

Міністерство культури та стратегічних комунікацій України
Львівська національна музична академія імені М.В. Лисенка
Факультет музикознавства, композиції, вокалу та диригування
Кафедра хорового та оперно-симфонічного диригування

МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

**Музика в інтерактивному дійстві: між академічною традицією та
новітніми медіаінструментами**

Виконав Онишко Назар
студент 2 курсу денної форми навчання
Спеціальності 025 - Музичне мистецтво
профілізації хорове диригування

Науковий керівник
Доктор мистецтвознавства,
доцент, доцент кафедри
хорового та оперно-симфонічного диригування
Мазепа Тереса Лешеківна

Рецензент
Доктор мистецтвознавства,
професор кафедри музикознавства
та хорового мистецтва
ЛНУ імені Івана Франка
Сиротинська Наталія

Львів — 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
 РОЗДІЛ 1. НОВІ ТЕНДЕНЦІЇ ВИКОРИСТАННЯ АКАДЕМІЧНОЇ МУЗИКИ У СУЧАСНОМУ ІГРОВОМУ КОНТЕНТІ	
1.1 Академічна музика в контексті міжвидового мистецького діалогу	5
1.2 Історія та етапи розвитку музичного супроводу у відеоіграх	8
1.3 Вплив академічної музики на формування естетики сучасного відеоігрового мистецтва	26
 РОЗДІЛ 2. МУЗИЧНА СКЛАДОВА В ІГРАХ: ТЕОРІЯ ТА ПРАКТИКА	
2.1. Музика як важлива складова оповіді (наративу) та побудови ігрового світу	30
2.1.1. Форми й функції музики в структурі відеоігрового досвіду	30
2.1.2. Музика як інструмент наративу у відеоігровому медіумі	40
2.1.3. Музичні інструменти як засіб інтерактивної взаємодії у відеоіграх	49
2.2. Хорове звучання та людський голос як засіб емоційної виразності	53
2.3. Аналіз музичного оформлення в відеоіграх.....	69
 ВИСНОВКИ	78
 СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	79

ВСТУП

У сучасному культурному просторі взаємодія музики та інтерактивних медіа стала важливою сферою художнього пошуку і експерименту. Музика в інтерактивному дійстві — зокрема у відеоіграх — вже давно вийшла за межі суто функціонального супроводу, перетворившись на повноцінний мистецький феномен. Вона поєднує у собі елементи академічної традиції, кінематографічної виразності та можливості, що їх відкривають сучасні технології.

Особливе місце в цьому процесі посідає хорова музика, яка, зберігаючи глибинну емоційну силу, набуває нових форм і значень у цифровому середовищі. Від перших етапів розвитку відеоігрової музики до сучасних високохудожніх зразків простежується еволюція жанрів, технік та композиторських рішень. Вплив академічної музичної культури відчутно присутній як на рівні стилістики, так і в підходах до формування музичного наративу.

Стрімкий розвиток цифрових технологій, інтерактивних платформ та медіаінструментів істотно змінює як форми художнього висловлення, так і характер взаємодії між виконавцем, твором та слухачем. Музика перестає бути виключно об'єктом естетичного споглядання: вона набуває рис процесуального мистецтва, де слухач активно залучається до створення або модифікації музичного матеріалу в режимі реального часу.

Актуальність дослідження зумовлена потребою переосмислення традиційних підходів до вивчення та сприйняття музичного мистецтва в умовах цифрової епохи.

Мета дослідження: з'ясування ролі та значення відеоігрової музики в сучасному академічному музичному просторі.

Поставлена мета передбачає виконання наступних **завдань:**

- висвітлити розвиток та становлення музики від перших відеоігор до сьогодення;
- визначити вплив академічної музики на них;
- охарактеризувати унікальні для відеоігор музичні жанри;
- дослідити важливість музики як інструменту ведення наративу;
- окреслити роль хору у створенні атмосфери.

Об’єктом дослідження є відеоігрова музика.

Предмет дослідження - хорова музика сучасних відеоігрових композиторів.

Матеріалом дослідження є статті, книги та наукові праці іноземних авторів, ноти музичних творів, елементи ігрового процесу відеоігор.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох основних розділів, шістьох підрозділів, висновку та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

НОВІ ТЕНДЕНЦІЇ ВИКОРИСТАННЯ АКАДЕМІЧНОЇ МУЗИКИ У СУЧАСНОМУ ІГРОВОМУ КОНТЕНТІ

1.1 Академічна музика в контексті міжвидового мистецького діалогу

Зв'язок музики з іншими видами мистецтва є давньою традицією, що передує самотійному існуванню музики як окремої форми. Ще в античному театрі музика органічно взаємодіяла з текстом, драматургією, рухом і візуальним рядом. У танцях вона виконувала функцію регулятора руху, ритму й емоційного жесту. З бігом часу музика стала провідним елементом у синтетичних жанрах, здатним не лише ілюструвати сюжет, але й транслювати ідеї, створювати емоційне тло та поглиблювати смислове навантаження твору. Композитор у цьому контексті виступає своєрідним проповідником, який транслює ідеї через музику, підсилюючи сенси.

Ці тенденції особливо яскраво проявилися у формах академічної музики, під якою зазвичай розуміють професійну музику, написану й виконувану відповідно до певних історичних традицій та канонів. Академічна музика охоплює не лише симфонічну, камерну чи оперну творчість, але й сучасну композиторську практику, яка інтегрує новітні техніки, зокрема сонористику, алеаторику, пуантилізм та інші. Особливо помітна роль хорової музики, що не тільки віддзеркалює духовні й культурні архетипи, а й активно взаємодіє з літературою, живописом, архітектурою, створюючи поліфонічний мистецький простір.

Академічна музика в основному включає класичні традиції, що охоплюють як сучасні, так і історичні форми класичної музики. Академічна музика існує в багатьох частинах світу. Вона підкреслює формальні стилі, які закликають до технічного та детального розбору і критики, і вимагають уважної уваги слухача. У західній практиці академічна музика вважається переважно письмовою музичною

традицією, збереженою в деякій формі музичної нотації, а не переданою усно, заучуванням чи в записах, як зазвичай є в популярній та традиційній музиці.

Історично більшість західної академічної музики була записана за допомогою стандартних форм музичної нотації, що розвивалися в Європі, починаючи ще до Ренесансу і досягнувши своєї зрілості в період Романтизму.

Ідентичність «твору» або «п'єси» академічної музики зазвичай визначається за записаною версією, а не за конкретним виконанням, і переважно асоціюється з композитором, а не з виконавцем (хоча композитори можуть залишати виконавцям деяку можливість для інтерпретації або імпровізації). Це особливо стосується західної класичної музики.

Музика до відеоігор, хоча й не завжди, але в більшості випадків створюється за допомогою музичної нотації, що дозволяє нам класифікувати її як академічну музику. Відеоігрова музика може мати інші функції між класична та академічна музика, але вона все ж створюється за тими самими принципами. Це включає використання музичних форм, гармонії, ритму, і, звичайно, нотного запису як основного інструменту для передачі музичних ідей. [12]

«Музиканти, які все своє життя тренувалися, щоб виконувати музику майстрів - Бетховена, Моцарта, Брамса, Гайдна - ставляться до музики з «Final Fantasy» з таким самим рівнем майстерності та поваги. Чи робить це ігри «високою культурою»? Не обов'язково — але, можливо, питання не в цьому. Скоріше, він залучає нових слухачів у світ класичної музики через перехресне запилення мистецтва та розваг у нашій глобальній культурі. Ігри стали найбільшим доступом до класичної музики.» [7]

Варто підкреслити, що в сучасному контексті термін «академічна» дедалі частіше застосовується не лише до строго класичних форм, але й до професійно написаної музики — джазу, популярної музики, експериментальної електронної музики, музики для кіно. Це також і високохудожні твори, створені на перетині жанрів, включно з оркестровими та хоровими саундтреками до кіно, театру, інсталяцій, мультимедійних проєктів та відеоігор.

Наприклад, композитори, які створюють музику до сучасних відеоігор (*Journey, The Last of Us, Assassin's Creed*), активно використовують інструментарій академічної музики — як оркестровий, так і хоровий. Ці твори, хоч і написані в контексті масової культури, часто мають високий рівень художньої організації, складну гармонічну мову, елементи симфонізму та драматургічну глибину. Саме тому окремі зразки популярної музики, джазу, а також *evergreens* (нестаріючі хіти з багатим аранжуванням) можуть бути інтерпретовані як частина академічної традиції — за умови їх професійної обробки та художньої значущості.

Перехід до екранних мистецтв став закономірним етапом розвитку академічної музики, яка, як і в театрі, зберегла здатність не лише підсилювати емоції, а й формувати змістову глибину аудіовізуального твору. У цьому аспекті кіно мало схожість із театром. Однак перші спроби використання музики в німому кіно засвідчили певний регрес щодо театральної музичної традиції. Головним завданням музикантів у кінотеатрах було заглушити шум механізму проєктора. Вони часто виконували будь-який доступний матеріал — від класичних творів до популярних пісень і танцювальної музики.

Згодом режисери дійшли висновку, що традиційна музика не завжди вдало відповідає новому виду мистецтва — кіно. Це спричинило перегляд підходів до музичного супроводу, що у свою чергу стимулювало розвиток технологій синхронізації зображення і звуку. Музика більше не

служила простим тлом, а стала дієвим інструментом драматургії. Її роль зростала пропорційно до занурення в підсвідомість глядача, перетворюючись на один із найпотужніших інструментів емоційного впливу.

Музика в кінематографі функціонує через різні композиційні моделі, серед яких:

- **Дієгетичний звук** — музика, яка існує в межах сюжету і сприймається персонажами.
- **Недієгетичний звук** — музика, призначена лише для глядача; виконує функцію атмосферного тла.
- **Cue (репліка)** — окремий музичний фрагмент, що супроводжує певну сцену або її частину.
- **Звуковий пейзаж** — поєднання музичних звуків та ефектів, які створюють аудіальне середовище.

Сьогодні музика є невід’ємною частиною кіноіндустрії, що активно функціонує у різних форматах — повнометражне кіно, анімація, кліпи, телесеріали тощо.

1.2 Історія та етапи розвитку музичного супроводу у відеоіграх

Музика в інтерактивних медіа, особливо у відеоіграх, має подібний процес розвитку, що дає нам можливість відкрити нові перспективи зростання ролі музики в таких медіа.

У ранній період використовувалися синтезаторні технології (chiptune), що забезпечували базову музичну підтримку. Із розвитком технологій до музичного супроводу почали долучатися оркестрові твори, що підвищило художню вартість саундтреків. У певний момент ігрова музика набула настільки великого значення, що її почали видавати як окремий комерційний продукт. Видатні композитори ігор стали учасниками

престижних музичних премій, отримуючи визнання за новаторський підхід до музичного супроводу. [15]

Найперші електронні відеоігри не мали звуку. Проте перша серійна аркадна відеогра Computer Space (1971) від Nutting Associates, включала серію різних звуків «космічної битви», наприклад звуки ракет та двигунів, пострілів і вибухів. [20]

Як правило, ранні аркадні ігри середини 1970-х мали лише коротку вступну та музичну тему «Game Over» (гра закінчена), і були обмежені звуковими ефектами під час гри. Як правило, музика відтворювалася лише тоді, коли не було ігрових дій, оскільки будь-яка дія вимагала всієї доступної пам'яті системи.

Безперервна музика була, якщо не повністю представлена, то, можливо, передбачувана як одна з визначних особливостей майбутніх відеоігор ще в 1978 році, коли звук використовувався для підтримки регулярного ритму в деяких іграх. З точки зору недієгетичного звучання, Space Invaders (Midway, 1978) створили важливий прецедент для безперервної музики. Дизайнер Томохіро Нішікадо створив музичну тему космічного шутера - лише чотири ноти у низхідному русі, які постійно повторюються. Мелодія прискорювалася, коли ворожі прибульці наближалися до гравця. Музика, створювала відчуття терміновості, що змушувало гравців нервувати та приймати рішення швидше. [6]

Можливо, Space Invaders і Asteroids (Atari, 1979) є першими прикладами безперервної музики в іграх. Музика розвивалася повільно, тому що програмування на ранніх машинах було складним і трудомістким, як пояснює композитор Nintendo Хірокадзу «Хіп» Танака: «Більшість музики та звуків в епоху аркад (Donkey Kong і Mario Brothers) розроблялись поетапно. В епоху, коли ємність ПЗУ становила лише 1 Кб або 2 Кб, доводилося створювати всі інструменти самостійно. Труднощі

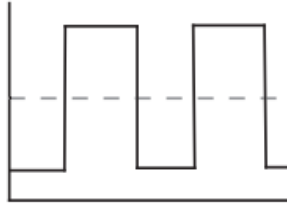
у створенні звуку призвели до переваги звукових ефектів над музикою на цьому ранньому етапі історії відеоігор». [24]

Багато ігрових систем мали процесори, спеціально призначені для роботи зі звуком, хоча більшість ігор ще не створювали безперервну музику. Додаткові звукові чіпи зазвичай використовувалися для більш просунутих звукових ефектів, а не для збільшення поліфонії музики. Ймовірною причиною цього були, ймовірно, труднощі у програмуванні музики. Перевага окремих чіпів для музики означала, що будь-яка музика могла відтворюватися, не перериваючись звуковими ефектами. Оскільки ця ідея ставала все більш поширеною, все більше ігор використовувало музику, наприклад *Al pine Ski* (Taito, 1983) і *Jungle Hunt* (Taito, 1983). Іноді використовували до п'яти мікросхем, наприклад, *Gyruss* (Konami, 1983), який, використовує щонайменше дві мікросхеми для звукових ефектів, одну для перкусії та щонайменше одну мікросхему для створення інтерпретації Токати і Фуги ре мінор Баха. [15]

Мовні чіпи, які можна було використовувати для коротких вокальних семплів або для звукових ефектів, також почали набувати більшої популярності на початку 1980-х. За допомогою окремого чіпа для обробки звукових ефектів і голосу можна було звільнити шумовий канал основного звукового чіпа, що дозволило створювати більш складну музику і просунуті звукові ефекти, наприклад, в *Discs of Tron* (Atari, 1983). [15]

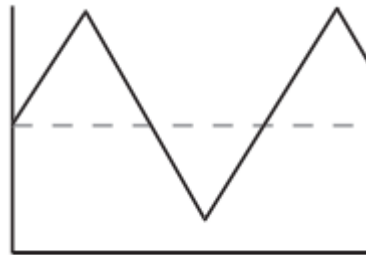
У середині 1980-х на Американський та Європейський ринки, виходить ігрова консоль Nintendo Entertainment System або NES (відома в Японії як Famicom). Звуковий чіп NES, винайдений композитором Юкіо Канеокою, використовував виготовлений на замовлення п'ятиканальний чіп. Чотири канали використовувались для створення музики:

Два квадратних хвильових канали (pulse-wave/square wave) - один для мелодії, інший для супроводу.



