

УДК 78.01, 78.071

<https://doi.org/10.33779/2658-4824.2022.1.100-109>

Научная статья

Original article

Звук и музыка в видеоиграх: актуальные проблемы

Sound and Music in Video Games: Relevant Issues

СНЕЖАНА ЮРЬЕВНА УЛЬЯНОВА

SNEZHANA YU. ULYANOVA

*Ростовская государственная
консерватория им. С.В. Рахманинова,
г. Ростов-на-Дону, Россия,
snezhanaulyanova@mail.ru,
<https://orcid.org/0000-0003-0054-7551>*

*Rostov State
Rachmaninoff Conservatoire,
Rostov-on-Don, Russia,
snezhanaulyanova@mail.ru,
<https://orcid.org/0000-0003-0054-7551>*

Аннотация. Статья рассматривает основные актуальные проблемы звука и, в частности, саундтрека в современных видеоиграх. Огромная популярность этого нового жанрового пласта современной музыкальной культуры заслуживает серьёзного научного осмысления. Автор называет и освещает такие важнейшие проблемы, как общие характеристики звукового облика видеоигры, разнообразные шумы и музыкальные композиции. Музыка для игры сегодня пишут знаменитые авторы — такие как Ханс Циммер, Джереми Соул, Гарри Грегсон-Уильямс, Акира Ямаока, Йеспер Кюд. В последнее время музыка в видеоиграх по своим художественным достоинствам и возможностям становится более востребованной широкой аудиторией, чем музыка кино. Актуальным автору представляется наблюдение за функциями музыки в видеоигре — их система с разнообразными ссылками на известные продукты описана в статье. Кроме того, поставлена и кратко освещена важнейшая проблема теоретической, эстетической характеристики авторской музыки, практически не затрагиваемая в современной зарубежной и отечественной литературе. Для иллюстрации подобной постановки вопроса изложены суждения о музыкальном языке, стиле, стилистике

Abstract. The article examines the main current issues of sound and, in particular, soundtrack in the modern video games. The immense popularity of this new genre layer of modern musical culture deserves serious scholarly understanding. So the author names and highlights such important issues as the general characteristic features of sound image of video games, diverse sounds and original musical compositions. The music for the game is presently being written by such famous composers as Hans Zimmer, Jeremy Soul, Harry Gregson-Williams, Akira Yamaoka, and Jesper Kyd. Recently, music in video games has become more in demand by a wide audience than movie music, due to its artistic merit and capabilities. The observation of the functions of music in video games seems to be relevant to the author — their system with various links to well-known products is described in the article. Moreover, the most important issue of the theoretical, aesthetic characteristic features of composers' original music, which is practically not touched upon in modern literature in Russia and in other countries, is also posed and briefly highlighted. To illustrate such a formulation of the question, various opinions about the musical language, style and stylistic features are presented by the illustrative example of the American



на показательном примере творчества американского композитора Пола Энтони Ромеро. Некоторые важные суждения высказаны о совершенно новом формате композиторской техники — использовании специальных сетевых библиотек.

Ключевые слова:

видеоигра, музыка в видеоигре, звуковой дизайн видеоигры, функции музыки в видеоигре, Пол Ромеро

composer Paul Anthony Romero. Certain important positions have been made about the entirely new format of composing technique — the use of special network libraries.

Keywords:

video game, video game music, video game sound design, video game music functions, Paul Romero

Для цитирования:

Ульянова С.Ю. Звук и музыка в видеоиграх: актуальные проблемы // ИКОНИ / ICONI. 2022. № 1. С. 100–109. <https://doi.org/10.33779/2658-4824.2022.1.100-109>

For citation:

Ulyanova S.Yu. Sound and Music in Video Games: Relevant Problems. ICONI. 2022;(1):100–109. (In Russ.) <https://doi.org/10.33779/2658-4824.2022.1.100-109>

История компьютерных игр началась примерно в 40–50-х годах прошлого века с разработки самых простых манипуляций и визуальных симуляций. Звуковое сопровождение появилось значительно позже и представляло собой короткие аудиосигналы, попискивание и забавное «стрекотание», раздававшиеся из встроенного в игровую приставку динамика. В последнее время звук в видеоиграх достиг огромного прогресса, а по техническим, художественным качествам и возможностям даже «перегнал» кинематограф.

