

# ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ МУЗЫКИ ДЛЯ ВИДЕОИГР

УИНИФРЕД ФИЛЛИПС



РУКОВОДСТВО НАЧИНАЮЩЕГО  
КОМПОЗИТОРА

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Мировой компьютерный бестселлер. Геймдизайн

Уинифред Филлипс

**Основы создания музыки  
для видеоигр. Руководство  
начинающего композитора**

«ЭКСМО»

2014

УДК 004.4:78  
ББК 77.056с.я92:85.318

## **Филлипс У.**

Основы создания музыки для видеоигр. Руководство начинающего композитора / У. Филлипс — «Эксмо», 2014 — (Мировой компьютерный бестселлер. Геймдизайн)

ISBN 978-5-04-200521-3

Музыка в видеоиграх представляет собой сложную композицию, которая погружает человека в игру, задает темп и способствует интерактивности. Создатели музыки для видеоигр должны овладеть множеством специализированных навыков, которым не обучают в консерватории. Автор этого руководства Уинифред Филлипс — удостоенный наград композитор для видеоигр. Она поможет начинающим творцам приобрести необходимые практические навыки, понять функцию музыки в играх и даже найти работу в этой области. Филлипс подробно освещает основные темы: - музыкальность и опыт сочинения; - эффект погружения, музыкальные и игровые жанры; - рабочий процесс и взаимодействие с командой разработчиков; - линейная музыка, интерактивная музыка и аудиотехнологии; - ведение бизнеса и поиск работы. Книга подойдет всем композиторам, которые хотят реализовать свой творческий потенциал в динамичной и растущей индустрии, проявить свою музыкальную индивидуальность и создать великолепную музыку в рамках ограничений новой среды. В формате PDF А4 сохранен издательский макет книги.

УДК 004.4:78  
ББК 77.056с.я92:85.318

ISBN 978-5-04-200521-3

© Филипс У., 2014

© Эксмо, 2014

# Содержание

Благодарности	7
Глава 1	8
Игровой композитор – какой он?	10
Итак, чем же привлекательна карьера игрового композитора?	19
Глава 2	20
Музыкальное образование	21
Понимание музыки	24
Владение музыкальными инструментами	27
Конец ознакомительного фрагмента.	28

**Уинифред Филлипс**  
**ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ МУЗЫКИ ДЛЯ ВИДЕОИГР**  
*Руководство начинающего композитора*

Winifred Phillips

A COMPOSER'S GUIDE TO GAME MUSIC

© 2014 Massachusetts Institute of Technology

The rights to the Russian-language edition obtained via Igor Korzhenevskiy of Alexander Korzhenevski Agency (Moscow)

© Худенко Е.В., перевод на русский язык, 2024

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

\* \* \*

## Благодарности

Автор книги хотела бы поблагодарить:

Винни Уолдрон, знаменитого музыкального продюсера и первого редактора рукописи.

Дага Сери, старшего рецензента издательства MIT Press, за доверие и поддержку в работе над книгой.

Брайана Шмидта за чтение рукописи, его замечательные комментарии и помощь.

Вирджинию Кроссман, старшего помощника редактора MIT Press, за полезную обратную связь.

Ответственного редактора MIT Кэти Хельке Докшину, контент-менеджера Сюзан Кларк и всю редакцию и отдел маркетинга издательства за неоценимую поддержку.

Хочу отдельно поблагодарить Карен Коллинз: она заложила основы музыкальной теории видеоигр и установила стандарт литературы о музыке в играх.

Благодарю музыкальных журналистов, которые публикуют обзоры саундтреков и интервью с игровыми композиторами, знакомят читателей с потрясающим миром игровой музыки.

Еще автор благодарит всех блестящих музыкальных критиков, звукорежиссеров, продюсеров и саунд-дизайнеров, с которыми ей довелось работать. Спасибо за все, чему вы научили меня касательно роли музыки в игровых процессах.

## Глава 1

### Кто пишет музыку для игр и стоит ли это делать вам

Впервые о написании музыки для игр я задумалась, заигравшись в первый *Tomb Raider*. Мне захотелось немного отвлечься от поисков сокровищ атлантов среди руин Египта, Греции и Перу, и я позволила Ларе Крофт расслабиться в ее фамильном особняке. Расхитительница гробниц проплыла пару кругов в бассейне, пробежалась по ухоженному поместью, прошла через помпезный бальный зал. Из любопытства я включила ее руками стереосистему – зазвучала проникновенная классика.

Впервые за все время игры в *Tomb Raider* я целиком и полностью погрузилась в музыку. Не нужно было решать головоломки и сражаться с врагами. Я уселась поудобнее и прислушалась к мелодии. «А ведь неплохо». И тут меня осенило.

Я могла бы писать музыку для игр.

Позабытый контроллер PlayStation повис в руке, а эта мысль росла и переполняла меня, пока не взорвала мне мозг. *Я могла бы писать музыку для игр!*

Думаю, многим музыкантам и композиторам, увлеченным играми, знаком этот момент осознания. Кажется, будто это произошло вчера. Может быть, вас осенило *буквально* вчера. Но не исключено, что вы состоявшийся игровой композитор и с теплотой вспоминаете тот момент, взирая сверху вниз с карьерных высот.

Сфера видеоигр привлекает композиторов по массе причин, и не все они связаны с любовью к ним. По оценке агентства Reuters<sup>1</sup>, в 2012-м эта индустрия достигла объема 78 миллиардов долларов. Надо полагать, она стала центром экономического роста. Манящие карьерные перспективы – лучший аргумент для нового поколения композиторов.

Карьера игрового композитора очень интересная и одновременно очень сложная. Разработка видеоигр – высокотехнологичная сфера, что сильно сказывается на работе по созданию музыки. Здесь нужны специальные навыки, о которых музыканты из других областей не имеют представления. Нужно ли композитору для кино или телевидения знать что-то о линейных петлях, динамическом микшировании на основе вертикальных слоев, наборах музыкальных фраз для горизонтального ресеквенцирования или музыкальных фрагментах для динамической генерации?

Игровой композитор должен научиться мыслить в рамках гейм-дизайна со всеми его возможностями и переменными. Мы пишем музыку, следуя принципу непрерывности и правилам реакции и взаимодействия. Наша музыка взаимодействует с сознанием игрока способами, едва ли применимыми в кино и телевидении.

Но даже с учетом всех технических аспектов главная задача игрового композитора – писать выразительную музыку, которая обогащает игровой опыт и соответствует художественному уровню проекта. Мы занимаемся примерно тем же, чем и композиторы в других областях, просто нам приходится учитывать больше нюансов и факторов.

Пусть вас не пугают некоторые термины. Как коллега, готовая поделиться опытом, я разъясню их в следующих главах. Представьте, что карьера игрового композитора – это лабиринт, и мы пройдем по нему вместе, вникая во все тонкости такой непростой, драйвовой и щедро вознаграждаемой работы. Я надеюсь стать надежным проводником. Моим первым игровым проектом была музыка для *God of War* – шедевра жанра action-adventure. С тех пор я написала много музыки в разных стилях для других проектов. Из каждого я извлекла полезный опыт, которым постараюсь поделиться в этой книге.

---

<sup>1</sup> Nayak, Baker, 2012. – Прим. авт., если не указано иное.