Іл. 1. Квадратна хвиля

Трикутний хвильовий канал(triangle wave) - був на одну октаву нижче, ніж у імпульсних хвиль та виконував роль басу.



Іл. 2. Трикутка хвиля

Шумовий канал (noise channel) - за допомогою білого шуму створював ефекти перкусії.



Іл. 3. Шумова хвиля

П'ятий канал був семплером, та використовувався для імітації мови (Mike Tyson's Punch-Out! (Nintendo, 1987) або Tengen's Gauntlet 2 (1990)), або для імітації звукових ефектів короткої тривалості.[15]

Через обмежену кількість голосів у перших звукових чіпах, головною їх проблемою було створення насиченої поліфонічної музики. Звичайним методом його імітації є швидке арпеджіо, яке є однією з найважливіших особливостей музики чіптюн (разом з її електронними тембрами). Багато композиторів використовували складні послідовності нот разом, і, таким

чином, долали нотні обмеження. Подібним чином композитори епохи бароко інтегрували музичні орнаменти у свої твори, оскільки клавесин не мав динаміки, а через це й обмежену експресію. Контрапункт, який був важливим методом письма у той час, використовувався практично у всіх іграх, адже музична плата консолей, як було сказано вище, могла одночасно програвати тільки 4 звуки. До прикладу як у композиції «Poison Mind» з відеогри Castlevania (Konami, 1987). [15]



Пр. 1. «Poison Mind» з відеогри Castlevania

Чи відтворення безперервного арпеджіо у композиції Underworld з відеогри The Legend of Zelda (Nintendo, 1986)

Пр. 2. «Underworld» з гри The Legend of Zelda

Через обмеження пам'яті на носії гри, музика, на кожному рівні, складалася з кількох зациклених тактів, які повторювалися знову і знову, допоки ви не перейдете до наступних рівня чи локації. Наприклад Donkey Kong (1981 Nintendo для аркади, 1983 рік для Famicom) мав короткі музичні петлі (musical loops), довжиною всього в один або два такти. Деякі з найперших прикладів повторюваних музичних петель в іграх були знайдені в Rally X (Namco/Midway, 1980), яка мала петлю з шести тактів (один такт повторювався чотири рази, за яким слідувала та сама мелодія, транспонована на нижчу висоту), і Carnival (Sega, 1980, де використано вальс Хувентіно Росаса «Over the Waves» бл. 1889). [15]

На відміну від більшості популярної музики, зациклення ранньої ігрової музики зазвичай не слідувало варіації формату куплет - приспів. Навпаки, відрізки від одного до восьми тактів зазвичай знаходилися в пісенній петлі лише один раз, рідко повертаючись до оригіналу, якщо тільки весь цикл не починався заново. Петлі, однак, часто повторно використовувалися в інших частинах гри, оскільки системна пам'ять завжди була проблемою. Як стверджує композитор Nintendo Кодзі Кондо: «Я повинен визнати, музика була складена таким чином, що короткий відрізок звуку багаторазово використовувався в одному і тому ж ігровому процесі. Боюся, що нинішні геймери можуть легше втомитися від повторення такого короткого музичного твору. Звичайно, в ті часи це було все, що ми могли зробити в межах наших можливостей». [17]

Оскільки технологічні обмеження ускладнювали створення повноцінних, великих саундтреків, композитори часто створювали пам'ятні джінгли, які гравці відразу асоціювали з відеогрою, як до прикладу відома й досі тема Super Mario Bros. (Nintendo, 1985).



Пр. 3. «Main Theme» з відеогри Super Mario Bros.

Композитор Хіроказу Танака говорив про цей період:

«Саунд-дизайнери в багатьох студіях почали змагатися один з одним, створюючи бадьорі мелодії для ігрової музики. Поп-подібні, жваві мелодії лунали скрізь. Індустрія була в захваті, але, я, навпаки, був не в захваті від тренду, тому що ці мелодії не завжди відповідали атмосфері, яка була в іграх спочатку.» [1]

Поворотним моментом в ігровій музиці, став вихід Metroid Mother Brain та Metroid Kraid (Nintendo, 1987), до якої Танака писав музику: «Саунд-дизайн для Metroid мав стати антитезою цій тенденції. У мене була концепція, що музика для Metroid має створюватися не як ігрова музика, а як музика, в якій гравці відчувають себе так, ніби стикаються з живою істотою. Я хотів створити звук без будь-яких відмінностей між музикою та звуковими ефектами...» [1]

З часом, довші петлі поступово почали застосовуватись в іграх. Довжина петлі залежала від жанру, причому жанри, які мали найдовший геймплей, відповідно, мали найдовші петлі. Ці петлі були зроблені довгими, тому що гравці проводили більше часу на їх рівнях, оскільки

вони були розроблені таким чином, щоб тривати багато годин. Коротші ігри або екшн-жанри (такі як спортивні ігри або авіасимулятори) зазвичай мали дуже короткі петлі або взагалі не мали музики.

Кілька прикладів петель можна розбити, щоб побачити структуру циклу більш детально. Шістнадцятитактова музика першого рівня пригодницького платформера Castlevania (Konami, 1987) мала двотактовий вступ (A), який повторювався перед переходом до секції B, яка мала двотактовий патерн (B), який також повторювався один раз. Секції C і D також мали двотактні патерни, які повторювалися із невеликими змінами (позначені тут як C і C1 та D і D1 відповідно). Уся ця пісня потім повторювалася по колу.[15]



Пр. 4. «Vampire Killer» з відеогри Castlevania

Однак музика до рольової гри Ultima (Origin Systems, 1987) «Ambrosia» мала набагато довшу супровід. Твір починався з восьмитактною секцією А, яка повторювалася один раз, за якою слідувала чотиритактова секція В, яка повторювалася, і чотиритактова секція С, яка звучала лише один раз перед тим, як уся пісня зациклювалася.

Bars 1–8	9–16	17–20	21–24	25–28
A	A	B	B	C

Пр. 5. «Ambrosia» з відеогри Ultima

Ці типи циклічних структур були досить поширені в іграх Nintendo. Зациклення також залежало від стану гри — наприклад, чи був гравець у бою, на легкому рівні, чи входив у нову зону. Довші розділи, такі як рівні «верхнього світу» в пригодницьких платформерах, мали тенденцію включати більше варіацій. Бойова музика (або музика босів) зазвичай мала набагато коротші петлі, ніж інші пісні в грі, лише з однією або двома частинами. Це коротке зациклення на рівнях босів додавало напруги, і оскільки ця частина гри зазвичай тривала лише кілька секунд (або максимум хвилин), не було потреби в довших петлях.[15]

На цьому етапі розвитку ігрової музики імерсивна сила звуку ще не була вивчена, а музика та звукові ефекти були менш чутливі до дій, ніж сьогодні. Наприклад, переходи між сегментами музики часто різко обриваються, без використання плавних переходів. Крім цих жорстких скорочень, переходи між петлями вирішувалися декількома способами: або петля проектувалася таким чином, щоб останній відрізок підходив до початку іншої петлі, або використовувалася невелика перехідна послідовність звуків між петлями.

Деякі композитори, які писали музику для відеоігор на персональний комп'ютер Commodore, були досить авантюрними у своєму музичному кодуванні і включали в код генератори випадкових чисел, які могли

вибирати з групи варіанти послідовності. Наприклад, у грі Times of Lore (Martin Galway, Microprose, 1988) використовувалася добірка гітарних соло, які повторювалися випадковим чином протягом одинадцяти хвилин.

Академічна музика теж була поширена в іграх Commodore 64, наприклад «Похоронний марш» із «Сонати No 2 сі-бемоль мінор» Шопена у Zak McKracken (Chris Grigg, LucasArts, 1988), чи «Марс» Холста і «Прелюдія No 2 до мінор Баха у Wicked (Electric Dreams, 1989). Більш цікавим, мабуть, було змішування популярних і класичних пісень в таких іграх, наприклад в Frantic Freddie (Commercial Data Systems, 1983), використовувалася «Boogie Fever» Сільверса, кілька пісень Скотта Джопліна, «Kodachrome» Пола Саймона, П'ята симфонія Бетховена, «Crazy Little Thing Called Love» гурту «Queen».[15]

Звук ігор 8-бітної ери представляє цікаву напругу між естетикою ігрового звуку та серією обмежень, що накладаються технологіями, промисловістю, жанром і природою самих ігор. Композитор Роб Хаббард пояснює: «Ну, ви знаєте, частково естетика звуку продиктована тим, які у вас є ресурси. Щоб створювати багаті текстури, ви повинні писати багато ритмічних речей...».[27]

Однак зациклення було не єдиним рішенням, і також були помічені інші підходи, такі як випадкова послідовність. [15]

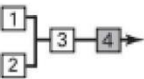
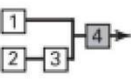
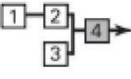
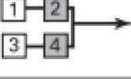
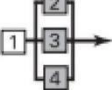
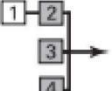
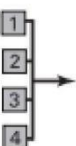
Нова революція сталася наприкінці 1980-х років із появою 16-розрядних мікропроцесорів і початком так званого четвертого покоління ігрових консолей, або «16-розрядної ери».

Одним з головних досягнень 16-бітної звукової ери було впровадження синтезу частотної модуляції (FM). У порівнянні з чіпами епохи 8-бітних ігор, FM-чіпи були набагато гнучкішими, пропонуючи ширший діапазон тембрів і звуків. Більше того, вони дозволили отримати більш реалістичне звучання звукових ефектів. Атрибути FM-синтезу

особливо добре підходили для звуків органу та електронне фортепіано, перкусії та щипкових звуків струнних інструментів. [15]

Найпопулярнішою ігровою консоллю, яка використовувала FM-звук була Sega Genesis. Масато Нкамура, композитор Sonic the Hedgehog, згадує: «Сьогодні ви просто можете надіслати дані електронною поштою, але в той час мені доводилося записувати все на касету. [сміється] Звукорежисер слухав ці касети і відтворював для впровадження на Genesis. Потім вони надсилали мені чистий ігровий чіп, а я слухав його та перевіряв. Зараз це здається неймовірним, але в той час ми просто робили це знову і знову, поки не дійшли до кінцевого продукту».[21]

Звуки інструментів і звукові ефекти доводилося кодувати вручну в громіздкому форматі, тому ті самі звуки та інструменти використовувалися багато разів у різних іграх, щоб уникнути кодування нових. У технічному керівництві Sega Genesis описані найбільш поширені звуки інструментів:

Алгоритм #	Схема	Рекомендації із застосування
0		Дисторшн-гітара, хай-хет, контрабас
1		Арфа
2		Бас-гітара, електрогітара, мідні духові, фортепіано, дерев'яні духові
3		Струнні, акустична гітара, чаймс
4		Флейта, дзвіночки, хор, бас-барабан, малий барабан, том-том
5		Мідні духові, орган
6		Ксилофон, том-том, орган, вібрафон, малий барабан, бас-барабан
7		Орган

Іл. 4. Конфігурації операторів FM-чіпу

Фактично, можна стверджувати, що, крім підвищеної якості звуку (з точки зору більш «реалістичного» звучання інструментів) значних змін у порівнянні з музикою 8-бітних ігор було небагато. Звукові ефекти стали звучати більш реалістично, а вокальні семпли значно випереджали своїх 8-бітних попередників.

Мабуть, найбільш відмінною рисою аудіо Sega Genesis стало запозичення стилістичних рис прогресивного року. Структура пісень на Genesis (і певною мірою на інших платформах епохи), як і прогресивний рок, применшувала акцент «повноцінних мелодій» на користь інших типів мелодійного матеріалу. Великомасштабна структура в інструментальному прогресивному році є результатом повторення

коротких мелодійних ідей або акордових прогресій, а також комбінації таких фрагментів для створення більших, складніших одиниць. Це був типовий елемент у деякій ігровій музиці 16-бітної ери і далі, щоб уникнути чогось занадто «чіпляючого», що могло б стати дратівливим після багатьох повторень, на користь різних менших мелодійних рифів, які в сукупності часто могли бути зіграні як довший епічний саундтрек, де кожна мелодія тематично та інструментально пов'язана одна з одною.

Так у грі Rock n' Roll Racing (Blizzard Entertainment, 1993), використовуються 16-ти бітні версії пісень реальних рок гуртів, таких як Deep Purple, Golden Earring, Black Sabbath та інших.

Елементом, який варто відзначити, спільним як для прогресивного року, так і для музики Sega Genesis, було використання модальної гармонії, екзотичних ладів і хроматизму. Можливо, не дивно, що прогресивний рок — з темами, які зазвичай черпаються з наукової фантастики, міфології та фентезі — може використовувати незахідні або архаїчні тональні елементи для позначення «інших» місць і світів, в яких відбувалися події.[15]

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) був розроблений в 1983 році, щоб дозволити музичним пристроям бути сумісними в стандартизованому форматі. Він передавав лише код, а не реальні звуки, тобто розмір файлу був дуже маленьким — явна перевага для ігор, які навантажували пам'ять консолей. В 1991 році був узгоджений загальний стандарт MIDI, який включав 128 інструментів і звукових ефектів, так щоб однакова настройка чисел була однаковою на будь-якому MIDI-пристрої. Наприклад, команда на "відтворення номер 39" завжди призведе до басового слепу. Існували також різні MIDI-контролери, які дозволяли змінювати гучність, темп, тривалість, або натискання клавіш.[15]

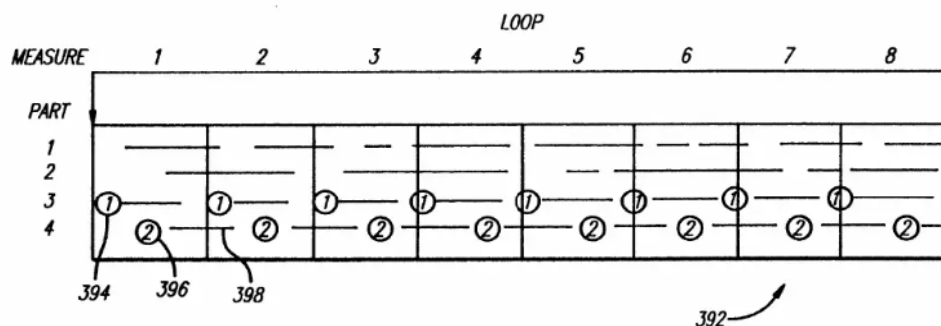
Переваги MIDI для композиторів ігор були великі. Більше не обтяжені незручними налаштуваннями або складними мовами

програмування, композитори могли замість цього писати свою музику на клавішних.[15]

В 1991 році, компанією LucasArts, а саме композиторами Майклом Лендом і Пітером Макконнеллом, була розроблена технологія iMUSE (Interactive Music Streaming Engine). Ця технологія дозволяла створювати більш динамічну музику. Композитор Майкл Ленд пояснив: «Найскладніше в музиці для ігор — це уявити, як вона буде працювати в грі. Система iMUSE дійсно добре впоралася з тим, що дозволила композитору постійно тестувати різні інтерактивні реакції музики: як працюють переходи між творами, як звучать різні мікси, коли вони змінюються в залежності від параметрів гри і т.д. Без такої системи набагато важче уявити партитуру як зв'язну загальну роботу».[28]

MIDI-секвенування було розроблено для лінійної музики, або, в кращому випадку, для дуже обмеженого циклічного виконання. Не існувало жодних «положень про розгалуження», а також не можна було переналаштувати систему відтворення, щоб вона по-різному реагувала на активність гравця.

iMUSE прагнув вирішити цю проблему. Патент на iMUSE описав кілька компонентів програмного забезпечення: в його основі лежала база даних, що містить музичні послідовності. Ці музичні послідовності містили точки прийняття рішень, або маркери, всередині треків. Ці точки прийняття рішень позначали місця, де могли відбутися зміни або розгалуження у виконанні залежно від умови в грі в режимі реального часу.[15]



Іл. 5. Послідовність петель в iMUSE

Приклад роботи iMUSE зображений на малюнку з патентного документа показує послідовність восьмитактових петель (так звана «392»), яка складається з музики бою, музики перемоги та музики поразки. Перші два канали (частини 1 і 2 перераховані зліва) не містять повідомлень, а тому безперервно зациклюються. Частина 3 грається тільки тоді, коли боєць перемагає, а частина 4 тільки тоді, коли боєць програє. Коли починається бій, частини 1 і 2 грають і зациклюються. Якщо боєць починає програвати, викликається повідомлення гачка 396, в результаті чого частина 4 починає грати в наступній маркерній точці. Якщо гравець починає оговтуватися від бою, 396 відключається. Коли гравець починає вигравати, включається 394, в результаті чого третій канал починає грати в наступній маркерній точці.