Видеоигра (англ. video game) — необыкновенно популярное сегодня развлечение у самой различной возрастной аудитории, объединяющее несколько видов искусства — театр, кино, музыку, анимацию, спорт. Видеоигры нередко создаются на основе фильмов, книг, и, наоборот, — по сюжетам видеоигр снимаются кинофильмы, сериалы¹. В некоторых странах видеоигры официально признаны видом искусства: в 2006 во Франции, в 2008 в Германии, в 2011 в США.

Рассмотрение этого нового культурного пласта заслуживает внимания иссле-

дователей в различных аспектах. Особая роль в создании увлекательного мира видеоигры принадлежит звуковой картине. Музыкальное сопровождение для видеоигр в наше время записывается известными симфоническими оркестрами, а персонажей озвучивают знаменитые актёры и поп-звёзды. Музыкальный контент видеоигры создают композиторы, плотно сотрудничающие с аудиоредакторами команды разработчиков. Самые высокие гонорары за музыку к видеоиграм привлекают к этому виду творчества серьёзных авторов — культовых композиторов, таких как Джереми Соул (Jeremy Soule), Ханс Циммер (Hans Zimmer), Гарри Грегсон-Уильямс (Harry Gregson-Williams), Остин Винтори (Austin Wintory), суперзвезда Голливуда Майкл Джаккино (Michael Giacchino), Акира Ямаока (Akira Yamaoka), Йеспер Кюд (Jesper Kyd).

В данной статье предпринята попытка осветить некоторые проблемы звука в видеоигре и её музыкального сопровождения. Даже краткое их описание вышло бы далеко за рамки журнальной статьи. Поэтому рассмотрены лишь несколько ракурсов, среди которых общие



сведения о звуке, формулировка функций музыки в игре и суждения о её языке, стиле, стилистике приводятся на показательном примере американского композитора Пола Энтони Ромеро.

В современной литературе не сложилось единого мнения о трактовке понятия «музыка видеоигры». Достаточно сказать, что наряду с ним широко фигурируют такие определения, как «музыкальное сопровождение», «музыкальное оформление», «саундтрек»². Творчество современных зарубежных композиторов в жанре музыки к видеоигре освещено в научных исследованиях весьма скромно. Частично сведения можно найти в известной американской «Истории музыки конца XX века» под редакцией Р. Тарускина³. В отечественной науке же краткий обзор представлен в книге Р. Бровка⁴. Попытку анализа звукового дизайна и технологий «игрового» аудио предпринял А. Деникин⁵, который помимо характеристики специфики игрового звука разработал классификацию функций музыкального сопровождения в видеоигре. Но в общем и целом исследователи контента индустрии видеоигр обращают внимание, в основном, не на саундтреки, а на различные аудио- и видеоспецэффекты или игровые технологии. Например, изучаются актуальность и роль дизайна в индустрии компьютерных игр⁶, процесс разработки видеоигр⁷. Авторы публикаций интересуют место видеоигр в жизни человека, осмысление этапов развития игровой индустрии, анализ её языка и места в современном мире⁸, является ли видеоигра «искусством»⁹, компьютерный дискурс изучается как разновидность дискурса в целом и особого дискурса сферы компьютерных игр¹⁰.

Другими словами, проблемам функций музыки видеоигр и особенно её теоретической, эстетической характеристике в современном отечественном музыкознании не уделяется достаточного внимания. В Сети сведения о музыке игр и композиторах и даже разбор саундтре-

ков к видеоиграм на сайты выкладывают в основном геймеры, просто высказывая своё отношение к ним. Не очень сильно выделяется в этом смысле и зарубежное научное знание: работ, посвящённых проблеме изучения музыкальной составляющей видеоигр, на Западе удивительно мало, несмотря на их в большинстве своём «иностранные» производство и широкое распространение, а также на то, что саундтрек в них в последнее время становится практически таким же значимым, как и видео. Авторы иностранных публикаций обращают внимание на понимание музыки видеоигр, освещая её аспекты и давая концептуальные идеи для будущего анализа [1], рассматривают культурные и технологические возможности музыки как средства взаимодействия с компьютерными играми [2; 3], уделяют внимание взаимосвязи музыки и видеоигр с более широким социальным и культурным контекстом [4], отмечают, что музыка видеоигр претерпела собственный особый набор стилистических и функциональных метаморфоз, одновременно заимствуя и реконтекстуализируя более ранние модели [5].