«Основы создания музыки для видеоигр. Руководство композитора» – исследование, посвященное музыкальному творчеству в рамках профессии игрового композитора. Есть много замечательных книг, посвященных деловой и технической части этой работы (вы найдете их в разделе «Рекомендуемая литература»). Я не избегаю этих тем, но моя задача – вдохновить на творчество и разобрать серьезные вопросы, постоянно встающие перед игровыми композиторами. Как сохранить самобытность, работая в сфере высоких технологий? Как применять воображение в написании музыки, отвечающей требованиям современных игр? Как не дать техническим ограничениям заглушить голос музыки? Я считаю, что эти вопросы достойны рассмотрения, но и не намереваюсь давать исчерпывающие ответы.

## Игровой композитор – какой он?

Каждый игровой композитор мечтает творить прекрасную музыку. Именно поэтому мы вдохновились идеей написания саундтреков для игр. Мы восхищаемся видеоиграми и уверены, что в этой сфере сможем полностью раскрыть свой потенциал. Давайте на минутку задумаемся о том, что значит творческий подход к работе игрового композитора. Для начала мы слегка пройдемся по ряду тем, которые разберем более подробно в следующих главах.

Попробуем ответить на вопрос: какие черты характера важны для успешного игрового композитора?

### Мы искренне любим видеоигры

Видеоигры – моя любовь с детства. Меня всегда восхищала мысль, что благодаря компьютерной программе я странствую по абсолютно достоверному миру, по-разному взаимодействую с необычными персонажами, совершаю подвиги и попадаю в разные приключения. Меня не огорчало визуальное несовершенство игр того времени, их схематичный сюжет и несколько однообразные механики. Для меня видеоигры были бегством от реальности – ближайшим аналогом *голодека* из вселенной «Звездный путь», доступным любому ребенку.

Можно считать, что музыкантам – любителям игр с самого детства крупно повезло. Эта неугасимая страсть к видеоиграм очень важна для успеха в профессии. Без сильной любви повседневная работа не принесет ни радости, ни вдохновения, ни удовлетворения. На самом деле это касается любого работника индустрии (и специальность тут неважна), поэтому в вакансиях игровые компании часто пишут требования из разряда:

- увлеченный игрок
- активно интересуется играми
- фанат игр
- доскональное понимание жанра
- геймер

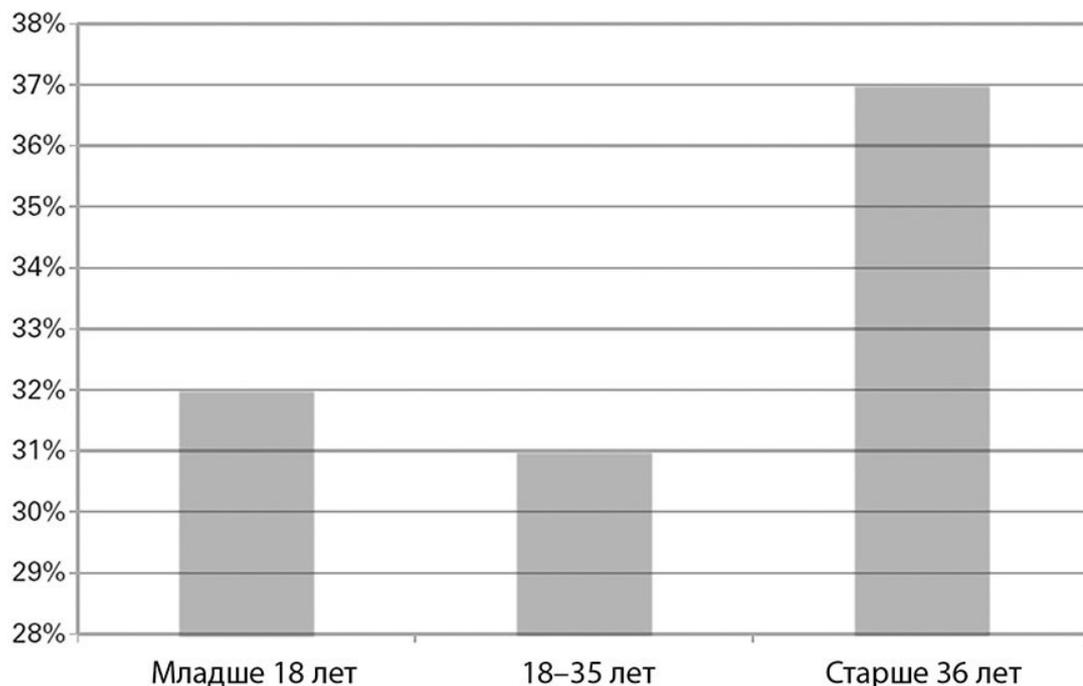


Рис. 1.1. Возраст игроков в США согласно отчету Entertainment Software Association (ESA) по продажам, аудитории и данным по использованию (2012)

Спешу успокоить начинающих игровых композиторов, которые *не* увлекались играми в детстве. В наши дни видеоигры уже не считаются развлечением для детей и подростков. Согласно исследованиям ESA, в 2012 году средний возраст покупателя игр – 35 лет, а 37 % американских игроков старше 36 лет. Так что не переживайте об упущенном времени – геймером можно стать в любом возрасте.

Есть хорошие новости и для тех, кого смущает высокая сложность игр. В последние годы разработчики осознают проблему и предлагают гибкую настройку для новичков. В статье для Gamasutra (профессиональный ресурс для разработчиков) редактор Саймон Паркин советует: «За редким исключением, желательно проектировать игры с тем расчетом, чтобы новички могли получать удовольствие и от нижних ветвей игры. А те, кто способен забраться на верхушку дерева, пусть это делают свободно и получают награду за усилия».

В идеале мы должны быть не просто геймерами, а прямо-таки фанатами. Энтузиазм подпитывает креативность. Кроме того, фанаты ощущают себя частью огромного сообщества. В статье в *The Journal of the Canadian Game Studies Association* гейм-девелопер Эмма Уэсткотт писала: «Фанаты постоянно находят новые способы обогащать игровую культуру: игровые события, моды, машинимы, арт, блоги, литературные произведения» (2012). Другими словами, настало время фанатов. Открылось много способов выразить эту страсть – от подписки на журналы до чтения блогов и форумов. А еще появилась масса возможностей завести друзей, разделяющих то же увлечение.

И к слову...

### **Мы принимаем игровое комьюнити со всеми его странностями**

Иного пути нет. Геймеры – уникальное племя.

На Game Developers Conference в Сан-Франциско в 2010 году одно странное зрелище поразило меня настолько, что я не могла сойти с места и оторвать глаз. В зоне для номинантов Фестиваля независимых игр (IGF) четыре парня играли в многопользовательскую игру на

Хбох. Четверо аккуратно отложили свои контроллеры и отошли назад выверенным шагом. Раз, два, три, четыре, пять. Они всматривались в экран, будто ждали инструкций. Я не разглядела, что было на экране, но видела результат. Все четверо с азартным воплем стали носиться по выставочному залу. Размахивая руками, они рассекали толпу в полном восторге от внимания, которое к себе привлекли. Они скрылись из виду, но я слышала их голоса и возгласы посетителей. Наконец, пролетев круг по помещению, как по импровизированному гоночному треку, они подбежали к своим контроллерам. Один из парней, очевидный победитель дикой гонки, стоял с поднятыми руками, как боксер, а остальные театрально ахали. Затем все четверо залились счастливым смехом. Это была игра *B.U.T.T.O.N.*, или *Brutally Unfair Tactics Totally OK Now* от Copenhagen Game Collective. По замыслу разработчика, она должна вызывать у игрока чистую радость – именно то, что я наблюдала.

Что мне особенно нравится в игровом сообществе, так это абсолютная приверженность предмету своей любви. Без оглядки, без полутонов. Геймеры верны до конца.