Коли CD-ROM стали популярними, від MIDI в іграх значною мірою відмовилися на користь більш реалістичних звуків. Популярні ранні CD-ROM ігри, такі як 7th Guest (Trilobite, 1992, музика Джорджа Сенгера), були випущені з вражаючою записаною живою музикою. Тепер композитори могли записувати та використовувати звукові ефекти, живі інструменти, вокал і діалоги в грі. Недоліком технології CD-ROM було те, що диски могли вміщати максимум 72 хвилини аудіо. Однак у міру того, як були розроблені різні технології стиснення (наприклад, MP3), для зберігання аудіо було потрібно набагато менше місця, і ігрові компанії почали включати більше звуку в свої ігри.[15]

Ще одним важливим досягненням в ігровому аудіо в 1990-х роках стала поточна еволюція об'ємного звуку. Об'ємний звук дає слухачеві відчуття, що звуки виходять з тривимірного простору. Об'ємний звук зручно виник приблизно в той же час, що і новий жанр в іграх, 3D-шутер від першої особи або FPS (First-person shooter). 3D-шутери з'явилися на світ з виходом Wolfenstein 3D (id software, 1992), із музикою та звуком, розробленим Боббі Прінсом, який продовжив писати музику та звукові ефекти для однієї з найпопулярніших комп'ютерних ігор усіх часів - Doom (id software, 1993). Звукові ефекти були ключовою частиною звучання Doom, попереджаючи гравця не тільки про місцезнаходження ворогів, але і про їх тип.

У 1994 була випущена консоль PlayStation, яка також пропонувала підтримку MIDI для зручності програмування. Незважаючи на прогрес у точності звуку, у певному сенсі PlayStation була кроком назад з точки зору того, як музика була представлена в іграх. Багато ігор повернулися до швидких затухань і жорстких нарізок між треками, які зазвичай безперервно зациклювалися на ігрових рівнях.[15]

Одним із помітних винятків був саундтрек Нобуо Уемацу до Final Fantasy VII (Squaresoft, 1997). Використання MIDI в грі означало, що було більше місця для дуже динамічної музики без необхідності нескінченно зациклюватися (чотири години музики пізніше були випущені на чотирьох CD). Більш важливим було те, що він дозволяв швидші переходи між треками та більш динамічну партитуру. Також нововведенням у Final Fantasy VII було залучення хору у композиції «One-Winged Angel». «Більша частина партитури для цієї гри написана за допомогою MIDI і вона є дуже синтетичною, тому це справді неабиякий шок, коли справжній хор виринає з того, що раніше було синтетичною сумішшю звуків...» - композиторка Лена Рейн.[16]

Nintendo взагалі обійшла 32-бітні машини, перейшовши відразу до 64-бітного випуску в 1996 році, Nintendo 64 (N64). Nintendo залишилася з загальною системою на основі MIDI та значно перевершила PlayStation за багатьма технічними можливостями.

Наприклад, Banjo and Kazooie (Rare, 1998, музика Гранта Кіркхоупа) мала динамічну партитуру на основі MIDI, яка змінювала інструменти в треку, коли гравець переміщався по різних локаціях. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, 1998, музика Кодзі Кондо) використовувала різноманітні динамічні підходи. Наприклад, коли герой гравця стикається з загрозливим ворогом, між музикою гри та музикою загроз відбувається ледь помітне перехресне стихання.[15]

PlayStation 2 зробила важливий крок до того, щоб стати «домашнім розважальним центром». Вона повністю підтримувала стандарти багатоканального об'ємного звуку. Однак обмеження все одно були. Якість звуку доводилося стискати для економії місця, в результаті чого кінематографічні сцени зазвичай мали високоякісний повний об'ємний звук, але коли гравець починав використовувати інші ресурси, що вимагають обробки в реальному часі, музика і звук переходили на другий план. Сучасна відеоігрова музика не обмежується інструментами, їх кількістю та кількістю виконавців. Великі студії винаймають оркестри та хори для запису, тоді як невеликі компанії або інді (англ. independent — «незалежний») розробники власноруч записують музику, використовуючи як живі інструменти, так і MIDI.

Композитор Джеремі Соул каже: «Мені справді потрібно дуже ретельно враховувати текстуру, коли я створював музику, яку будуть слухати в повторюваному режимі. Ігри, як-от Oblivion, мали гравців, які проводили більше 100 годин, занурюючись у цей досвід. Я усвідомлював, як музика сприймається в просторі з часом, коли оркестрував кожную мелодію. Я, як правило, використовую більш амбієнтні звуки, якщо мені

потрібно охопити велику площу з невеликою кількістю музики в ігровому дизайні. Я віддаю перевагу, щоб у грі було якомога більше музики, щоб я міг дати більше деталей у партитурі.» [8]

Сучасні саундтреки до ігор дуже відрізняються від старих, оскільки способи створення музики відеоігор змінилися завдяки вдосконаленню технологій. Нижче наведено деякі особливості, які були значною мірою присутні в жанрі тоді й присутні досі:

- Зациклені твори,
- Твори без тексту,
- Обмежена поліфонія,
- Атмосферність залучення в гру,
- Динамічність

Зараз музика до відеоігор існує і поза межами самих ігор. Оркестри та хори, збирають повні зали гастролуючи із саундтреками, написаними до різних видів медіа - фільмів, відеоігор, серіалів, а також анімаційних фільмів. В Україні таким оркестром є «LUMOS Orchestra» зі Львова, який спільно з Галицьким камерним хором «Євшан», зібрав не один аншлаг у різних куточках країни. В їхньому творчому доробку виконання музики з фільмів «Гаррі Поттер», «Володар перснів», серіалу «Гра престолів», відеогри «Heroes of Might and Magic III», мультфільмів студії «Disney» та багато іншого.

Оскільки відеоігри стають все більш і більш популярними, саундтреки до них стають більш масштабними та вражаючими. Ця тенденція буде тільки зростати в найближчі роки, що є хорошим знаком як для індустрії відеоігор, так і для музичної індустрії в цілому.

1.3 Вплив академічної музики на формування естетики сучасного відеоігрового мистецтва

До того, як ігри з'явилися на екрани – Вагнер ввів термін «Gesamtkunstwerk», щоб описати те, як його музика у поєднанні із сюжетом, грою, постановкою, освітленням та іншими атмосферними факторами створювала «загальну форму мистецтва». Завдяки іграм концепція отримала нове життя. І подібно до того, як прямий музичний вплив Вагнера можна почути в героїчних саундтреках таких ігор, як «Zelda» та «Final Fantasy», його «Gesamtkunstwerk» також ймовірно розвинувся в інтерактивність. Перевершуючи потенціал цієї музики як загального твору мистецтва, який гравці можуть просто споживати та насолоджуватися, вона дозволяє їм стати частиною музики, керуючи грою.

Академічна музика супроводжувала відеоігри, практично від самого початку, як тільки у них з'явилась можливість відтворити мелодію. Першою такою грою була Carnival (Sega, 1980), вона використала композицію Хувентіно Росаса «Over the Waves». Звукові обмеження не могли відтворити багате оркестрове звучання твору, залишивши від оригіналу тільки мелодію та супровід.[35]



Щоправда для відеоігор є й негативна сторона, це те, що вони не будуть стійко асоціюватись із індивідуальною мелодією, адже безліч студій використовували класичні зразки мистецтва у ранніх відеоіграх. Сторінка VGOST (Video Games Original Sound Tracks) на сайті «Fandom» виділяє 67 найпоширеніших академічних творів у більш як трьох сотнях ігор.[9] Найпопулярніший твір це «Політ валькірій» з циклу «Перстень Нібелунга» Ріхарда Вагнера, який наразі використаний у п'ятдесятьох відеоіграх, в період більше ніж сорок років, із 1984 (Airborne!) по 2025 (Beatstar). Наступні чотири твори, за кількістю використань, це «У печері гірського короля» Едварда Гріга (43 відеоігри), увертюра до опери «Вільгельм Телль» (32 відеоігри), Симфонія № 5 Бетховена та «Угорський танець № 5» Брамса (29 відеоігор).

У випадку із Castlevania II: Belmont's Revenge (Konami, 1991), яка була перевидана на портативну консоль Game Boy, музику однієї битви з босом, було замінено, через нестачу пам'яті та технічні обмеження. Альтернативою стала чатина «Хроматичної Фантазії та Фуги» Й.С. Баха, яка ідеально підходила, через використання одночасно тільки одного звуку, та ще й чудово вписалась у стилістику гри.



Пр. 7. Й.С. Бах «Хроматична Фантазія та Фуга»

Незважаючи на поширене використання академічної музики, відеоігрові композитори часто не тільки надихались, а й запозичували

мотиви, напряду цитуючи її у своїх творах, додаючи власного композиторського почерку, таким чином, наближуючи то тематики та стилю відеогри. «Щоб досягти успіху, ігрова музика має досягати кількох цілей за одну мить. Вона має створювати настрій для всієї гри, зображувати персонажа та розповідь, а також бути музикою, яку ви можете слухати годинами й ніколи не втомлюватися. Тож як краще це зробити, ніж черпати натхнення з музики, яка була написана багато століть тому, але як і сьогодні подобається слухачам?», - Стефанія Еслейк [7]

Як у *The End is Nigh* (Edmund McMillen, 2017), композитори Маттіас Боссі та Джон Еванс, використовували музику класичних і романтичних композиторів, таких як, Ерік Саті, Каміль Сен-Санс, Антонін Дворжак, Ференц Ліст, Едвард Гріг, Ріхард Вагнер, Людвіг ван Бетховен та інших, при тому надаючи їм рокового звучання, використовуючи електрогітару та ударну установку.[10]

Нобуйоші Сузукі у написанні теми «*Living Failures*» для *Bloodborne* (From Software, 2015) намагався наблизитись до звучання «Марс, вісник війни» Густава Голста із симфонічної сюїти «Планети», використовуючи схожий контрапунктний ритм, та голосоведення.



Пр. 8. Г. Голст «Марс, вісник війни»



Пр. 9. Н. Сузукі «*Living Failures*»

Також можна порівняти елементи звучання «*The Battle For Columbia I*» з *Bioshock Infinite* (Irrational Game, 2013) Гарпі Шимана [36]

з творами сучасної класичної музики. А саме зі струнним квартетом № 5 Петеріса Вакса.[34] «Більшість музичних партитур відеоігор останніх років, створені під впливом класичної музики. Саундтрек до серії The Legend of Zelda послідовно просувається через фантастичний світ, який могли створити самі Равель чи Гіндеміт.» [7]

Інколи вплив академічної музики не позначається на звучання самої музики у відеогрі, натомість вона слугує натхненням для створення художніх образів. Final Fantasy VI створює музичний словник референсів за допомогою лейтмотивів, які сприяють зображенню кожного з головних персонажів гри, згодом стаючи символами цих персонажів. Музична ідентичність персонажа представлена до того, як він буде названий або описаний текстом на екрані (іноді навіть до появи персонажа на екрані). Теми персонажів не можна змінити, гравець має можливість дати їм ім'я, що супроводжується темою для кожного з них, та створює враження, що музика визначає персонажа, вказує на роль, яку він відіграє у сюжеті гри. Final Fantasy VI використовує теми персонажів таким же чином, як лейтмотив для велетнів у «Персні Нібелунга» означає фізичну вагу персонажів, навіть якщо співаки, які грають Фазолта та Фафнера, не можуть тілесно передати перспективу терміна «гігант». [14]

Музика у відеоіграх набула статусу повноцінного мистецького явища. Вона не лише супроводжує ігровий процес, а й виконує важливі драматургічні функції — формує емоційне тло, підсилює наратив, створює атмосферу, а в деяких випадках — навіть розвиває сюжет. Композитори, що працюють у цій сфері, часто застосовують техніки академічної музики, поєднуючи традиції з новітніми технологіями, що робить музику до ігор одним із прикладів міжмедійного синтезу мистецтв та відкриває нові шляхи для популяризації класичної естетики в цифрову епоху.

РОЗДІЛ 2

МУЗИЧНА СКЛАДОВА В ІГРАХ: ТЕОРІЯ ТА ПРАКТИКА

2.1. Музика як важлива складова оповіді (наративу) та побудови ігрового світу.

2.1.1. Форми й функції музики в структурі відеоігрового досвіду

Музика в іграх виконує кілька різних функцій і може мати різні форми. Один із способів її класифікації — використання термінів з кінематографічної теорії, що розділяють звук на дієгетичний та недієгетичний. Нагадаю, що звук називається дієгетичним, якщо його джерело видно на екрані або якщо цей звук передбачається бути почутим в контексті подій. В іграх дієгетичний звук визначається як звук, що походить з ігрового середовища. Прикладами таких звуків є голоси персонажів, звуки від об'єктів у грі або музика, що створюється інструментами всередині ігрового світу. Дієгетичний звук може бути як на екрані, так і поза ним, залежно від того, чи є джерело звуку в межах кадру чи поза ним.

Недієгетичний звук — це термін для звуків, які не походять з простору подій, у випадку з іграми, звуків, що не походять з ігрового середовища. Прикладами недієгетичного звуку є коментарі наратора, музика для створення атмосфери або звукові ефекти, додані для драматичного ефекту.