В видеоигре сегодня можно выделить три основных составляющих: *сеттинг*¹¹, *геймплей*¹² и *музыка* (саундтреки, или композиции)¹³. Нередко звук подбирается, обрабатывается и монтируется отдельно от видеоряда для последующего совмещения с визуальными образами. Сюжет в играх не имеет чёткой последовательности и развивается в зависимости от действий игрока, в результате которых всё звуковое сопровождение воспроизводится в различных сочетаниях. Пользователь может изменять или заменять созданный в игре разработчиками звук на фрагменты собственного сочинения. Например, видеоигра *Twisted Metal 4* позволяет удалять звуковой трек и заменять его собственными фрагментами с CD-диска. А в *Guitar Hero* и *SingStar* пользователь может исполнять композиции на аналогах музыкальных инструментов



или петь с виртуальной сцены. При этом программа «помогает», «редактируя» любительские попытки.

Говоря о звуке видеоигр в целом, следует заметить, что функции его различны, и перечислить их целесообразнее, представив в виде некоей системы.

1. Изобразительная (звуковой комментарий визуального образа)

Звуковое сопровождение воплощает образ локации, в которой находится игрок. Часто для аудиохарактеристики визуализированного образа природы используются различные естественные шумы — шорох листьев, чириканье птиц, звуки дождя, ветра. В игре *The Elder Scrolls V: Skyrim* игрок на корабле услышит шум моря и крики чаек, а в игре *Diablo*, переместившись в большой город, уловит бой городских часов и различные уличные шумы. Звуком «предваряются» события: так, в *Fallout 3*, передвигаясь по локации пустоши, можно по изменениям в характере музыки догадаться о приближении врага, а в *Resident Evil* о приближении противника предупреждают крики невидимых монстров. В онлайн-шутерах¹⁴ *Overwatch*, *Counter-Strike*, *HALO* многократно возникает звук перезарядки оружия. В игре *Silent Hill 2* используется «белый шум», который оповещает игрока о приближении монстров, а звук сирены призывает быть внимательным и осторожным при переходе города в ночной режим. Подобную функцию выполняют голосовые оповещения — в стратегии *Sim City* игрок в одной части города узнает о событиях, происходящих в других районах.

2. Звуковая характеристика персонажа

В играх жанров *Survival horror*¹⁵, *action*¹⁶ и *RPG* (*Role-Playing Game* — ролевые игры) часто звучат лейтмотивы или лейттемы, характеризующие определённого персонажа. В видеоигре *F.E.A.R. 2 Project Origin* у Альмы есть лейтмотив, её эмоциональный портрет — мелодия детской музыкальной шкатулки. В *Silent Hill 2* каждый персонаж появляется непредсказуемо

и может быть настроен как дружелюбно, так и враждебно, от чего его лейттема видоизменяется. В серии игр *Dark Souls* саундтрек звучит только во время схватки с мифическими существами.

Важным средством в передаче образа персонажа являются тембр голоса и дикция. В видеоигре жанра квест *Grim Fandango* дон Копал говорит спокойным тоном с североамериканским акцентом, а Сальвадор — южноамериканец — борец за справедливость, охарактеризован ритмичной и бодрой декламацией. Когда персонаж находится в опасности или ему предстоит сложная битва, музыка становится более агрессивной и динамичной, с перепадами темпа и экспрессией в мелодии и гармонии. Как, например, в финальном сражении со злобным боссом в видеоигре *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. В видеоиграх используются звуки дыхания и сердцебиения, интенсивность которых зависит от напряжённости игровой ситуации. Этот приём используется в большинстве игр жанров хоррор, шутер и экшн — например, в игре *Dead Space*.

3. Создание эмоционального тону-са определённого эпизода игры

Звучание в части эпизодов важно для эмоциональных реакций на сюжет. В игре *Civilization* в мирное время звучат умиротворённые пасторальные композиции, во время объявления войны они более мрачные. Яркая, эмоционально приподнятая фольклорная тема в видеоигре *The Witcher 3: Wild Hunt* сопровождает город Новиград. А у древнего заброшенного города варанов Лок Муинне — тоскливая и печальная лирическая мелодия. В битвах яркая, призывная музыка задаёт темп игровым действиям. В эпизодах скачек и ограблений в игре *Red Dead Redemption II* динамичные композиции в стиле кантри создают атмосферу и дух вестерна, Дикого Запада.