Композиторы, придерживающиеся деловой этики и ее формальностей, будут шокированы нравами игровой индустрии. Разработчики игр – истинные геймеры. Они могут носить рокерские сапоги, делать тату по мотивам любимых игр, красить волосы во все цвета радуги. На конференциях и слетах разработчиков вы встретите ростовые куклы игровых персонажей, воительниц с мечами и пушки, выстреливающие футболками. Игровая музыка, несомненно, тоже находится под влиянием этой культуры. Один видный игровой композитор появляется на публике в костюме ковбоя, усыпанном стразами. Другой знаменитый композитор как-то под выкрики полного зала дирижировал симфоническим оркестром в образе полуобнаженного греческого воина.

Я обожаю геймерскую культуру. В ней сочетается жизнерадостность цирка и энергетика борьбы. Геймеры любят и ненавидят с одинаковым пылом. А еще их сообщество самое продвинутое в знании интернета. Они хорошо понимают, как быстро распространить свою точку зрения. Поэтому локальный скандал может раздуться в глобальную истерику, засветившись в тысячах тем на форумах, блогах, твитах и постах на Facebook<sup>2</sup>. Такова мощь геймерской культуры.

Если вы решили посвятить жизнь разработке видеоигр, то примите целиком колорит, эксцентричность и шутовство, с нею связанные. Те из нас, кто извлекает удовольствие из этого бедлама, – самые довольные и успешные.

И это важно, потому что...

## **Мы хотим быть во главе творческого прогресса**

Видеоигры родились в далеком 1958 году, когда один ученый запрограммировал осциллограф для игры в настольный теннис<sup>3</sup>. Для сравнения: историю кино принято отсчитывать с изобретения в 1832 году первого устройства для показа движущихся изображений<sup>4</sup>. Игры на 126 лет моложе, чем кино. Но несмотря на гигантскую фору, киноиндустрия сейчас на одном уровне с игровой индустрией и постепенно сдает позиции. *The Guardian*<sup>5</sup> утверждает, что «игры превосходят фильмы по утонченности», а согласно *Entertainment Weekly*<sup>6</sup>, «в общем и целом высокобюджетные фильмы последних нескольких лет не настолько интересны <...>, как высокобюджетные видеоигры того же периода».

---

<sup>2</sup> Принадлежит компании Meta, которая признана экстремистской на территории РФ. – Прим. ред.

<sup>3</sup> Kent, 2001, 18.

<sup>4</sup> Dirk, 2012.

<sup>5</sup> Graham, 2011.

<sup>6</sup> Vary, 2011.

Сам факт того, что индустрия прошла столь длинный путь за короткий срок, говорит о бурном развитии и постоянных инновациях. Игровая графика началась с простых геометрических фигур на плоскости. Пятьдесят пять лет спустя игроков радуют сложные реалистичные объекты из тысяч полигонов и миры, по которым можно передвигаться в трех измерениях. Простые физические расчеты в ранних играх сменились сложными системами, учитывающими даже плотность, плавучесть и рельефность объекта. На их основе создают игровое окружение, правдоподобно взаимодействующее с игроком и убедительно разрушающееся. Игровой звук, возникший в виде однотонных электронных гудений, сейчас выдается в стерео, динамическом качестве и объемном представлении. Звуковые эффекты изменяются с учетом погоды в игре или особенностей окружения. Полноценное музыкальное сопровождение игр пишется в традиционном или интерактивном формате для полного погружения слушателя.

Находиться на технологической передовой захватывающе и порой страшновато (как на Диком Западе). Подходов к созданию звукового наполнения игр столь же много, как и студий-разработчиков. Прогресс одновременно в программной и аппаратной части двигает индустрию в непредвиденных направлениях. Раз в несколько лет большая тройка производителей выпускает новые поколения консолей. Их технические характеристики неизменно вызывают большую встряску в индустрии, кардинально меняя подходы к разработке. В области игр для PC такие изменения случаются даже чаще, ведь каждое новое поколение видеокарт и процессоров дает все новые и новые возможности.

Разработка игр точно так же идет и на передовом творческом рубеже. Среди разработчиков полно амбициозных личностей, готовых открывать новые горизонты. Мы, композиторы, – часть этого сообщества, что само по себе повод для гордости. Но мы должны свыкнуться с мыслью, что творить придется в непредсказуемой обстановке хайтек-индустрии.

И если уж об этом зашла речь...

### **Мы не боимся новых технологий**

Времена, когда музыку писали пером на нотной бумаге, ушли безвозвратно. Современные музыканты должны ориентироваться в удивительном мире компьютеров и технологий, будь ты сочинитель поп-песен или игровых саундтреков (на самом деле это *особенно* актуально для игровых композиторов, о чем я расскажу далее). В какой бы области вы ни нашли применение своему таланту, залогом успеха станет или большой бюджет на производство, или в совершенстве освоенные технологии.

Предположим, вы написали композицию. Если это не партия солиста, придется нанять нескольких музыкантов (или заменить звучание инструментов сэмплами и программным синтезатором). Им нужно предоставить распечатанную партитуру, а для этого придется обратиться к копировальщику (можно подготовить ее самостоятельно в нотном редакторе). Чтобы записать нанятых музыкантов, придется пригласить звукорежиссера и снять студию (если только у вас нет своей студии и вы не умеете работать на цифровой звуковой рабочей станции). Лишь немногим из нас посчастливилось работать в проектах с щедрым финансированием, где покрывали бы гонорары музыкантов, копировальщиков, звукорежиссера и аренду студии звукозаписи. Думаю, теперь понятно, почему владение современными музыкальными технологиями для игрового композитора критически важно.

Помимо этих базовых требований, придется разобраться еще в ряде технологических аспектов: например, в программных пакетах для работы в определенных областях игрового аудио (мы обсудим это подробнее в главе 13). Такие пакеты позволяют задавать музыке «правила поведения» и проверять, как она работает в игре.

Все это ожидаемо устрашает. Если вы стремитесь к успеху в роли игрового композитора, поборите тревогу, почитайте руководства к программным пакетам и отважно погружай-

тесь в технологические глубины. Овладев инструментарием, вы сможете участвовать в создании чудес современных технологий – видеоигр. Поэтому пригодится абсолютно все, что может приблизить к этой цели, даже если на первый взгляд это кажется сложным.

Однако, несмотря на всю аппаратуру и технологии, на первом месте у нас всегда музыка. А все потому, что...

### **Мы не можем не писать музыку**

Нельзя сказать, что это черта исключительно игровых композиторов, но для нашей сферы она особенно критична. Собственно говоря, писать музыку – основная потребность лучших из нас. Мы следуем этой страсти через взлеты и падения, она приносит радость и облегчение, когда нам нелегко. Работа в игровой индустрии требует большой решительности и выносливости. Именно *потребность* писать музыку укрепляет нас.

Композиторы, как и разработчики игр, подолгу засиживаются на работе и не могут взять отгул или отпуск, когда пожелают. Работа игрового композитора требует больших физических, психических и эмоциональных затрат. Если он не мотивирован желанием создавать музыку, то может выгореть от рутины.

Слово «кранч» – одно из самых страшных в индустрии. Этим термином обозначают неоплачиваемые сверхурочные. Обычно он используется, когда стремительно и неминуемо приближается срок сдачи. Кранч (или аврал) – ситуация, зачастую неизбежная в нашей индустрии. Он затрагивает всех участников игрового проекта, включая композитора.