Аксель Стокбаргер надає більш детальну класифікацію звуків у іграх, створюючи типологію звукових об'єктів залежно від їх використання. Він виділяє п'ять різних об'єктів в ігровому середовищі:

Мовлення. Перша група, яку він визначає, — це категорія мовлення. Мова може бути використана як дієгетичний або недієгетичний елемент в іграх. Зазвичай вона є невід'ємною частиною дієгетичної

системи, що розвиває наратив гри. Мова також використовується для передачі емоцій та занурення гравця в ігровий світ. До нещодавнього часу обмеження простору медіа ігор ускладнювало широке використання мовлення в іграх, особливо в іграх, що мають багато діалогів, таких як рольові ігри. Замість того, щоб персонажі взаємодіяли між собою за допомогою мови, використовувався текст для передачі інформації. Озвучення персонажів здебільшого обмежувалося кат-сценами або важливими репліками. Хоча це вже не є проблемою сьогодні, деякі розробники свідомо обирають не включати зразки мовлення для своїх персонажів. Прикладом таких ігор є серія The Legend of Zelda, яка досі використовує лише текст, з кількома несловесними емоціями, як здивовані крики або сердиті вигуки, та серія Half-Life від розробника Valve. Ігри Half-Life є особливим випадком, оскільки озвучення використовується вибірково — всі персонажі, окрім головного персонажа, говорять у грі.

Звукові ефекти. Стокбаргер описує звукові ефекти як звуки, що, походять від візуальних об'єктів та подій у світі гри. Сфера звукових ефектів загалом складається з усіх звуків, що знаходяться на передньому плані уваги користувача, за винятком зрозумілої мови. Прикладами таких звуків є відкриття дверей, звук пострілів з рушниць, звук автомобілів, що їдуть, а також звуки, які створює персонаж гравця або інші, неігрові персонажі. Стокбаргер також включає звукові ефекти, що вказують на стан здоров'я або сигнали для гравця, які повідомляють, що гравець підібрав спеціальний ігровий предмет або досяг нового рекорду, наприклад. Це дозволяє звуковим ефектам бути як дієгетичними, так і недієгетичними, оскільки деякі ефекти, як-от постріли, безумовно походять з ігрового світу, тоді як інші, як сигнал, що оголошує новий рекорд, явно походять ззовні ігрового середовища. Іншим прикладом недієгетичного звукового ефекту є «mickey mousing», техніка, що

використовується для передачі дії на екрані через музику. Гарним прикладом є звук «стрибка» з Super Mario Bros. (1985) від Nintendo, який ілюструє дію на екрані за допомогою висхідного хроматичного гліссандо або слайду.



Пр. 10. Звук стрибка з Super Mario Bros. (1985)

Звуки локації. Звуки локації визначаються як звуки, які пов'язані з певним ігровим середовищем, іншими словами, ці звукові об'єкти можна описати як атмосферні звуки. Локації відокремлені різними візуальними, кінетичними або аудиторними якостями, що мають причинно-наслідковий зв'язок. Звуки локації визначають зони у межах ігрового середовища з точки зору слуху. Важливо зазначити, що звуки локації не обов'язково повинні мати візуальне представлення в ігровому середовищі, якщо їхнє походження в цьому середовищі здається природнім. Прикладом звуків локацій з візуальним представленням буде звук дощу, поєднаний з падаючими краплями дощу в середовищі. Звук птахів у лісі без наявності візуального представлення цих птахів є хорошим прикладом іншого типу звукового об'єкта локації. Хоча гравець не може побачити птахів, ці звуки все одно підходять до середовища (за умови, що були вибрані правильні звуки птахів) і сприяють зануренню в гру. Звуки локації можуть бути класифіковані як дієгетичні звуки.

Фонова музика. Наступною категорією є саундтрек або фонова музика. Фонова музика складається з кількох звукових об'єктів, які

належать до недієгетичної частини ігрового середовища. Фонова музика має різні використання в грі. Одна з основних функцій — це передача емоцій та встановлення настрою сцени. Дуже часто різні частини фонової музики пов'язані з різними середовищами гри. Фонова музика також використовується для маскування переходів у грі та моментів бездіяльності, таких як час завантаження або ситуації очікування. Хоча Стокбаргер визначає ігрову музику як недієгетичну частину ігрового середовища, ця класифікація може бути проблемною в особливих випадках. Наприклад, багато гоночних ігор мають саундтрек, що складається з різних пісень відомих виконавців, часто даючи користувачу можливість перемикатися між піснями в будь-який момент. Деякі з цих ігор зображають управління саундтреком як управління автомобільним радіо, іноді навіть відтворюючи радіо-джингли між піснями. Прикладами таких ігор є Project Gotham Racing 2 від Bizarre Creations і Burnout 3: Takedown від EA Games. Хоча, здавалося б, саундтрек керується зсередини ігрового середовища, самі звуки не походять від динаміків автомобіля (оскільки властивості звуку не змінюються при зміні перспективи зсередини автомобіля на зовнішні камери) і також не можуть бути визначені як звуки локації. Ще одним прикладом використання музики як частини ігрового середовища є гра від українського розробника GSC Game World — S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl (2024). В багатьох локаціях гри також є радіо з яким гравець може взаємодіяти і керувати ним в середині гри, обираючи музичний супровід. В цьому випадку музика походить конкретно з радіо, стихаючи коли персонаж віддаляється, а коли відходить надто далеко, взагалі зникає. Таке використання музики можна охарактеризувати як дієгетичну фонову музику ігрового середовища.



Іл. 6. Радіо з S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl (2024)

Чудовим прикладом використання недієгетичної фонової музики може бути The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998) від Nintendo, де кожна локація у грі характеризується окремим саундтреком, який відповідає настрою середовища:

- Kokiri Forest (Ліс Кокірі) - казкова та легка мелодія з дерев'яними духовими інструментами, яка створює грайливу та невинну атмосферу.

- Hyrule Field (Поле Хайрулу) - пригодницька та динамічна тема з наростаючими акцентами, що надихають на дослідження і дарують відчуття свободи.

- Market (Ринок Міста) - жвава та метушлива мелодія з бадьорими ритмами, яка відображає радісну та енергійну атмосферу людного ринку.

- Lost Woods (Загублений Ліс) - зациклена, грайлива мелодія з використанням сопілок, яка створює загадкову та магічну атмосферу лабіринтоподібного лісу.

- Kakariko Village (Село Какаріко) - спокійна та ностальгічна тема з ніжними струнними та теплою мелодією, що викликає відчуття дому та спільноти.

- Zora's Domain (Володіння Зори) - спокійна та умиротворююча мелодія з синтезованими звуками арфи та плавними мотивами, які відображають спокійну, водяну локацію.

- Death Mountain (Гора Смерті) - напружена та зловісна мелодія з глибокими ударними, яка передає суворість та небезпеку скелястого вулкану.

- Gerudo Valley (Долина Герудо) - палка та екзотична мелодія в стилі фламенко з виразною акустичною гітарою, яка відображає пригодницький та бунтарський дух народу Герудо.

- Temple of Time (Храм Часу) - урочистий та священний спів із ефірним, хоровим звучанням, який уособлює божественну та позачасову природу храму.

- Forest Temple (Лісовий Храм) - моторошна та атмосферна мелодія з таємничими дзвіночками, яка посилює загадковість стародавніх руїн храму.

- Fire Temple (Вогняний Храм) - ритмічна та інтенсивна мелодія, наповнена співом, яка передає гнітючу спеку та небезпеку всередині храму.

- Water Temple (Водяний Храм) - загадкова та рефлексивна мелодія з плавними та відлунюючими звуками, які відображають лабіринтоподібне середовище, наповнене водою.

- Shadow Temple (Храм Тіней) - лякаюча та зловісна мелодія з дисонансними струнними та моторошною перкусією, ідеально підходить для похмурої, смертельної атмосфери храму.

- Spirit Temple (Храм Духів) - містична та екзотична мелодія з близькосхідними інструментами, яка відображає стародавню та інопланетну ауру храму.



Іл. 7. Візуалізація локацій в The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Музика інтерфейсу. Останнім об'єктом, згаданим Стокбаргером, є музика інтерфейсу. Музика інтерфейсу має більшість якостей звукових ефектів, з помітним винятком, що зазвичай вони не сприймаються як частина дієгетичного середовища гри. Класифікацію неможливо зробити чіткою, оскільки деякі ігри включають інтерфейс в ігрове середовище.

Сам Стокбаргер наводить Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001) від Конамі як приклад — інтерфейс для збереження гри інтегровано в наратив гри. Щоб зберегти гру, гравець повинен зв'язатися з іншим персонажем через комунікаційний пристрій власного персонажа. Зазвичай звуки інтерфейсу — це звуки, які можна почути при навігації і використанні меню гри, наприклад, у діалогах налаштувань або завантаження/збереження.

Карен Коллінз використовує інший метод категоризації аудіо в іграх. Спираючись на вже згадані дієгетичні/недієгетичні властивості

ігрового аудіо, вона додатково уточнює звук, як нединамічний, адаптивний та інтерактивний.

Адаптивне та інтерактивне аудіо можуть бути об'єднані під терміном динамічне аудіо. «Я використовую термін динамічне аудіо для позначення як інтерактивного, так і адаптивного аудіо. Динамічне аудіо — це аудіо, яке реагує на зміни в ігровому середовищі або на відповіді користувача.» Адаптивне аудіо — це звук, який змінюється без прямого контролю користувача, реагуючи на ігровий процес. Інтерактивне аудіо визначається як звукові події, що безпосередньо відповідають діям гравця.

Коллінз визначає шість груп ігрових звуків, роблячи основне розмежування між дієгетичним та недієгетичним звуком. Ці дві широкі категорії далі поділяються на три підгрупи, що відрізняються тим, чи є вони нединамічними, адаптивними або інтерактивними звуками.

Перша група — **нединамічне дієгетичне аудіо**, це звук, який закріплений в ігровому середовищі, але не може бути змінений жодним чином. Прикладом такої групи звуків є навколишній шум механізмів на заводі, якщо гравець не має контролю над цими машинами.

Друга група — **адаптивне дієгетичне аудіо** описує музику, що створюється в межах ігрового світу і змінюється в залежності від ігрового процесу. Коллінз наводить приклад з ефектами навколишнього середовища, які змінюються в залежності від часу доби — наприклад, звуки, що відрізняються між денним і нічним представленням сцени.

Остання група дієгетичних звуків — **інтерактивне дієгетичне аудіо**, яке може бути безпосередньо активоване гравцем і, звісно, існує в межах ігрового середовища. Більшість дій, які гравець може виконати, потрапляють до цієї категорії, починаючи від звуку пострілу з рушниці чи звуку кроків і закінчуючи іграми, як *Electroplankton*, де гравець може керувати тваринами, що видають звуки при дотику.

Недієгетичне нединамічне аудіо в основному використовується для кат-сцен. У цих випадках гравець не має контролю над можливістю перервати музику (окрім скидання або вимкнення гри). Згідно з Коллінз, це представляє найосновніший рівень ігрового аудіо.

Super Mario Bros. містить основний приклад **недієгетичного адаптивного аудіо**, звуку, який змінюється в залежності від ігрового процесу, але не є частиною ігрового середовища. У грі є фоновий музичний супровід, який здебільшого нединамічний, але змінюється, коли час починає закінчуватися. Музика стає все швидшою, викликаючи у гравця відчуття терміновості.

Остання група містить **інтерактивне недієгетичне аудіо**. Знову ж таки, Super Mario Bros. є гарним прикладом цієї групи, використовуючи техніку «mickey mousing» для багатьох рухів персонажа гравця. Раніше згадуваний звук стрибка є інтерактивним недієгетичним звуком.

Окрім категоризації ігрових звуків на ці шість груп, Коллінз визначає дев'ять функцій ігрового аудіо:

- **Комерційні функції:** Ігри можуть використовуватися як маркетингові інструменти. Музика, випущена як саундтрек до гри, може стати популярнішою завдяки грі.
- **Кінетичні функції:** Деякі ігри мають «пряму участь і аспект виконання при прослуховуванні пісень». У таких випадках музика стає рушійною силою, що мотивує гравця, залишаючись при цьому в центрі уваги гравця.
- **Передбачення дій:** Ігрове аудіо може передвіщати певні події, підказуючи музику, що інформує гравця про певні ситуації, які можуть трапитися. Звукові ефекти можуть виконувати ту саму роль.
- **Привернення уваги:** Аудіо в іграх може використовуватися для ідентифікації цілей, середовищ, перешкод або спеціальних подій, даючи гравцеві підказки або виділяючи певні аспекти ігрового

світу. Повторювані музичні теми можуть розмістити гравця в ігровій матриці, оскільки різні локації або рівні зазвичай мають різні теми.

- **Структурні функції:** Ігрове аудіо може використовуватися для того, щоб надати сценам у грі структуру, використовуючи впізнавані звуки початку та завершення. Завдяки поступовому вимиканню музики, гравці можуть бути мотивовані рухатись далі. Перерви можуть сигналізувати про зміни в наративі, а постійна музика на різних сценах може дати цим сценам спільний контекст.
- **Функції підкріплення:** Підкріплення можуть бути подані через діалоги, безпосередньо надаючи підказки та цілі, а також опосередковано через акценти, використовувану мову та тембр виконання.
- **Ілюзорні та просторові функції:** Ігрове аудіо може допомогти поглибити занурення, створюючи реалістичне слухове зображення середовища. Завдяки навколишньому звуку, недієгетичній музиці та звуковим ефектам, які оркестровані для створення одного ігрового світу, аудіо може підкріплювати відчуття переживання «реального» світу.
- **Екологічні функції:** Звук може використовуватися для того, щоб привернути людей до гри або замаскувати звуки навколишнього середовища.
- **Комунікація емоційного змісту:** Як і в кіно, звук, звісно, також використовується в іграх для передачі емоцій і створення настроїв.

Міхіель Камп описав досвід слухання музики відеоігор, визначивши те, що він називає «чотирма способами слухання музики відеоігор». Вони такі:

1. **Семіотичний**, коли музика сприймається як джерело інформації про стани чи події гри;

2. **Лудичний**, коли ми звертаємо увагу на музику і граємо «разом з музикою», наприклад, бігаючи в ритм або слідуючи за крещендо, піднімаючись горою;
3. **Естетичний**, коли «ми зупиняємо все, що робимо, щоб слухати та обмірковувати ситуацію, що супроводжується музикою»;
4. **Фоновий**, коли музика не привертає нашої уваги, але все ж таки впливає на нас якимось чином.

Камп наголошує на багатогранних якостях слухання музики в іграх і, відповідно, на різноманітті способів її аналізу.

2.1.2. Музика як інструмент наративу у відеоігровому медіумі

Музика відіграє важливу роль у створенні атмосфери відеогри. Вона може передавати певну емоцію чи настрій, наприклад, хвилювання або напруженість, і допомагати занурити гравця у світ гри. Також музика може позначати ключові моменти або допомагати орієнтуватися в процесі гри.

