

УДК 78.071

DOI <https://doi.org/10.31723/2524-0447-2025-44-29>**Георгій Георгійович Кожухар**

ORCID: 0009-0002-9105-521X

доцент кафедри спеціального фортепіано

Одеської національної музичної академії імені А. В. Нежданової  
[madhyaloka@gmail.com](mailto:madhyaloka@gmail.com)

## МУЗИЧНА РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ КУЛЬТУР ВИГАДАНИХ НАРОДІВ У АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ: ПИТАННЯ САМОБУТНОСТІ

**Мета дослідження:** простежити композиторські стилістичні тенденції в музичній репрезентації культур вигаданих народів; оцінити доречність різних стилістичних підходів для вирішення подібних творчих завдань. **Методологія** дослідження полягає у проведенні історичного огляду з урахуванням передумов та стильового аналізу композиторських підходів до створення дієгетичної та фонової музики що стосується вигаданих народів. **Наукова новизна** роботи полягає у поглибленому глобальному огляді різних композиторських стильових прийомів з позиції їх впливу на сприйяття глядачем вигаданої культури, представленої у фільмі/відеоогрі, як автентичної або вторинної. Систематизація технік створення дієгетичної та фонової музики дозволяє простежити їх комплексний вплив на самобутність культури та сетингу, що ілюструється, що може бути використано як композиторами та режисерами у процесі створення аудіовізуального мистецтва, так і мистецтвознавцями у їх аналізі. **Висновки.** При репрезентації культури вигаданого народу в кіно, відеоогрі чи будь-якому іншому аудіовізуальному мистецтві ступінь самобутності цієї культури багато в чому залежить від композиційних прийомів автора звукового супроводу. Це стосується насамперед дієгетичної музики, але значення фонового саундтреку також дуже велике. Якщо ставиться мета продемонструвати фантастичну або фентезійну культуру як оригінальну, для композитора є доцільною крайня обережність у використанні етнічних інструментів. Найбільш доречним у цьому випадку є їх використання в контексті полістилістики – подібний підхід може позитивно вплинути на сприйяття глядачем вигаданої культури як оригінальної. Спів а сарпелла також є дієвим способом уникнути ефекту вторинності в звучанні музики вигаданого народу. Особливо добре цей прийом працює за наявності добре продуманої штучної мови, якою співають персонажі. Також доречними в таких цілях є експерименти з атональністю. Одним із найбільш

універсальних музичних стилів для репрезентації вигаданих світів і народів є ембієнт, але він має місце переважно у фоновому саундтреці, допомагаючи у формуванні атмосфери.

**Ключові слова:** дієгетична музика, саундтрек, музика кіно, музика відеоігор, етнічна музика, стиль, культурна автентичність, вигадана культура.

*Kozhukhar Heorhii Heorhiiiovych, Associate Professor at the Department of Special Piano of the Odesa National A. V. Nezhdanova Academy of Music*

**Musical representation of cultures of fictional peoples in audiovisual art: questions of identity**

**Research Objective:** to trace compositional stylistic tendencies in the musical representation of fictional cultures; to assess the relevance of various stylistic approaches to solving similar creative tasks. **Research Methodology** consists of conducting a historical review taking into account the prerequisites and stylistic analysis of compositional approaches to the creation of diegetic and background music related to fictional cultures. **Scientific Novelty** of the work lies in an in-depth global overview of various compositional stylistic techniques from the perspective of their influence on the viewer's perception of a fictional culture, presented in a film/video game, as authentic or derivative. The systematization of techniques for creating diegetic and background music makes it possible to trace their complex influence on the originality of the culture and the setting being illustrated, which can be used both by composers and directors in the process of creating audiovisual art, and by art critics in their analysis. **Conclusions.** When representing the culture of a fictional people in film, video games, or any other audiovisual art, the degree of authenticity of this culture largely depends on the compositional techniques of the creator of the sound accompaniment. This primarily concerns diegetic music, but the importance of the background soundtrack is also very significant. If the goal is to portray a fantastic or fantasy culture as original, it is advisable for the composer to exercise extreme caution in the use of ethnic instruments. The most appropriate in this case is their use in the context of polystylism — such an approach can positively influence the viewer's perception of the fictional culture as original. A cappella singing is also an effective way to avoid the effect of derivativeness in the sound of the fictional people's music. This technique works especially well in the presence of a well-thought-out artificial language sung by the characters. Experiments with atonality are also appropriate for these purposes. One of the most universal musical styles for representing fictional worlds and peoples is ambient, though it is mostly used in the background soundtrack, helping to create atmosphere.

**Key words:** diegetic music, soundtrack, cinema music, video game music, ethnic music, style, cultural authenticity, fictional culture.

**Актуальність теми дослідження.** Передумови до музичної репрезентації неіснуючих у реальності народів чи істот

мали місце задовго до становлення фантастики як жанру: якщо, ілюструючи культуру існуючого народу, про яку він має уявлення, композитор міг використовувати реальну або стилізовану етнічну музику цього народу, то у випадку, коли сюжет (текст/лібрето/програмна складова) музичного твору якимось чином стосувався міфічних істот чи представників вигаданих народів (або навіть реальних, але настільки віддалених у часі чи просторі, що у композитора практично немає уявлення про їхню музичну культуру), завдання ставало нестандартним. З розвитком літературних жанрів наукової фантастики та фентезі, а також кінематографа і відеоігор як не лише галузей розваг, але й видів мистецтва, питання «музики неіснуючих народів» стало актуальним як ніколи раніше. На сьогоднішній день воно все більше привертає увагу дослідників (хоча на даному етапі – частіше в середовищі журналістів, ніж науковців) і вимагає поглибленого вивчення.