Кранчи встречаются не только в игровой индустрии. Основатель Frontier Developments Дэвид Брейбен пишет: «Любой бизнес с продуктовой моделью может столкнуться с авралами, будь то производство оборудования или поставка устройств. Все упирается в мотивацию»<sup>7</sup>. Но в игровой индустрии эта тенденция проявлена ярче: возможно, кранчи стали ее частью, если согласиться со следующим утверждением журналиста Раса Маклафлина: «Для игровой индустрии кранчи – священный институт вроде супружества. Если вы влюблены, то сочетаетесь браком, и это приводит или к укреплению отношений, или к шумному разводу».

Любовь к музыке поддерживает нас в сложные времена и играет огромную роль в светлой полосе жизни. Сочинение музыки для игр приносит много радости, если вы работаете с воодушевлением. Пабло Пикассо сказал: «Вдохновение существует, но оно приходит во время работы»<sup>8</sup>. Ни одна деятельность не зависит столь критично от навыков и знаний композитора, как создание музыки к игре. Если у композитора вдохновение, то, скорее всего, он усердно работает! Я это знаю по своему опыту. Периоды наибольшей загруженности у меня совпадали с бурным творческим ростом.

С другой стороны, в начале карьеры страстное желание сочинять может обернуться глубоким разочарованием. Если нет проекта, которому можно посвятить себя, неутоленная жажда творчества сводит с ума. Но не забывайте, что увлеченность можно направить в другое русло. До появления первой работы и повода назваться игровым композитором мы нередко тратим неутоленную страсть на деловой аспект карьеры (подробнее в главе 14).

И на то есть причина...

---

<sup>7</sup> Williams, 2011.

<sup>8</sup> Andries, 2008, 198.

## У нас сильная предпринимательская жилка

Композитор всегда пишет музыку в уединении и долго. Поэтому нас часто считают интровертами, которые больше общаются с музыкой, чем с окружающим миром. И не без оснований: мы можем полностью уйти в свой внутренний мир, питаясь и дыша одной лишь музыкой. Так или иначе, нам нельзя это романтизировать. Это скорее помеха, чем полезное качество.

Будьте готовы некоторое время работать продавцом – это касается даже штатных композиторов с гарантированной зарплатой и бонусами. Каждый столкнется с суровой реальностью – большой кадровой текучкой; каждый будет продавать свои услуги. А продавцам лучше забыть о стеснительности.

Я композитор-фрилансер. Независимые подрядчики или фрилансеры ведут собственный бизнес и занимаются творческими, техническими, рекламными и административными вопросами в своих фирмах. В начале композиторской карьеры это несложно, но по мере развития бизнес требует масштабирования. Заключение соглашений о неразглашении, обсуждение контрактов, выставление счетов, отслеживание платежей, участие в конференциях, интервью, проведение рабочих совещаний и рекламных кампаний – все эти деловые аспекты профессии могут поглотить с головой.

Однако если вам нравится управлять малым бизнесом и вы настроены на успех, то точно сможете поддержать и развить перспективное предприятие и даже получите удовольствие. Как частный предприниматель я прошла через многое (подробнее об этом в главе 14), но один случай мне особенно запомнился и до сих пор вызывает улыбку. Весной 2008 года я занималась двумя проектами одновременно: писала музыку в игровом проекте и раскручивала другую недавно вышедшую игру, в титрах которой я значилась как автор музыки. В процессе пиар-кампании я вышла на контакт с журналистом *Play Magazine* и рассчитывала на интервью для продвижения игры, ушедшей в продажу.

Как оказалось, журнал не был заинтересован, поскольку ранее уже публиковал превью проекта, а игра уже лежала на полках. На этом вся история могла закончиться. Но журналист *Play Magazine* спросил меня, о чем еще я бы хотела поговорить... Возможно, о каких-то проектах в разработке. Я сразу вспомнила об игре, над которой в тот момент трудилась, – *The Maw*, дебютный проект Twisted Pixel Games, разработчика-новичка для сервиса Xbox Live Arcade. *The Maw* распространялась через загрузку, никаких публикаций о ней на тот момент не было. Журналист не слышал об этом проекте, но был заинтригован. Я познакомила ребят из Twisted Pixel с автором в *Play Magazine*, подготовила фото для статьи, фрагменты саундтрека и геймплейные видео с демонстрацией звукового дизайна. А заодно помогла наладить общение между журналом и разработчиками, когда они выдавали концепт-арт и ранние прототипы игры.

Общими усилиями в номере *Play Magazine* за июль 2008-го вышел прекрасный развернутый материал о *The Maw*. В статье выгодно осветили саму игру и молодую студию. Кроме того, в материал вошла небольшая боковая вставка о моем музыкальном вкладе в проект. Так выиграла все. Потом проект обласкала пресса и отметила его наградами, например призом зрительских симпатий «РАХ-10» на выставке Penny Arcade Expo. А после официального релиза игра стала бестселлером номер один на Xbox Live Arcade.

Успех *The Maw* – целиком и полностью заслуга креативности и целеустремленности ребят из Twisted Pixel Games, но мне приятно думать, что в этом есть и мой вклад, приумноженный удачным стечением обстоятельств. Игровые композиторы крайне редко могут помочь в области пиара, поэтому это одно из моих самых приятных воспоминаний о бизнесе.

## Мы мечтаем внести вклад в новый вид искусства

Видеоигры – частый повод для дискуссий о том, что есть искусство. Оно по своей природе субъективно, поэтому в разговорах на эту тему бывает неразбериха. Неважно, о чем речь – о картине, пьесе, повести, фильме или видеоигре. Слово «искусство» каждый понимает по-своему.

Я не раз вернусь к этому вопросу в этой книге. Если мы докажем, что игры – это вид искусства, что это будет значить для игровых композиторов? Наше искусство – музыка. Мы полны амбиций и стремимся, чтобы каждое наше сочинение было выразительным, запоминалось и трогало. Разве не здорово создавать музыку для другого, революционного вида искусства?

Оскаронный режиссер Гильермо Дель Торо называет игры искусством будущего. «Отношение к играм как к искусству сейчас только формируется, – говорит Дель Торо. – Чтобы рассказывать истории в XXI веке, нам нужно срочно учиться сторителлингу у видеоигр»<sup>9</sup>. Аналогично Джеймс Пол Джи, профессор Университета Висконсина, считает видеоигры «новой формой перформанса в совместной постановке игроков и игровых дизайнеров». Джи написал книгу «Почему видеоигры полезны для души», и можно сказать, что он видит в играх намного больше, чем просто способ скоротать время. «...Это форма, способная интегрировать в себе забаву и обучение и обогащающая жизнь так, как мы того ждем от искусства»<sup>10</sup>.

Самая видная часть дискуссии – бурная реакция игровой индустрии на отказы признавать игры искусством. На конференции TEDx 2009 в Университете Южной Калифорнии игровой продюсер Келли Сантьяго выступила с докладом «Довольно споров: видеоигры – это искусство. Что дальше?». Ее выступление стало образцом пылкой риторики в пользу выразительных возможностей видеоигр. Как создатель снискавшей признательность критиков игры *Journey* и бывший президент студии *thatgamecompany*, Сантьяго категорично выразилась о будущем игр. «В XXI веке их влияние как средства художественного самовыражения превзойдет радио, кинематограф и телевидение вместе взятые. Я уверена, что мы на пороге невероятно интересной эпохи и что нам даны потрясающие возможности».

Игровой композитор должен до глубины души проникнуться духом эксперимента и оптимизмом, присущим игровым разработчикам. Наша музыка становится частью революционного вида искусства, и неудивительно, что нам иногда приходится придумывать новые способы воплощения идей. Композитор должен настроиться на полную самоотдачу, погрузиться в работу с головой и стремиться писать музыку уровня высокого искусства. Отдавать себя полностью, рассчитывая, что наши коллеги-разработчики игр настолько же увлечены и полны энтузиазма. Мы действительно горим работой, в том числе из-за того, что...

