

Вкладка 1

Міністерство культури України
КЗВО «Дніпровська академія музики» ДОР
Відокремлений структурний підрозділ
«Фаховий музичний коледж»
Циклова комісія «Теорія музики»

МУЗИКА СУБКУЛЬТУР У СУЧАСНОМУ УНІВЕРСУМІ

Випускна кваліфікаційна робота
здобувачки освітньо-професійного ступеня
«фаховий молодший бакалавр»
ЦК «Теорія музики»
Марковської Євгенії Владиславівни

наукова керівниця:
кандидатка мистецтвознавства
доцентка
Щітова Світлана Анатоліївна

Дніпро – 2026

ЗМІСТ

ЗМІСТ.....	2
ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 АНІМЕ ЯК ОДНА З МОЛОДІЖНИХ СУБКУЛЬТУР.....	6
1.1 Аніме – один з провідних культурних орієнтирів в молодіжному середовищі.....	6
1.2 Інтерпретаційні версії музики аніме.....	15
РОЗДІЛ 2 УКРАЇНСЬКІ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ МУЗИКИ МЕДІЙНИХ СУБКУЛЬТУР.....	21
2.1 Авторське трактування музики аніме на прикладі дніпровського колективу «Svitlomusic».....	21
2.2 Музика до відеоігор як одна з молодіжних субкультур.....	22
2.3 Відображення жанру кінодрами в аудіовізуальних субкультурах.....	25
ВИСНОВКИ.....	27
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	29
ДОДАТКИ.....	33

ВСТУП

Молодіжні субкультури стали невід'ємною складовою сучасного Універсуму та набули значної популярності в усьому світі. Серед музичних субкультур – хіп-хоп, гранж, інді, поп, рок – особливе місце посідають аніме – японська анімація, відеоігри й кінематографічні саундтреки, саме вони стали предметом уваги в представленій роботі. Їх музичний супровід справляє відчутний вплив на розвиток сучасної музичної культури. Доказом цього є достатня кількість колективів, що спеціалізуються на виконанні аніме-музики, а також підвищений інтерес до їх концертів; достатня кількість виданих дисків з музичними творами з відеоігор, навіть виокремлення особливої галузі музикознавства – «лудомузикологія». Поєднання в саундтреках медійних субкультур різних музичних жанрів створює можливість для виконавців і композиторів досліджувати абсолютно нові музичні форми та їх синтез. Виконання та наукове дослідження субкультур дозволяють глибше зрозуміти їх емоційний і культурний вплив на музику та суспільство в цілому. Отже, запропонована тема є затребуваною й корисною для дослідження розвитку світової сучасної музики; цим зумовлена **актуальність роботи**.

Метою дослідження є визначення ролі музики та її особливостей в сучасних музичних субкультурах. Для вирішення мети треба розв'язати наступні **завдання**:

- виявити особливості художнього стилю аніме;
- протиставити музичні характеристики героїв-антиподів в аніме Хірохіко Аракі «JoJo's bizarre adventure»;
- розглянути інтерпретації різних колективів музики аніме;
- виокремити роль гурту «Svitlomusic» у популяризації музики субкультур в Україні;

- проаналізувати інтерпретаційні версії «Svitlomusic» саундтреків до аніме, відео ігор;
- дослідити специфіку кіномузики, характерну для жанру драми.

Об'єкт дослідження – молодіжні музичні субкультури в сучасному соціумі. **Предмет дослідження** – місце медійної музики та її інтерпретування в субкультурах.

Матеріалом дослідження стали:

- аніме Аракі Хірохіко «JoJo's bizarre adventure» (1–4 сезони)¹;
- відеозаписи інтерпретаційних версій саундтреків з аніме гурту «Svitlomusic»;
- Ю-Пен Чень «Genshin impact main theme» з відеогри «Genshin impact»;
- саундтреки з кінофільму «1+1, Intouchables»

Нотний матеріал транскрипцій частково наданий художнім керівником-аранжувальником і учасником колективу «Svitlomusic» Валерієм Козюрою.

Огляд літератури. Явище музики аніме, відеоігор, кіно, зважаючи на підвищення до них інтересів і увагу великої частки споживачів, все частіше стає об'єктом наукових розвідок, в більшості культурологічного напрямку.

Статті О. Донцової [6], В. Катасонової [7], Н. Кліменко. [9], В. Олійник. [14], носять інформативний характер; в них пояснюється природа аніме, його різновиди по жанрам та цільовій аудиторії, перелічуються книги по яким зняті аніме, пояснюються терміни, пов'язані з аніме та японською культурою. За результатами досліджень психологів Л. Березовської та А. Пелепей [2], близько 50% осіб у віковій категорії з 18 до 24 років є щирими

https://www.youtube.com/watch?si=Uaq-Zy_NmoZchszw&v=3KuuosScRLc&feature=youtu.be
<https://www.youtube.com/watch?si=puBVEL-o0rsr43NW&v=MqWY6YMrNSc&feature=youtu.be>
<https://www.youtube.com/watch?si=JBMVe2LSVryBXSSm&v=htDB8SuLrng&feature=youtu.be>
<https://www.youtube.com/watch?si=VQjhqgMCde0XHE-A&v=NN2TOdiPtG4&feature=youtu.be>
https://www.youtube.com/watch?si=CwIR_DaYnu2YVMMb&v=UsKLvtTOeYo&feature=youtu.be

прихильниками аніме-культури. Психологічний вплив аніме також розглядали В. Воржеїнова та А. Чередник [4]. Не дивлячись на достатній інтерес і розроблений аспект культури аніме, жодна з робіт не торкається ролі музичного фактора в аніме.

