banda sonora de *La Hermandad* consigue generar una sensación de riesgo latente en entornos donde no parece haber un peligro inmediato. A veces se pueden alternar temas en su mayoría más oscuros con otros más acogedores, pero esta variabilidad y la relevancia de los primeros condiciona la reacción de los jugadores, ya que la ausencia de respuestas claramente positivas tras completar las misiones mantiene la inseguridad sobre las posibles consecuencias de sus acciones.

El objetivo principal de mi trabajo consiste en analizar el uso del tópico de *ombra* en la banda sonora original de *La Hermandad* y evidenciar que sus características musicales condicionan la percepción del entorno y la narrativa del videojuego. Esto implica dos objetivos secundarios: primero identificar los parámetros musicales que se corresponden con el tópico y posteriormente relacionar estos parámetros con la experiencia narrativa y lúdica del jugador.

1.3 Estado de la cuestión

En los últimos años, el estudio de la música en entornos interactivos como los videojuegos ha experimentado un gran desarrollo, llegando a consolidarse como un campo de investigación más que abarca diversas disciplinas. Varios trabajos se centran en la importancia de las bandas sonoras como generadoras de la experiencia de juego, y en

videojuegos con ambientaciones históricas se hace mucho hincapié en el estudio de su autenticidad, como es el caso de las entregas de *Assassin's Creed*.

En su libro *A Composer's Guide to Game Music*, Winifred Phillips describe su proceso compositivo para la música de *Assassin's Creed III: Liberation* (Ubisoft Milán y Ubisoft Sofía, 2012), en la que introduce el concepto de la *idée fixe* como elemento unificador que representa «la verdad» y *leitmotifs* como representación de algunos personajes y ubicaciones relevantes de Luisiana durante la Guerra Franco-indiana¹.

Taylor Ambrosio Wood realiza un breve análisis paramétrico de algunas pistas de las cuatro primeras entregas de la saga en su estudio «A Synthesis of Time: An Analysis of the Music of “Assassin's Creed”», centrándose en la fusión de elementos tímbricos propios del siglo XV y del siglo XXI, el uso del modo dórico en todas las pistas para facilitar las transiciones, la combinación de escalas y ritmos «exóticos» en la música de batalla y la importancia del canto monofónico asociado a la religión².

William Gibbons, en *Unlimited Replays: Video Games and Classical Music*, alude al uso de la música clásica en distintos videojuegos, incluido *Assassin's Creed III* (Ubisoft Montreal, 2012), cuyo tutorial se ambienta en un teatro de Londres en pleno Siglo de las Luces. Argumenta que la incorporación de música de una determinada época ayuda a los jugadores a situar el juego en ese momento y lugar, incluso si esa obra no se corresponde fielmente con ese periodo, ya se aprovecha la asociación cultural de lo que se entiende por «música clásica»³.

En su presentación «Music as Temporal Disruption in Assassin's Creed» durante la conferencia anual de MusCan de 2018, Stephanie Lind se enfoca en la discontinuidad temporal que la música produce en la primera entrega de la franquicia, *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007), que se sitúa en Oriente Medio durante la Tercera Cruzada. Explica que el malestar auditivo que genera su banda sonora ocurre con el motivo de imitar los mareos que el protagonista experimenta por las transiciones temporales entre el pasado y el presente⁴.

¹ Winifred Phillips, *A Composer's Guide to Game Music* (Massachusetts: MIT Press, 2014), 55-73.

² Taylor Ambrosio Wood, «A Synthesis of Time: An Analysis of the Music of “Assassin's Creed”» (Trabajo de Fin de Máster, Berklee College of Music, 2016).

³ William Gibbons, *Unlimited Replays: Video Games and Classical Music* (Nueva York: Oxford University Press), 19-35.

⁴ Stephanie Lind, «Music as Temporal Disruption in *Assassin's Creed*» (conferencia, Universidad de MacEwan, 25 de mayo de 2018), https://doi.org/10.1386/TS_00005_1.

Derk van de Hulst investiga en «Representatie in *Assassin's Creed: Brotherhood*» la fidelidad histórica de la representación musical de *La Hermandad* que, aunque no es precisa, sí toma inspiración de la música renacentista. Toma la pista «City of Rome» como caso de estudio para evaluar cómo la instrumentación acústica se combina con los sonidos electrónicos, y también se analizan las interpretaciones de los músicos callejeros dentro del juego. Concluye que, a pesar de colaborar con historiadores y expertos, las representaciones no siempre son históricamente correctas⁵.

Para explicar la inmersión sónica de los videojuegos, Ailbhe Warde-Brown recurre al concepto de «participación espaciotemporal» en su publicación «Waltzing on Rooftops and Cobblestones: Sonic Immersion through Spatiotemporal Involvement in the *Assassin's Creed* Serie». Utiliza como ejemplo de música semióticamente espaciotemporal el tema principal de *Assassin's Creed II* «Ezio's Family», que sufre mutaciones estilísticas a lo largo de las entregas posteriores, en base a sus ambientaciones históricas; aunque, una vez más, estos arreglos no siguen una autenticidad histórica estricta. Esta falta de rigor se justifica con la corriente del «neomedievalismo» que, por medio de aproximaciones sonoras, evoca dichas ambientaciones remotas⁶.

Una vez más respecto a la autenticidad histórica de las bandas sonoras, Lind presenta «Evoking the Past: (Historical) Authenticity vs. (Gameplay) Authenticity in Ancient Greece» en la North American Conference on Video Game Music. Junto a otros videojuegos, se encarga de analizar la música de *Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018), en la que predominan los elementos históricos frente a los modernos, pero nuevamente no se busca un rigor absoluto⁷.

El libro *The Museum of Renaissance Music* recopila diversos artículos dedicados a la cultura musical europea del Renacimiento, entre los que se encuentra «*Assassin's Creed: Ezio Trilogy*» de Karen M. Cook. En esta publicación se explora el paisaje sonoro de la trilogía protagonizada por Ezio Auditore, también desde una perspectiva de autenticidad. La autora señala que, pese a los anacronismos de los trovadores que

⁵ Derk van de Hulst, «Representatie in *Assassin's Creed: Brotherhood*» (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Utrecht, 2019), <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/32348>.

⁶ Ailbhe Warde-Brown, «Waltzing on Rooftops and Cobblestones: Sonic Immersion through Spatiotemporal Involvement in the *Assassin's Creed* Serie», *Journal of Sound and Music in Games* 2, n.º 3 (2021): 34-55, <https://doi.org/10.1525/jsmg.2021.2.3.34>.

⁷ Stephanie Lind, «Evoking the Past: (Historical) Authenticity vs. (Gameplay) Authenticity in Ancient Greece», ponencia presentada en una conferencia en la Universidad de Queen el 25 de mayo de 2018, vídeo de YouTube, 20:53, acceso el 2 de mayo de 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=R44J4frya-c>.

aparecen dentro de los juegos, cumplen su cometido y además refuerza la idea de que se encuentra en una simulación⁸.

Por último, y como trabajo más reciente hasta la fecha sobre el tema, Lind inaugura la primera parte de *Music and Sonic Environments in Video Games* con su artículo «Soundscape, Narrative, and Gameplay in the *Assassin's Creed* Series». Aclara que, aunque se plantea una banda sonora con cierta precisión histórica, los timbres digitales funcionan como significantes de cambios narrativos o lúdicos, para lo que usa como ejemplos *Assassin's Creed: Unity* (Ubisoft Montreal, 2014) y *Assassin's Creed: Syndicate* (Ubisoft Quebec, 2015)⁹.

Pese a que todos estos estudios exploran aspectos significativos de las bandas sonoras de la saga *Assassin's Creed* —sobre todo en relación con la ausencia de un rigor histórico—, no existe ningún análisis específico sobre la presencia de tópicos musicales, en especial el de *ombra*. Este vacío académico justifica la conveniencia y originalidad de este trabajo.

1.4 Fuentes y metodología

Para llevar a cabo este análisis hermenéutico de la música de *Assassin's Creed: La Hermandad*, recurriré como fuente principal al videojuego en sí. Este se complementará con el álbum de la banda sonora original, publicado en plataformas digitales, además de entrevistas y declaraciones del compositor respecto a su proceso compositivo, también disponibles en línea. Este material me facilitará examinar tanto los elementos musicales como sus contextos narrativos y estilísticos.

Es esencial realizar una selección del material audiovisual y musical a estudiar, para lo que recurriré a grabar la pantalla mientras juego en momentos que crea oportunos y útiles para el trabajo. Tras identificar los temas musicales relevantes de la banda sonora, los transcribiré y analizaré conforme a la imagen y su función narrativa, cultural e inmersiva. Finalmente, evaluaré el impacto de la banda sonora en la experiencia de juego,

⁸ Karen M. Cook, «*Assassin's Creed: Ezio Trilogy*», en *The Museum of Renaissance Music: A History in 100 Exhibits*, ed. por Vincenzo Borghetti y Tim Shephard (Turnhout: Brepols Publishers, 2022), 439-441.