## Мы азартны

Всегда найдутся эксперты, которые расскажут о природных качествах успешного предпринимателя, но яснее и лаконичнее всех высказался профессор Говард Стивенсон из Гарвардской школы бизнеса: «Предпринимательство – это погоня за возможностями без оглядки на ресурсы, которые вы в текущий момент контролируете»<sup>11</sup>. Для меня это звучит так: «Когда вы стремитесь к успеху, не бойтесь рисковать».

---

<sup>9</sup> Nakashima, 2011.

<sup>10</sup> Gee, 2006.

<sup>11</sup> Rodrik, 2012.

Игровые композиторы постоянно делают ставки, и обычно на кону наше время. Мы пишем неоплачиваемые демо-треки, только чтобы убедить разработчика, что их проект нам по плечу. Мы постоянно рискуем своим временем и силами, надеясь превзойти конкурентов и получить желанную работу – совсем как старатели на Диком Западе, которые столбили участки в поисках золотой жилы.

Бывают и ситуации, когда мы ставим на кон собственные деньги, проводя регулярные обновления, апгрейды и реконструкцию студий. Это поддерживает конкурентоспособность, но дорого стоит. Учтите еще деловые командировки для встречи с потенциальными клиентами, срочные покупки приложений для подачи заявок на проекты – все это новые счета. Кроме того, наша профессия не предполагает соцпакета, а доходы сильно отличаются из года в год.

Реальность такова: ради востребованности в индустрии мы должны быть готовы рискнуть временем и деньгами. Для тех, кого беспокоят риски, ежедневные решения могут оказаться мукой. Но взгляните на это как на игровой процесс с опасностями и наградами – совсем как в наших любимых видеоиграх. В начале карьеры мне пришлось жить в условиях финансового вакуума, и, признаться честно, серьезные траты вызывали у меня буквально приступы тошноты. Всегда страшно смотреть, как утекают деньги. А если оперировать игровыми терминами, финансовые решения даются проще: иногда приходится вступать в схватку с боссом, в которой теряешь уйму «хит-поинтов» в надежде, что продержишься до конца и получишь легендарную добычу. Добычей я называю возможность написать музыку для замечательной игры в сотрудничестве с командой талантливых разработчиков. Что подводит нас к следующему пункту...

## **Мы командные игроки**

Разработка игр – командный спорт, и индустрия ориентирована на сотрудничество. Многие компании-разработчики отвергают традиционную корпоративную структуру с начальством в кабинетах и подчиненными в кабинках. Вместо этого студии размещают всех сотрудников в больших помещениях без перегородок, чтобы те могли постоянно видеть работу друг друга и обмениваться информацией. Такая обстановка укрепляет командный дух, располагает к диалогу и свободным дискуссиям. Увлеченный специалист – специалист высококлассный, а значит, разработчики игр – одни из самых крутых людей, которых вы повстречаете.

Доброй традицией игровой индустрии стали гневные тирады. Они происходят на большинстве отраслевых конференций, самые яркие – на ежегодной Game Developers Conference (GDC) в Сан-Франциско. Такие речи – захватывающее зрелище, которое собирает массу зрителей. Я помню, как на одно мероприятие пришло столько людей, что мест в зале на всех не хватило, и в коридоре на полу сидела огромная толпа, слушавшая выступающих (которых не видела). Типичная тирада выглядит так: известный разработчик поднимается на сцену, встает за трибуну и обрушивает поток гневных и страстных слов (иногда с вкраплением нецензурной лексики) на злобу дня. На лучших выступлениях вы услышите яростную критику сложившихся практик или прорицание гибели и разрушения, к которым идет индустрия.

Но больше всего впечатляет не пылкость выступающих (она, впрочем, невероятная), а горячая и преданная поддержка зрителей из числа разработчиков. Они ведут себя не как коллеги, собравшиеся послушать важное заявление. Они, скорее, болельщики на стадионе, подбадривающие любимых звезд.

Работая над игровым проектом, команда проводит вместе огромное количество времени. Особенно это касается кранчей, когда личной жизнью жертвуют ради работы. Приведу яркий пример: одна игровая студия, по слухам, раскладывает матрасы в свободных помещениях, чтобы люди могли немного вздремнуть и вернуться к круглосуточной работе<sup>12</sup>. Это одна из

---

<sup>12</sup> Sheffield 2010, 9.

многих фронтовых баек. Легко себе представить, что чувствуют бойцы-игроделы, которым коллеги заменяют семью и друзей, которых они видят реже.

В какой мере это касается игровых композиторов? Немногие из нас состоят в штате и сидят изо дня в день в звуконепроницаемых студиях в частичной изоляции от команды. Большинство – фрилансеры, работающие удаленно из дома. Когда возможно, мы организуем личные встречи, но в основном общаемся по телефону, электронной почте, в чатах и (с недавних пор) в социальных сетях вроде Facebook<sup>13</sup> и Twitter. Как штатным, так и внештатным сотрудникам важно быть на связи. В главе 8 я подробнее расскажу о членах команды и их ролях в разработке.

Нет ничего лучше, чем быть членом вдохновенной команды. Есть проверенные способы, как влиться в нее композитору – как штатному, так и фрилансеру. Нужно искренне стремиться быть частью коллектива, а не видеть себя независимым. Наша приверженность командному духу хорошо сказывается на качестве музыки и игры в целом. Бывает, что композитор настолько вдохновляется, что под влиянием его сочинений команда по-новому смотрит на игру. Для меня такой круговорот энтузиазма в команде – одно из сильнейших преимуществ профессии.

---

<sup>13</sup> Принадлежит компании Meta, которая признана экстремистской на территории РФ. – *Прим. ред.*

## Итак, чем же привлекательна карьеря игрового композитора?

Мы лишь бегло ознакомились с некоторыми важными понятиями, которые подробно рассмотрим в следующих главах. Надеюсь, этот обзор дал вам представление об игровой индустрии и нашем месте в ней. Мы уже разобрали причины, по которым композитору может быть интересна такая работа. Мы также перечислили личностные качества, необходимые игровому композитору. Давайте теперь зададимся вопросом: значим ли наш вклад? Важна ли музыка в играх?

Исследователь Карен Коллинз, описывая историю игровой музыки в статье «От битов до хитов: игры запели по-другому», отмечает: «Звуковые технологии совершенствовались последние 30 лет и сыграли в играх большую роль. Сначала музыка была приманкой в аркадных галереях, выманивала четвертаки у праздных прохожих. С тех пор она быстро эволюционировала и стала неотъемлемой частью игрового опыта».

Стив Шнур, международный руководитель EA Music Group издательства Electronic Arts, говорит, что игровая музыка «вызывает эмоциональный отклик, который 10–20 лет назад нельзя было представить»<sup>14</sup>.

«Геймерам очень небезразлична музыка в играх, – подтверждает Эмили Риз, ведущая Classical Minnesota Public Radio и создательница подкаста *Top Score*, освещающего все аспекты игровой музыки. – Она направляет почти каждое решение игрока»<sup>15</sup>.

Игровая музыка важна: с каждым игровым релизом наш вклад становится более весомым. Игровой композитор – это интересная, сложная и высокооплачиваемая профессия. Мы часть сообщества бунтарей, фанатиков и гениев. Каждый раз эти творцы показывают чудеса, которых никто не мог и представить. Их игры расцветивают наши мониторы фейерверком, разлетаются искрами, завораживают и восхищают. Мы надеемся, что их вдохновение сольется с нашим, что наша музыка добавит новые оттенки в их пиротехнику.