Використовуючи інструменти й звуки, що відповідають ігровому світу, музика може створювати відчуття реалістичності та автентичності. Наприклад, якщо дія гри відбувається в середньовічному світі, логічно використовувати інструменти й музичні стилі, характерні для тієї епохи. Таким чином, музика посилює занурення гравця у світ гри.

Музика може підсилити занурення гравця у гру, синхронізуючись із діями та подіями, що відбуваються на екрані.[32]

- У пригодницькій грі The Last of Us Part II (2020) від Naughty Dog музика стратегічно використовується для підсилення емоційного впливу подій. Наприклад, у моменти, коли гравець стикається зі складним вибором або інтенсивною сценою, музика стає дедалі напруженішою та драматичнішою, щоб підкреслити ці емоції.

- У рольовій грі Final Fantasy XV (2016) від Square Enix музика підкреслює унікальність всесвіту та ідентичність гри. Кожен персонаж має власну музичну тему, яка повторюється протягом гри, зміцнюючи зв'язок між персонажами та гравцем.

- В екшн-грі Uncharted 4: A Thief's End (2016) від Naughty Dog музика використовується для посилення реалістичності та автентичності гри. Вона використовує інструменти та стилі, що відповідають різним місцям і культурам, які гравець досліджує.

- У симуляторі Animal Crossing: New Horizons (2020) від Nintendo музика позначає ключові моменти гри та допомагає гравцю орієнтуватися в процесі, стаючи, наприклад, більш радісною та святковою.

- У рольовій грі The Witcher 3: Wild Hunt (2015) від CD Projekt RED музика використовує традиційні інструменти Східної Європи, щоб посилити середньовічну та міфічну атмосферу гри. Крім того, музика змінюється залежно від середовища та подій на екрані, що допомагає підсилити емоційний вплив на гравця. Наприклад, під час інтенсивного бою музика стає швидшою та більш напруженою, щоб підкреслити відчуття небезпеки, тоді як у моменти спокійної їзди верхи звучать легші мелодії.

Музика відіграє ключову роль у розповіді історії у відеоіграх. Використовуючи передові техніки музичної композиції, композитори створюють саундтреки, які направляють гравців через новий світ і підсилюють емоційний зв'язок із сюжетом.

Наприклад, у грі Elden Ring (2022) від FromSoftware Inc. кожна зустріч із босом супроводжується унікальною музичною темою, яка починає грати, щойно бос помічає гравця, навіть якщо сам гравець ще не бачить ворога. Ця музика, що поступово наростає, сигналізує про події навколо, а щойно гравець залишає зону бою, музика поступово стихає.

Лейтмотиви є одним із основних методів, що використовуються для орієнтації гравців у грі. Лейтмотив — це мелодія або музичний візерунок, пов'язаний із конкретним персонажем, місцем або подією в грі.

Завдяки лейтмотивам композитори допомагають гравцям запам'ятати різні елементи сюжету та зміцнюють їхній емоційний зв'язок із цими елементами. Наприклад, у грі *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* музична тема головного персонажа Лінка використовується як лейтмотив для підкреслення його особистості та історії.[32]

UNDERTALE (2015) від Toby Fox також наповнена лейтмотивами. У грі є лейтмотиви, що стосуються певних персонажів, окремих локацій, а також більших ідей і тем, які пронизують гру в цілому.

Формальна варіація — ще одна поширена техніка, яка полягає у зміні мелодії, гармонії, ритму або інструментування музичної теми протягом сюжету. Це дозволяє створювати музичні теми, що еволюціонують разом із сюжетом, підсилюючи емоційний вплив змін. У грі *Persona 5* (2016) від P Studio формальна варіація використовується для розвитку головної музичної теми, що підсилює історію та розвиток персонажів.

Hollow Knight (2017) від розробника Team Cherry, окрім того, що сама по собі має дуже красиве і різноманітне музичне наповнення, ще і є яскравим прикладом використання лейтмотивів. Майже вся музика побудована на варіаціях окремих тем, кожна з яких відповідає якомусь персонажу чи образу. Далі познайомимось з цими темами детальніше.[32]

Лейтмотив Порожнього Лицаря (*The Hollow Knight's Leitmotif*). Не заглиблюючись занадто в сюжет, головним персонажем є Порожній Лицар. Він порожній, для того щоб утримувати в собі саяво (*radiance*) — своєрідну чуму, яка знищила королівство.[23]



Пр. 11. Лейтмотив Порожнього Лицаря (Hollow Knight)

Тема «Запечатана Посудина» («Sealed Vessel») стосується фінального боса гри: іншого порожнього лицаря, який наразі запечатаний, щоб повністю утримувати сяйво всередині себе. Вважалося, що це досконала посудина, але вона зазнала невдачі, і сяйво почало поширюватися. Таким чином визначається мета нашого персонажа. Мета Посудини та головного героя ідентичні, і саме тому лейтмотив пов'язує ці дві теми між собою. Проте, як і очікується, ця ідея повністю перевернута з ніг на голову в плані інтенсивності.



Пр. 12. Тема Sealed Vessel

У середині гри ви зустрічаєте схожий бій з босом, який називається «Зламана Посудина» («Broken Vessel»). Як випливає з назви, це персонаж, який також колись намагався утримувати с'яво, але зазнав невдачі. Аналогічно, музика має багато елементів теми Лицаря.[23]





Пр. 13. Тема Broken Vessel

Є ще два помітних приклади цього лейтмотиву. Перший — це «Вхід до Холлоунесту» («Enter Hollownest»). Другий — це тема «Фальшивий лицар» («False Knight»). Подібно до попередніх тем, тут також обігрується концепція порожнього лицаря (хоча й у дещо інший спосіб).



Пр. 14. Тема Enter Hollownest



Пр. 15. Тема False Knight

Лейтмотив Блілого Короля (The Pale King's Leitmotif). Інший важливий лейтмотив, що з'являється у грі, належить Блідому Королю — правителю королівства та творцеві посудин (зокрема й самого Порожнього Лицаря).[23] Ось його головна тема:



Пр. 16. Лейтмотив Короля (White Palace)

Хоча сюжет ніколи не стверджує прямо, що персонажі пов'язані між собою, лейтмотив короля з'являється в кількох місцях, які натякають на цей зв'язок.

Будучи королем, ви природно очікуєте, що поряд буде й королева. І на протилежному боці світу від палацу короля ви знаходите Сад Королеви та Білу Леді (The White Lady). Тут ви дійсно можете почути схожість у музичних темах.[23]



Пр. 17. Тема The White Lady

Чудове використання $\flat VI$ в дорійському ладі, що надає яскраве та оптимістичне відчуття, на відміну від темнішої версії з bVI у королівському лейтмотиві.

Протягом гри ви зустрічаєте повторюваного боса на ім'я Горнет (Hornet). Знову ж таки, її ім'я не вказує прямо на її роль. Але через її основну тему ви можете пов'язати її з Блідим Королем та Білою Леді. Це ставить її як члена королівської родини — ймовірно їхню доньку.[23]



Пр. 18. Тема Hornet

Знову ж таки, є ще приклад цього лейтмотиву — «Місце Спочинку» («Resting Grounds»). Очевидна згадка на кладовище, можна припустити ця тема використовується як пам'ять про всіх жителів королівства, що спочили через невдачу Білого Короля створити посудину для утримання саява. Тому ця тема природно має повільну та сумну інтерпретацію лейтмотиву Білого Короля.



Пр. 19. Тема Resting Grounds

Також, в Hollow Knight є композиція під назвою «Лорди Мантис» («Mantis Lords»), яка значною мірою черпає натхнення з ідеї барокової струнної музики, особливо творів Вівальді. Таке музичне рішення було обрано через самих Лордів Мантис у грі — елітну расу богомолів, які

віддано захищають своє селище. Вони горді, стрімкі та смертельно небезпечні. Музика Вівальді також вирізняється стрімкістю, віртуозністю та точністю.[23]



Іл. 8. Лорди Мантис

Алегро з «Чотирьох пір року» Вівальді було головним джерелом натхнення, зокрема через використання численних трелей струнних та клавесину.

2.1.3 Музичні інструменти як засіб інтерактивної взаємодії у відеоіграх

Існують ігри в яких у гравця є можливість взаємодіяти з музичними інструментами напряму. The Last of Us 2 дозволяє вам грати на гітарі, використовуючи справжні акорди. Серія Fable дає можливість вам грати на лютні, щоб привернути увагу перехожих і покращити їхню думку про вас. Гра Sea of Thieves (2018) від Rare має інструменти, такі як концертину, банджо, барабан і колісна ліра. Ви можете використовувати їх щоб грати разом з іншими гравцями, які знаходяться поруч, доповнюючи мелодію одне одного.

Яскравим прикладом використання музичних інструментів є The Legend of Zelda: Ocarina of Time. В ній ви можете грати на окарині цілих 13 мелодій. Гра на інструменті допомагає розв'язувати загадки,

переносить вас у часі, змінює пору доби, або викликає вашого коня. Щоб скористатися інструментом, потрібно виконати спеціальну мелодію, натискаючи правильні кнопки.[3]



Іл. 9. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)

Ще однією важливою роботою для жанру музичних відеоігор є Maestro (2024) від студії Double Jack. Ця відеогра не лише дає можливість насолоджуватись класичною музикою, але і дозволяє гравцю виступати в ролі диригента і керувати оркестром за допомогою віртуальної реальності.

У Maestro ви не використовуєте контролери: гра автоматично розпізнає ваші руки та їх рухи. У грі ви автоматично тримаєте диригентську паличку, але рекомендується взяти в руки щось реальне для кращого заглиблення. Права рука, як і в роботі справжнього диригента, відповідає за відбивання ритму. Ліва ж використовується для всього іншого: вказування на членів оркестру, регулювання інтенсивності чи динаміки. Весь геймплей також супроводжується візуальними підказками, як це і очікується в ритмічних іграх.

Для виконання доступна велика кількість класичних та джазових творів, таких як, наприклад, Carmina Burana, Весілля Фігаро, Dies irae

Верді, 5 Симфонія Бетовена та інші. Також залежно від твору, музику виконує джазовий або класичний оркестр.[3]



Іл. 10. Maestro (2024)

2.1.4 Адаптивний саундтрек як динамічна складова відеоігрової атмосфери

Коли музика є лише реактивною, вона грає однаково і без змін щоразу, коли гравець виконує немусичну дію. Найпростішу форму такого стилю можна знайти у ранніх іграх, таких як Final Fantasy або Super Mario Bros., де музика просто затихає і поновлюється між двома сценами, світами або рівнями. Динамічні саундтреки, своєю чергою, регулюють гучність залежно від інших ігрових звуків та ефектів.

За визначенням, термін адаптивна музика стосується такого виду фонові музики, яка взаємодіє з подіями, що відбуваються в певній грі. Музика активно змінюється залежно від дій гравця. Це можуть бути зміни в ритмі, гучності або тональній структурі музичного твору. Така музика допомагає зрозуміти, чи виграєте ви, чи йдете правильним шляхом, чи

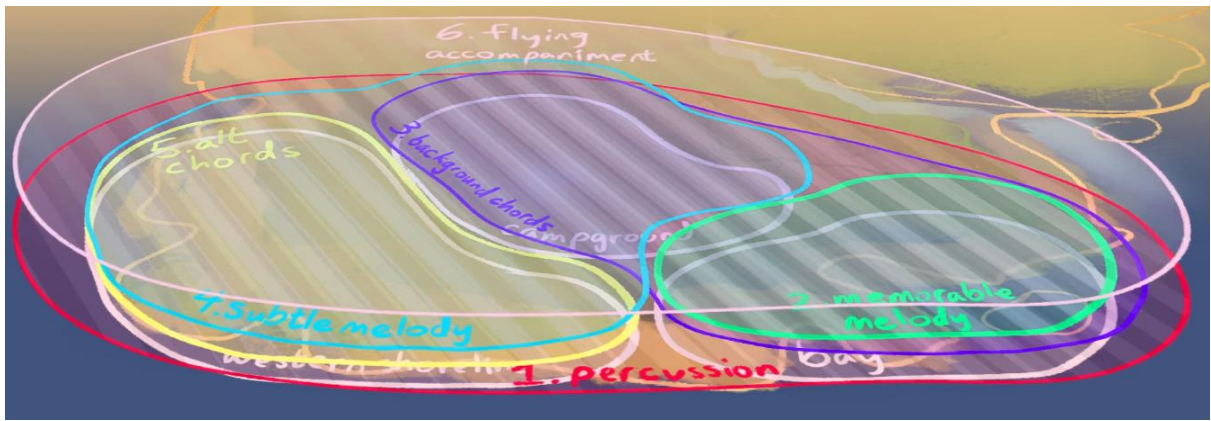
завдали вдалого удару або, наприклад, який ваш фізичний стан у цей момент. Вперше в елементарному вигляді ця концепція була застосована в грі Frogger (1981), створеній відомою японською компанією Konami. У цьому ранньому прикладі музика несподівано змінювалася, коли гравець досягав безпечного пункту.[31]

Останнім часом спостерігається сильна тенденція серед розробників створювати ігри з відкритими світами, які гравець може досліджувати. Водночас музиці не приділяється значної уваги в академічних дослідженнях, присвячених цим новим ігровим світам, хоча спосіб, у який музика реалізується в іграх з відкритим світом, може допомогти гравцеві орієнтуватися в ігровому просторі та посилити враження від дослідження.

Прикладом адаптивної музики у пригодницькій грі з відкритим світом є A Short Hike (2019) від Adam Robinson-Yu. Адаптивний саундтрек A Short Hike здебільшого залежить від місця розташування гравця. Чотири основні зони гри мають кілька шарів музики, які змішуються відповідно до точного положення гравця. Перехід між музичними треками та шарами в ігровому світі спрямований на максимальне занурення гравця. У різних зонах гри використовуються різні інструменти, що створює своєрідну «музичну карту» ігрового світу.[31]

Карта поділена на 6 музичних шарів:

1. Ударні;
2. Основна мелодія;
3. Фонові акорди;
4. Додаткова легка мелодія;
5. Повітряні акорди;
6. Літаючий акомпанемент.



Іл. 11. Візуалізація музичної карти A Short Hike

У Persona 3 (2006) від Atlus головне підземелля складається з різних зон, і кожна зона має варіації однієї й тієї ж пісні. У всіх іграх серії Persona музика змінюється залежно від пори року або погоди.