⁹ Stephanie Lind, «Soundscape, Narrative, and Gameplay in the *Assassin's Creed* Series», en *Music and Sonic Environments in Video Games: Listening to and Performing Ludic Soundscapes*, ed. por Kate Galloway y Elizabeth Hambleton (Nueva York: Routledge, 2025).

relacionando los resultados con teorías existentes del ámbito de la música en narrativas interactivas.

1.5 Marco teórico

Para abordar el análisis de la banda sonora de *La Hermandad* voy a partir de la hermenéutica musical que expone Joan Grimalt en su libro *Mapping Musical Signification*. En él recopila las principales corrientes de investigación sobre cómo la música es portadora de significados, ideas y emociones¹⁰. Dentro de este enfoque analítico Grimalt presta atención a la teoría de tópicos, que permite determinar de qué manera ciertos recursos estilísticos adquieren unos significados culturales específicos debido a su uso recurrente¹¹, lo que a su vez puede articular un discurso musical.

Dentro del universo de los tópicos musicales, me interesa abordar en este trabajo el tópico de *ombra*. Para ello, recurro al trabajo de Clive McClelland, el más extenso y detallado sobre este tópico¹². El propio Grimalt también parte de este autor para definir los tópicos de *ombra* y *tempesta*¹³. Pese a que no hay una definición histórica clara de la *ombra*, Birgitte Moyer la describe simplemente como «música que evoca miedo, ira, desesperación, temor, suspense, etc.»¹⁴. Para analizar cada parámetro en mi trabajo utilizaré como referencia una tabla que McClelland incluye en los anexos de su libro sobre este tópico, en la que explica brevemente sus características¹⁵. Este marco conceptual resulta ideal para abordar el estudio de la música aplicada en contextos audiovisuales, donde la evocación de atmósferas y emociones cobra una gran importancia.

Asimismo, hay que entender cómo la música se relaciona con la imagen en el entorno de *La Hermandad*, para lo que los conceptos desarrollados por Michel Chion sobre la audiovisión resultan adecuados. Chion sostiene que el montaje del sonido sobre la imagen, y viceversa, en los medios audiovisuales condiciona la percepción del

¹⁰ Joan Grimalt, *Mapping Musical Signification* (Cham: Springer, 2020), xix.

¹¹ Grimalt, *Mapping Musical Signification*, 81-82.

¹² Clive McClelland, *Ombra: Supernatural Music in the Eighteenth Century* (Lanham: Lexington Books, 2012).

¹³ Grimalt, *Mapping Musical Signification*, 25.

¹⁴ Birgitte Moyer, «Ombra and Fantasia in Late Eighteenth-Century Theory and Practice», en *Convention in Eighteenth- and Nineteenth-Century Music: Essays in Honor of Leonard G. Ratner*, ed. Por W. J. Allanbrook, J. M. Levy y W. P. Mahrt (Nueva York: Pendragon Press, 1992): 288, citado en McClelland, *Ombra*, 5: «[...] music evoking fear, anger, despair, awe, suspense and so forth.» (traducción propia).

¹⁵ McClelland, *Ombra*, 225.

espectador y crea un sentido específico que no podría existir sin esta combinación, a lo que llama «valor agregado»¹⁶. Dentro de las funciones que puede desempeñar la música en este ámbito y según su correspondencia con el apartado visual, esta puede ser empática si expresa directamente aquello que se muestra en la escena —lo que puede parecer redundante—, o anempática si aparentemente no acompaña a lo que se ve, pero que, lejos de anular su sentido, puede reforzarlo e incluso generar otros significados adicionales¹⁷. Esta última función es la que mejor encaja con mi análisis de la banda sonora del videojuego.

Finalmente, no debo olvidar que mi objeto de estudio forma parte de un medio interactivo, cuyo progreso depende de las acciones que realiza el jugador, por lo que el desarrollo de la música también queda condicionado a las decisiones que este toma en cada momento. Más allá de ser un simple acompañamiento, la música de videojuegos informa al jugador sobre los eventos que surgen durante la partida con el objetivo de optimizar su rendimiento, tal como asegura Tim Summers¹⁸. En esta misma línea, Michiel Kamp habla de una escucha semiótica, puesto que «escuchamos la música como comunicadora de algo sobre el juego»¹⁹. Relacionado con estas ideas, Phillips denomina «stinger» a los breves fragmentos musicales que cumplen la función de notificar los cambios en el estado de la partida²⁰. Conocer el significado de esas señales musicales y saber cómo reaccionar a ellas en un medio interactivo implica familiarizarse con las asociaciones culturales a las que estamos expuestos de forma continua en los medios audiovisuales —tanto videojuegos como películas, publicidad, etc.—, lo que Isabella van Elferen identifica como «ludoalfabetización»²¹.

Por otro lado, la banda sonora crea la atmósfera del juego y contribuye a al estado de ánimo del jugador y, por consiguiente, a su percepción del espacio, como bien argumenta Phillips²². La música es capaz de inducir ciertos comportamientos en el jugador a lo largo de su partida, como decantarse por la acción en algunos niveles u optar

¹⁶ Michel Chion, *La audiovisión: sonido e imagen en el cine*, trad. por Víctor Goldstein (Buenos Aires: La marca editora, 2018), 21.

¹⁷ Chion, *La audiovisión*, 24.

¹⁸ Tim Summers, *Understanding Video Game Music*, (Cambridge: Cambridge University Press, 2016), 117.

¹⁹ Michiel Kamp, *Four Ways of Hearing Video Game Music* (Nueva York: Oxford University Press, 2024), 143: «we hear music as communicating something about the game.» (traducción propia).

²⁰ Phillips, *A Composer's Guide to Game Music*, 177.

²¹ Isabella van Elferen. «Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model», en *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, ed. por Michiel Kamp, Tim Summers y Mark Sweeney (Bristol: Equinox Publishing, 2016), 36.

²² Phillips, *A Composer's Guide to Game Music*, 46.

por el sigilo para no ser detectado por los enemigos. Por esta razón, Kamp denomina a este tipo de música como música lúdica²³.

Este enfoque interdisciplinario es idóneo para analizar la presencia del tópico de *ombra* en la banda sonora de *Assassin's Creed: La Hermandad*, ya que el uso de convenciones culturales permite construir y legitimar significados ligados a lo siniestro y lo incierto, significados que luego se integran en la experiencia lúdica y narrativa²⁴.

²³ Kamp, *Four Ways of Hearing Video Game Music*, 110.

²⁴ Phillips, *A Composer's Guide to Game Music*, 50-51.

2. Contextualización de *Assassin's Creed: La Hermandad*

2.1 Contexto creativo

2.1.1 Ubisoft y su tratamiento histórico

Como he mencionado al principio de este trabajo, la saga *Assassin's Creed* es conocida por utilizar como telón de fondo diferentes escenarios y personajes históricos, aunque no pretende una reconstrucción absolutamente fiel del pasado. Los desarrolladores crean una narrativa ficticia en la que, a través del personaje principal —visto como un «sujeto universal» según Robson Scarassati Bello²⁵— se exploran diversas cuestiones universales, como el poder, la libertad y el control social. Sin limitaciones de autenticidad y bajo el lema de los Asesinos «Nada es verdad, todo está permitido», también se invita al jugador a repensar la historia y a cuestionar cómo esta se representa en los medios de entretenimiento actuales²⁶.

2.1.2 Jesper Kyd y la identidad sonora de la trilogía de Ezio

El compositor danés Jesper Kyd fue el encargado de hacer la banda sonora de la trilogía de Ezio Auditore —el personaje principal de estas tres entregas—, considerada una de las etapas más reconocibles y queridas de toda la saga. Con una premisa propia de la ciencia ficción y un intento de recrear ambientaciones históricas, Kyd basa su música en interpretaciones en vivo de instrumentos acústicos y las combina y modifica con texturas electrónicas y sintetizadores, lo que le permite crear una atmósfera única que acompaña constantemente la evolución del personaje principal.

En *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal, 2009) se busca una sonoridad «romántica», en palabras del compositor, y trepidante, en consonancia con la ingenuidad

²⁵ Robson Scarassati Bello, «História e Memória em Assassin's Creed (2007-2015)», *Tempo e Argumento* 11, n.º 27 (2019), 314.

²⁶ Ally D. Montminy, «Development of Historical Representation in Video Games: History in *Assassin's Creed I-III*, 2007-2012» (Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Dalhousie, 2025), 21, <https://dalspace.library.dal.ca/items/584b59b8-1bf8-45c9-8c65-7566dc374652>.

y juventud de Ezio, pero también con su pérdida y el sacrificio que tendrá que hacer en su vida²⁷. Por otra parte, en *Assassin's Creed: La Hermandad*, Ezio ya lleva unos años en el gremio y está a punto de convertirse en un Maestro Asesino, guiado por su compromiso con la Orden más que por la venganza personal. En *Assassin's Creed: Revelations* (Ubisoft Montreal, 2011), musicalmente importa más la nueva ubicación fuera de la península itálica que el desarrollo del personaje en sí²⁸, pues nos encontramos con un Ezio más maduro, un Maestro Asesino ya consolidado y con mucha experiencia.