В следующей главе мы обсудим средства для творчества и как писать для игр действенную музыку.

---

<sup>14</sup> Schweitzer 2008, AR31.

<sup>15</sup> Child, 2012.

## Глава 2

### Творческие навыки композитора

У меня дома полно старинных безделушек, и среди них – большое перо для письма. Коричневое, очень внушительное, но чисто декоративное. Иногда я смотрю на него и думаю о великих композиторах прошлого, корпевших над нотами с гусиным пером. Затем я иду работать в студию, полную кнопок и мигающих огоньков – совсем как центр управления NASA.

Нам, современным композиторам, часто приходится напоминать себе, что мы не просто нажимаем кнопки. Не технические знания делают нас музыкантами. Именно наш талант помогает извлекать музыку из машины. Еще до включения компьютера мы применяем свои навыки сочинения мелодии, гармонии, ритма и комбинирования их. Именно это вызывает у слушателей эмоции и формирует впечатления. Поэтому в этой главе мы поговорим об этих навыках и о том, как начинающий композитор может их получить и монетизировать.

## Музыкальное образование

Сара Колдуэлл, первая женщина-дирижер театра Метрополитен-опера, сказала: «Учись всему, чему можешь, в любое время, когда можешь, и у всех, у кого сможешь»<sup>16</sup>. Совет Сары Колдуэлл весьма кстати. По моему опыту, знания можно получить из самых неожиданных источников, поэтому так важно в любых обстоятельствах сохранять жажду знаний.

Для получения музыкального образования у начинающего композитора есть три пути. Рассмотрим преимущества и недостатки каждого.

### Учебные заведения

Самый традиционный вариант – высшее образование. Оно даст бесценные навыки и опыт, но выбрать вуз не так просто. Сейчас нет специальности «композитор видеоигр», хотя в некоторых заведениях есть курс по игровой музыке в рамках традиционной программы музыкальной композиции. Я говорю, в частности, о Музыкальном колледже Беркли, Йельском университете, Нью-Йоркском университете и Консерватории Новой Англии. Все эти программы дают солидную теоретическую базу и учат техникам композиции, а кроме того, университетские ансамбли исполняют сочинения студентов.

Есть свои преимущества и в выборе вуза, где сильные программы обучения музыке сочетаются с гейм-дизайном. Тогда начинающий игровой композитор сможет сотрудничать с разработчиками игр, которым могут пригодиться его таланты. Вообще, в студенческих сообществах часто бывает острая потребность в композиторе. Я имею в виду состязания разработчиков, в которых участвуют только студенты. Это, например, Imagine Cup (спонсор Microsoft), IGF Student Showcase или соревнование студенческих команд Dare to Be Digital за награду «One to Watch» от Британской академии кино и телевизионных искусств. Конкурсный проект имеет больше шансов, если в нем участвует композитор.

В любом случае при выборе учебного заведения стоит учесть свои личные впечатления от преподавателей. От этих людей зависит, как студенты освоят выбранную профессию, а их субъективный взгляд и эстетические вкусы могут сильно повлиять на творческий путь выпускников. Чтобы лучше понять преподавателей, послушайте их сочинения. Можно также почитать научные публикации, поискать информацию в интернете. Поступление – очень серьезный шаг, который потребует много работы. Но не забывайте, что это поможет вам профессионально вырасти и завести знакомства среди разработчиков следующего поколения.

Тем не менее у многих вполне успешных композиторов нет дипломов по специальности. Некоторые учились инструментальному исполнению, другие перешли в разработку игр, будучи успешными рок-музыкантами или электронщиками. Третьи обнаружили в себе желание писать музыку к играм, уже отучившись в совсем другой области. Есть способы получить хорошее образование и без поступления в вуз, но они сложнее. Я говорю о частных уроках и самообразовании.

### Частные уроки

Частные уроки могут дать знания университетского уровня, предлагая индивидуальный подход и гибкий график занятий. Однако компетентного преподавателя с нужным опытом и энтузиазмом найти непросто. Если вы живете неподалеку от университета или консерватории,

---

<sup>16</sup> GoodReads, 2012.

можно брать частные уроки у профессоров. В других случаях наставника придется вдумчиво искать среди местных кадров. Можно исходить из индивидуальных пробелов в образовании. В такой ситуации частные уроки могут стать идеальным решением ваших проблем.

Приведу пример. Первый синтезатор мне подарили, когда я была еще подростком. У меня была прекрасная подготовка по фортепиано и вокалу, и тогда я уже начала учиться музыкальной композиции. Но я все равно не знала, что делать с новым инструментом. У него был полированный черный корпус, он красовался в центре витрины местного музыкального магазина. Я зачарованно смотрела на клавиши. Потом нажимала их наугад, двигала ползунки, любовалась мягко светящимся дисплеем над клавиатурой. Я не понимала, что делаю, но была счастлива: это чудо техники поможет мне построить композиторское будущее!

К синтезатору прилагались специальные MIDI-кабели с пятью штырьками и другие штатные аудиокабели, помеченные TRS. Я не знала, что значат эти буквы. (TRS – это стандартный разъем для аналоговых аудиокабелей, аббревиатура от Tip Ring Sleeve – «кончик-кольцо-гильза». MIDI – формат обмена данными, от «цифровой интерфейс музыкальных инструментов». Мы подробно разберем его в главе 12). Кроме того, я раздобыла простенький микшер (ошибочно полагая, что смогу разобраться с ним интуитивно) и еще одно таинственное устройство – модульную стойку.

Эта штука должна была как-то подключаться к синтезатору и выдавать дополнительные звуки для использования в композициях. Я была в полном восторге! А потом я сидела на полу, кругом были разложены мои новые приобретения со всеми их модулями и компонентами, и эйфория постепенно угасала. Учителя не готовили меня к такой головоломке. Я думала, что эти чудесные игрушки открывают юным талантам вроде меня море возможностей, но не могла даже включить их, не говоря уже о том, чтобы написать какую-то музыку.

Мне повезло, и я смогла найти частного преподавателя – местного композитора, который работал в музыкальном магазине. От него я получила ценнейшие уроки как по использованию техники, так и по композиции. Прежде всего, я усвоила один базовый принцип, которому с тех пор не изменяла: новая технология фундаментально меняет творческий процесс.

Я стала проникаться этой мыслью, когда копалась с тем примитивным синтезатором. Ассортимент звуков в его памяти был беден, и даже на тот скудный диапазон накладывались ограничения полифонии слабенького секвенсора. Поэтому я сосредоточилась лишь на том, что могла извлечь из имеющихся инструментов. Шло время, я покупала оборудование, постепенно отстраивала собственную студию и одновременно наблюдала, как тонко стилистика моей музыки подстраивалась под изменяющийся инструментарий.

Для композиторов это уже давно не новость. История учит, что после появления нового инструмента для него начинают сочинять музыку. Когда инструменты совершенствуются, а их возможности расширяются, музыканты принимают исследовать открывшийся потенциал. Так было всегда, современная эпоха отличается лишь частотой появления, совершенствования и внедрения новинок. Я очень благодарна своему первому наставнику: он был технически подкован и познакомил меня с технологичным подходом к сочинению. Это дало мне базу для профессионального роста, которую я пополняла новыми знаниями по мере того, как училась дальше – на занятиях и на воле.

Частные уроки могут дать композитору очень много, даже полноценное образование. Но все-таки это дорогое удовольствие, и вашего внимания стоит третий путь.