**Мета дослідження.** Простежити композиторські стилістичні тенденції в музичній репрезентації культур вигаданих народів; оцінити доречність різних стилістичних підходів для вирішення подібних творчих завдань.

**Виклад основного матеріалу.** Історично перед композиторами (особливо якщо говорити про європейську музичну традицію) часто поставали завдання музичної стилізації. Яскраво виражена програмність, що часто зустрічається в інструментальній композиторській творчості, висока популярність жанру опери та інші обставини, серед яких не в останню чергу загальна тенденція до збільшення семантичного наповнення музичних творів, нерідко ставили композитора перед необхідністю зобразити за допомогою музичних виразових засобів належність сюжетного персонажа до певної соціальної чи етнічної групи або проілюструвати відповідний специфічний антураж, що стало особливо актуальним починаючи з епохи романтизму, коли і в театральному, і в музичному мистецтві почали набирати сили тенденції до відносного реалізму. Коли йшлося про далекі країни, для композитора одним із найбільш очевидних шляхів була імітація етнічної музики цих країн, наскільки композитор мав про

неї уявлення. Оскільки це уявлення часто було досить спотвореним, а композитори далеко не завжди ставили за мету точну стилізацію, у результаті нерідко з'являвся своєрідний стиль із яскраво вираженою екзотикою, але при цьому мало схожий на етнічну музику ілюстрованих народів (наприклад, умовна орієнтальність у творах Пуччіні, Чайковського, Римського-Корсакова, Деліба; ладові експерименти Дебюссі (наприклад, у «Піснях Білітис») і Сібеліуса («Гімн до Таїс») при зверненні до античної тематики тощо). Етнічна музика зазнавала своєрідної міфологізації (про що автор цієї статті раніше писав у іншому дослідженні [1, с. 73–74]).

У випадку, якщо було необхідно зобразити вигаданих, міфічних істот, – композиторам доводилося вдаватися до різних стилістичних прийомів для створення специфічної атмосфери (наприклад, остінато, маршовість і специфічні артикуляційні прийоми, використані Грігом у композиції «В печері гірського короля»; збільшені та зменшені інтервали для створення потойбічного ефекту в «Хороводі гномів» Ф. Ліста тощо).

Незалежно від того, чи був народ, який ілюстрував композитор, повністю вигаданим/казковим, екзотичним з точки зору географії, чи просто занадто давнім, завдання його впізнавано позначити засобами музики вимагало специфічного підходу.

Двадцять століття вивело цю проблему на кардинально новий рівень завдяки двом масштабним змінам у світовій культурі: перше з них – стрімкий розвиток фантастичних літературних жанрів (головним чином, наукової фантастики та фентезі), у рамках яких остаточно сформувався феномен вигаданого народу в його сучасному вигляді. У більш ранній час у цьому контексті мало сенс говорити або про реальні народи, що зазнали сильної міфологізації через географічну чи історичну віддаленість (і через це правомірною була етнічна стилізація), або про казкових персонажів, музичне ілюстрування яких базувалося радше на архетипах, або про легендарні народи, що являли собою певне змішання першого з другим. Винятки – завідомо вигадані народи, які при цьому мали свої риси, що можна було б назвати етнічними, – були менш популярними в літературі (народи, опи-

сані Дж. Свіфтом у «Мандрах Гуллівера», Л. Хольбергом у «Підземній подорожі Нільса Кліма», утопійці Т. Мора тощо) і сприймалися радше як сатиричні чи філософські соціальні моделі. Кінець XIX – початок XX століття привнесли в літературу нове сприйняття вигаданих народів – фантастичне. З одного боку, цей народ (ким би його представники номінально ні були – іншопланетянами, жителями альтернативного всесвіту, людьми з майбутнього тощо) завідомо вигаданий, і його існування в реальності в тій чи іншій формі не передбачається. З іншого боку, він представлений як повноцінний народ, із передбачуваною наявністю історії, традицій і культури.

Якщо становлення жанру фантастики якісно змінило потенційний підхід композиторів до стилізації, то друга значима подія XX століття посилила запит на цю стилізацію: поява кінематографа – особливо починаючи з епохи звукового кіно. Значно зросла роль того, що згодом назвуть дієгетичною музикою [10; 22]. Звук і музика, що є безпосередньою частиною оповіді, відокремлюються від «ілюстративних» музичних тем/саундтреків, призначених для вух глядача/слухача, але розташованих за межами подій, що відбуваються на екрані/сцені. Якщо дія фільму відбувається в Стародавньому Китаї (і фільм при цьому не є комедією чи фантазмагорією, а претендує на історичність), ніхто не заборонить композитору використовувати в саундтреках стиль бароко чи електронну музику, але таке звукове супроводження дієгетичним вже не буде. Якщо музика виконується або припустимо слухається безпосередньо персонажами, їй необхідно надати хоча б видимість автентичності. Усе вищесказане в повній мірі стосується і відеоігор, що з'явилися у другій половині XX століття, у яких із розвитком індустрії невпинно наростала кінематографічність (аж до появи інтерактивного кіно як окремого жанру ігор).

У випадку, якщо етнос, що фігурує в оповіді, – завідомо вигаданий (інша планета, фентезійна країна, альтернативна реальність, завідомо неіснуюча земна держава з оригінальною культурою), завдання проілюструвати його музичну культуру лягає на плечі композитора. Залежно від ступеня оригінальності вигаданого етносу, музична культура може бути створена за допомогою референсних стилів, або ж створена з нуля, використовуючи елементи різних культур, або ж створена за допомогою референсних стилів, або ж створена з нуля, використовуючи елементи різних культур, або ж створена за допомогою референсних стилів, або ж створена з нуля, використовуючи елементи різних культур.

