УДК 795.02/.78.02](048)

**Хайло Альона Сергіївна**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1216-7399>

старший науковий співробітник,

відділ ретроспективної бібліографії

Книжкова палата України ім. І. Федорова,

Київ, Україна

e-mail: [iwerwolfai@gmail.com](mailto:iwerwolfai@gmail.com)

**САУНДРЕК ВІДЕОГРИ «BLOODBORNE»**

Автор стисло оглядає історію розвитку музичного супроводу у відеоіграх. Надає коротку характеристику жанру souls-подібних відеоігор. Досліджує історію створення та особливості саундреку до відеогри *Bloodborne.*

*Ключові слова:* відеогра,саундтрек, музичний супровід, оркестр, хор.

З моменту виникнення відеоігор в 50-х роках минулого століття вони пройшли довгий шлях розвитку, й неймовірно покращилися в багатьох аспектах – технічному, візуальному, програмному, ігроладному та, звичайно, аудіальному (як в плані звукових ефектів, так і музики). Перші ігри містили звуки та музику, відтворювані в реальному часі за допомогою звуків, які могли створювати самі перші комп’ютери, ігрові консолі та аркадні автомати. Відповідно, такий звуковий супровід був надзвичайно обмеженим, вимагаючи, при цьому, комплексних технічних знань від перших композиторів відеоігрової музики –музику потрібно було розробляти у тісній співпраці з програмістами та спеціальними звукорежисерами, які займалися тим, щоб музика композитора працювала в грі. Вона була результатом програмування та математики. Згодом ця музика отримала власну назву жанру – чіптюн (або 8-бітна музика), який існує і сьогодні (звуки для нього синтезують за допомогою різних програм, які імітують звуки, що відтворювали перші комп’ютери та консолі).

Пізніше, коли апаратура консолей покращилася, та з’явилися звукові чіпи, композитори змогли створювати музику через MIDI (musical instrument digital interface), універсальний формат для створення партитур для синтезаторів. Таку музику було дуже легко створювати та маніпулювати нею для інтерактивних цілей (над нею все ще активно працювали програмісти). Інший спосіб, який з’явився згодом – музика CD-якості, записана в студії, проте вона була обмежена розмірами пам’яті консолей та комп’ютерів (вона додавала іграм значної «ваги», що, звичайно, було негативною характеристикою через малу пам’ять консолей, яким необхідні були ігри, що займали не багато місця на диску). З покращенням та розвитком технічних характеристик комп’ютерів, зокрема їхньої пам’яті, розросталися й ігри. І вже на початку 2000-х можна було стверджувати, що ледь не кожен музичний стиль та жанр були інтегровані в ігри: «Готика, класика, рок, бароко, карибська, кельтська, хіп-хоп, хеві-метал, нью-ейдж, техно, транс, денс, ось аранжування у французькому бістро, середньовічна німецька, класичне фортепіано, рокабілі, джаз-ф'южн і так, традиційна японська пентатоніка. Список можна продовжувати, не кажучи вже про те, що деякі ігри мають настільки креативні саундтреки, що вони практично винаходять власний стиль». Сьогодні музика у відеоіграх відрізняється широким різноманіттям та комплексністю, відіграє важливу роль та має різні функції в іграх, а її дослідження в західному науковому середовищі виокремилися в окрему піддисципліну – лудомузикологію. В той же час, написання та створення музики для відеоігор обросло своїми особливостями, характерними техніками та прийомами, оригінальними та відмінними від написання музики для інших медіа.

Студії розробки наймають композиторів та різних виконавців (в тому числі існуючі гурти), для багатьох ігор музика створюється і працює як в кінематографі – на фоні певних сцен, ігрового процесу, тощо. В інших іграх музика може відігравати важливу роль навіть в самому ігроладі, бути засобом наративу, або музику може відтворювати гравець всередині гри. Музика є важливим засобом впливу на гравця та його досвід гри. Так, певні жанри відеоігор мають вже характерні для себе стилі музики. Наприклад, souls-подібні ігри.

*Soulslike («соулзлайк)*, або souls-подібна гра — це піджанр рольових екшн-ігор, відомий високим рівнем складності, великими ігровими світами, наповненими ворогами, та акцентом на передачі сюжету засобами середовища, сеттинг, зазвичай, побудований у темному фентезі, та інший ряд ігроладних особливостей та механік, характерних для подібних ігор. Японський розробник і видавець ігор FromSoftware та режисер Хідетака Міядзакі вважаються творцями та засновниками цього жанру, які започаткували його з гри *Demon's Souls* (2009) та популяризували його в наступних подібних іграх, включаючи популярну трилогію *Dark Souls* (2011–2016), від якої походить назва жанру.

В той час як ігри зазвичай мають в налаштуваннях можливості для гравця обрати певний рівень складності, і, таким чином, розширюють свою аудиторію, souls-подібні ігри відкинули цю ідею та ставлять перед гравцями справжнє випробування, змушують гравця відчувати цілком справжню напругу та переживання через намагання подолати це випробування, абсолютно нещадне до гравця. Музика в цих іграх відіграє важливу функцію для атмосфери, нагнітання напруги, та підкреслення складності випробувань (боїв з монстрами, балансування персонажа на межі життя і смерті). Вона стала настільки характерною, що навіть внесла в культуру геймерів поняття «епічна музика битви з босом» як окреме поняття та мем (вважається жанром інтернет фольклору).