## Самообразование

Это самый трудный способ. Он хорошо подойдет для инициативных людей, которые достигнут целей без надзора или внешней мотивации. На самом деле эти качества нужны любому, кто хочет писать музыку для игр (особенно в качестве независимого подрядчика).

Большинство из нас работают как самозанятые предприниматели, а лучшим предпринимателям присуща активная жизненная позиция.

Нобуо Уэмацу – самый известный композитор-самоучка в игровой индустрии. Он не брал уроки игры ни на одном инструменте, не учился ни в какой музыкальной школе, но сделал блестящую карьеру в игровой индустрии. Началась она очень просто. Уэмацу работал в пункте проката музыкальных инструментов в Токио. Однажды вечером он встретился с компанией друзей, и каждый поделился мечтами о будущем. Одна из подруг работала в игровой компании Square. Она пригласила его написать музыку для их текущего проекта. Уэмацу согласился, но не мог и подумать, что это зайдет гораздо дальше мимолетной подработки. В конечном счете он стал легендой игрового сообщества<sup>17</sup>. В его послужном списке пятьдесят игр.

Несколько лет назад я была на концерте музыки из игр, где звучала одна из его культовых композиций. С таким зрелищем не сравнится ни одно другое музыкальное представление. Часто среди слушателей можно встретить людей в костюмах игровых персонажей. Думаю, эти увлеченные и колоритные натуры покупают билеты, чтобы прийти на концерт в роли своего любимого героя или героини. Представьте себе Хэллоуин, великовозрастных охотников за сладостями и то детское предвкушение и восторг, которые они привносят в происходящее. Трудно оставаться утонченным ценителем оркестровой музыки, когда слушатели разгорячены, как фанаты на рок-концерте. Бурные возгласы встречают каждый анонс и повторяются, если звучит известная тема. Когда звучит медленная атмосферная композиция, зрители дружно машут над головами включенными телефонами, и мерцание экранов озаряет лица. Новый трек – и по толпе расходится новая волна восторга, в котором, однако, угадывается эйфорическое ожидание финала – гвоздя программы.

Тот концерт с концовкой Уэмацу состоялся несколько лет назад, но я прекрасно помню предвкушение толпы, когда оркестр готовился к последнему номеру. И вот зазвучало вступление, и неистовство начало нарастать. В проникновенной аранжировке чередовались тревожные диссонансы и героические кличи. Все знали, к чему все идет. Когда певцы возвысили голоса, толпа оглушительно заревела, едва не заглушая хор, который нараспев произносил имя отрицательного героя, Сефирота. Звучала «One Winged Angel» – кульминационная композиция игры *Final Fantasy VII*. Она вышла в 1997 году и стала международным хитом, укрепив славу японского композитора-самоучки. Реакция концертной аудитории, которую я сейчас описала, вовсе не уникальная: музыка Уэмацу исполнялась по всему миру с тем же успехом. Его оглушительный профессиональный успех – отличный пример того, что самоучки могут достичь вершин в игровой музыке.

Тем не менее это непростой путь. Самоучке никто не подскажет, какие ресурсы самые полезные и надежные. Кроме того, ему приходится чаще прибегать к болезненному методу проб и ошибок. А это значит, что нужно быть активным читателем и уметь усваивать абстрактные знания и применять их на практике. Композиторы-самоучки набираются профессионализма из книг, из врожденной способности слушать великие произведения и понимать, в чем их сила; из умения смотреть вглубь, выявлять и понимать скрытые механики. По сути, мы все или учились самостоятельно, или получали знания в частных уроках или учебном заведении. Навык анализировать музыку на слух для нас бесценен, что подводит меня к следующей теме.

---

<sup>17</sup> Mielke, 2008.

## Понимание музыки

Скорее всего, каждый в той или иной мере знаком с этой темой как минимум в рамках школьного курса. Обычно преподаватели дают хронологический обзор, рассказывают о величайших музыкальных произведениях в историческом контексте. Но мы в этой книге будем считать, что понимание музыки – это способность разгадать механизм за набором звуков, то есть слышать, как музыка *работает*.

В 1939-м композитор Аарон Копленд лаконично изложил эту концепцию в своей книге «К чему прислушиваться в музыке». Он задал два вопроса:

1. Вы слышите все, что происходит?
2. Вы к этому действительно восприимчивы?

Это серьезные вопросы, и, чтобы ответить на них, придется прислушаться к себе. Иногда восприятию музыки мешают наши предубеждения, поэтому нужно постараться забыть на время о собственных жанровых предпочтениях. Каждый знает, какая музыка ему нравится, но такие пристрастия мешают вслушаться. Когда я впервые знакомлюсь с композицией, то стараюсь забыть о своих музыкальных симпатиях и антипатиях. Будь это трэш-метал<sup>18</sup>, «конкретная музыка»<sup>19</sup> (*musique concrète*), органная фуга<sup>20</sup> или тин-поп<sup>21</sup> – я всегда готова слушать и слышать.

Я считаю, что каждый игровой композитор должен развивать этот навык. Неизвестно, каким окажется следующий заказ, время от времени мы пишем для проектов с музыкой в нескольких жанрах (а иногда этих жанров *много*). Но никто не сможет писать музыку в жанре, который не выносит. В этом случае есть два выхода: или поддаться чувствам и отказаться от заказа, или найти интересную композицию в этом жанре и внимательно ее послушать. И я гарантирую: если прислушаться, *всегда* найдется какой-то интригующий прием или эффект, потому что мы композиторы и музыка восхищает нас сама по себе. Мы всегда ищем изюминку в каждом произведении. И кстати, советую воспринимать весь этот процесс как увлекательную охоту за сокровищами.

С таким настроением можно полностью погрузиться в абсолютно любое произведение. Лично я предпочитаю слушать музыку в качественных наушниках: они раскрывают тонкие детали, ускользающие при воспроизведении через колонки. Сначала я разбираю аранжировку, опознаю инструменты и слежу за их игрой. В большинстве стереозаписей каждый инструмент ансамбля позиционирован в определенной точке стереопанорамы. Стереопозиционирование очень помогает точно установить компоненты. Пространственные соотношения помогают отделить элементы микса друг от друга и вычислить ритм и высоту звучания отдельных инструментов.

В этот момент я мысленно делаю шаг назад, чтобы окинуть взглядом панораму – совсем как зритель отодвигается от картины пуантилиста, чтобы увидеть формы, образованные из кро-

---

<sup>18</sup> Музыкальное направление в металле, давшее начало всем экстремальным его разновидностям. Один из самых быстрых и агрессивных поджанров этого направления музыки. – *Прим. науч. ред.*

<sup>19</sup> Вид авангардной музыки XX века. Состоит в проигрывании заранее записанных шумов на электронном оборудовании. – *Прим. ред.*

<sup>20</sup> Фуга – это полифоническое (многоголосное) музыкальное произведение, изложенное в имитационной фактуре по строго установленным правилам. – *Прим. науч. ред.*

<sup>21</sup> Как правило, тин-поп – это веселые песни о простых эмоциях или романтические баллады о любви и дружбе с формальными текстами и гипотетическими образами. Поджанр популярной музыки, ориентированный на подростков. – *Прим. науч. ред.*

печных точек краски. С этой точки зрения начинает проявляться основа и структура музыки со всеми ритмическими решениями, эмоциональными эффектами, тональной окраской, применяемыми техниками и аппаратурой. Если мне удастся удачно разобрать композицию, я чувствую себя так, будто заглянула в архитектурный проект, отображающий не только конструкцию здания, но и его философию – то, как предполагается его использовать.