даного етносу і від того, чи ставилося постановниками завдання показати його автентичну культуру, композитори могли використовувати різні підходи:

I. Вигаданій народ/країна є стереотипним народом, що населяє реально існуючий на Землі регіон. Фантастичний елемент у цьому випадку мінімальний, оскільки етнос у рамках макрогрупи фактично є реальним, але країна при цьому є вигаданою з якихось причин: уникнення юридичних проблем або дипломатичних скандалів (з цією метою, наприклад, голлівудський сценарист Стівен Соуза вигдав країну Валь Верде, розташовану в Латинській Америці, яка фігурувала в кількох кінофільмах); прагнення показати якісь специфічні національні стереотипи без акценту на конкретній країні тощо. Об'єктом подібної стереотипізації в літературі та кінематографі можуть бути різні регіони, особливо ті, в яких традиційно багато невеликих і маловідомих за межами регіону держав. Зокрема, в англomовному середовищі ще наприкінці ХІХ століття з'явився загальний термін «Руританія», що позначає умовну монархічну країну в Центральній Європі [19]. У випадках, коли ілюструються подібні країни та народи, якихось специфічних творчих завдань перед композитором у принципі не ставиться, оскільки найбільш логічним є використання стереотипної музики регіону або й узагалі відповідного фольклору. Таким чином активно використовувалася умовно латиноамериканська музика (найяскравіший, але далеко не єдиний приклад – серія ігор «Тропіко», що є симуляторами диктатора острівної держави в Карибському басейні); умовно східноєвропейська – теми вигаданої країни Зубровки з фільму «Готель «Гранд Будапешт»» (композитор Александр Деспла), тема ностальгії персонажа за рідною країною Кракожією з фільму «Термінал» (композитор Джон Вільямс) та ін.; умовно арабська (найвідоміший приклад – мультфільм «Аладдін» студії Волта Діснея, у якому дію казки було перенесено у вигадане місто Аграбу, хоча в цьому мультфільмі використовувалися й інші стилістичні рішення, про які буде сказано нижче) тощо.

II. «Змальована» фантастична культура, номінально повністю вигадана, але фактично скалькована з якоїсь із реально існуючих

(або тих, що існували) культур. Найбільш характерний такий підхід для жанру фентезі, який сформувався у тому числі на основі фольклору (міфів, легенд, казок). Значною мірою це пов'язано з тим, що найвідоміший із засновників жанру – Дж. Р. Р. Толкін – був професійним лінгвістом і філологом і мав як різноманітні джерела натхнення в європейських культурах, так і вміння ними користуватися для створення самобутнього вигаданого світу. Інший із «батьків» жанру – Р. Говард, автор книг про кіммерійця Конана, також надихався різними джерелами (зокрема міфами), але при цьому зміг урешті створити досить оригінальний сетинг. У численних послідовників згаданих письменників (які становлять переважну більшість авторів євроамериканського епічного фентезі) подібна оригінальність була відсутня, а вигадані світи та народи часто були кальками з реальних культур – переважно європейських (англійської, скандинавської, кельтської тощо). У тих випадках, коли була потрібна екзотика, подібним же чином калькувалися азійські, африканські, індіанські, північні та інші культури. Чарівні або надприродні істоти, що фігурують у «калькованому» фентезі, відповідно, запозичувалися з міфологій відповідних народів.

Таким чином, за аналогією з попереднім пунктом, у композитора для створення музики до такого сетингу (особливо дієгетичної) найочевиднішим рішенням є стилізація етнічної музики народів, із яких списані конкретні вигадані культури. В епічному (так званому «високому») фентезі найширше використовується стилізована англійська та кельтська музика, що було помічено й детально розглянуто багатьма дослідниками [11; 17; 21]. Якщо в подібному фентезі використовуються персонажі, що належать до екзотичних у рамках сетингу культур (списаних із східних, африканських тощо), або сам сетинг базується на подібних джерелах, композитори під час створення саундтреків стилізують відповідну етнічну музику.

Подібний підхід є найпопулярнішим, хоча в сучасній західній культурі дедалі частіше викликає дискурс у контексті культурної апропріації.

Серед інших авторів, про це пише, зокрема, композитор, який працює в ігровій індустрії, – Jade Leamcharaskul у своїй статті

в Medium. Приклади подібних реалізацій вона наводить досить поширені: *«Наприклад, ви перебуваєте на рівні в пустелі, і звучить музика, натхненна індійським рагом. Аудиторія одразу уявляє базари, торговців, крадійкуватих дітей і багато піску – без жодної додаткової роботи з боку гри». Вишенькою на торті цих навіяних образів буде те, що багатий володар фінансово експлуатує місцевих жителів; лише один музичний трек – і ви вже відчуваєте себе зануреним у сюжет. Ще один приклад – рівень у джунглях. Вмикається «джунглева» музика з барабанами, барабанами і ще більше етнічних барабанів. Ви натикаєтеся на «місцевого» NPC (персонажа, яким не керує гравець), який веде вас до свого племінного села, і дуже часто музика буде «екзотичною», щоб підкреслити, наскільки цей рівень і його мешканці «інші». Відірвана від «цивілізації», ця культура подається як примітивна, і якби раптом почала звучати західна класична оркестрова музика, гравець миттєво втратив би відчуття достовірності рівня» [16]. Автор зазначає, що подібні стилістичні прийоми можуть бути негативним явищем, оскільки експлуатують спрощені й шкідливі національні стереотипи. Крім того, автор демонструє (зокрема на прикладі власної музики), що, зокрема, паназійський стиль, який змішує інструменти різних азійських народів, з точки зору культурної апропріації є вкрай неоднозначним рішенням, оскільки змішування культур може бути неоднозначно сприйняте їх носіями. При цьому сама автор (будучи британкою зі змішаними азійськими коренями) не відповідає однозначно на питання, наскільки це явище є негативним і в яких межах воно допустиме, залишаючи його відкритим для обговорення.*

