

G. Tumanov¹

¹ *Kurmangazy Kazakh National Conservatory
Almaty, Kazakhstan*

IMPROVIZATION IN MUSICAL COMPOSITION OF VIDEO GAMES

Abstract

The article is devoted to one of the new areas of application of compositional skills – music in video games. The need to understand the construction of musical accompaniment in video games is due to its interactive specifics, which allows to direct music in a variety of ways. To date, video games have not been studied in full, let alone the musical component. Proceeding from this, the author takes for the subject of research the musical accompaniment of the video game Super Mario Bros. – one of the games that set the general tone for the development of video games in the 80s of the 20th century. In this article, the author considers the structure of the music composition in video games. The analysis given in the article reveals one of the features of the formation of music in games – improvisation. The author gives musical examples and gives characteristics to each of them. The analyzed structure of the formation is given in the form of a table. The resulting table clearly demonstrates the possible sequences of musical construction in the video game. In the conclusion, the author relies on the idea that the musical construction in video games has some similarities with such relatively modern compositional techniques as aleatorics.

Keywords: video games, music for video games, improvisation

Так сложилось, что музыкальный материал из видеоигр на сегодняшний день не изучен в полной мере. Одной из причин тому является сам формат данной музыки – она крайне редко издается в нотах, чаще же – в аудио формате на CD, что существенно затрудняет более детальный музыковедческий анализ. Однако, отдельно взятые видеоигры, имея достаточно обширную публику, все же находят свое музыкальное воплощение на нотном стане. Такой игрой является уже классика аркадной эпохи видеоигр – **Super Mario Bros¹** (1985).

Super Mario Bros., пожалуй, первая игра в мире, имеющая непрерывное музыкальное сопровождение от начала до конца, а композитор Коджи Кондо (Koji Kondo) впервые ввел разнообразную фоновую музыку для каждого уровня, которая помогала создать для игроков соответствующее настроение при прохождении.

Музыка точно следует за действиями игрока: медленная и таинственная, когда персонаж игрока спускается в подземелья, радостная и бодрая, как только он выходит на свет. Во вражеском замке музыка звучит диссонантно и напряженно. Она отражает состояние в соответствии с ходом игрового процесса: темп музыки ускоряется, если персонаж не успевает пройти тот или иной отрезок игры, в случае если герой становится сильнее, проигрывается победная мелодия. Музыка для «Super Mario Bros» на несколько лет вперед задавала планку качества для игровой музыки в целом: музыкальные фрагменты в последующих играх для приставки Famicom/NES были весьма похожи и сочинялись в том же стиле, теми же методами композиции.

Суть игры заключается в том, чтобы поуровнево (поэтапно) пройти через некое Грибное королевство, минуя или же уничтожая солдат главного антагониста серии – черепашьего Короля Купы (также известного как Боузер), чтобы спасти захваченную им в плен Принцессу [2].

¹ Или же просто Марио, как принято называть в русскоязычной версии - аркадная видеоигра в жанре платформера или так называемой «Сайд-скроллер» игры, в которой игровой процесс происходит с боковой точки зрения, т.е. на экране управляемые объекты как правило движутся слева направо. Была разработана и выпущена в 1985 году японской компанией Nintendo для платформы Famicom. В свое время была занесена в «Книгу рекордов Гиннеса» как самая продаваемая игра в истории. «После успеха игры её главный герой, Марио, стал символом компании Nintendo и одним из самых известных игровых персонажей в мире» [1].