Hay una clara evolución vital del personaje que articula toda la música de la trilogía: desde que da sus primeros pasos en la Orden de los Asesinos, con un planteamiento musical más cálido y expectante, hasta que ya es un Maestro consagrado, con una banda sonora impregnada por la introspección y la nostalgia, pasando por esa etapa más dinámica y conflictiva de su desarrollo, en la que me voy a centrar.

2.2 Contexto histórico y narrativo

2.2.1 Ambientación y breve sinopsis

La acción de *Assassin's Creed: La Hermandad* ocurre en Roma entre 1499 y 1507, ciudad considerada un «laboratorio político» por ser testigo de la gran experimentación que se lleva a cabo en cuanto a prácticas políticas, religiosas y culturales²⁹. Bajo el papado del Alejandro VI (Rodrigo Borgia), los Estados Pontificios están sumidos en un periodo de corrupción, luchas por el control territorial y tensión entre las autoridades religiosas y seculares. Alejandro VI es conocido por institucionalizar el nepotismo a gran escala, con el objetivo de consolidar la dinastía familiar y protegerse de facciones hostiles a través de una red sistemática de parientes y aliados³⁰. Como sumo pontífice de la Iglesia católica, y obsesionado por garantizar el futuro de su linaje, nombra a su hijo César capitán general de los ejércitos papales, mientras que utiliza a su hija Lucrecia como peón para forjar

²⁷ «Behind The Music of Assassin's Creed 2», vídeo de YouTube, 4:08, publicado por «JesperKyd» el 17 de noviembre de 2024, <https://www.youtube.com/watch?v=vxdC0droHAY>.

²⁸ Emily Reese, «Jesper Kyd Talks Assassin's Creed on Top Score», *Your Classical*, 7 de diciembre de 2011, <https://www.yourclassical.org/story/2011/12/05/jesper-kyd-top-score-assassins-creed>.

²⁹ Gianvittorio Signorotto y María Antonietta Visceglia, introducción a *Court and Politics in Papal Rome, 1492-1700* (Cambridge: Cambridge University Press, 2004), 1.

³⁰ Marco Pellegrini, «A Turning-Point in the History of the Factional System in the Sacred College: The Power of Pope and Cardinals in the Age of Alexander VI», en *Court and Politics in Papal Rome, 1492-1700*, 17.

alianzas políticas³¹. Los Borgia son la encarnación de una ambición desmesurada y el declive moral del papado, representación acorde con la leyenda negra que gira en torno a la familia. Asimismo, la presencia de figuras históricas como Leonardo da Vinci, Nicolás Maquiavelo y Nicolás Copérnico en la trama refuerza el apogeo de la innovación científica, el pensamiento humanista y la complejidad política de la península itálica.

En este momento histórico de transición, el videojuego está protagonizado por Ezio Auditore da Firenze. Tras dejar con vida a Rodrigo Borgia en una confrontación, huye del Vaticano y regresa a Monteriggioni, comuna protegida por la familia Auditore, con su tío Mario. No obstante, en la mañana siguiente Monteriggioni es asediada por las fuerzas de los Borgia y lideradas por César, quien mata a Mario, secuestra a Caterina Sforza y roba el Fruto del Edén. Pese a conseguir escapar con su madre y su hermana, Ezio decide regresar a Roma —epicentro de la Orden de los Templarios en Italia— para vengarse. Descubre que los Asesinos de allí son incapaces de impedir que aumente la influencia templaria en detrimento de su orden. Como nuevo líder de la Orden de los Asesinos, Ezio está a cargo de la reagrupación de la resistencia contra la perversión de César Borgia y, junto a Maquiavelo y otros aliados, se dispone a sabotear su dominio y suministros. Viéndose afectado por las acciones de Ezio, César le pide a Rodrigo más recursos y el Fruto, pero al ver que su padre no cumple sus caprichos y que intenta envenenarlo, este lo mata primero. Ezio consigue recuperar el Fruto y retirar el apoyo de los seguidores de César, lo que hace que el Papa Julio II lo arreste y lo encierre en la prisión de Viana, en España. César consigue escapar, pero Ezio lo encuentra con ayuda del Fruto de Edén y lo derrota, dejándolo caer de unas almenas. Finalmente, Ezio vuelve a Roma y esconde el Fruto en una cripta bajo el Coliseo³².

Estos eventos son recuerdos revividos por el jugador a través de Desmond Miles y el Animus, dispositivo con el que accede a su memoria genética. Desmond y su equipo de Asesinos son perseguidos por los Templarios en el presente —bajo la fachada de una empresa tecnológica denominada Industrias Abstergo—, en busca de pistas sobre las localizaciones de los Frutos del Edén existentes, artefactos capaces de dictaminar el destino de la humanidad. Gran parte de la acción del juego ocurre en el pasado, pero los

³¹ Eulàlia Duran, «The Borja Family: Historiography, Legend and Literature», *Catalan Historical Review* 1 (2008): 65-66, DOI:[10.2436/20.1000.01.5](https://doi.org/10.2436/20.1000.01.5)

³² *Assassin's Creed: La Hermandad* (Ubisoft Entertainment, 2010), PC/Mac.

sucesos del presente son el hilo conductor que conecta cada entrega de la saga y son fundamentales para entender la posición de *La Hermandad* dentro de la franquicia.

2.2.2 Posición en la saga

Assassin's Creed: La Hermandad es el segundo capítulo de la trilogía renacentista protagonizada por Ezio Auditore, situado entre *Assassin's Creed II* —con Florencia y Venecia como escenarios principales— y *Assassin's Creed: Revelations* —ambientado en Constantinopla—. Mientras que en la primera parte de la trilogía se nos presenta a un joven e inexperto Ezio, que entra en la orden por necesidad y es movido por la venganza, en *La Hermandad* se muestra el crecimiento personal y madurez del personaje, que deja de actuar en solitario para asumir la responsabilidad de reconstruir la Hermandad de Asesinos en Roma.

Como tercera entrega de la franquicia completa, *La Hermandad* se encarga de reforzar el longevo conflicto existente entre Asesinos y Templarios, desde un contexto histórico cargado de corrupción y disputas. Asimismo, este juego introduce nuevas mecánicas jugables y narrativas que anteriormente no había, como la liberación de distritos de la ciudad y el reclutamiento y gestión de nuevos Asesinos y aliados, y el perfeccionamiento del sistema de combate y la adición de una ballesta al elenco de armas, así como un modo multijugador competitivo que amplía la experiencia de la campaña principal. Estas aportaciones consolidan al título como uno de los más influyentes y apreciado de la saga *Assassin's Creed*.

2.3 El credo de los Asesinos: libertad vs. control

El eje central de la saga de *Assassin's Creed* gira en torno al eterno conflicto entre la libertad individual y el control colectivo, que se refleja en la lucha que mantiene el bando de los Asesinos contra el de los Templarios —en este caso encarnado por la familia Borgia—. Este dilema ético hace referencia a los debates filosóficos que existen sobre los límites del libre albedrío frente a la necesidad de orden a través del control social.

En su obra *Sobre la libertad*, John Stuart Mill aboga por la libertad individual y por la restricción del poder social sobre las personas. Respecto a este principio, el autor

apunta que «la única finalidad por la cual el poder puede, con pleno derecho, ser ejercido sobre un miembro de una comunidad civilizada contra su voluntad, es evitar que perjudique a los demás»³³. Esta visión es claramente plasmada en el credo de los Asesinos, pues son los encargados de velar por el libre albedrío y la pluralidad de pensamiento frente a la uniformidad impuesta por un grupo dominante.

Por otra parte, en *El príncipe* de Nicolás Maquiavelo se respalda la concentración del poder como una forma legítima de mantener el orden del Estado. En el capítulo 15 defiende que el príncipe (el gobernante) debe estar dispuesto a tomar decisiones moralmente cuestionables —o claramente contrarias a la moral establecida— si se considera necesario para garantizar el bienestar colectivo y la estabilidad del Estado³⁴, ya que, como justifica en el capítulo 18, «los medios siempre serán considerados justos y alabados por todos, pues al vulgo lo convencen las apariencias y el resultado de cada cosa»³⁵. Esta lógica está muy asociada al sacrificio de la libertad individual que respaldan los Templarios a la luz de un bien común.

No obstante, es curioso ver que Maquiavelo dentro del juego aparece como aliado de los Asesinos. Su presencia y discordante posicionamiento dentro de la trama acentúa la ambigüedad moral de ambos bandos: no simbolizan ni el bien ni el mal absolutos, pues no es tan sencillo defender en su totalidad un extremo u otro. De esta forma, la música de *La Hermandad* refuerza una atmósfera ambigua que nos invita a explorar esta incierta cuestión.