Проблеми національних стереотипів (і їх загострення відповідним стилізованим саундтреком) стають особливо яскраво вираженими, коли в клішованому «високому» фентезі (натхненному насамперед Толкіном і настільно-ролевим сетингом DnD) традиційні фентезійні раси починають асоціюватися з реальними расами/етносами, запозичуючи їхні риси (реальні чи стереотипні). Із трьох найпоширеніших у фентезі рас (ельфи, гноми (дварфи), орки) культура ельфів значною мірою вико-

ристовує ірландський і англійський антураж. Оркам найчастіше «дістаються» стереотипи степових кочових народів або (рідше) африканців, у зв'язку з чим деякі вбачають у цьому елементи расизму [13]. Під час репрезентації гномів найчастіше використовують стереотипи, пов'язані з вікінгами (зокрема тому, що Толкін спочатку давав їм імена карликів-цвергів із Старшої Едди), або шотландські, оскільки гноми традиційно живуть у горах. У голлівудському кінематографі гноми часто розмовляють із шотландським акцентом [14].

Під час створення саундтреку композитор може як посилити ці стереотипи за рахунок етнічної стилізації, остаточно надаючи фентезійним культурам рис «списаних», так і послабити їх за рахунок оригінального музичного стилю, надаючи вигаданим народам більш самобутніх рис. Перший варіант у кінематографі та відеоіграх використовується значно частіше.

III. Значно більша творча свобода для композитора надається в разі, якщо вигаданий народ (і пов'язаний із ним сетинг) претендує на оригінальність. Безумовно, навіть у цьому випадку етнічні риси (зовнішність, окремі традиції, деталі культури) цього народу можуть мати певну схожість із такими у реальних етносів, однак це не так впадає в око через те, що ефект «списаності» вигаданої культури досягається не стільки за рахунок якихось окремих рис, скільки за рахунок їхньої сукупності.

У дуже значній мірі сприйняття подібного вигаданого народу залежить від музики, що його ілюструє (як дієгетичної, так і фонового саундтреку). Якщо її автор ставить за мету зберегти автентичність цього етносу, від нього вимагається певна відповідальність. Зокрема, під час створення музики до фільму «Аватар», окрім композитора Джеймса Хорнера, була також запрошена етномузиколог Ванда Брайант. У своїй статті в «Ethnomusicology Review» вона детально описує складну роботу спільно з режисером Джеймсом Кемероном, композитором Хорнером та іншими членами знімальної групи над створенням дійсно оригінальної музики на'ві. Брайант зазначає, що при серйозному підході до створення вигаданої культури багато на перший погляд очевидних творчих рішень можуть зашкодити само-

бутності: *«Наприклад, чотири пальці істот навели художників і постановників «Аватара» на думку про пентатонічну гаму, але ми з Хорнером одразу відкинули цю ідею як надто впізнану – вона асоціюється з азійською, африканською або корінною американською музикою – і як таку, що надто обмежувала б його у створенні повноцінного саундтреку до фільму»* [7].

Тим не менш, аналізуючи численні приклади музичної репрезентації оригінальних вигаданих культур, можна сказати, що тут різноманітність можливих підходів дуже велика. Із загальної їх кількості можна виділити такі:

а) «етнічна калька», про яку було сказано вище. Незважаючи на те, що такий підхід значно полегшує завдання створення яскравого враження на глядача, він значно збіднює вигадану культуру з точки зору оригінальності;

б) використання або рідкісних (і відсутніх в етнічній музиці), або спеціально вигаданих для сетингу музичних інструментів. Крім того, поширено використання електроінструментів і електронної музики – головним чином, у науковій фантастиці – одним із найстаріших прикладів цього підходу є фільм 1953 року «It Came From Outer Space», де для репрезентації іншопланетян був використаний терменвокс [20]. Також використовується спотворення тембру інструментів за допомогою нестандартних технік виконання або сучасних засобів саунд-продакшену. Подібний підхід дозволяє справити на глядача враження самотності музики, навіть якщо стилістично вона не є новаторською, і якщо йдеться про вигадану культуру, у глядача виникають додаткові слухові асоціації з конкретним незвичним для вуха тембром. Характерно те, що якщо говорити про «футуристичні» тембри, їх найчастіше використовують у фоновій, а не дієгетичній музиці, хоча для репрезентації музики самих високотехнологічних рас подібний прийом працює так само.

Якщо говорити про спеціально вигадані для сетингу інструменти, у цьому випадку для уникнення вторинності бажано, щоб звучання інструмента мало явну відмінність від звучання інструментів, відомих широкій публіці. Прикладом неоднозначності в цьому плані є балісет – струнно-щипковий інструмент із всесвітю

«Дюна», що звучав у двох екранізаціях однойменного циклу. При цьому до його реалізації підійшли по-різному: у фільмі 1984 року [8] інструмент фактично був модифікованим «Чепмен стіком» (авторською різновидністю електрогітари), а музика, що звучала, була записом «Back Yard» власної композиції самого Еммета Чепмена, який розробив цей інструмент [5]. Будучи де-факто сучасною естрадою, але представленою під виглядом виконання трубадуром на акустичному інструменті, музика справляє специфічне враження і не шкодить оригінальності сетингу. У постановці 2024 року [23] інструмент звучить із менш «електричним» відтінком, але при цьому автор – Ханс Циммер – використовує досить просту послідовність нот (при цьому зі змінним розміром), а замість співу фактично звучить декламація, що, знову ж таки, дозволяє уникнути ефекту вторинності в звучанні (втім, у цьому випадку вона не шкодила б духу сетингу, оскільки персонажі книг і фільмів – далекі нащадки землян, які зберегли видозмінені залишки своєї історичної культури);