Эпизоды прогулки по локации, длительные задания сопровождаются фоновой музыкой, нередко в жанре эмбиент¹⁷ (зачастую её называют «фоновой»).



Она погружает в игру, но не привлекает к себе специального внимания. В лесах видеоигры *World of Warcraft* эмбиент-музыка задаёт спокойное медитативное настроение, а в видеоигре «Сталкер» (жанра хоррор/шутер) в локации заброшенной Чернобыльской АЭС эмбиент погружает в состояние застылости, забытости, остановки хода времени.

В современных играх разработчики прибегают к кат-сценам¹⁸. В подобной «врезке» в начале часто появляется главная лейттема (она может звучать и в дальнейшем), задавая тонус на всю игру, а завершающая сопровождает заключительную видеозаставку или титры, передавая ощущение конца пути, победы.

4. Комментарий конкретного события

Музыкальные характеристики событий подчёркивают достижения: открытие новой территории, нахождение предмета для задания, успешное выполнение миссии, открытие нового уровня, победа. В серии игр *Heroes of Might & Magic* («Герои меча и магии») несколько таких «музыкальных комментариев»: победа — тема торжественная; проигрыш — гнетущая и скорбная; мотив карты-загадки звучит напряжённо и тревожно. В видеоигре *Grand Theft Auto* прохождение миссии сопровождается короткой композицией в стиле хип-хоп; получение нового уровня в видеоигре *Fallout 4* оформлено воинственной темой у медных с барабанной дробью. В игре *The Elder Scrolls V: Skyrim* при достижении нового уровня звучит отрывок из главной темы этой игры — крики мужчин-воинов. В игре *Rise of the Tomb Raider* присутствует загадочная мелодия открытия гробницы, исполняемая вокалисткой на фоне звучания барабанных ритмов.

5. Коммерческая (рекламная) функция

Выбор музыкальных треков редакторами порою обусловлен всеобщей известностью композиций на момент выхода игры. Чаще всего поп-музыка

используется в играх жанра автомобильных аркад: например, в популярной гоночной серии видеоигр *Need for Speed* и *Grand Theft Auto* при поездке по городу в радио звучат композиции известных исполнителей.

Зачастую видеоролики из игр становятся популярными и выполняют роль рекламы: персонажи и сюжеты используются в маркетинговых целях — так видеоигры влияют на индустрию кино и видео, поп-музыки. По сюжетам игры снимают фильмы: серия кинолент «Обитель зла» (*Resident Evil*), «Лара Крофт — расхитительница гробниц» (*Tomb Raider*), «Принц Персии», «Последняя фантазия» (*Final Fantasy*). Или же, наоборот, за основу видеоигры берётся популярный кинофильм, например «Звёздные войны», «Матрица», «Властелин колец» и др.

6. Креативная функция

Это самая привлекательная функция видеоигрового звукового сопровождения — пользователь может изменять звучание саундтрека. Например, в игре жанра платформер *Braid* игрок может управлять течением времени, обращая его вспять. При таком действии музыкальное сопровождение звучит «в обратной перемотке».

Существует также отдельный жанр видеоигр — музыкальные. В нём музыкальная составляющая ставится во главу угла, а от игроков требуется наличие чувства ритма. В основном это танцы или исполнение группой музыкальных композиций. К таким играм относятся, к примеру, танцевальная аркада *Just Dance* или ритм-игра *DJMax Respect*. Задача игрока — в соответствии с тем, что демонстрируется на экране, нажимать определённые кнопки или выполнять танцевальные движения. В случае точного попадания в ритм и успешного прохождения начисляются очки. А в некоторых играх пользователю даётся возможность самому исполнять музыку, почувствовать себя в роли эстрадной суперзвезды. *Rocksmith* 2014 года



позволяет подключить к игровой приставке настоящую электрогитару и «создавать композиции» вместе со звучащей «внутри игры» фонограммой.