³³ John Stuart Mill, *Sobre la libertad*, con prólogo de Isaiah Berlin, trad. por Pablo de Azcárate (Madrid: Alianza Editorial, 1993), 65.

³⁴ Nicolás Maquiavelo, *El príncipe*, con introducción y notas de Francisco Javier Alcántara, trad. por Francisco Javier Alcántara (Barcelona: Editorial Planeta, 1983), 72.

³⁵ Maquiavelo, *El príncipe*, 83-84.

3. Identificación del tópico de *ombra*

Para llevar a cabo el análisis, voy a seleccionar dos fragmentos musicales extraídos de la experiencia de juego que se escuchan en dos zonas diferentes del mapa. Estos fragmentos, además, forman parte de la banda sonora oficial publicada por Ubisoft en plataformas digitales³⁶. Las dos pistas del álbum que he escogido son «Borgia – The Rulers of Rome» y «Brotherhood of the Assassins». Mi elección se basa en que estas dos pistas se reproducen en áreas del juego que en principio están libres de guardias o muestran el gran esplendor de monumentos como el Panteón a plena luz del día, lo que produce en ambos casos un efecto anempático, si bien sus títulos aluden directamente a las dos facciones rivales de la historia.

Como he mencionado anteriormente, para examinar la combinación de elementos que conforman el tópico de *ombra*, basaré mi identificación paramétrica principalmente en las características que McClelland expone y clasifica en la tabla general de los apéndices de su libro dedicado exclusivamente a este tópico. Las transcripciones que he realizado de las piezas aparecen en los anexos de mi trabajo.

Tabla 3.1. Una taxonomía de las características del tópico de *ombra*³⁷.

Rasgos generales	Estilo «elevado», sombrío, sostenido, no casi improvisatorio
Tempo	Lento o moderado, nunca rápido
Tonalidad	Tonalidades bemoles (especialmente menores) ocasionalmente remotas, cambiantes, modulaciones inusuales
Armonía	Progresiones «sorpresa», audaces, cromáticas – especialmente séptimas disminuidas, a veces sextas napolitanas y aumentadas
Melodía	Exclamativa, a menudo fragmentada, a veces saltos aumentados/disminuidos, ocasionalmente intervalos estrechos que contrastan con saltos amplios, líneas monótonas/triádicas para oráculos e invocaciones

³⁶ Jesper Kyd, *Assassin's Creed Brotherhood (Original Game Soundtrack)* (Ubisoft Music, 2010), acceso el 2 de mayo de 2025, https://open.spotify.com/album/1qvTY6mcUNAZP9BCABiMIe?si=S6muHwCGSyKaBqw_1hPUcA.

³⁷ Tabla tomada de McClelland, *Ombra*, 225 (traducción propia).

Bajo	Movimiento cromático escalonado, tetracordo descendente, a veces saltos aumentados/disminuidos, notas repetidas, pedales, <i>ostinato</i>
Figuración	Repetición motivica (incluidos motivos de <i>suspiratio</i>), efectos de trémolo, a veces escalas ascendentes y descendentes
Ritmo	Movimiento constante, sincopación, ritmos majestuosos o pesados con puntillo, a veces dáctilos/versos esdrújulos, pausas
Textura	Contrastes repentinos, a menudo densa, a veces líneas dobladas en octavas, rara vez imitativa
Dinámica	Fuertes contrastes, estallidos repentinos, efectos de <i>crescendo</i> , silencio inesperado
Instrumentación	Inusual, tesitura baja, timbre oscuro, especialmente trombones

3.1 Tempo

Los dos temas analizados tienen un tempo sosegado, ambos en torno a un pulso de ♩ = 50. Sin embargo, mientras que «Brotherhood of the Assassins» presenta un tempo mucho más estable —fundamentalmente gracias a su figuración rítmica constante de semicorcheas (véanse Figuras 3.3 y 3.5)—, el tempo en «Borgia – The Rulers of Rome» es bastante menos regular. En efecto, las pausas en algunos acordes mantenidos contribuyen a la discontinuidad del flujo musical, como ocurre en la Figura 3.1. Vemos cómo en el primer compás la voz sigue un pulso de negras, mientras que el siguiente compás parece detenerse en un acorde *tenuto*. A continuación, se retoma el ritmo de negras, que vuelve a ser interrumpido por otro acorde. Tal como señala McClelland, «la ausencia de un pulso regular [...] contribuye a la sensación de inquietud del oyente»³⁸.

³⁸ McClelland, *Ombra*, 83: «The lack of a regular pulse [...] contribute to the audience's sense of disquiet». (traducción propia).

Figura 3.1. Discontinuidad del tempo en «Borgia – The Rulers of Rome» (cc. 9-12)

3.2 Tonalidad

En la literatura clásica, los pasajes de *ombra* habitualmente aparecen en tonalidades menores. Estas resultan más apropiadas para representar escenas sombrías o sobrenaturales, ya que tienen una mayor tendencia a presentar saltos interválicos disonantes y cromatismos³⁹. Las escenas de *ombra* también suelen recurrir al uso de modulaciones a tonalidades distantes, lo que genera una sensación de inestabilidad⁴⁰.

El tema «Borgia – The Rulers of Rome» se encuentra en la tonalidad de Re menor. Si tomamos esta pista independientemente, vemos que no presenta ninguna modulación propiamente dicha. Esto se debe a que en la música de videojuegos se busca mantener algún elemento estructural, como la tonalidad, para conseguir una coherencia musical dentro del juego y que los cambios entre pistas —que pueden ocurrir a mitad de pista o en cualquier otro momento— sean orgánicos y pasen desapercibidos. No obstante, con una visión más global de la banda sonora completa, hay pistas que están en otras tonalidades, como «Brotherhood of the Assassins». Este tema, de hecho, se encuentra en Sol $\sharp$ frigio, a una distancia de tritono de Re (la más lejana posible). Ambas tonalidades comparten la interválica entre el primer y el tercer grado, una 3.^a menor, lo que les otorga esa oscura sonoridad. Además, el semitono entre el primer grado y el segundo,

³⁹ McClelland, *Ombra*, 23-24.

⁴⁰ McClelland, *Ombra*, 32.

característico del giro frigio, es un rasgo que Allanbrook también asocia con el tópico en su estudio de la obertura de *Don Giovanni* de Wolfgang Amadeus Mozart⁴¹.

3.3 Armonía

Habitualmente, las progresiones armónicas utilizadas en el tópico de *ombra* se caracterizan por ser discordantes o muy complejas, o por tener transiciones inesperadas, con el objetivo de atribuir a la música un sentido enigmático. Para ello, es común recurrir al uso de disonancias y acordes cromáticos de séptima disminuida, sexta aumentada o sexta napolitana⁴². Pese a que los centros tonales de ambas piezas están muy claros —Re en «Borgia – The Rulers of Rome» y Sol♯ en «Brotherhood of the Assassins»—, la escasez de acordes completos de tónica y la abundancia de cromatismos hacen que la armonía desplegada sea inestable. En la Figura 3.1 vemos cómo se construye la armonía a partir de un tetracordo descendente en el bajo, que presenta un movimiento cromático en las tres primeras notas.

3.4 Melodía

La inestabilidad armónica y el uso de cromatismos también se refleja en el apartado melódico. En general, en los pasajes de *ombra* predominan los contornos antinaturales, llenos de movimientos cromáticos y saltos interválicos disonantes poco cantábiles⁴³. En los compases 24 y 25 de «Borgia – The Rulers of Rome» vemos un ejemplo de melodía con saltos zigzagueantes —octavada en todos los registros— que contiene un salto de tritono y tres movimientos por semitono (Figura 3.2). Por otra parte, podemos ver cómo en los compases 9 a 12 de «Borgia – The Rulers of Rome» (Figura 3.1) se lleva a cabo un descenso cromático de la melodía, tanto en la voz aguda como en la línea del bajo.

⁴¹ Wye Jamison Allanbrook, *Rhythmic Gesture in Mozart: Le Nozze di Figaro and Don Giovanni* (Chicago: The University of Chicago Press, 1983), 197-198.

⁴² McClelland, *Ombra*, 47.

⁴³ McClelland, *Ombra*, 58-59.