в) спів а *carrella*. Тут використовується підхід із діаметрально протилежного боку: спів без інструментального супроводу (сольний або хоровий) використовується в етнічній музиці майже всіх народів, і якщо уникати популярних музичних мотивів, такий спів, незалежно від ладу і ритміки, не асоціюватиметься з музикою якогось конкретного народу (принаймні для пересічного глядача, незнайомого з етнічними ладами на професійному рівні). Особливо оригінально такий підхід виглядає, якщо подібна музика ілюструє технічно розвинений народ (наукова фантастика, космоопера тощо), де «примітивний» спів контрастує з високотехнологічними декораціями.

Один із прикладів такого підходу – бойовий гімн Бруннен-Джі, виконаний у канадсько-німецькому фантастичному телесеріалі LEXX (враження посилюється за рахунок того, що серіал починається [3] буквально зі звуків цього гімну і батальної сцени в космосі, де представники цього народу під час бою його виконують).

При цьому, якщо говорити про спів, значну роль у його сприйнятті слухачем із точки зору «етнічної самобутності» віді-

грає мова, якою цю музику співають. Ступінь оригінальності та продуманості мови вигаданого народу в цьому випадку має велике значення. І один із найвідоміших прикладів такого підходу можна побачити в серіалах, що належать до всесвіту «Зоряний шлях», де для раси клінгонів спеціально було розроблено оригінальну мову [15], на якій періодично звучать пісні, і ефект самотності в цьому випадку досягається не в останню чергу за рахунок оригінальної і ретельно продуманої мови. Приклад клінгонів є примітним ще й тому, що згодом фанатами були зроблені спроби на основі пісень, що звучали в серіалах, розробити/сформулювати оригінальну клінгонську теорію музики [18];

г) атональна/політональна музика. Оскільки для більшості існуючих народів, при всіх специфічних відмінностях місцевих етнічних ладів, атональна музика, як правило, нехарактерна, її «етнічно репрезентативна» ніша залишається вакантною, і це може використовуватися композиторами для підкреслення самотності того чи іншого вигаданого етносу/соціуму. Одним із цікавих прикладів схожого підходу є фільм «Планета мавп» (1968), де композитор Джеррі Голдсміт для саундтреку використовує серійну музику (зокрема, додекафонію). Незважаючи на те, що ця музика не є дієгетичною, вона створює вкрай специфічну атмосферу, впливаючи на сприйняття глядачем персонажів;

д) елементи полістилістики. Тут поле для творчих експериментів у композитора особливо широке. Вище було сказано, що вторинність тієї чи іншої вигаданої культури визначається не одиничними спільними рисами, а їхньою сукупністю. Наявність певних спільних рис між різними народами є нормальною і неминучою в силу як збігів, так і конвергентного розвитку цивілізацій. Якщо жителі спекотної пустельної місцевості носять просторі сукні-балахони, це ще не робить їх схожими на арабів, оскільки така одяг для такого клімату абсолютно логічна. Але якщо вони при цьому ще й пишуть в'язю, використовують геометричний орнамент в архітектурі, воюють кривими шаблями (не найреалістичніший, але популярний стереотип), використовують специфічні мовні конструкції – схожість вже буде явною, і якщо таке буде у вигаданого народу, цю культуру однозначно

можна назвати вторинною. Якщо ж при аналогічній «пустельній» одязі писемність буде ієрогліфічною, зброя – схожою на європейську, а звучання мови нагадуватиме слов'янське – у підсумку цей вигаданий народ не справлятиме враження «списаного». Якщо ж його представники при цьому ще й не є людьми, рівень автентичності буде досить високим, незважаючи на можливість впізнаваність багатьох елементів окремо.

Це в повній мірі стосується і музичних стилістичних елементів – інструментів, ладів тощо. Самі по собі ударні інструменти або перкусія не є відсилкою ні до африканської культури, ні до азійської, оскільки цей тип інструментів є найдавнішим на планеті, і його наявність є логічною для будь-якої культури, включаючи вигадану. Більше того, використання тих чи інших етнічних інструментів у полістилістичному контексті дозволяє, навпаки, посилити ефект самотності вигаданої культури.

Прикладів подібного підходу безліч. У серії відеоігор *Myst*, де присутня оригінальна цивілізація д'Ні, дієгетичної музики вкрай мало (головним чином тому, що ця цивілізація – вимерла, і її представники «вживу» майже не спостерігаються), однак фоновий саундтрек створює автентичну атмосферу, зокрема за рахунок змішання елементів різних стилів. В одному треку може використовуватися глибокий остінатний бас, характерний для низки сучасних стилів; елементи електронної музики; елементи стилю індастріал; східноазійська перкусія; ряд інструментів, що натякають на Близький Схід (при цьому звучить міксолідійський лад); остінатна фігурація паралельними квартами з переходом на квінту; специфічний вокал, характерний для стилю нью-ейдж (конкретний приклад [9] узято з гри «*Myst III: Exile*» (композитор – Джек Уолл), але подібний підхід до саундтреків притаманний усім іграм серії).

Комбінація різних стилів може бути як у рамках одного треку, так і більш глобальною – різні треки можуть бути витримані в різних стилях, але завдяки об'єднуючому сюжету не виглядають ні еkleктично разом, ні вторинно окремо. У грі *Rune*, де також задіяний оригінальний сетинг із різними вигаданими народами, композитор (Даррен Корб) використовує естрадні балади, еле-

менти рок-музики, кантрі, бароко (соло на клавесині в одному з треків), елементи синтвейву [4], при цьому в різних треках можуть активно використовуватися різні етнічні інструменти. У підсумку саундтреки Корба лише збільшують самотність сетингу в очах глядача/гравця.