В самых разных по характеру комментариях разработчики нередко цитируют оригинальные классические произведения. Так, в первой части серии игр *Earthworm Jim* звучит часть произведения М. Мусоргского «Ночь на Лысой горе», а во второй части этой игры на одном из уровней — первая часть «Лунной сонаты» Л. Бетховена, которую можно услышать также в первой части игры *Resident Evil* (для того чтобы открыть секретную дверь, нужно сыграть на фортепиано отрывок сонаты). В игре *Dragon Slayer* звучит один из Славянских танцев А. Дворжака. В *The Evil Within* можно услышать «Лунный свет» К. Дебюсси. В игре *Far Cry 3* взлёта вертолёт и стрельба происходят на фоне «Полёта валькирий» Р. Вагнера. Всю игру *Lemmings* сопровождает Канон ре мажор И. Пахельбеля. В игре *BioShock Infinite* звучит *Lacrimosa* из реквиема В.А. Моцарта.

В самом общем плане можно говорить о двух концептуальных подходах к звуковому дизайну видеоигры. Как и на первых порах, дизайнеры сегодня используют звуковой комментарий, создание звукового фона, звукового ландшафта комбинированием реальных звучаний окружающего мира с помощью компьютерных технологий. Но в широчайшем арсенале именно музыкальных решений видеоигры можно выделить, во-первых, создание музыкального сопровождения и оригинальной авторской музыки, специально адресованных конкретной игре, конкретной серии (многие популярные игры сегодня «многосерийны»), а во-вторых, использование композиторами специальных библиотек звуков, о чём будет сказано ниже.

В предпринятом обзоре функций звукового облика множества игр не фигурировала характеристика музыки, её языка, стиля, индивидуальности компо-

зителя — это заслуживает масштабного теоретического труда. Но затронуть эти вопросы представляется уместным и необходимым, и для этого мы выбрали творчество американского композитора и пианиста Пола Ромеро (Paul Romero)¹⁹.

Ромеро пишет музыку в академических жанрах, но мировую известность завоевал своими саундтреками к кинофильмам и особенно музыкой для видеоигр, работая с компаниями Ubisoft, Sony, New World Computing. Его основные работы: саундтреки к серии игр *Heroes of Might and Magic* (I—VII части), к играм *EverQuest*, *Neverwinter Nights*, *Creature Quest*, музыка к короткометражному фильму *L.A. Vampire*. Главным творческим этапом длиной в двадцать лет стала работа над саундтреками к серии видеоигр *Heroes of Might and Magic*²⁰ — эта музыка сделала композитора популярным на всех континентах.

При создании композиций к серии видеоигр «Герои меча и магии» Ромеро подражает самым разным стилевым моделям. Для саундтрека к фракции «Замок варваров» он, чтобы придать музыке черты «старинны», выбирает стремительную токкатную тему, стилизуя её под прелюдию *d moll* из I тома «ХТК» И.С. Баха; доблестных рыцарей характеризует изысканной барочной аллемандой. Во второй части игры композитор обращается к вокальным формам в стиле позднего романтизма, имеющим сходство с ариями из опер Р. Вагнера. Саундтрек к фракции «Замок некромантов» представляет собой взволнованную оперную арию баса на текст из философского трактата Ф. Ницше «Так говорил Заратустра». Для визуального образа фракции «Некрополис» в игре *Heroes of Might and Magic III* Пол Ромеро обращается к начальной мелодической фразе секвенции *Dies irae* в значении «общепризнанного» образа смерти — как наказания, кары за грех. И вдохновляется произведениями «Пляска смерти» Ф. Листа и симфонической поэмой С. Рахманинова «Остров мёртвых».



Ромеро сам отмечает, что музыка Прокофьева и II часть «Симфонических танцев» Рахманинова оказали большое влияние на саундтрек города в III части. Для создания образа снежной башни, в которой кружась падают снежинки и в каждой детали царит дух волшебства, его вдохновил Вальс из балета С. Прокофьева «Золушка» с его вопрошающими секундowymi интонациями и полётной мелодией. Саундтрек к главному меню V части написан в стиле позднего романтизма (как и музыкальное сопровождение ко второй игре серии) — подобно заключительной части реквиема *Libera me*, что напоминает нам о последней части «Реквиема» Дж. Верди.

В III части серии композитор обращается к стилистике народной музыки: тема фракции «Оплот» основана на армянских народных мелодиях, а композиции, сопровождающие сражения, имитируют африканские и южноамериканские ритуальные наигрыши. Тема фракции «Лесной союз» из V части отражает стилистические особенности турецкой музыки.