Figura 3.2. Melodía en zigzag con saltos disonantes en «Borgia – The Rulers of Rome» (cc. 23-25)

3.5 Bajo

El descenso escalonado que he mencionado en el apartado anterior en los registros graves suele asociarse con el infierno⁴⁴. Otro rasgo relevante en el bajo es el uso de *ostinati*, notas repetidas o una nota pedal. Frente a otros parámetros que sí tienden a la inestabilidad, en el tópico de *ombra* puede parecer contradictoria la presencia de elementos que se caractericen por su estabilidad. Sin embargo, esto no es así. Por una parte, esos elementos estables ponen aún más en evidencia el carácter disruptivo del resto de elementos inestables⁴⁵. Por otra parte, las notas repetidas y pedales también poseen una expresividad propia acorde con la idea de *ombra*. Tal como señala McClelland:

las notas repetidas ocupan un lugar destacado en las escenas de *ombra* del siglo XVIII, y son muy adecuadas para transmitir una sensación de peligro inminente. A nivel psicológico, pueden asociarse con los latidos del corazón o pasos, ambos vinculados a una respuesta al miedo. Esta repetición insistente de sonidos de baja frecuencia ciertamente se relaciona con latidos por las vibraciones simpáticas que se producen en la cavidad torácica. Un ritmo regular que imita pasos puede indicar la proximidad de una amenaza⁴⁶.

⁴⁴ McClelland, *Ombra*, 62.

⁴⁵ McClelland, *Ombra*, 64.

⁴⁶ McClelland, *Ombra*, 64-65: «repeated notes figure very prominently in eighteenth-century ombra scenes, and are highly suitable for conveying a sense of imminent danger. At a psychological level there may well be associations with a heartbeat or footsteps, both of which are linked to a fear response. The insistent

Precisamente, eso ocurre en la Figura 3.3 con el patrón que se repite en las cuerdas y en la pandereta frente a la melodía de los metales en los compases 12 a 13 de «Brotherhood of the Assassins» (se comentará más adelante en el apartado 3.6).

Las notas pedal tienen un funcionamiento similar en cuanto al efecto que provocan, pero sin la necesidad de cambiar la altura del sonido o repetirla una y otra vez, sino que solo se mantienen⁴⁷. Como vemos en la Figura 3.4, la nota La natural en el piano choca con las notas pedal Sol# y Re#, lo que provoca una gran disonancia por los intervalos de 2.^a menor y de 4.^a aumentada.

The musical score for measures 12-13 of «Brotherhood of the Assassins» features five staves. The Vntos. met. staff (Wind/Metal) has a melody starting on a whole note G4 and moving to a half note F#4, with a dynamic of *mf*. The Bmb. staff (Bassoon) has a whole note F4 with a dynamic of *f*. The Pdta. staff (Pandereta) has a continuous eighth-note pattern starting on G4 with a dynamic of *p*. The Vo. staff (Voice) has a whole note G4. The Crdas. staff (Strings) has a continuous eighth-note pattern starting on G4 with a dynamic of *mp* in the treble and *mf* in the bass.

Figura 3.3. Notas repetidas en «Brotherhood of the Assassins» (cc. 12-13)

repetition of lower frequency sounds certainly relates to heartbeats because of the sympathetic vibrations produced in the chest cavity. A regular rhythm imitating footsteps can indicate some approaching menace» (traducción propia).

⁴⁷ McClelland, *Ombra*, 70.

The image displays a musical score for the piece «Brotherhood of the Assassins», measures 1-3. The score is arranged in a system with seven staves, each labeled on the left: Vientos metal, Bombo, Pandereta, Piano, Guitarra clásica, Voces, and Cuerdas. The key signature is three sharps (F#, C#, G#) and the time signature changes from 6/4 to 5/4 and then to 4/4. The Vientos metal, Bombo, and Pandereta staves show rests in all measures. The Piano staff features a melodic line starting in measure 2. The Guitarra clásica staff has rests. The Voces staff shows a vocal line with a fermata in measure 2. The Cuerdas staff shows a complex arrangement of notes with dynamic markings *pp* and *mp* and slurs indicating sustained notes.

Figura 3.4. Notas pedal en «Brotherhood of the Assassins» (cc. 1-3)

3.6 Figuración

En referencia a la sensación de inestabilidad, en las escenas de *ombra*, normalmente se recurre al uso de trémolos —o en su defecto a figuraciones pequeñas y más o menos rápidas—, ya que la oscilación entre notas contribuye a la agitación y la inquietud que se busca⁴⁸. Es posible ver este vaivén entre las notas La y Sol# en gran parte de la pista «Brotherhood of the Assassins», con corcheas en el piano y con semicorcheas en la guitarra y las cuerdas frotadas (Figura 3.5). Es importante destacar la distancia de las notas entre las que ocurre esta oscilación, pues solo hay un semitono. Este frecuente movimiento interválico, propio del modo frigio, aparece ejemplificado en los treinta primeros compases de la obertura de *Don Giovanni* y Allanbrook lo vincula directamente con la *ombra*. Este recurso se lleva utilizando desde entonces hasta el día de hoy, como

⁴⁸ McClelland, *Ombra*, 88.

en el tema principal de *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975), para evocar la presencia de amenazas e inquietar al oyente.



Figura 3.5. Oscilación entre La y Sol# en «Brotherhood of the Assassins» (cc. 6-7)

3.7 Ritmo

Es común encontrar ritmos puntillados, una métrica irregular —con cambios de compás en algunos momentos— o síncopas, lo que complementa a la oscilación del tempo y potencia el carácter tétrico del tópico de *ombra*⁴⁹. En los compases 35 a 39 de «Borgia – The Rulers of Rome» (Figura 3.6) vemos el uso de síncopas, contratiempos entre las dos líneas melódicas, entradas en anacrusa y cambios de compás constantes, mientras que en los compases 28 a 31 de «Brotherhood of the Assassins» (Figura 3.7) el pulso de negra se va desplazando una semicorchea en cada compás. En ambos casos, la inconsistencia rítmica produce incomodidad por no poder anticipar en qué pulso va a caer cada parte de la melodía.



Figura 3.6. Síncopas, contratiempos, anacrusas y cambios de compás en «Borgia – The Rulers of Rome» (cc. 35-39)

⁴⁹ McClelland, *Ombra*, 103-105.

Figura 3.7. Desplazamiento del pulso en la voz en «Brotherhood of the Assassins» (cc. 28-31)

3.8 Textura

No existe como tal una textura única representativa del tópico de *ombra*, pero sí que hay algunas muy recurrentes, como la escritura al unísono o la textura homofónica, que contrasta mucho con pasajes más complejos⁵⁰. En las dos piezas analizadas predominan los pasajes al unísono y a la octava, como vemos por ejemplo en la Figura 3.2. Varios autores atribuyen el uso del unísono en las escenas de *ombra* a la idea de la autoridad, el control total, la intimidación y lo sobrenatural, a lo que Grimalt se refiere como el «unísono ominoso»⁵¹.

Los unísonos y los pasajes homofónicos también se asocian con la liturgia y el ámbito militar, ya que la simplicidad de la textura facilita que la gente pueda entonarlos y se fomenta un sentido de pertenencia a una comunidad más grande. Se trata de un

⁵⁰ McClelland, *Ombra*, 123.

⁵¹ Grimalt, *Mapping Musical Signification*, 344-349. Para una lectura más detallada sobre el tema, véanse autoras como Janet M. Levy, Marina Ritzarev y Elaine Sisman.

recurso más que adecuado para representar todo el poder y la influencia del sumo pontífice en mi caso de estudio.

3.9 Dinámica

Respecto a la dinámica, observamos una tendencia hacia fuertes contrastes. No es extraño que aparezcan acentos repentinos, así como la alternancia de pasajes *mezzopiano*, en los compases 20 y 21 de «Borgia – The Rulers of Rome» —donde solo suenan las notas pedal—, con otros *mezzoforte*, en los compases 22 y 23 del mismo tema —que introducen una melodía al unísono en todas las voces— (Figura 3.8) o cambios dinámicos graduales, como en los compases 18 y 19 de «Brotherhood of the Assassins» —donde el piano recrea un efecto de *fade in* y *fade out*, imitado a continuación por la guitarra clásica— (Figura 3.9)⁵².

The image displays a musical score for three instruments: Organ (Org.), Voice (Vo. bl.), and Cello (Crdas.). The score is written in 6/4 time and consists of three measures. The first measure (measure 20) features a whole note in the bass clef of each instrument, marked with a *mp* (mezzopiano) dynamic. The second measure (measure 21) features a half note in the bass clef of each instrument, marked with a *mf* (mezzoforte) dynamic. The third measure (measure 22) features a whole note in the bass clef of each instrument, marked with a *mf* dynamic. The Organ part is in the right hand, the Voice part is in the right hand, and the Cello part is in the left hand. The score is written in a key signature of one flat (B-flat).

Figura 3.8. Contraste entre *mp* y *mf* en «Borgia - The Rulers of Rome» (cc. 20-22)

⁵² McClelland, *Ombra*, 130-132.