Також можливий найбільш радикальний підхід до змішання етнічних стилів – коли музика різних реальних народів піддається ретельному аналізу, у процесі якого з «загального набору» використовуються окремі, ретельно відібрані елементи, на основі яких згодом формується щось нове. Однак подібне рішення вже радше переходить із категорії полістилістики в категорію створення нового стилю. Про схожу роботу, зокрема, писала у своїй статті згадана вище Ванда Брайант [7].

Також деякий рівень оригінальності може бути досягнутий за рахунок звукового супроводу в конкретному, відомому слухачу, стилі, однак умисно спотвореному. У цьому випадку бажано, щоб ілюстрований народ також мав якесь хоча б опосередковане відношення до використаної музичної основи. Приклад можна почути у фільмі «Під планетою мавп» (сиквелі згаданого вище фільму «Планета мавп»), знятому в 1970 році (композитор – Леонард Розенман). У цьому фільмі присутня колонія людей-мутантів у далекому майбутньому, що живуть у підземному місті і поклоняються стародавній (на момент подій фільму) бомбі. Мутанти збираються в церкві і проводять своєрідні богослужіння, виконуючи *атональні* псалми під акомпанемент органа [6]. Це один із небагатьох прикладів дієгетичної музики в цій серії фільмів, і хоча вона займає нішу не етнічної, а релігійної, тим не менш, вона відіграє важливу роль у культурній репрезентації соціуму;

е) Ембієнт. Оскільки для етнічної музики цей стиль нехарактерний, але при цьому легко реалізується за допомогою етнічних або електронних інструментів і/або голосу, його активно використовують для ілюстрації вигаданих народів, культур, локацій (зокрема в згаданих іграх серії *Myst*, екранізаціях «Дюни» та інших), крім того, цей стиль сам по собі популярний у науково-фантастичних фільмах [12] і відеоіграх. Окремою перевагою

даного стилю в цьому контексті є те, що його можна легко поєднати з майже всіма переліченими вище композиторськими прийомами. Проте, ембієнт переважно використовується у якості фонової музики, а не дієгетичної;

ж) Насамкінець варто сказати про специфічний прийом, у якому фоновий саундтрек спеціально не ставить за мету відобразити культуру вигаданого народу, а, навпаки, орієнтований виключно на культурний фон слухача. Найвідоміший приклад подібного підходу – серія фільмів «Зоряні війни», у яких композитор – Джон Вільямс – за сприяння Дж. Лукаса навмисно майже відмовився від імітації музики «далекої галактики». Навіть у дієгетичній частині саундтрек Вільямса залишається «на стороні слухача» – у сцені в кантині музиканти-гуманоїди на дивовижних духових інструментах виконують джазову тему (пізніше, при подальшій розробці всесвіту «Зоряних війн», стиль був названий «Jazz music»); у палаці Джабби музична група також виконує очевидно «земну» музику. Загалом, як зазначає у своїй роботі Д. Красновський, у композиторському підході Вільямса яскраво виражено вплив Вагнера. *«Спочатку композитор планував створити складні сонористичні композиції з використанням електроніки, але завдяки Лукасу звуковий світ епопеї виявився повним романтичних фарб. Вільямс розповідав про це так: «На думку Джорджа, у такій оригінальній у всіх відношеннях картині (істоти, яких ніхто не бачив; шуми, які ніхто не чув) – музика повинна бути досить знайомою і сприйматися на емоційному рівні». І хоча ім'я Вагнера в списку попередньої музики не значилося, характер його стилю виник згодом у симфонічному полотні. Окремі дослідники схильні применшувати роль Вагнера у формуванні стилістики голлівудської кіномузики. Але через двадцять років після початку роботи над «Зоряними війнами» сам Вільямс скаже: «Це була аж ніяк не та музика, яка здатна підкреслити Terra incognita (з італ. – незнана земля); навпаки, це музика, яка привертає нашу увагу до знайомих, що зберігаються в глибинах пам'яті, емоцій. Для мене, як музиканта, все це мимоволі вирається і використовується в XIX столітті в оперних ідіомах Вагнерівського зразку» [Джон Габлер]» [2].*

Частково підхід «орієнтації на слухача» реалізований і в згаданому раніше мультфільмі «Аладдін», хоча там це значною мірою пов'язано з прийомом «руйнування четвертої стіни» за рахунок поведінки джина, з яким у мультфільмі пов'язано багато навмисних анахронізмів. На сприйняття сюжету і персонажів це негативно не впливає, особливо з огляду на те, що, незважаючи на нереальність міста Аграби, мети показати самотню вигадану культуру автори мультфільму не ставили.

Не ставлячи за мету розглянути все розмаїття дієгетичної та фонової музики в контексті репрезентації вигаданих культур, але проаналізувавши основні тенденції, можна зробити такі

**ВИСНОВКИ:**

1. При репрезентації культури вигаданого народу в кіно, відеогрі чи будь-якому іншому аудіовізуальному мистецтві ступінь самотності цієї культури багато в чому залежить від композиційних прийомів автора звукового супроводу. Це стосується насамперед дієгетичної музики, але значення фонового саундтреку також дуже велике.

2. Якщо ставиться мета продемонструвати фантастичну/фентезійну культуру як оригінальну, для композитора доцільна крайня обережність у використанні етнічних інструментів. Найбільш доречним у цьому випадку є їх використання в контексті полістилістики – подібний підхід може позитивно вплинути на сприйняття глядачем вигаданої культури як оригінальної.