У серії Bravelly Default кожен персонаж має спеціальні атаки, які супроводжуються унікальною тематичною мелодією персонажа. Поки ця мелодія грає, персонаж отримує бонуси, тому гравець прагне підтримувати цей ефект, використовуючи комбінації спеціальних атак, які змінюють музику. У фінальних битвах із босами музика змінюється залежно від подій. Також у Bravelly Default 2 (2021) від Claytechworks основна мелодія для світу залишається тією ж, але в різних зонах використовуються різні інструменти, що створює різну атмосферу.[31]

2.2 Хорове звучання та людський голос як засіб емоційної виразності

Хор часто не є елементом розкриття сюжету, проте його здатність надавати більшого емоційного забарвлення, важко переоцінити. Хор зазвичай виконує функцію підтримки музичного саундтреку та підсилення атмосфери відеогри. Він зрідка з'являється як самостійна одиниця, найчастіше звучить разом із оркестром або солюючими інструментами, проте є пару винятків:

«Prayer» написана композитором Мічіру Ямане для гри Castlevania: Symphony of the Night (Konami, 1997) є поєднанням середньовічного канту, змішаного з поліфонічним і гомофонним голосоведенням. Звучить композиція у Name Entry Screen (Екран Введення Імені) ще до початку подій гри, що одразу з візуальним оздобленням меню, дає зрозуміти в якій епосі відбуваються події. Наспів містить текст: *Auri largo* (ідеально чиста) *Auri Marie largo* (Всемогутня чиста Марія) *Auri largo* (ідеально чиста) *O'largo auri largo* (Всемогутня ідеально чиста). Наявність тексту додає глибоке занурення в атмосферу, ще до початку гри.

Composed by Michiru Yamane
Arranged by Tobbeh99

Choral ♩=70
tempo a piacere, molto rubato

Piano

5

9



Пр. 20. «Prayer» з відеогри Castlevania: Symphony of the Night

Мартін О'Доннелл для гри Halo (Bungie, 2001), за основу також використав григоріанський кант, хоча це не відповідає ані епосі, ані загальній концепції відеогри. Композитор казав: «Головна тема повинна була викликати «давню, епічну та таємничу» атмосферу гри. Щоб якнайкраще передати це враження, я черпав натхнення у своїх дослідженнях музики середньовіччя та вирішив включити григоріанський спів у тему, яка відтоді стала основною частиною серії Halo у її різноманітних формах.» [26]



Пр. 21. Григоріанський кант з відеогри Halo

У відеогрі Cuphead, яка виконана у комічному стилі анімації Disney 1930-х років, композитор Крістофер Маддіган використав характерний, для тієї епохи стиль музики, а саме «Barbershop quartet», який у 30-х роках минулого століття набув широкої популярності.



Лл. 12. Стил ь анімації Cuphead

Пісня зустрічає гравця, як тільки відеогра вмикається. Особливість музики, написаної як «Barbershop quartet» полягає у стилі аранжування, в тісній, чотириголосній, акапельній гармонії, де гармонізується кожна нота мелодії за допомогою кількох прохідних тонів і створює більш гармонічний рух, додаючи вторинні домінантні акорди. Партія баритону функціонує унікальним чином, заповнюючи відсутню ноту кожного акорду. [2]

$\text{♩} = 100$

TENOR
LEAD

Well Cuphead and his pal Mug-man, They like to roll the dice by

BARI
BASS

chance they came 'pon de-vil's game and gosh they paid the price. Paid the price.

Пр. 22. «Barbershop quartet» з відеогри Cuphead

Оригінальним підходом до використання хору вирізняється композитор Джеремі Соул. Цінним є те, що композитор сам часто аналізує свої твори та ділиться процесом їх створення та закладеними сенсами. Композитор вкладає сенс у кожен появу хору, та надає роль кожній окремій групі голосів, якщо вони вступають прочергово. Так Соул аналізує твір *Standing Stones* [38] із гри *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011):

«Ця композиція була складною, незважаючи на повільний темп і монолітність рухів. Мій багаторівневий підхід полягав у тому, щоб підбадьорити гравця розповіддю. Це було досягнуто за допомогою спеціальної структури. Першою частиною моєї структури було визнання нещастя. Друга полягало в тому, щоб забезпечити просвітлений стимул для подолання труднощів, а третя частина моєї конструкції полягала в тому, щоб забезпечити відчуття масштабу світу, щоб створити доречність для всієї ідіоми (рами картини). Загалом я хотів, щоб тема наративу була про темну надію та ілюстрацію майже невисловленого визнання пригнічуваної правди. Цей наратив також починається з метафори. У цій метафорі я представив те, що я називаю «ходячим» (або душею), чий кроки представлені в повільних напівнотах. Наступні учасники цієї метафори включають природу, світло, темряву та саму смерть (лихо). Представляючи нещастя, чоловічі голоси в повільних напівнотах приносять холодну та крижану реальність, яка розкриває незграбну ходьбу до кінця життя. (0:00 - 0:48) Смерть — найсправжніша біда в літературі. Тим не менш, цей шаблон смерті вилучається з цих затемнених голосів, щоб бути трансфігурованим і відповісти як голос природного світу... у цьому випадку, скрипок. Коли природа піднімає обличчя цієї «прогулянки смерті», світло (жіночими голосами) починає виливатися на шлях того, хто йде. (0:49 - 1:19) Спокійна текстура природи (1:21) створює спокійну обстановку перед тим, як соліст-баритон (1:52) вводить

концепцію духовної спокути і проголошення більшої істини. Його текстура також є найчистішою формою хоробрості, оскільки він одночасно обережний і лагідний. Його послання підтверджується як істина світлом природи (2:24), представленим у жіночих голосах. Але о 2:37 ці жіночі голоси співають щось більш нагальне та благальне. Мені хотілося, щоб їхнє послання було заступництвом для життя і рівновагою до темряви, почутої на початку твору. Фраза доставка - це інтенсивне та болісне кохання... або щось майже за межами кохання. Це майже те, що вони кажуть «поспішайте заради вашої вічної радості». І все ж тут існує свідомий баланс, який залишає людині можливість визначати власну долю. Струни «природи» на 3:19 призначені для створення відчуття розкритих рук і кистей, які опускаються в обидві сторони, ніби щоб підняти «ходячого». Але все це не має на меті спровокувати рішення з боку того, хто йде. Оскільки смерть є рівновагою природи, концепція знову вводиться в рядки в 3:51 з оплакуванням життя «світлом» і остаточним прийняттям мети темряви в 4:25. Нові октави, ледве чутні в жіночих голосах, представляють шанобливе визнання смерті в цей момент. На 5:12, у своєрідній віньєтці цього світу, чоловічі та жіночі голоси поєднуються, щоб показати ілюстрацію шлюбу смерті та життя (відчуття масштабу). Проте повідомлення тепер передається без передбачуваного одержувача. Благання життя розсіюється в природному світі, але на 5:49 природа залишається самотньою. Це також являє собою «каркас» композиції.»[30]

Для тієї ж TESV: Skyrim, Джеремі Соул написав твір для чоловічого хору TBVV у супроводі бас-барабану «Sovangarde». Літературний текст написаний на вигаданій, для відеогри, «мові драконів», та своєю формою та змістом, нагадує пісні з давньої збірки епічних творів ісландської літератури «Sæmundar Edda».

Dovahkiin, Dovahkiin	Дракононароджений, Дракононароджений,
naal ok zin los vahriin	його честю присягають
wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal!	Щоб зло назавжди зникло!
Ahrk fin norok paal graan	І найлютіші вороги розгромляться,
fod nust hon zindro zaan	почувши тріумфальний крик
Dovahkiin, fah hin kogaan mu draal!	Дракононароджений за ваше благословення ми молимося!
Huzrah nu, kul do od, wah aan bok lingrah vod	Почуйте тепер, сини снігу, до віку, давно минулого
Ahrk fin tey, boziik fun, do fin gein!	І казка, сміливо розказана, про одного
Wo lost fron wah ney dov	Хто був родичем як вирам (драконам),
ahrk fin reyliik do jul	так і людським расам
voth aan suleyk wah ronit faal krein	з силою, щоб конкурувати з сонцем!
Ahrk fin zul, rok drey kod, nau tol morokey frod,	І голос, яким він справді володів, на цьому славетному полі
rul lot Taazokaan, motaad voth kein!	Коли великий Тамріель здригнувся від війни!
Sahrot Thu'um, med aan tuz, vey zeim hokoron pah,	Могутній Ту'ум, як лезо, розсік усіх ворогів
ol fin Dovahkiin komeyt ok rein!	Як Дракононароджений видав свій рев!
Ahrk fin Kel lost prodah, do ved viing ko fin krah,	І сувої віщували, про чорні крила на морозі
tol fod zeymah win kein meyz fundein!	Що коли братська війна розгорнулась!

Alduin, feyn do jun, kruziik vokun
staadnau,

voth aan bahlok wah diivon fin lein!

Nuz aan sul, fent alok, fod fin vul
dovah nok,

fen kos nahlot mahfaeraak ahrk ruz!

Paaz Keizaal fen kos stin nol bein
Alduin jot,

Dovahkiin kos fin saviik do muz!

Алдуїн, прокляття королів, стародавня тінь
нескута

З голодом проковтне світ!

Але настане день, коли чорний дракон поляже

Замовкне назавжди і тоді!

Чесний Скайрім буде вільний від пащі
Алдуїна!

Дракононароджений, будь рятівником людей!

Лунає у фінальній локації, основної сюжетної лінії, яка є уособленням «Вальгали» місця спочинку вікінгів, що відповідає вибору тільки чоловічих голосів, та супроводу бас-барабану.



Іл. 13. Совнгард

Твір починається зі вступу бас-барабану, та на 9 такті вступають баси на склад «hmm», що нагадує застільну пісню, про звияги давніх воїнів, після чого лунають самі куплети пісні, між якими почергово звучать варіації теми, що була на склад «hmm».

The musical score for 'Sovangarde' from TESV: Skyrim is presented in a multi-staff format. The top staff is for the Bass Drum, starting with a tempo of 78 and a mezzo-piano (mp) dynamic. The score then moves to measure 9, where the vocalists (T., Br., B. 1, B. 2) enter with 'hmm' sounds, while the Bass Drum (B. D.) continues its pattern. The vocalists then sing 'Do-vah' with a mezzo-forte (mf) dynamic.

Пр. 23. «Sovangarde» з відеогри TESV: Skyrim

Важливим твором, для розвитку відеоігрової хорової музики, є «Baba Yetu» Крістофера Тіна, написаним для гри Civilization IV. Це перший музичний твір, написаний для відеогри, який отримав нагороду Grammy Awards, за «найкраще аранжування для інструменту та вокалу» на 53-ій церемонії Греммі у 2011 році. Ця подія змінила ставлення до відеоігрової музики, поставивши її на один рівень, поряд із світовою академічною музикою.[5] Розробники гри хотіли «епічний африкансько-оркестровий твір». Більшість африканської хорової музики має релігійний характер, тому вибір впав на молитву «Baba Yetu», що в

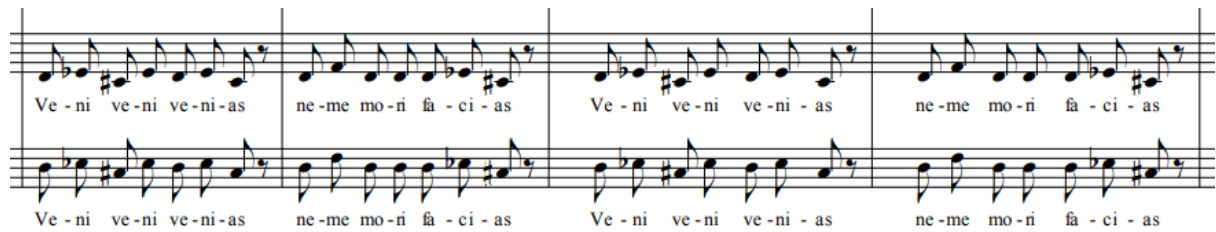
перекладі із східно-африканської мови (суахілі), перекладається як «Отче наш». Текст цієї молитви майже ідентичний до християнського тексту, відрізняється він лише манерою виконання, складом, формою та музичним супроводом.[11] У грі Civilization IV вам потрібно будувати свою цивілізацію, починаючи від перших людей, тому вибір стилю та мови виконання, більш ніж доречний. Пісня є основною темою, та звучить одразу, як тільки гравець зайде у гру.

Не менш важливим твором для хорової відеоігрової музики є «One-Winged Angel» композитора Нобуо Уємацу, написаного для Final Fantasy VII (Square Co Ltd., 1997). Це одна з перших композицій, в якій з'являється хор. «У FF7 немає жодної пісні з текстом до того моменту, коли Сефірот спускається, і це стало величезним шоком, особливо коли хор починає скандувати його ім'я.»[29] Це тема головного лиходія гри, Сефірота, музику можна почути під час останньої битви проти нього. Враховуючи що це перша ігрова композиція з хором, вона, по своїй смисловій нагрузці, не поступається сучасним творам, а інколи й перевершує їх. Композиція звучить як гімн, який водночас величний та зловісний, викликаючи спочатку відчуття жаху, завдяки високим дисонуючим акордам у скрипок, яке згодом, зі вступом хору, перетворюється на тріумфальну оду, яка оспівує темну велич Сефірота, передаючи як його лють, так і його жахливу, але вселяючу трепет присутність. «Це ода могутності персонажа, і для мене це водночас красиво і небезпечно», - оглядачка відеоігрової музики Маріон Мізуукі. [19]



Іл. 14. Sephiroth

Текст хору підсилює контроверсійність відчуття музики. Спочатку хор описує почуття ворога до нас, «*Estuans interiorus Ira vehementi*» (Палаючи всередині лютим гнівом), після чого двічі вигукує його ім'я, «*Sephiroth! Sephiroth!*», даючи нам зрозуміти його зловісну величність, та викликати почуття того, що в цій битві, навіть музика проти нас. Ці слова повторюються ще один раз, після чого композитор використовує два рядки із «*Carmina Burana*» Карла Орфа, які адресовані гравцеві, «*Sors - immanis Et inanis*» (Доля - жахлива і порожня). Композитор звертається не тільки до тексту «*Carmina Burana*», а й надихається його музикою, наслідуючи стиль та знову використовуючи, хоч і змінену, але відрізок тексту з частини 20 номера: «*Veni veni venias Ne me mori facias*» (Прийди, прийди, прийди, не дай мені померти), «*Veni, veni, venias, Gloriosa Ne me mori facias Generosa*» (Прийди, прийди, о прийди, славний, не дай мені померти, благородний).



Пр. 24. Наслідування «Carmina Burana» у «One-Winged Angel»

Закінчується даний твір тим самим вигуком, який супроводжує весь твір, «Sephiroth!». Будучи одним з перших творів, написаних для гри, де співає хор, він зумів задати високу планку у плані використання хору, його можливостей, закладання сенсу через текст та підсилення емоційного сприйняття музики. Зараз небагато хто пробує зробити щось настільки глибоке та осмислене, в особливості через брак матеріальних ресурсів, проте є студія яка у використаннях можливостей хору, якщо не перевершує, то точно не поступається музиці Нобуо Уємацу.