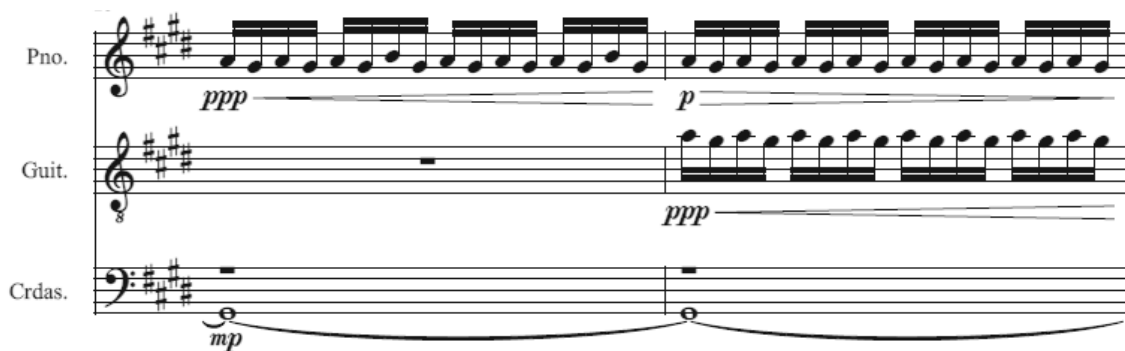


Figura 3.9. Cambios graduales en la dinámica en «Brotherhood of the Assassins» (cc. 18-19)

3.10 Instrumentación

Finalmente, queda estudiar el parámetro tímbrico. La instrumentación es fundamental en la percepción inicial de una obra. A lo largo de la historia de la música clásica, los compositores le prestan especial atención debido a que, antes de desarrollar cualquier material musical, el timbre es lo que ofrece la primera impresión del carácter tenebroso de la pieza. Predominan los instrumentos con timbres oscuros y registros graves: violas, violonchelos, contrabajos, oboes, fagots, trompas, trombones, etc.⁵³. La idea de representar lo desconocido también potencia la experimentación tímbrica en busca de nuevas sonoridades⁵⁴.

«Brotherhood of the Assassins» y «Borgia – The Rulers of Rome» presentan plantillas instrumentales similares, aunque con algunas variaciones. La primera pista comienza con un *crescendo* de cuerdas frotadas, al que se incorporan poco después unas voces femeninas. Más adelante entran un piano y una guitarra clásica con un mismo *ostinato* —la guitarra al doble de velocidad—, un bombo y una pandereta que acentúan algunas partes y marcan el ritmo, respectivamente, y los vientos metal se añaden para enriquecer la textura. La segunda comparte las cuerdas, los vientos y las voces femeninas, pero sustituye los membranófonos, la guitarra y el piano por voces masculinas, un órgano y un sintetizador. De hecho, el órgano desempeña un papel esencial en relación con el tópico y la representación de lo siniestro, en lo que profundizaré posteriormente.

⁵³ McClelland, *Ombra*, 134-139.

⁵⁴ McClelland, *Ombra*, v.

3.11 Síntesis

A partir de la identificación realizada de los distintos parámetros musicales, podemos observar cómo estos convergen en una serie de rasgos expresivos característicos de la *ombra*. Este tópico recurre a un estilo impactante y solemne con el objetivo de sugerir ambientes protagonizados por lo sobrenatural, lo que produce temor en los oyentes⁵⁵. Lo sobrenatural abarca un amplio rango de eventos, desde lo celestial hasta lo siniestro, lo que también se asocia a lo sublime, la grandeza, el poder..., incluso con la Iglesia —que recoge estas características—.

No es casualidad, pues, que el enemigo principal de *La Hermandad* esté representado por la mayor autoridad eclesiástica de la época. Su asociación con el tópico de *ombra* refuerza una atmósfera ambigua que va más allá de lo meramente musical. Sus implicaciones ludonarrativas se desarrollarán en el siguiente capítulo.

⁵⁵ McClelland, *Ombra*, iii-vi.

4. Implicaciones en la percepción del jugador

Una vez identificado el tópico de *ombra* en la música de *La Hermandad*, es necesario estudiar de qué forma sus rasgos musicales afectan a la experiencia de juego. Abordaré la construcción narrativo-emocional y las implicaciones lúdicas que nacen de la utilización de este tópico y cómo configura de forma activa la relación del jugador con el mundo representado en el videojuego.

4.1 Función narrativa del tópico

4.1.1 Creación de una atmósfera

Como he mencionado, la banda sonora no se limita simplemente a acompañar lo que ocurre en pantalla, sino que desempeña una función narrativa que condiciona la forma de entender lo que sucede en la historia. Phillips aclara que uno de los objetivos principales de la música es el de acentuar la atmósfera dramática del entorno al que acompaña, lo que refuerza el estado emocional y la interpretación del jugador⁵⁶. Precisamente, mediante las asociaciones culturales creadas por el uso de timbres oscuros, armonías disonantes y texturas densas, el tópico de *ombra* establece un marco que predispone la recepción de los estímulos visuales —como la aparición de enemigos—, incluso cuando no son para nada evidentes.

En este sentido, la *ombra* cumple un papel estructural en la banda sonora de *La Hermandad*: actúa como una idea musical constante que, más allá de ilustrar momentos aislados de la partida, proyecta una atmósfera hostil continua y un estado de ánimo determinado⁵⁷. Así, la música deja de informar solo sobre un estado o evento del juego, y en su lugar sugiere una idea abstracta que sumerge al jugador en una ciudad y una trama regidas por la opresión y el miedo.

⁵⁶ Phillips, *A Composer's Guide to Game Music*, 46

⁵⁷ Kamp, *Four Ways of Hearing Video Game Music*, 50.

4.1.2 El papel de la instrumentación

El carácter expresivo del tópico también se refuerza por la elección tímbrica. La presencia del órgano en la pista «Borgia – The Rulers of Rome» incorpora una connotación directa tanto al poder eclesiástico como a la maldad y la tiranía —lo que consolida a la familia Borgia como antagonista principal—. El descomunal tamaño del instrumento, la inmensidad de su sonido, las colosales y frías iglesias y catedrales donde se construyen... son evidentes factores que certifican su vinculación con el poder y el ámbito religioso⁵⁸.

Menos obvia parece su asociación con la perversidad, pero justo esos grandes espacios litúrgicos donde se ubica suelen corresponderse con las ambientaciones de las novelas góticas. Además, el complejo mecanismo con el que se produce el sonido parece obra de un ser sobrenatural, y no necesariamente angelical. Dicha convención también se debe a que mucho repertorio para órgano (sobre todo la *Tocata y fuga en re menor, BWV 565* de Johann Sebastian Bach) se ha utilizado en el cine de terror y, por tanto, ha provocado la aparición de este estereotipo⁵⁹. También es posible que el cliché surja por la mala fama que han tenido las instituciones religiosas a lo largo de la historia, protagonistas de casos de dominación, corrupción... como el caso de los Borgias.

Por otro lado, la pista «Brotherhood of the Assassins», pese a compartir esa estética sombría, es más contenida y sobria, y utiliza en lugar del órgano una guitarra. Esta oposición tímbrica alude a la naturaleza discreta de la Orden de los Asesinos frente a la ostentación de los Templarios. Es una forma de diferenciar ambos bandos en la narrativa y traduce al ámbito musical la tensión ideológica entre la resistencia cautelosa y el control total de Roma.

4.1.3 Calidad anempática e implicaciones éticas

Otro aspecto relevante sobre el tópico a nivel narrativo es su carácter aparentemente anempático⁶⁰. Este se mantiene constante aun cuando no hay ningún peligro inminente ni un entorno ominoso (como en el escenario de la Figura 4.1, que va

⁵⁸ Valentín Benavides, «Evil Bach», en *Reinventing Sound: Music and Audiovisual Culture*, ed. por Enrique Encabo (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2015), 147.

⁵⁹ Isabella van Elferen, «The Gothic Bach», *Understanding Bach* 7 (2012): 11, https://www.bachnetwork.org/ub7/UB7_Elferen.pdf. Véase también: Benavides, «Evil Bach», 146-147.

⁶⁰ Chion, *La audiovisión*, 24.

acompañado por «Borgia – The Rulers of Rome»), lo que genera una clara discordancia con la imagen. Uno esperaría escuchar un tema más sereno o incluso animado, como en otras entregas de la saga, que inciten a explorar y recorrer el mapa de la atractiva ciudad sin temor alguno. Sin embargo, aquí la música sugiere un estado emocional que en absoluto encaja con las acciones directas del jugador —en este caso simplemente caminar y observar al resto de transeúntes—. Esta táctica es efectiva en los momentos de exploración por Roma, ya que la música mantiene alerta al jugador en una tensión narrativa constante.



Figura 4.1. Ezio en un lateral del Panteón de Roma

Como ya expuse en un apartado anterior, el conflicto en la saga *Assassin's Creed* entre Asesinos y Templarios se cimienta sobre una oposición ideológica en la que ambos bandos intervienen desde lógicas éticamente complejas. La banda sonora, al mantener una atmósfera tensa en situaciones de supuesto triunfo, contribuye a esta ambigüedad. Después de analizar el tópico de *ombra* en términos de anempatía con el aspecto visual, nos damos cuenta de que esta cualidad sonora también hace que el jugador cuestione su discernimiento ético.