Разумеется, многое можно понять, читая партитуру. Но ноты не передадут эмоциональный отклик, ощущение музыкального просветления, которое мы ищем, нажимая кнопку проигрывателя. Кроме того, часто бывает невозможно найти партитуру интересующего произведения. Вот еще одна причина, почему нужно тренировать слуховое восприятие, чтобы оно оставалось чутким, непредвзятым и пытливым.

В продолжение темы давайте поговорим о тренировке музыкального слуха. Развивая музыкальный слух, мы получаем способность определять интервалы, гармонии, высоты, ритмы и другие первичные элементы музыкальной структуры. Это отличный навык, и я думаю, что большинство из нас знакомятся с этим мастерством, когда начинают изучать свой основной инструмент и играть в оркестрах. Если вам повезло с врожденными музыкальными способностями, то вы с легкостью разовьете слух. В этой главе я бы хотела сосредоточиться на понятии *тембра*, поскольку считаю, что он особенно важен в творческом процессе игрового композитора.

Тембр определяют через множество характеристик звука, включая высоту, атаку, спад, частоту, гармоники, вибрато и т. д.<sup>22</sup>. Точное определение термина обсуждать можно долго, но я перейду сразу к сути. Для наших целей тембр – это характерный признак, отличающий звук от всех прочих в композиции. Например, флейта и скрипка могут сыграть одинаковую ноту одинаковой длительности с одинаковой громкостью. Но слух отличит флейту от скрипки, поскольку у инструментов разные базовые тембры. Тембр различается и у синтезированных тонов, например у квадратной и синусоидальной волны и даже у немusических звуков – стука ботинок по бетону и мокасин по доскам. Звуки отличаются друг от друга, и наше ухо сразу улавливает разницу.

Фокусируясь при прослушивании на тембрах, мы развиваем слуховую восприимчивость к новым трекам. Тембры дают массу подсказок, помогая анализировать на слух и разбирать структуру композиции. А кроме того, тембры имеют практическое применение при написании игровой музыки. Часто композитор буквально собирает трек из разрозненных элементов (продельвая обратный процесс по сравнению с разбором). Музыкантов иногда просят поделить композиции на элементы, которые в игре собираются интерактивно. В следующих главах мы подробно разберем эту технику, а пока что я хочу подчеркнуть: тембры помогают структурировать треки под их последующую сборку звуковым движком игры.

Тембры позиционируют каждый инструмент в общем ансамбле. Фрагменты головоломки стыкуются друг с другом, поскольку расчетливый композитор обработал инструменты, чтобы каждый тембр занял положенное место в структуре композиции. Но когда мы разбираем композицию на части, полученные фрагменты, отделенные от поддерживающих структур, могут показаться неуместными и слабыми. Владение палитрой тембров поможет не допустить этого. Зная, что некоторые части композиции будут отделены от целого, их можно адаптировать и

---

<sup>22</sup> Как известно из курса теории музыки и акустики, есть четыре свойства звука: высота, длительность, громкость и тембр. Тембр – самый загадочный из этой четверки, так как до сих пор находится в стадии изучения и наука формирует о нем свое мнение. Понимание тембра, того, как он работает, вызывает множество вопросов у музыкантов и у всех, кто работает со звуком. Американское акустическое общество (ASA) дает такое определение: «Тембр – это атрибут слухового восприятия, который позволяет слушателю судить о том, что два звука, имеющие одинаковую высоту и громкость, различаются между собой». В учебниках по теории музыки тембр описывается как характер звучания, который формируется количеством слышимых обертонов и распределением громкости между отдельными обертонами сложного музыкального звука. Определение тембра через указанные автором характеристики – вполне возможный подход. – *Прим. науч. ред.*

сбалансировать тембры отдельных элементов. Для этого можно добавить ненавязчивые «темные» акценты в виде подложки, а «светлые» акценты внесут оживление.

Если этот метод пока кажется непонятным, не волнуйтесь – в 11 и 12 главах мы подробно обсудим вопросы интерактивности. А пока просто запомните, что тембры могут сыграть важную роль в творческом процессе игрового композитора. Это поможет вам глубже осмыслить собственную работу и произведения других музыкантов.

Помимо глубокого восприятия, я бы хотела затронуть тему использования референсных материалов – практику очень важную, но противоречивую. В частности, это размещение временных музыкальных треков-заглушек в визуальном произведении (фильм, ТВ-программа, видеоигра и т. д.). Команда проекта понимает, что эти откуда-то взятые треки не будут лицензироваться для конечного продукта. Они подключаются временно, чтобы проверить, насколько музыкальный стиль сочетается с другими аспектами: визуальной частью, звуковыми эффектами и диалогами. Проблемы начинаются, когда композитора просят воспроизвести структуру и атмосферу референса.

Музыканты часто негативно реагируют на такую просьбу, и их реакцию легко понять: имитация противоречит творческой свободе. Тем не менее нужно разобраться, почему нас просят что-то имитировать. Допустим, музыкальный стиль референсного трека хорошо сочетается с визуальным продуктом, опробован в общем контексте, а его выбор полностью оправдан. Тогда продюсеры просят композитора написать похожую музыку, чтобы гарантированно минимизировать риски. Кроме того, разработчики проекта без музыкального образования с помощью референсов объясняют, какие у музыки должны быть характеристики (что трудно выразить на словах без знания музыкальной терминологии).

Предоставляя нам референсные треки, руководители проекта заказывают музыкальную композицию в конкретном жанре, с определенными требованиями к структуре. Композиторов никоим образом не просят скопировать референсный трек. Нам просто задают рамки, в пределах которых мы свободны творить. И в этот момент встает вопрос: научились ли вы слушать музыку объективно?

К референсному треку применимы те же техники глубокого слухового восприятия, что помогали нам развивать понимание музыки. Не нужно бояться, что при тщательном изучении образца вы окажетесь под его влиянием. После глубокого разбора вам начнут спонтанно открываться творческие перспективы. Например, вы увидите варианты инструментальных аранжировок, альтернативные структурные решения, которые сохранят глубинное воздействие стиля и оставят пространство для самовыражения. По правде говоря, главным препятствием тут бывает наше собственное разочарование, вызванное необходимостью следовать образцу. Но если отбросить эмоции, анализ референсной музыки станет положительным опытом, который поможет развить мастерство. Референсный трек – учитель терпеливый, а не властный. Считайте его своим личным гуру музыкального стиля.

Еще одно замечание по поводу референсов: иногда чем больше, тем лучше. Но даже если у вас в распоряжении ровно один трек, задающий жесткие рамки, то пространство для творчества все равно остается. Поищите самостоятельно дополнительные референсы – треки, похожие на предоставленный образец. Так требуемый музыкальный стиль станет виден в широком контексте как представитель жанра, а не как отдельный пример. Получив от игровой студии базовый референсный трек, первый раз прослушайте его вдумчиво и беспристрастно, потом спросите себя: «Слышал ли я раньше что-то подобное?» и «Попадает ли он в какую-нибудь стилевую категорию с общепринятыми стандартами по форме и структуре?» Имея ответы на эти вопросы, мы сможем искать музыку дополнительно к предоставленному треку. Есть шанс, что эти находки помогут написать композиции согласно требованиям проекта, но с сохранением творческой самобытности.

## **Владение музыкальными инструментами**

Большинство из нас были музыкантами до того, как решили писать музыку. Еще детьми мы учились играть на инструментах, потому что любили музыку, но идея создавать ее еще не посетила нас. И для большинства из нас первым инструментом было фортепиано.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.