Студія FromSoftware, яка створила такі ігри, як Bloodborne, Sekiro: Shadows Die Twice та серію ігор Dark Souls, вкладає багато прихованих, та не дуже, сенсів у музику до своїх відеоігор, яка не тільки допомагає краще зануритись у гру, але й інколи допомагає розкривати сюжет. Те що закладено у музику може не одразу відкритись для сприйняття, але, як мінімум, на підсвідомому рівні допомагає зрозуміти що відбувається на екрані. Використання лейтмотивів, солістів, чоловічих та жіночих голосів, як окремо, так і разом, латинського тексту(зазвичай тільки імітації), який розказує історію персонажа з яким ви ведете бій, та неймовірна гармонія. Все це робить творчість багатьох композиторів, серед яких Мотої Сакураба (Dark Souls, Dark Souls II), Юка Кітамура (Dark Souls II, Dark Souls III) та Нобуіші Сузукі (Bloodborne), висококласною, осмисленою та глибокою музикою.

Перший і найочевидніший музичний внесок в атмосферу цих ігор полягає в тому, що музика відсутня приблизно для 90% ігрового досвіду,

та зберігається для кількох ключових місць у кожній грі, а також для кожної з багатьох зустрічей з босами. Майже протягом усієї подорожі між цими ключовими місцями ви не знайдете фонової музики, яка забарвлює весь досвід гри, кожен відеогру студії пронизує сильне відчуття безнадійності, яке переслідує всі аспекти, починаючи від налаштувань і закінчуючи сюжетом та діями. Другий внесок музики в атмосферу - це підхід до оркестровки, який є надзвичайно послідовним у всіх іграх студії. Звуки струнного оркестру та співу хору латинською мовою (інколи імітацією латинської), складають основні кольори в оркестровій палітрі, низькі мідні духові та активні литаври, поєднуються, коли музика повинна штовхнути вас у режим паніки, та арфою, яка використовується, коли музика має запевнити вас, що все гаразд, і ви перебуваєте в одному з небагатьох справді безпечних місць у грі. Але, загалом, хор і струнні інструменти, визначають звучання цих ігор. Це те, що надає музиці серйозності. Усуваючи легші звуки з оркестру, як-от дерев'яні духові та високі мідні духові інструменти, музика зберігає цю палітру темною та заповнює їхню роль в ансамблі латинським співом хору, що створює відчуття древності в музиці.

Більшість композицій написані для битв з босами, та зазвичай мають одну, дві або три частини, які відповідають кожній з фаз битви. Інколи різні частини, в межах однієї пісні, можуть мати різні назви, як у випадку із босом з гри *Bloodborne* Ludwig The Accursed/Holy Blade, де «Accursed» перекладається як «Проклятий», а «Holy Blade», як «Святий клинок». Дві крайності одного персонажа. Твір складається з двох частин і такі назви, як «Проклятий» та «Святий», вибрані не випадково. Впродовж всієї гри можна знайти підказки, які розказують історію Людвіга, де він, як і протагоніст, за якого нам доводиться грати, в минулому був мисливцем на монстрів, ба більше, був першим з багатьох мисливців «Церкви Зцілення», який через трагічні обставини втратив

свою людську подобу, та перетворився на жахливу помісь коня, вовка та людини.



Іл. 15. Ludwig The Accursed

У першій частині ведеться розповідь Людвіга, який вже перетворився на чудовисько, про це нам, ще на початку твору, сповіщають віолончель контрабас та фортепіано, граючи тритони у низькій теситурі, що нагадує важкі кроки великого монстра.



Пр. 25. Імітація кроків

У тексті хору звучать такі слова: Venator, praedator sanguine in lunae (Мисливець, кров хижака у сяйві місяця) Venator, dominus honorabilium, Gladio sanguine perfundit potulentus (Мисливець, шановний пане, Твій меч залитий кров'ю) що розкриває істотну сторону персонажа. Та згодом слова змінюються на: O venator cum stola candida (О, мисливець у білій шаті) Ah lamina erunt et omnes ecclesia (Ах! ти станеш клинком церкви) Non perdemus viam nocte nec sanguine potulentus (Ти не заблукаєш ні вночі, ані від крові не сп'янієш!), що розповідають нам про людську подобу яку

хоч і не видно фізично, проте глибоко в душі, маленька її частина існує. Музика хору теж змінюється в залежності від слів, де на першому прикладі, хор співає акордами.



Пр. 26. Перший приклад голосоведення

У другому прикладі слів, хор розспівує текст на мелодію основної теми першої частини.



Пр. 27. Другий приклад голосоведення

Між першою та другою частиною є сполучна частина. Коли вона звучить, гравець бачить кат-сцену (внутрішньоігрове відео), де ми бачимо як Людвіг, посеред битви помічає свій блискучий меч, підбираючи його він повертає свою людськість, яка була давно втрачена. Текст хору схожий на той, що у першій частині, проте деякі слова кардинально змінюють суть того, про що співається: *O venator deus sanctus* (О, мисливець бога святого) *cum a forti candida* (з могутнім білим мечем) *Non vos perdemus viam nocte nec in sanguine potulentus* (Ти не заблукаєш ні вночі, ані від крові не сп'янієш!). У цій частині хор співає *a capella* мелодію, що є темою повернення людськості, хоч і спотвореної, про що

нам символізують акорди, де голоси розташовані по секстах та септимах, та ще й у високій теситурі.



Пр. 28. Сполучна частина

Ця частина є переломним моментом як в битві, так і в музиці, привівши нас до другої частини твору. Ворог повертає свою людську подобу (хоч тільки й внутрішню), так і музика з темної та готичної, з повільним темпом, що рухався четвертними тривалостями, які нагадували важкі кроки, перетворюється на елегантний, вальсоподібний, місцями тріумфальний твір. «Музика дає відчуття елегантності та легкості, яка відображає мінливу динаміку битви, зрозуміло, що ви більше не намагаєтеся придушити звіра, тепер це смертельний танець між двома мисливцями.» [37]

Літературний текст теж стає більш героїчним, сповіщаючи, що перед нами людина, хоч і у звірячій подобі, яка несе тягар своєї долі: Cum a forti et stola (З могутнім мечем і шатою) non itinere excidatis dominus (Господь не збивається (Зі стежки)) Feris maledictus catenas maledictus (Проклятий звір, прокляті ланцюги!) Factus gladio deus honoratus (Стань клинком шанованого бога) Feris maledictus catenas maledictus (Проклятий звір, прокляті ланцюги!) Solus persona stat in lunae (Стоїть самотня людина в сяйві місяця!).

Хор присутній протягом усього твору, та використовується не тільки для підсилення атмосфери, він розказує історію, наділяє

протагоніста звірячою подобою, а згодом і людськістю, та змінює темп битви.

Часто не потрібно вникати в історію персонажів та аналізувати текст, щоб краще розуміти що відбувається на екрані. Інколи достатньо прислухатись до музики, в особливості до хору, щоб зануритися у атмосферу сповна. Наприклад у *Dark Souls III* композиторка Юка Кітамура у битві з босом *Sister Friede and Father Ariandel*, використовує простий прийом поділу голосів на жіночі та чоловічі, показуючи з ким нам доводиться битись. У першій фазі, під час битви із Сестрою Фрідою, на фоні оркестру, дві солістки розспівують звук «а». Та коли починається друга фаза битви (ми б'ємося із Батьком Аріанделем), основна мелодія проводиться у чоловічих голосів, у яких для кращої виразності з'являються слова. Сестра Фріда теж продовжує брати участь у битві, проте ми не можемо завдати їй шкоди, цей момент зображується підголосками у жіночих голосах на звук «а», схожі на ті, що були у першій фазі битви, проте основне проведення, все ж таки у чоловічих голосах.

2.3. Аналіз музичного оформлення відеоігор

Музична відеогра, — це відеогра, в якій ігровий процес значною мірою, а часто й майже повністю, зосереджений на взаємодії гравця з музичним твором або окремими піснями.

В музичних відеоіграх зазвичай існує певна взаємодія між ігровим процесом і музикою гри. Це може бути реалізовано через генерування музики у відповідь на дії гравця або реакцію гравця на ритм і ноти.

Один із корисних способів описати музику в іграх — це запитати, чи є музичне залучення гравця через гру процедурним (взаємодія з музичними матеріалами та процедурами) і/або концептуальним (відкрито орієнтованим на контексти створення музики). Ці два аспекти утворюють

пару осей, які дозволяють описати музичні переживання в іграх. Це також дає змогу розпізнати музично-інтерактивні якості ігор, які не заявляють про себе як «музичні ігри».

Процедурна риторика музичної гри позначає правила, механіки та цілі гри — або за її межами — які стимулюють, полегшують або вимагають музичної діяльності чи взаємодії. Наприклад, у ритм-грі Guitar Hero гравці повинні виконувати музичну діяльність, щоб досягти успіху в грі; в цьому випадку гравець повинен натискати кольорові кнопки на контролері, що має форму гітари, у ритм з музикою, і з нотами, які прокручуються на екрані.[4]

Серед процедурних ігор деякі є строго процедурними, оскільки вони залежать від чітких цілей, фіксованих правил і/або правильних чи неправильних відповідей. Однією з таких категорій строго процедурних музичних ігор є ритм- або пітч-матчинг ігри. Гравці строго процедурних музичних ігор заробляють бали залежно від точності, з якою вони можуть узгодити висоту тону або ритм, синхронізувати свої дії з музикою в грі або іншим чином дотримуватись явних чи прихованих музичних правил гри.

Менш строго процедурні музичні ігри в меншій мірі залежать від суворого дотримання правил чи правильних відповідей, натомість вони сприяють імпровізації та вільному вивченню музики або залучають особистий досвід гравця з музикою, що представлена в грі. Ігри, такі як Mario Paint Composer (1992) від Nintendo, функціонують як пісочниці для створення музики або змішування музики, які надають гравцям більше свободи для створення музики шляхом комбінування попередньо записаних звукових елементів у креативний спосіб. Інші менш строго процедурні ігри мають форму вікторин, головоломок або ігор на пам'ять, які залежать від індивідуальної здатності гравця запам'ятовувати

музичний матеріал або співвідносити тексти пісень чи записані кліпи з їх назвами.[4]

Висококонцептуальні музичні ігри — це ті, в яких тема, жанр, наратив, сеттинг та інші концептуальні елементи гри пов'язані з музикою або створенням музики. Тут контент і контекст надають музичні матеріали для музичної гри. Це контрастує з «процедурною» віссю, яка стосується способу контролю гри. Концептуальні музичні аспекти ігор визнають, як позагральні, реальні музичні переживання та афективні спогади створюють або впливають на музичну природу гри.

Ігри можуть бути переважно процедурно музичними, переважно концептуально музичними або комбінацією обох. Багато музичних ігор використовують обидві логіки — вони не тільки процедурно музичні, оскільки сприяють музичній діяльності, але й теми або наративи, пов'язані з музикою, роблять їх концептуально музичними також.

Музичні ігри є особливим випадком використання аудіо в іграх, оскільки весь ігровий процес обертається навколо звуку. Розглядаючи список функцій, визначених Карен Коллінз, найбільш яскравою функцією звуку в музичних іграх є, без сумніву, кінетична.

Коллінз також згадує кінетичну жестову взаємодію, дуже прямий спосіб взаємодії з аудіо в іграх, який є поширеним у музичних іграх. «На найпростішому рівні можна сказати, що джойстик або контролер є кінетично інтерактивними, оскільки гравець може, наприклад, грати на окуларі, вибираючи ноти за допомогою кнопок контроллера; але більш важливим є те, що я маю на увазі, коли гравець може фізично, жестами імітувати дії персонажа, танцюриста, музиканта тощо, щоб викликати звукову подію.»[4]

Мартін Піхльмайр та Фарес Каялі представили схему класифікації музичних ігор. Вони визначають сім характеристик музичних ігор:

1. активний саундтрек (гравець може змінювати саундтрек);

2. ритмічні дії (ігровий процес, що базується на таймінгу);
3. квантизація (дії гравця автоматично синхронізуються з саундтреком);
4. синестезія (поєднання візуальних і слухових, іноді також тактильних відчуттів);
5. гра як виступ (необхідність фізичного виконання);
6. вільна форма гри (використання гри як інструмента без обмежень, накладених грою);
7. звукові агенти (звукові агенти — це візуальні елементи, що існують переважно для впливу на звук, його видачі або супроводження).

Аналізуючи наявність цих характеристик у різних іграх, Піхльмайр і Каялі визначають два типи музичних ігор: ритмічні ігри або ритм ігри та те, що вони називають інструментальними іграми.[4]

Ритмічні ігри, або ритм ігри, — це ігри, в яких основні механіки вимагають від гравців узгоджувати свої дії з певним ритмом або музичним бітом. Способи взаємодії гравців з грою можуть бути дуже різними, від вручну «грати» ритм за допомогою контролера, схожого на інструмент, до танців, або переміщення персонажа гри під ритм музики, що лунає в ігровому світі. Хоча прототипи ритмічних ігор існували в деякій формі ще з 1970-х років, жанр став надзвичайно популярним в Японії в кінці 1990-х та на початку 2000-х років з такими іграми, як *Taiko no Tatsujin* (2001) від Namco. З *Guitar Hero* (2005) від Harmonix жанр прийшов на Захід і досяг свого першого всесвітнього успіху. *Guitar Hero* досяг величезного комерційного успіху в середині 2000-х років, перш ніж популярність гри почала знижуватися в 2010-х роках.

Crypt of the NecroDancer (2015) від Brace Yourself Games — це унікальна гра в жанрі *rogue-like*, яка використовує ритмічну систему для пересування та боїв, де гравець повинен пересуватись по клітинкам,

виконувати всі дії в такт музиці. Вороги також рухаються і взаємодіють в такт музиці. Музика змінюється з кожним рівнем, а більшість рівнів настільки короткі, що саундтреки не встигають набриднути.



Іл. 16. Crypt of the NecroDancer (2015)

Мабуть, найвідоміший тип ритм ігор — це **ігри з ритм-контролерами**, в яких основні інтерактивні механіки залежать від фізичного контролера (який називають периферійним, оскільки це зазвичай додатковий, зовнішній компонент, що використовується для керування ігровою консоллю). Хоча периферійні контролери можуть мати різні форми, ті, що використовуються для ритмічних ігор, часто мають вигляд гітар, барабанів, мікрофонів, програвачів вінілових платівок чи інших музичних інструментів або обладнання.[18]



Іл. 17. Taiko no Tatsujin (2001)



Іл. 18. Guitar Hero (2005)

Ритм ігри на основі танців можна поділити на дві категорії - корпореальні та мануальні.

Корпореальні або фізичні ритмічні ігри на основі танців вимагають від гравця використання свого тіла для танцю, або за допомогою танцювальних платформ на підлозі, або танцюючи в присутності сенсорів.