La sonoridad sombría y opresiva que se sostiene tras acciones que en un principio se consideran «buenas» para los ciudadanos —como la liberación de los distritos del dominio templario—, dificulta una lectura clara de lo que es correcto o incorrecto. El caso

más notorio dentro del juego es cuando Ezio destruye las torres Borgia de cada distrito y elimina a los guardias que custodian cada una, con el objetivo de mostrar al pueblo que el gobierno represivo de los Borgia tiene los días contados. En cuanto el protagonista incendia estos edificios y salta desde ellos (Figura 4.2), se activa un *stinger* —a un volumen considerablemente más alto— que, no por casualidad, coincide con el motivo melódico que también se escucha en «Borgia – The Rulers of Rome» (los dos últimos compases de la Figura 3.2).



Figura 4.2. Ezio saltando de una torre Borgia

La neutralización del soporte emocional reprime por completo la gratificación que normalmente acompaña a la superación de una misión y, en su lugar, alerta y evoca incertidumbre en cuanto a su repercusión. El tópico de *ombra* encaja realmente con un discurso narrativo que hace considerar al usuario sobre la imposibilidad del bien absoluto, y lo inquieta al plantear que no ha resuelto ningún problema, sino que ha empeorado la situación. Sus acciones tendrán consecuencias fatales y el enemigo irá a por él. Esto favorece una actitud reflexiva respecto al sistema de valores implícito en el juego. Dicha resignificación precisa de una ludoalfabetización⁶¹ por parte del jugador que le permita asimilar que la ausencia de una fanfarria triunfal no es accidental, pues lleva implícito un mensaje moral.

⁶¹ Elferen, «Analysing Game Musical Immersion», 36.

4.2 Influencia en la experiencia lúdica

4.2.1 Información contextual

El uso de este tópico en *La Hermandad*, además de reforzar el discurso narrativo y ético del juego, también influye directamente en la manera de percibir, reaccionar y jugar del usuario. Esta relación ocurre a través de la banda sonora como un vehículo informativo sobre el entorno, el estado del juego o los riesgos que están por llegar⁶². De esta forma, el tópico de *ombra* sugiere una tensión constante en el ambiente o anticipa algún tipo de amenaza. Este fenómeno se aprecia perfectamente en el momento de destruir las torres Borgia, como he explicado en el punto anterior. En vez de celebrar el éxito de la misión, se refuerza aún más la angustia. Dicha ruptura semiótica mantiene al jugador alerta.

4.2.2 Percepción del espacio y atención focalizada

Otro efecto de la música en la experiencia lúdica es la capacidad de ajustar la percepción espacial y el foco de atención⁶³. El carácter siniestro de la banda sonora induce un estado de conciencia que obliga al usuario a escanear activamente su entorno de forma precavida, con la intención de anticipar indicios de amenaza, como en un videojuego de terror⁶⁴. Pero, debido al intento de exploración cautelosa, paradójicamente también se impone que el jugador preste especial atención a ciertos eventos u objetos específicos de la pantalla. Buscar señales de peligro en zonas concretas sospechosas —lo que dificulta a veces una visión más panorámica de la escena— a la vez que intentar ser consciente de todo lo que ocurre alrededor, condiciona emocionalmente al jugador y fortalece aún más la sensación de nerviosismo y peligro.

4.2.3 Inducción de comportamientos

Más allá del valor informativo que pueda tener —que también es relevante—, la música influye directamente sobre la conducta del jugador, lo notifica sobre el estilo de

⁶² Summers, *Understanding Video Game Music*, 117.

⁶³ Phillips, *A Composer's Guide to Game Music*, 46.

⁶⁴ Phillips, *A Composer's Guide to Game Music*, 101-102.

juego que debería ejecutar⁶⁵. En el caso de *La Hermandad*, la banda sonora establece un clima que lo invita a desplazarse de forma cautelosa y a adoptar un estilo de juego más meticuloso y calculado, para minimizar las posibilidades de ser detectado por los guardias enemigos. Dicha incitación se justifica además narrativamente por las cuestionables acciones de la Orden de los Asesinos y por su naturaleza discreta (además de que la cláusula final del código ético de la orden es «Actuamos en las sombras para servir a la luz»). La cualidad opresiva de la música no solo obliga a actuar de esa manera, sino que induce el estado emocional idóneo para que el jugador evite una confrontación directa y apueste por el sigilo (Figura 4.3).



Figura 4.3. Ezio camuflado entre la multitud para evitar a los guardias

⁶⁵ Phillips, *A Composer's Guide to Game Music*, 42.

5. Conclusiones

Tras el análisis presentado, es posible confirmar que la banda sonora de *Assassin's Creed: La Hermandad* no tiene una simple función estética para ambientar el juego, más bien funciona como un elemento narrativo y emocional destacado. A lo largo del trabajo, he puesto en evidencia que la utilización del tópico de *ombra* en la música no solo se limita a aparecer en contextos de peligro explícito, sino que también se manifiesta en momentos tranquilos en apariencia y libres de acción, lo que genera una atmósfera inquietante que invade toda la experiencia lúdica.

Partí de una identificación paramétrica estricta de todos los rasgos musicales propios del tópico, conforme a la taxonomía que ofrece McClelland. Pude probar que tanto «Borgia – The Rulers of Rome» y «Brotherhood of the Assassins» poseen timbres oscuros, figuraciones rítmicas más o menos inestables, disonancias y otras características que sugieren la presencia de poderosas fuerzas invisibles al acecho. Estos atributos son los que informan, orientan y condicionan la experiencia del jugador.

En el plano narrativo, la *ombra* estructura una visión de la Roma virtual en la que la Iglesia, la política y lo sublime se enlazan en una sola figura. La mirada hacia el Papa Alejandro VI y su familia como la personificación de poder espiritual corrupto se asocia con el uso del órgano. Por otro lado, el contraste tímbrico que se crea con la guitarra nos da pistas sobre la identidad discreta de la Orden de los Asesinos. Mediante esta decisión musical, el jugador es capaz de percibir y sentir la polarización ideológica desde una dimensión sensorial. Desde un punto de vista ético, el carácter anempático en momentos supuestamente triunfales y escenarios aparentemente tranquilos invita a cuestionar el sentido de la victoria y del éxito, lo que genera dudas sobre las consecuencias morales de las acciones realizadas. El énfasis en el *stinger* de los Borgia desvela la manera en que la música reprime todo ápice de incentivos y los sustituye por la intimidación. No existe una moral absoluta, en línea con la ambigüedad del lema de los Asesinos.

Finalmente, respecto a la perspectiva lúdica, es posible afirmar que la música se comporta como una guía para adquirir información del entorno y determinar la forma de actuar. El tópico de *ombra* induce un estado de alerta, reformula la percepción del espacio virtual y condiciona el estilo de juego. Todo este proceso depende de la ludoalfabetización

del jugador, es decir, de su capacidad de reconocer y entender las convenciones musicales del tópico y de traducirlas en interacciones jugables que se adapten a las intenciones del videojuego.

La naturaleza interdisciplinar del estudio me ha permitido familiarizarme con bibliografía relacionada con el ámbito de la teoría de tópicos y el de la ludomusicología. Este diálogo ha resultado en la demostración del uso de los tópicos musicales como mecanismos expresivos multifuncionales que integran el discurso narrativo, las tensiones éticas y emocionales, y conforma la jugabilidad de un medio interactivo. En este caso, la *ombra* no ilustra lo que ocurre de forma evidente a la vista, sino que anticipa aquello que podría ocurrir, de forma que se mantiene la complejidad de la experiencia de juego en *La Hermandad*.

Referencias

Fuentes primarias

Ubisoft Montreal. *Assassin's Creed: La Hermandad*. PC/Mac. Ubisoft Entertainment, 2010.

Kyd, Jesper. *Assassin's Creed Brotherhood (Original Game Soundtrack)*. Ubisoft Music, 2010. Acceso el 2 de mayo de 2025. https://open.spotify.com/album/1qvTY6mcUNAzP9BCABiMIe?si=S6muHwCGSyKaBqw_1hPUcA.

Bibliografía

Allanbrook, Wye J. *Rhythmic Gesture in Mozart: Le Nozze di Figaro and Don Giovanni*. Chicago: University of Chicago Press, 1983.

Bello, Robson Scarassati. «História e Memória em Assassin's Creed (2007-2015)». *Tempo e Argumento* 11, n.º 27 (2019): 304-339.

Benavides, Valentín. «Evil Bach». En *Reinventing Sound: Music and Audiovisual Culture*, editado por Enrique Encabo, 144-166. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2015.

Chion, Michel. *La audiovisión: sonido e imagen en el cine*. Traducido por Víctor Goldstein. Buenos Aires: La marca editora, 2018.