Тема фракции «Цитадель», по словам автора, была вдохновлена одной из американских блюз-композиций конца 60-х годов. Это одна из его любимых поп-песен Берта Бакарака из фильма «Долина кукол» 1960-х годов, она вдохновила Ромеро на мотивы вокальной партии и блюзовые оркестровые переходы между частями.

Народные стилистические особенности проявляются не только в темах фракций, но и при посещении игроком построек и локаций на карте приключений. В «Святылище» герой может укрыться от вражеских войск на значительное количество времени, что потребовало отдельного музыкального фрагмента. В предыдущих частях этот объект напоминал христианский храм, в процессе же создания саундтрека к VI части серии Пол Ромеро и Роб Кинг²¹ полагались на дизайнерские концепт-арты, содержащие элементы искусства Китая и Японии. «Надо [было] что-то в духе Джакомо

Пуччини, — поясняет Ромеро, — для «Святылища» я сознательно отталкивался от его идей»²².

Смоделированный в современном формате — на компьютере — набросок он для большей выразительности украшает инструментальными тембрами. Кстати, именно это и позволяет впоследствии комплектовать программы для концертных залов, где сам маэстро исполняет достаточно развёрнутые фрагменты фортепианной партии. Так через музыку видеоигры он реализует свою мечту — быть пианистом.

Саундтрек «Героев меча и магии» является квинтэссенцией всех творческих исканий Пола Ромеро на протяжении двадцати лет создания музыки к данной серии игр. Композитор прибегает к самоцитированию и открытому смешению стилей, что является «визитной карточкой» его творчества. Музыка в каждой сцене VII части «Героев» разнообразна по стиливым подражаниям: от кельтского фольклора и арабских мотивов до Рахманинова и Прокофьева.

В распоряжении современного композитора — всё мировое наследие музыки. Пол Ромеро использует жанрово-стилевые модели различных эпох, их основные узнаваемые признаки, создавая полистилистические, полистильные композиции. И определить, какое конкретное произведение какого именно автора послужило ему образцом в решении данного эпизода, совсем несложно (о чём он сам и сообщает в интервью и различных комментариях).

В 2022 году такой подход к музыке кажется привычным и не новым. Смешение стилей происходит в разных сферах искусства: кино, живопись, анимация, архитектура, мода. Сочетание разных исторических источников — это то, как выглядит сегодня культура в целом. И в сфере музыки это также актуально: композиторы выбирают те средства и стиливые модели, которые считают убедительными для своих произведений.



Музыкальное сопровождение видеоигры, над которым часто работают выдающиеся музыканты-профессионалы, составляет, на наш взгляд, существенную часть истории музыки наших дней. И звуковой мир видеоигры, и творчество в этой области известных современных композиторов, и конкретные культовые фигуры, и весьма разнообразные музыкальные решения заслуживают теоретического исследования. Безусловно, очерченными здесь ракурсами проблематика не исчерпывается.

Особый интерес представляет проблема самой техники сочинения саундтреков: сегодня почти вся музыка к видео создаётся с помощью самых различных так называемых библиотек звуков, в том числе и просто сэмплов²³. И часто она опирается и на музыку, уже когда-то кем-то написанную. Ромеро тоже использовал так называемую кельтскую библиотеку²⁴, но однажды признался: «Она была настолько хороша, что к ней обращались композиторы всего мира. Но! Отныне я больше не буду пользоваться библиотеками, потому что в итоге моя музыка звучит так же, как и у других. В результате никто не может назвать себя её автором,

поскольку мы все просто пользовались одной и той же библиотекой»²⁵.

Не менее важное направление — исполнительское, касающееся обновления концертной практики специальными переложениями музыки видеоигр, которая успешно конкурирует сегодня не только с симфонией, но и с уже не вызывающими удивления программами, составленными из музыки к кинофильмам. Сетевые ресурсы в последние годы активно демонстрируют широкое развитие композиторской деятельности, связанной с видеоиграми. И если появившаяся во времена их зарождения монография В. Конен «Театр и симфония» доказывала происхождение симфонии из театра²⁶, то в наши дни обилие оркестровых произведений позволяет расширить данный тезис и утверждать, что современные симфонии — это итог развития кино- и гейм-индустрии. Во всяком случае, подобный подход — то есть обнаружение и доказательство самой непосредственной связи между музыкой концертирующих исполнителей и аудиоконпозициями, созданными специально для видеоигр, — несомненно, выглядит весьма перспективным для продолжения изучения этой темы.