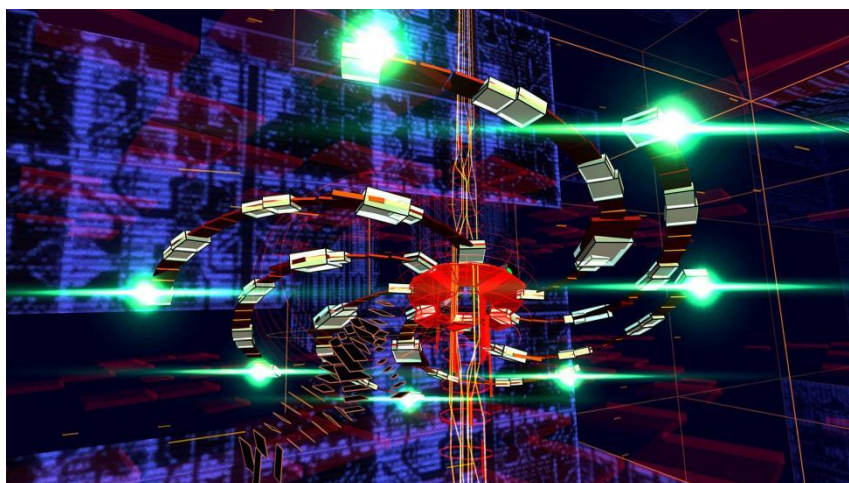
Іл. 19. Dance Dance Revolution (1998)

У мануальних танцювальних іграх досягнення потрібного узгодження з ритмом здійснюється через натискання кнопок, яке синхронізується з танцювальними рухами персонажів на екрані, використовуючи традиційний контролер у руках гравця. До таких мануальних танцювальних ігор належить Space Channel 5 (1999) від SEGA.[18]

Хоч перші танцювальні ігри вимагали від гравців лише узгоджувати танцювальні кроки, не звертаючи уваги на те, що відбувається з іншими частинами тіла, сучасні ігри на основі рухів, вимагають, щоб гравці залучали все своє тіло. Наприклад, Just Dance (2009) від Ubisoft — це ритмічна гра для консолі Wii з контролем руху, яка вимагає від гравців узгодження хореографії всього тіла.

Музичні рейлові шутери (rail-shooter) — це ігри, в яких гравець рухається за фіксованим шляхом і не може контролювати шлях персонажа або транспортного засобу протягом усього рівня. З цього шляху гравець має виконувати певні завдання, зазвичай, стріляючи по ворогах, прямуючи до фінішної лінії. У музичних рейлових шутерах гравець отримує бали або доводить свою успішність у проходженні рівня, якщо він стріляє по ворогах або виконує інші завдання в ритм з музикою.

Дуже популярна та інноваційна гра для PlayStation під назвою Rez (2001) від United Game Artists є прикладом музичної гри в генеративній формі. Rez стала інновацією завдяки повній інтеграції звукових ефектів та саундтреку з ігровим процесом. Електронний саундтрек, що відповідає стилю цифрового середовища, реагує на дії гравця. Завдяки тому, що всі звукові ефекти синхронізовані з ритмом, тобто кожен звуковий ефект відтворюється точно у такт саундтреку, гравець сприймає аудіо так, ніби він чи вона його створює.[25]



Іл. 20. Rez (2001)

Музичні головоломки мають корені в доцифрових іграх і залежать від здатності гравця запам'ятовувати послідовність тонів або відтворювати інформацію з особистого досвіду з музикою. Simon (1978), яку багато хто вважає першою електронною музичною грою, перевіряла здатність гравця запам'ятовувати поступово складнішу послідовність тонів та миготливих вогників, відтворюючи цей шаблон за допомогою кольорових кнопок. Пізніші ігри, такі як Loom (1990) від Lucasfilm Games та The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998) від Nintendo, частково також використовували подібний механізм гри, в якому гравці повинні були згадати музичні шаблони під час проходження гри.[18]

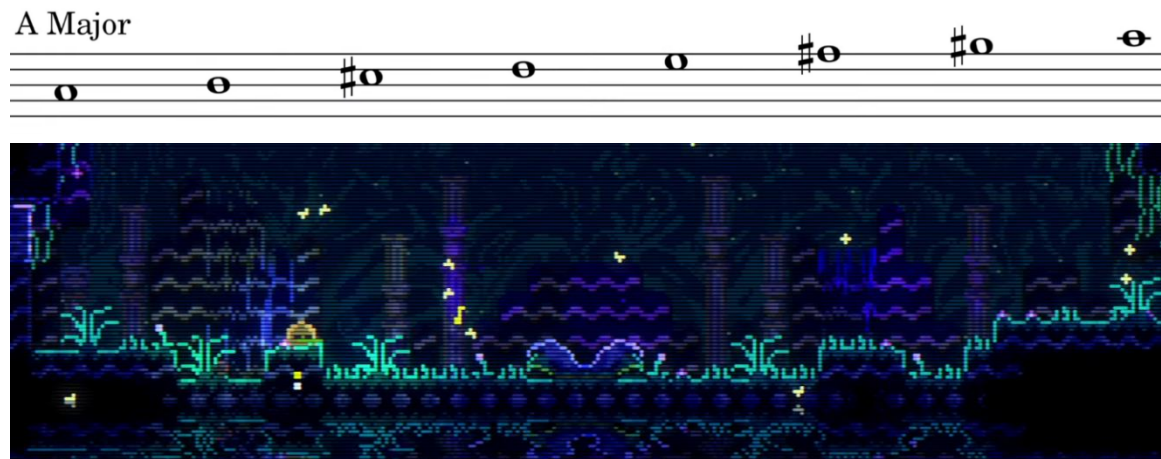


Іл. 21. Loom (1990)

На початку гри Animal Well (2024) від Shared Memory ви, ймовірно, отримаєте Флейту Тварин. Ця флейта має безліч різних застосувань, ви можете знаходити та грати різноманітні пісні, кожна з яких має декілька варіацій і виконує різні функції. Флейта має вісім нот в тональності Ля мажор, а пісні – це послідовності введення цих нот, які активують певні ефекти при грі на флейті. Загалом, ці ефекти поділяються на:

- Пісні для переміщення, які переносять вас до вибраного місця на карті.
- Пісні для головоломок, необхідні для вирішення різноманітних загадок у світі.

Пісні для переміщення можна грати будь-де на карті, а пісні для вирішення головоломок зазвичай потрібно виконувати у визначеному місці, щоб активувати їх ефекти.



Іл. 22. Animal Well (2024)

ВИСНОВКИ

У ході дослідження теми було підтверджено актуальність переосмислення ролі музики в умовах цифрової епохи. Виявлено, що відеоігрова музика вже давно перетворилася на самостійний художній феномен, в якому органічно поєднуються риси академічної традиції, кінематографічної виразності та можливості інтерактивних технологій.

Проаналізовано еволюцію музики у відеоіграх: від простих мелодичних структур перших ігор до складних оркестрових композицій сучасності. Було доведено суттєвий вплив академічної музичної культури на формування стилістики, жанрових особливостей та принципів побудови музичного наративу в інтерактивному середовищі.

Особливу увагу приділено хоровій музиці як важливому інструменту емоційного впливу на гравця. Встановлено, що хор у відеоігровій музиці не лише зберігає традиційні риси академічного виконання, а й адаптується до специфіки інтерактивного дійства, створюючи нові форми взаємодії між твором і слухачем.

Дослідження показало, що музика в сучасних відеоіграх є не тільки естетичним компонентом, а й дієвим засобом ведення наративу, формування атмосфери, занурення у віртуальний світ. Інтерактивна природа відеоігрової музики відкриває нові горизонти для художнього експерименту, сприяючи трансформації традиційних уявлень про роль слухача у процесі сприйняття музичного твору.

Таким чином, результати роботи підтверджують, що відеоігрова музика, залишаючись у тісному зв'язку з академічною традицією, водночас активно освоює можливості новітніх медіаінструментів, утворюючи унікальне поле для подальших творчих пошуків і наукових досліджень.

Список використаних джерел

1. Alexander Brandon. Shooting from the Hip: An Interview with Hip Tanaka. 25.09.2002. [URL: <https://www.gamedeveloper.com/audio/shooting-from-the-hip-an-interview-with-hip-tanaka>]
2. Barbershop Harmony Society. What is barbershop music? [URL: <https://www.barbershop.org/music/about-our-music>]
3. Ben Jessey. 8 Games Where You Can Play An Instrument. 24.05.2022. [URL: <https://www.thegamer.com/games-play-instrument/>]
4. Cambridge University Press. The Cambridge Companion to Video Game Music. London, England. April 2021. [URL: <https://www.cambridge.org/core/books/cambridge-companion-to-video-game-music/DF1838B7C7C5251D7FD77BCC1F862FEB>]
5. Christopher Tin. ABOUT BIOGRAPHY, AWARDS AND PRESS. Christopher Tin official site. [URL: <https://christophertin.com/about.html>]
6. Composing Classics: A History of Video Game Music. Rochester, New York. [URL: https://artsandculture.google.com/story/composing-classics-a-history-of-video-game-music-the-strong/yQVh0uNkq_X8IQ?hl=en]
7. CutCommon. How can we hear classical music in video games? 02.10.2018. [URL: <https://www.cutcommonmag.com/how-can-we-hear-classical-music-in-video-games/>]

8. David Clayman. Insider Interview with Composer Jeremy Soule. 16.06.2012. [URL: <https://www.ign.com/articles/2007/03/15/insider-interview-with-composer-jeremy-soule>]
9. Fandom. Compositions. [URL: <https://vgost.fandom.com/wiki/Category:Composition>]
10. Fandom. The End is Nigh Wiki. [URL: <https://theendisnigh.fandom.com/wiki/Music>]
11. Howard Ho. What Do You Do After You Win a Grammy?: An Interview with Christopher Tin. Asia Pacific Arts. 14.03.2011 [URL: https://web.archive.org/web/20170826044313/http://asiapacificarts.usc.edu/article@apa?what_do_you_do_after_you_win_a_grammy_an_interview_with_christopher_tin_16538.aspx]
12. ITSEMEASOR PROMISE ISAAC. Auchi, Edo State. September, 2022. [URL: <https://teras.ng/api/asset/document/253b2d4b-d76a-46e7-8e2c-003782b0c212>]
13. Johnny Wingstedt. Narrative Music, Visuals and Meaning in Film. Royal College of Music, Stockholm, Sweden. 2010. [URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:985329/FULLTEXT01.pdf>]
14. K.J. Donnelly. Music in Video Games: Studying Play. New York, USA. 2014.
15. Karen Collins. Game Sound: An introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. London, England. 2008. [URL: https://nibmehub.com/opac-service/pdf/read/Game%20Sound%20_%20an%20introduction%20to%20the%20history-%20theory-%20and%20practice%20of%20video%20game%20music%20and%20sound%20design.pdf]
16. Kellen Beck. How music shapes the way we play video games. Mashable. 14.06.2020 [URL: <https://mashable.com/feature/music-shapes-video-games>]
17. MacDonald, Mark (2005). The Legend of Zelda. Electronic Gaming Monthly. [<http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=5&cId=3140040>.]
18. Marc-Oliver Marschner. Foundations for Music-Based Games. Vienna, Austria. 01.02.2008. [URL: <https://repositum.tuwien.at/bitstream/20.500.12708/14002/2/Marschner%20M>

[arc-Oliver%20-%202008%20-%20Foundations%20for%20Music-Based%20Games.pdf](#)]

19. Marion Mizuuki. 1st Analysis : One Winged Angel (Final Fantasy VII). 06.03.2017. [URL: <https://marionmizuuki.wordpress.com/2017/03/06/1st-analysis-one-winged-angel-final-fantasy-vii/>]

20. Marco Sebastiano Alessi. Soundscapes & Gaming: A Look into the Evolution of Video Game Music. 11.10.2022. [URL: <https://www.soundoflife.com/blogs/experiences/video-game-music-evolution>]

21. Masato Nakamura interview by Sonic Central.18.05.2005. [URL: [https://info.sonicretro.org/Masato_Nakamura_interview_by_Sonic_Central_\(May_18,_2005\)](https://info.sonicretro.org/Masato_Nakamura_interview_by_Sonic_Central_(May_18,_2005))]

22. Michael Z. Land; Peter N. McConnell. United States Patent: Method and apparatus for dynamically composing music and sound effects using a computer entertainment system. United States of America. 24.05.1994 [URL: <https://www.scribd.com/document/620211594/imuse-patent>]

23. Mitchell Opitz. Leitmotifs in the Music of Hollow Knight. 07.12.2021. [URL: <https://music.mitchellopitz.net/leitmotifs-in-the-music-of-hollow-knight/>]

24. NPR Music. The Evolution of Video Game Music. 13.04.2008. [URL: <https://www.npr.org/2008/04/13/89565567/the-evolution-of-video-game-music>]

25. Peter Peerdeman. Sound and Music in Games. Amsterdam, Netherlands. April 2010. [URL: https://peterpeerdeman.nl/vu/ls/peerdeman_sound_and_music_in_games.pdf]

26. Remaking the Legend [URL: https://www.halopedia.org/Remaking_the_Legend]

27. Rob Hubbard interview conducted by Justin Beck on his Commodore 64 music radio programme. 28.09.1998. [URL: https://web.archive.org/web/20020211210207/http://www.freenetpages.co.uk/hp/tcworh/int_6581.htm]

28. Santiago Mendez. EXCLUSIVE INTERVIEW WITH MICHAEL LAND: MUSIC IN THE AIR. 2005. [URL: https://web.archive.org/web/20060901044755/http://dig.mixnmojo.com/museum/interview_land.html]

29. Scott Baird. FF7: The English Lyrics For Sephiroth's Theme & What They Mean. 10.04.2024. [URL: <https://screenrant.com/f77-sephiroth-one-winged-angel-english-translation-meaning/>]
30. The Unofficial Elder Scrolls Pages. Skyrim: Music. [URL: https://pt.uesp.net/wiki/Skyrim:Music#Jeremy_Soule.27s_comments]
31. Toni Kähkönen. A Look Into Adaptive Video Game Music. 15.04.2021. [URL: https://thegdwc.com/blog/blog.php?blog_id=134]
32. Tune Tailors. The importance of music in video games. [URL: <https://tunetailors.com/blogs/sound-stories/the-importance-of-music-in-video-games/?srsltid=AfmBOorT3Y6HUxuM1fTKgpaT2s9NYiP3WJec6-pKJFjq1TpTKU57nx0e>]
33. Władysław TATARKIEWICZ. CZWORAKIE ROZUMIENIE KLASYCZNOŚCI. [URL: https://dlibra.kul.pl/Content/29446/10_czworakie_rozumienie.pdf]
34. [URL: https://www.youtube.com/watch?v=DsBlFwFCdWs&ab_channel=NingyiWei]
35. [URL: https://www.youtube.com/watch?v=ExIPA-AfSR0&ab_channel=HyperPixel]
36. [URL: https://www.youtube.com/watch?v=KkyDaOp5VRw&ab_channel=BioshockInfiniteOST]
37. [URL: <https://www.youtube.com/watch?v=SqKxuFgzMNk>]
38. [URL: https://www.youtube.com/watch?v=_irlg4ea35M&ab_channel=JeremySoule-Topic]
39. John Caps. Choral Quarrels: The Dangers of Choral Music in Films. Music Files Ltd. 22.06.2021 [URL: <https://www.mfiles.co.uk/choral-quarrels.htm>]