Cook, Karen M. «Assassin's Creed: Ezio Trilogy». En *The Museum of Renaissance Music: A History in 100 Exhibits*, editado por Vincenzo Borghetti y Tim Shephard, 439-441. Turnhout: Brepols Publishers, 2022.

Duran, Eulàlia. «The Borja Family: Historiography, Legend and Literature». *Catalan Historical Review* 1 (2008): 63-79. DOI:[10.2436/20.1000.01.5](https://doi.org/10.2436/20.1000.01.5).

Elferen, Isabella van. «Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model». En *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, editado por Michiel Kamp, Tim Summers y Mark Sweeney, 32-52. Bristol: Equinox Publishing, 2016.

- . «The Gothic Bach». *Understanding Bach* 7 (2012): 9-20.
https://www.bachnetwork.org/ub7/UB7_Elferen.pdf.
- Gibbons, William. *Unlimited Replays: Video Games and Classical Music*. Nueva York: Oxford University Press.
- Grimalt, Joan. *Mapping Musical Signification*. Cham: Springer, 2020.
- Hulst, Derk van de. «Representatie in *Assassin's Creed: Brotherhood*». Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Utrecht, 2019.
<https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/32348>.
- Kamp, Michiel. *Four Ways of Hearing Video Game Music*. Nueva York: Oxford University Press, 2024.
- Lind, Stephanie. «Music as Temporal Disruption in *Assassin's Creed*». Conferencia, Universidad de MacEwan, 25 de mayo de 2018.
https://doi.org/10.1386/TS_00005_1.
- . «Soundscape, Narrative, and Gameplay in the *Assassin's Creed* Series», en *Music and Sonic Environments in Video Games: Listening to and Performing Ludic Soundscapes*, editado por Kate Galloway y Elizabeth Hambleton. Nueva York: Routledge, 2025.
- Maquiavelo, Nicolás. *El príncipe*. Con introducción y notas de Francisco Javier Alcántara. Traducido por Francisco Javier Alcántara. Barcelona: Editorial Planeta, 1983.
- McClelland, Clive. *Ombra: Supernatural Music in the Eighteenth Century*. Lanham: Lexington Books, 2012.
- Mill, John Stuart. *Sobre la libertad*. Con prólogo de Isaiah Berlin. Traducido por Pablo de Azcárate. Madrid: Alianza Editorial, 1993.
- Montminy, Ally D. «Development of Historical Representation in Video Games: History in *Assassin's Creed I-III*, 2007-2012». Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Dalhousie, 2025. <https://dalspace.library.dal.ca/items/584b59b8-1bf8-45c9-8c65-7566dc374652>.

- Moyer, Birgitte. «Ombra and Fantasia in Late Eighteenth-Century Theory and Practice». En *Convention in Eighteenth- and Nineteenth- Century Music: Essays in Honor of Leonard G. Ratner*, editado por Por W. J. Allanbrook, J. M. Levy y W. P. Mahrt, 283-306. Nueva York: Pendragon Press, 1992.
- Pellegrini, Marco. «A Turning-Point in the History of the Factional System in the Sacred College: The Power of Pope and Cardinals in the Age of Alexander VI». En *Court and Politics in Papal Rome, 1492-1700*, editado por Gianvittorio Signorotto y Maria Antonietta Visceglia, 8-30. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
- Phillips, Winifred. *A Composer's Guide to Game Music*. Massachusetts: MIT Press, 2014.
- Signorotto, Gianvittorio y Maria Antonietta Visceglia, eds. *Court and Politics in Papal Rome, 1492-1700*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
- Warde-Brown, Ailbhe. «Waltzing on Rooftops and Cobblestones: Sonic Immersion through Spatiotemporal Involvement in the *Assassin's Creed* Serie». *Journal of Sound and Music in Games* 2, n.º 3 (2021): 34-55. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2021.2.3.34>.
- Wood, Taylor Ambrosio. «A Synthesis of Time: An Analysis of the Music of “Assassin's Creed”». Trabajo de Fin de Máster, Berklee College of Music, 2016.

Webgrafía

- «Behind The Music of Assassin's Creed 2». Video de YouTube, 4:08. Publicado por «JesperKyd» el 17 de noviembre de 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=vxdC0droHAY>.
- Lind, Stephanie. «Evoking the Past: (Historical) Authenticity vs. (Gameplay) Authenticity in Ancient Greece». Ponencia presentada en una conferencia en la Universidad de Queen el 25 de mayo de 2018. Video de YouTube, 20:53. Acceso el 2 de mayo de 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=R44J4frya-c>.
- Reese, Emily. «Jesper Kyd Talks Assassin's Creed on Top Score». *Your Classical*, 7 de diciembre de 2011. <https://www.yourclassical.org/story/2011/12/05/jesper-kyd-top-score-assassins-creed>.

Anexos

«Borgia - The Rulers of Rome»

BSO de *Assassin's Creed: Brotherhood*

Tr. Lourdes Real

Jesper Kyd

$\text{♩} = 50$

Sheet music for the BSO of *Assassin's Creed: Brotherhood*, titled «Borgia - The Rulers of Rome». The score is in 4/4 time, with a tempo of 50 beats per minute. The key signature is one flat (B-flat).

The score is divided into two systems, each containing five staves. The instruments and parts are:

- Vientos metal
- Órgano
- Sintetizador
- Voces blancas
- Voces masculinas
- Cuerdas

The first system (measures 1-4) shows the following details:

- Vientos metal:** Four staves, each with a whole rest in every measure.
- Órgano:** Two staves, each with a whole rest in every measure.
- Sintetizador:** Two staves. The right staff has a whole rest in measures 1 and 2, followed by a half note G4 in measure 3 (marked *pp*), and a half note A4 in measure 4 (marked *p*). The left staff has whole rests in all measures.
- Voces blancas:** One staff with a whole rest in every measure.
- Voces masculinas:** One staff with a whole rest in every measure.
- Cuerdas:** Two staves. The right staff has a whole rest in every measure. The left staff has a whole rest in every measure.

The second system (measures 5-8) shows the following details:

- Org.:** Two staves. The right staff has a whole rest in measures 5 and 6, followed by a half note G4 in measure 7 (marked *pp*), and a half note A4 in measure 8 (marked *p*). The left staff has whole rests in all measures.
- Sint.:** Two staves. The right staff has a whole rest in measures 5 and 6, followed by a half note G4 in measure 7 (marked *pp*), and a half note A4 in measure 8 (marked *p*). The left staff has whole rests in all measures.
- Vo. masc.:** One staff with a whole rest in every measure.
- Crds.:** Two staves. The right staff has a whole rest in measures 5 and 6, followed by a half note G4 in measure 7 (marked *pp*), and a half note A4 in measure 8 (marked *p*). The left staff has whole rests in all measures.

9

Vntos. met.

Org.

Vo. bl.

Vo. masc.

Crds.

ten.

ppp *mp* *pp* *mp*

13

Vntos. met.

Org.

Vo. bl.

Vo. masc.

Crds.

mf *mf*

16

Org.

Vo. bl.

Crds.

20

Org.

Vo. bl.

Crds.

mp

mf

23

Org.

Vo. bl.

Crds.

mp

mf

26

Sint.

Vo. bl.

Crds.

pp dim.

mp

mp dim.

31

Sint.

Vo. bl.

Crds.

(dim.)

(dim.)

Vo. bl.

35

p

Vo. bl.

40

pp

«Brotherhood of the Assassins»

BSO de *Assassin's Creed: Brotherhood*

Tr. Lourdes Real

Jesper Kyd

$\text{♩} = 50$

Vientos metal

Bombo

Pandereta

Piano

Guitarra clásica

Voces

Cuerdas

4

Pno.

Guit.

Vo.

Crdas.

6

Pno.

Guit.

Vo.

Crds.

pp

mp

8

Vntos. met.

Bmb.

Pno.

Guit.

Vo.

Crds.

pp

f

pp

mf

10

Vo.

Crds.

12

Vntos. met.

Bmb.

Pdta.

Vo.

Crds.

mf

f

p

mp

mf

14

Vntos. met.

Bmb.

Pdta.

Vo.

Crds.

f

mf

16

Vntos. met.

Bmb.

Pdta.

Vo.

Crds.

pp

f

ppp

18

Pno.

Guit.

Crds.

ppp

p

ppp

mp

20

Pdta.

Guit.

Crds.

ppp cresc.

p

22

22

Pdta. *(cresc.)*

Guit. *mp*

Vo.

Crds.

24

24

Pdta. *(cresc.)*

Guit. *ppp* *pp*

Vo.

Crds.

26

26

Pdta. *(cresc.)*

Vo.

Crds.

28

28

Pdta. *p dim.*

Vo.

Crds.

30

30

Pdta. *(dim.)*

Vo.

Crds.

32

32

Pdta. *(dim.)*

Vo. *pp* *p*

Crds.

34

34

Pdta. *(dim.)*

Vo.

Crds.