PRИМЕЧАНИЯ

¹ Например, серия фильмов «Обитель зла», снятая по сценарию Пола Андерсона, является киноадаптацией серии компьютерных игр *Resident Evil* компании Capcom.

² Саундтрек (англ. soundtrack, разг. — звуковая дорожка) музыкальное сопровождение какого-либо материала, например, фильма, мюзикла, телепередачи, видеоигры, книги. А также музыкальный альбом, содержащий композиции из данного музыкального сопровождения. Изначально производителями киноиндустрии выпускали альбомы, содержащие песни, звучащие в фильме. Такие альбомы назывались как «музыка из оригинальной звуковой дорожки кинокартины». Позднее название таких альбомов сократилось до простого «саундтрек».

³ См. об этом: Taruskin R. *Music in the Late Twentieth Century: The Oxford History of Western Music*. Oxford: Oxford University Press, 2006. 610 p.

⁴ См. об этом: Бровко Р. *Музыка в видеоиграх. Опыт характеристики и анализа*. LAP Lambert Academic Publishing, 2011. 96 с.

⁵ См. об этом: Деникин А.А. *Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов*. М.: ДМК Пресс, 2012. 696 с.

⁶ Подробнее об этом см.: Кузьмина А.С., Корецкая Е. А. Воздействие на игрока компьютерной игры средствами дизайна // *Школа университетской науки: парадигма развития*. 2020. № 2 (36), с. 126–129.

⁷ Подробнее об этом см.: Турбинов А.Д. Особенности этапов разработки видеоигр



// Информационно-компьютерные технологии в экономике, образовании и социальной сфере. 2021. 3 (33), с. 97–102.

⁸ Подробнее об этом см.: Ветушинский А.С. Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. Москва: Бомбора, 2021. 272 с.

⁹ Подробнее об этом см.: Царинная С.В. Компьютерная игра — искусство? // Гуманитарный трактат. 2020. № 83. С. 17–21.

¹⁰ Подробнее об этом см.: Исаева Л.А., Кошелева А.В. Виды дискурса в сфере компьютерных игр // Бюллетень гуманитарных исследований в междисциплинарном научном пространстве. 2021. № 1. С. 11–17.

¹¹ Сеттинг (англ. *setting* — «помещение, обстановка») — среда, в которой происходит действие видеоигры; место, время и условия действия.

¹² Геймплей (англ. *gameplay*) — набор действий, игровой процесс, взаимодействие игрока с игровым миром.

¹³ Подробнее см.: Taruskin R. Music in the Late Twentieth Century: The Oxford History of Western Music. Oxford History of Music. Oxford: Oxford University Press, 2006. 610 p.

¹⁴ Шутер (англ. Shooter) — жанр компьютерных игр, в которых игровой процесс основывается на сражениях с использованием огнестрельного или любого другого оружия. В онлайн-шутерах игроки вступают в перестрелку друг с другом, находясь на одном сервере.

¹⁵ Survival horror — жанр компьютерных игр, для которого характерными являются упор на выживание игрового персонажа и нагнетание атмосферы страха и тревоги, подобно литературе и фильмам ужасов.

¹⁶ Action (в переводе с англ. — «действие»), или боевик (по аналогии с киножанром) — жанр компьютерных игр, в котором делается упор на эксплуатацию физических возможностей игрока, в том числе координации глаз и рук и скорости реакции.

¹⁷ Эмбиент — стиль электронной музыки, основанный на модуляциях звукового тембра. Эмбиент часто характеризуют как атмосферное, обволакивающее, ненавязчивое, фоновое звучание.

¹⁸ Кат-сцена (врезанная сцена, сценка) — эпизод в компьютерной игре, обычно с прерыванием геймплея, в котором игрок слабо или вообще никак не может влиять на происходящие события.

¹⁹ Пол Энтони Ромеро (1965, Калифорния, США) обучался композиции в Филадельфии,

затем в Лондоне и Парижской консерватории. Выступал как пианист в концертных залах мирового уровня. Ромеро исполняет на рояле партии солирующих инструментов в оркестровых транскрипциях музыки кино и видеоигр с оркестром CAGMO (Cinema and Game Music Orchestra). С ним Ромеро активно гастролирует, в частности, в России, где его хорошо знают и любят.