Одна з інших найвідоміших ігор цього жанру – *Bloodborne*. Рольова екшн-гра 2015 року, розроблена FromSoftware за керівництва Хідетаки Міядзакі та видана Sony Computer Entertainment для PlayStation 4. Гра розповідає про Мисливця, який має пройти вулицями занедбаного міста Ярнам, натхненного готичним стилем вікторіанської епохи (грі також приписують ознаки та схожості з лавкрафтіанським горором). Мешканці міста страждають на хворобу, що передається через кров, яка перетворює їх на жахливих чудовиськ. Намагаючись знайти джерело чуми, персонаж гравця розплутує таємниці міста, борючись з різноманітними ворогами.

В тому ж 2015 році після виходу гри відбувся окремий реліз саундреку гри – у цифровому форматі та на фізичних носіях. Музичні композиції гри вийшли двома альбомами: весною відбувся реліз альбому «Bloodborne Original Soundtrack», що містить 25 музичних композицій на двох дисках; восени – реліз другого міні-альбому «Bloodborne the Old Hunters Original Soundtrack», з 5 композиціями для однойменного доповнення до гри. Загальний час усіх композицій складає майже дві години.

Саундтрек гри має вражаючі масштаби: проєкт був результатом глобальної співпраці JAPAN Studio, FromSoftware та департаменту Product Development Services Group компанії Sony Computer Entertainment. Запис композицій проходив у лондонській студії AIR Studios (Associated Independent Recording) – незалежній компанії звукозапису, заснованій у Лондоні в 1965 році продюсерами звукозапису Джорджем Мартіном, Джоном Берджессом, Роном Річардсом та Пітером Салліваном, яка в 1970 році заснувала також власну професійну студію звукозапису AIR Studios.

Над музичними композиціями працювали шість японських та західних композиторів: Цукаса Сайто, Юкі Кітамура, Нобуйоші Судзукі, Раян Амон, Кріс Веласко та Майкл Вандмахер. Згідно з інтерв’ю композиторів, така міжнародна співпраця дозволила їм привнести в музику свої особливості, характерні для технік та роботи над музичними творами для східної та західної композиторських шкіл. Записували саундрек за допомогою цілого оркестру з 65 учасників (з повними духовими та струнними секціями) та хору з 32 учасників. Розробка саундтреку тривала близько двох з половиною років на трьох різних континентах.

Для своєї роботи композитори обрали ключові слова «смертельна боротьба» та «жах», які були визначені на початку розробки, а також створювали образи з дизайнів головних ворогів в грі та дизайну середовища, локацій гри. Музичні продюсери, аби уникнути потенційної несумісності результатів роботи різних композиторів над саундтреком, перед пре-продакшеном запропонували композиторам узгоджену естетику або «стильовий гайд» (який «відображав суть *Bloodborne*»), який назвали «вікторіанською готикою» (що насправді охопило широкий спектр того, що відоме як класична музика («ширяючі» та драматичні мелодії) та низку модерністських та експресіоністських технічних прийомів, включаючи алеаторику, ритмічні остинато, а також гармонічні кластери та дисонанс. Враховуючи специфіку жанру гри, саундтрек також спрямований на те, аби викликати в гравця відчуття постійної напруги та атмосфери горору, і, відповідно, музичні композицій сповнені також наростанням, спаданням, драматичними тремоло та хоровими партіями. Крім того, ряд композицій має наштовхувати слухачів на думки про літургії та містичні обряди.

Тексти для хору написані латиною, і їх визначали вже розробники, які працювали над сюжетом гри, через що тексти мають певні недоліки: японські розробники перекладали тексти, потрібні їм, з японської на латину, перекладали також і з англійської на латину та між японською та англійською. Крім того, найбільше опиралися саме на естетичне звучання слів – тобто ідеальне їхнє попадання в музику. Відповідно, через технічні засоби перекладу з абсолютно різних мов, а також через пріоритезацію звучання, граматично не всі тексти правильні. Проте сама латина все одно впізнавана гравцями, що надає грі конкретної атмосфери.

У висновку, можна сказати, що саундрек гри *Bloodborne* – вражаюче та особливе явище, що надає можливості для різнобічного та глибокого дослідження.

УДК 795.02/.78.02](048)

**Khailo Alona**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1216-7399>

Senior Research Officer

Retrospective bibliography department

The Book Chamber of Ukraine named after Ivan Fedoriv

Kyiv, Ukraine

e-mail: [iwerwolfai@gmail.com](mailto:iwerwolfai@gmail.com)

**BLOODBORNE VIDEO GAME SOUNDTRACK**

The author briefly reviews the history of the development of music in video games. Provides a brief description of the genre of souls-like video games. Explores the history of the creation and features of the soundtrack to the video game Bloodborne.

*Keywords:* video game, soundtrack, musical accompaniment, orchestra, choir.