3. Спів а *carrella* також є дієвим способом уникнути ефекту вторинності в звучанні музики вигаданого народу. Особливо добре цей прийом працює за наявності добре продуманого штучного мови, якою співають персонажі.

4. Також доцільними в цих цілях є експерименти з атональністю.

5. Одним із найбільш універсальних музичних стилів для репрезентації вигаданих світів і народів є ембієнт, але він має місце переважно у фоновому саундтреці, допомагаючи у формуванні атмосфери.

**СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ**

1. Кожухар Г. Г. Міфологічне мислення як чинник виконавської інтерпретації фортепіанних творів: дис. ... канд. мист. / Г. Г. Кожухар. Одеська нац. муз. акад. ім. А. В. Нежданової, 2024. 200 с. Державний реєстраційний номер: 0824U002600. URL: <https://www.uacademic.info/ua/document/0824U002600#!> (дата звернення: 1 травня 2025).
2. Красновський Д. Стилістика і семантика інтонування в кіномузиці Джона Вільямса: магістерська робота / Д. Красновський. Одеська нац. муз. акад. ім. А. В. Нежданової, 2020. 150 с.
3. Admiral Titan Entertainment (Mr Jason Well). LEXX – The Beginning + Brunnen G Fight Song (BEST QUALITY ON YT) [Відео]. 2016. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=qjma08\\_pt2I](https://www.youtube.com/watch?v=qjma08_pt2I) (дата звернення: 1 травня 2025).
4. Basten J. Pyre – Game Audio Review // The Sound Architect. 2017. URL: <https://www.thesoundarchitect.co.uk/pyre-game-audio-review/> (дата звернення: 1 травня 2025).
5. bobbynoe1. Emmett Chapman playing his Chapman Stick – Back Yard (Baden-Baden 1988) [Відео]. 2011. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=t1HatJpbyrU> (дата звернення: 1 травня 2025).
6. BroccoliRocks. Beneath The Planet Of The Apes – Mutants Pull Off Their Masks [Відео]. 2022. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=FWldPNWCyZg> (дата звернення: 1 травня 2025).
7. Bryant W. Creating the Music of the Na’vi in James Cameron’s Avatar: An Ethnomusicologist’s Role // Ethnomusicology Review. 2012. Vol. 17. URL: <https://ethnomusicologyreview.ucla.edu/journal/volume/17/piece/583> (дата звернення: 1 травня 2025).
8. Colianna M. Gurney Halleck Plays Baliset For 10 Hours [Відео]. 2017. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Syf2hLK28to> (дата звернення: 1 травня 2025).
9. DilandauMusic. Myst 3: Exile Soundtrack – 08 Theme From Amateria [Відео]. 2009. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=B0ujqq4ZWOw> (дата звернення: 1 травня 2025).
10. Durant A. Unheard Melodies: Narrative Film Music. By Claudia Gorbman // Popular Music. 1988. Vol. 7. DOI: 10.1017/S0261143000003020.
11. Evans G. Harps and Harpers in Contemporary Fantasy // The Lion and the Unicorn. 1992. Vol. 16. P. 199–209. DOI: 10.1353/uni.0.0260.
12. Fang Z. A Functional Study of Film Sound Design in Science Fiction Films // SHS Web of Conferences. 2024. Vol. 183. DOI: 10.1051/shsconf/202418301005.
13. Ferguson C. Do visual depictions of monster orcs involve visual racial stereotypes? A brief report // Discover Psychology. 2024. Vol. 4. DOI: 10.1007/s44202-024-00168-9.
14. Gimpl B. The Representation of the Scottish Accent in Hollywood Movies and TV Series // Folia Humanistica et Socialia. 2024. Vol. 1. P. 47–64. DOI: 10.69705/FHS.2023.1.2.5.

15. Jokisch O., Eichner M. Synthesizing and evaluating an artificial language: klingon // ICSLP 2000. 2000. P. 729–732. DOI: 10.21437/ICSLP.2000-181.

16. Leamcharaskul J. What does Cultural Appropriation in Game Music sound like? // Medium. 2016. URL: <https://medium.com/@JDWasabi/what-does-cultural-appropriation-in-game-music-sound-like-145253f1bdcb> (дата звернення: 1 травня 2025).

17. Li R. Adaptation and Use of Celtic Culture in Modern Fantasy Literature // Communications in Humanities Research. 2023. Vol. 5. P. 268–273. DOI: 10.54254/2753-7064/5/20230272.

18. McClain L. Klingon Music Theory is Weird [Відео]. 2025. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1LjCv-OWtQ> (дата звернення: 1 травня 2025).

19. Merriam-Webster. Ruritanian // Merriam-Webster Dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Ruritanian> (дата звернення: 1 травня 2025).

20. MMM Recordings. The music of IT CAME FROM OUTER SPACE // MMM Recordings. URL: <https://www.mmmrecordings.com/Music/MusicOuterSpace/musicouterspace.html> (дата звернення: 1 травня 2025).

21. Pilkevych A., Pilkevych V. British Fantasy in the Mosaic of Contemporary Popular Culture // European Historical Studies. 2024. No. 29. P. 217–232. DOI: 10.17721/2524-048X.2024.29.15.

22. Testerman A. Diegetic Music: Creating Realism in Fictional Cultures // Medium. 2021. URL: <https://altesterman.medium.com/diegetic-music-creating-realism-in-fictional-cultures-762209ba057f> (дата звернення: 1 травня 2025).

23. Tykjen – Redux. Gurney Plays The Baliset – Dune Part Two – Isolated Strings [Відео]. 2024. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZVQvTpxjNlw> (дата звернення: 1 травня 2025).