²⁰ Сокращённо *Heroes*, или *HoMM*; в российских изданиях — «Герои меча и магии», или просто «Герои». Серия фэнтези в жанре пошаговой стратегии с элементами RPG на данный момент включает семь основных частей.

²¹ Роб Кинг (р. 1970, Лос-Анджелес) — американский композитор, создатель (вместе с соавтором Полом Ромеро) саундтрека к сериям игр *Might and Magic* и *Heroes of Might and Magic*. Он является владельцем звукозаписывающей компании Green Street Studios.

²² См.: «Это же ваша музыка». Композитор «Героев» о русских — эгоизме и лишении игровой невинности. URL: <https://4pda.to/2018/09/10/353435/> (дата обращения: 20.12.2021).

²³ Библиотеки сэмплов представляют собой одиночную запись каждой артикуляции каждой ноты, извлекаемой инструментом или группой инструментов на различных уровнях интенсивности. Подавляющее большинство современных музыкальных библиотек не содержит готовых мелодических, гармонических, ритмических отрывков. Поэтому музыка видеоигр может опираться как на уже кем-то написанную, так и на звучание гранулярно записанных конкретных инструментов. Но суть композиторского ремесла от этого не изменилась.

²⁴ В данном случае речь идёт о библиотеке с предзаписанными музыкальными фрагментами, а не отдельными нотами/артикуляциями. Но сейчас таких библиотек меньшинство, и они редко применяются профессиональными композиторами.

²⁵ См.: «Герои Меча и Магии: как создавалась музыка для игры?» Интервью Пола Ромеро. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=eIWCA5Io4nk> (дата обращения: 21.12.2021).

²⁶ Подробнее см.: Конен В.Дж. Театр и симфония. Роль оперы в формировании классической симфонии. М.: Музыка, 1968. 351 с.

 СПИСОК ИСТОЧНИКОВ 

1. Summers T., Hannigan J. *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2018. 248 p. <https://doi.org/10.1017/CBO9781316337851>
2. Smith J. I Can See Tomorrow in Your Ludomusicology // *Journal of the Royal Musical Association*. 2018, Vol. 143, Issue 2, pp. 483–488. <https://doi.org/10.1080/02690403.2018.1507126>
3. Rehding A. Opening the Music Box // *Journal of the Royal Musical Association*. 2019, Vol. 144, Issue 1, pp. 205–221. <https://doi.org/10.1080/02690403.2019.1575596>
4. Ivănescu A. *Popular Music in the Nostalgia Video Game: the Way it Never Sounded*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 2019. 165 p. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-04281-3>
5. *Music In Video Games: Studying Play*. Eds: K.J. Donnelly, W. Gibbons, N. Lerner. 1st Edition. Routledge Music and Screen Media, 2021. <https://doi.org/10.4324/9781315882697>

Информация об авторе:

С.Ю. Ульянова, магистрант по специальности «музыковедение»
кафедры теории музыки и композиции,
Ростовская государственная консерватория им. С.В. Рахманинова
(г. Ростов-на-Дону, Россия)

 REFERENCES 

1. Summers T., Hannigan J. *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2018. 248 p. <https://doi.org/10.1017/CBO9781316337851>
2. Smith J. I Can See Tomorrow in Your Ludomusicology. *Journal of the Royal Musical Association*. 2018;143(2):483-488. <https://doi.org/10.1080/02690403.2018.1507126>
3. Rehding A. Opening the Music Box. *Journal of the Royal Musical Association*. 2019;144(1):205-221. <https://doi.org/10.1080/02690403.2019.1575596>
4. Ivănescu A. *Popular Music in the Nostalgia Video Game : the Way it Never Sounded*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 2019. 165 p. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-04281-3>
5. *Music In Video Games: Studying Play*. Eds: K.J. Donnelly, W. Gibbons, N. Lerner. 1st Edition. Routledge Music and Screen Media, 2021. <https://doi.org/10.4324/9781315882697>

Information about the author:

Snezhana Yu. Ulyanova, Master's student in musicology
at the Department of Music Theory and Composition,
Rostov State Rachmaninoff Conservatoire
(Rostov-on-Don, Russia)

Статья поступила в редакцию 13.01.2022; одобрена после рецензирования 27.01.2022
принята к публикации 31.01.2022.
The article was submitted 01/13/2022; approved after reviewing 01/27/2022;
accepted for publication 01/31/2022.