24. Wierzbicki J. Weird Vibrations: How the Theremin Gave Musical Voice to Hollywood’s Extraterrestrial “Others” // Journal of Popular Film and Television. 2002. Vol. 30. P. 125–135. DOI: 10.1080/01956050209602849.

### REFERENCES

1. Kozhukhar G. (2024) Mythological thinking as a factor of performing interpretation of piano works: PhD diss. / Kozhukhar G. Odessa Nat. Music Academy named after A. V. Nezhdanova. 200 p. State registration number: 0824U002600. URL: <https://www.uacademic.info/ua/document/0824U002600#!> (accessed: May 1, 2025).

2. Krasnovskiy D. (2020) Stylistics and semantics of intonation in John Williams’s film music: Master’s thesis / D. Krasnovskiy. Odessa Nat. Music Academy named after A. V. Nezhdanova. 150 p.

3. Admiral Titan Entertainment (Mr Jason Well). LEXX – The Beginning + Brunnen G Fight Song (BEST QUALITY ON YT) [Відео]. 2016. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=qjma08\\_pt2I](https://www.youtube.com/watch?v=qjma08_pt2I) (дата звернення: 1 травня 2025).

4. Basten J. Pyre – Game Audio Review // The Sound Architect. 2017. URL: <https://www.thesoundarchitect.co.uk/pyre-game-audio-review/> (дата звернення: 1 травня 2025).
5. bobbynoe1. Emmett Chapman playing his Chapman Stick – Back Yard (Baden-Baden 1988) [Відео]. 2011. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tIHatJpbyrU> (дата звернення: 1 травня 2025).
6. BroccoliRocks. Beneath The Planet Of The Apes – Mutants Pull Off Their Masks [Відео]. 2022. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=FWIdPNWcyZg> (дата звернення: 1 травня 2025).
7. Bryant W. (2012) Creating the Music of the Na’vi in James Cameron’s Avatar: An Ethnomusicologist’s Role // Ethnomusicology Review. Vol. 17. URL: <https://ethnomusicologyreview.ucla.edu/journal/volume/17/piece/583> (дата звернення: 1 травня 2025).
8. Colianna M. (2017) Gurney Halleck Plays Baliset For 10 Hours [Відео]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Syf2hLK28to> (дата звернення: 1 травня 2025).
9. DilandauMusic. Myst 3: Exile Soundtrack – 08 Theme From Amateria [Відео]. 2009. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=B0ujqq4ZW0w> (дата звернення: 1 травня 2025).
10. Durant A. (1988) Unheard Melodies: Narrative Film Music. By Claudia Gorbman // Popular Music. Vol. 7. DOI: 10.1017/S0261143000003020.
11. Evans G. (1992) Harps and Harpers in Contemporary Fantasy // The Lion and the Unicorn. Vol. 16. P. 199–209. DOI: 10.1353/uni.0.0260.
12. Fang Z. (2024) A Functional Study of Film Sound Design in Science Fiction Films // SHS Web of Conferences. Vol. 183. DOI: 10.1051/shsconf/202418301005.
13. Ferguson C. (2024) Do visual depictions of monster orcs involve visual racial stereotypes? A brief report // Discover Psychology. Vol. 4. DOI: 10.1007/s44202-024-00168-9.
14. Gimpl Б. (2024) The Representation of the Scottish Accent in Hollywood Movies and TV Series // Folia Humanistica et Socialia. Vol. 1. P. 47–64. DOI: 10.69705/FHS.2023.1.2.5.
15. Jokisch O., Eichner M. (2000) Synthesizing and evaluating an artificial language: klingon // ICSLP 2000. P. 729–732. DOI: 10.21437/ICSLP.2000-181.
16. Leamcharaskul J. (2016) What does Cultural Appropriation in Game Music sound like? // Medium. URL: <https://medium.com/@JDWasabi/what-does-cultural-appropriation-in-game-music-sound-like-145253f1bdcb> (дата звернення: 1 травня 2025).
17. Li R. (2023) Adaptation and Use of Celtic Culture in Modern Fantasy Literature // Communications in Humanities Research. Vol. 5. P. 268–273. DOI: 10.54254/2753-7064/5/20230272.
18. McClain L. (2025) Klingon Music Theory is Weird [Відео]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1LjcBv-OWtQ> (дата звернення: 1 травня 2025).

19. Merriam-Webster. Ruritanian // Merriam-Webster Dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Ruritanian> (дата звернення: 1 травня 2025).

20. MMM Recordings. The music of IT CAME FROM OUTER SPACE // MMM Recordings. URL: <https://www.mmmrecordings.com/Music/MusicOuterSpace/musicouterspace.html> (дата звернення: 1 травня 2025).

21. Pilkevych A., Pilkevych V. (2024) British Fantasy in the Mosaic of Contemporary Popular Culture // European Historical Studies. No. 29. P. 217–232. DOI: 10.17721/2524-048X.2024.29.15.

22. Testerman A. (2021) Diegetic Music: Creating Realism in Fictional Cultures // Medium. URL: <https://altesterman.medium.com/diegetic-music-creating-realism-in-fictional-cultures-762209ba057f> (дата звернення: 1 травня 2025).

23. Tукjen – Redux. Gurney Plays The Baliset – Dune Part Two – Isolated Strings [Відео]. 2024. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZVQvTpxjNlw> (дата звернення: 1 травня 2025).

24. Wierzbicki J. (2002) Weird Vibrations: How the Theremin Gave Musical Voice to Hollywood's Extraterrestrial "Others" // Journal of Popular Film and Television. Vol. 30. P. 125–135. DOI: 10.1080/01956050209602849.