Для розуміння хронології появи та розвитку явища інтерактивних медіа-технологій у музичній культурі, опрацьовано роботи А. Костіва [10], І. Селищева [15].

Однією з провідних українських науковиць-дослідниць кінематографу, з точки зору історичної та сучасної рецепції, є А Тимофєєнко [19].

Апробація результатів дослідження здійснювалася завдяки виступам з науковими доповідями на конкурсах:

- Музичні портрети героїв в японській анімації. *Чарівний камертон* : VIII Всеукраїнський професійний двотуровий учнівський та студентський конкурс музичного мистецтва, 10–12 лютого 2024 р. Дніпро (диплом першого ступеню);
- Музичний портрет вампіра–антигероя в аніме. *Чарівні фантазії* : VII Міжнародний двотуровий багатожанровий учнівський та студентський конкурс мистецтв, 24–26 травня 2024 р. Чернівці (диплом другого ступеню);
- Моральна дихотомія Добра і Зла як провідна ідея в аніме Хірохіко Аракі. *Чарівний камертон* : X Всеукраїнський професійний двотуровий учнівський та студентський конкурс музичного мистецтва, 13–15 лютого 2026 р. Дніпро (диплом першого ступеню);

На наукових конференціях:

- Музика аніме в японських та українських транскрипціях. *Музичний твір у світлі сучасних міждисциплінарних досліджень* : XXI Всеукраїнська дворівнева науково-практична конференція, 13–14 жовтня 2025 р., Дніпро.

Структура роботи. Робота складається з вступу, основної частини – двох розділів і п'яти підрозділів, висновків і списку використаної літератури з 32 позицій.

РОЗДІЛ 1

АНІМЕ ЯК ОДНА З МОЛОДІЖНИХ СУБКУЛЬТУР

Субкультура – термін, введений в обіг американським культурологом, філософом і письменником Теодором Рошчаком – визначає особливий спосіб життя, мислення, характерні для окремих соціальних груп. Існує широкий спектр субкультур, що формуються за різними ознаками – музичними уподобаннями, інтересом до певного відеоконтенту (фільмів, анімації, відеоблогів), видом діяльності, політичними переконаннями тощо.

1.1 Аніме – один з провідних культурних орієнтирів в молодіжному середовищі

Аніме – екранізація японських манг, книжок або оригінальні роботи, які відрізняються своєю підлітковою аудиторією. Аніме має характерну манеру малюнку і створюється у жанрах серіалу або повнометражних фільмів. Воно не може існувати без музичного супроводу-саундтреків². Для передачі емоційних відтінків і управління настроєм глядача в аніме використовуються вербальні компоненти – звукові й музичні складові. Аудіодиски з музичним супроводом аніме (Original Soundtrack OST) після виходу серіалу видаються окремо, і часто можуть конкурувати за популярністю зі звичайними альбомами виконавців. Найактивніше використовується «атмосферна музика» – тематичні композиції для задання тону сцени. Початкова і заключна пісні доручаються відомим виконавцям або музичним групам.

² Різні за жанром, вони мають повну самостійність і потребують певної технічності від виконавця. Перше монохромне аніме «Otogi Manga Calendar» режисера Рюїті Йокоямана створено на студії «Otogi» і транслювалося японським телебаченням в 1961–1962 рр.

Початкова композиція створює потрібний настрій для проглядання серіалу, заключна підкреслює ключові моменти аніме, але зазвичай помітно спокійніше.

Актори, що озвучують ролі в аніме, називаються «сейю». Їх професія популярна й розвинена в Японії, завдяки чому озвучення аніме-серіалів відрізняється від аналогічних робіт в інших країнах. В «альбоми персонажів» включаються композиції, пісні у виконанні сейю, завдяки яким складається враження, що пісні виконує сам персонаж.

Першоджерелом аніме є манга – народжена як японський варіант коміксів або графічних романів. Вона розширила своє застосування і стала унікальним феноменом і як форма образотворчого мистецтва, і як літературне явище, відкривши в Японії самодостатню популярну галузь книговидавництва. Манга охоплює різні жанри і стилі. Основні її характеристики : читання з правого верхнього кута сторінки до лівого нижнього; використання кадрів різних розмірів та форм для розподілу сцен, подачі дії, передачі ритму і темпу історії; багатожанровість – пригоди, гумор, романтика, фентезі, наукова фантастика, жахи та ін.; своєрідний стиль малюнку – деталізований у прояві рис персонажів з фокусуванням на виразності обличчя.

Серед тих, хто працює в жанрі аніме, особливу роль відіграє Хірохіко Аракі. Він відомий своїм індивідуальним стилем і дизайном персонажів, що надає його манзі «JoJo's bizarre adventure» унікальний зовнішній вигляд. Натхнення автор черпає з різних джерел, включаючи: літературу, міфологію, мистецтво, історію та моду, що робить його мангу культурно насиченою. Хірохіко Аракі (нар. 1960) – мангака, тобто творець манги, найбільш відомий завдяки своїй роботі «JoJo's Bizarre Adventure» – у 9 частинах³, опублікованій в журналах «Weekly Shonen Jump» та «Ultra Jump»: в Японії було продано понад 80 мільйонів копій манги. У 2019

³ 7–1 ч. «Phantom Blood», 2 ч. «Battle Tendency», 3 ч «Stardust Crusader», 4 ч. «Diamond is Unbreakable». 5 ч «Golden Wind», 6 ч. «Stone Ocean», 7 ч. «Steel Ball Run», 8 ч. «Jojolion», 9 ч. «JoJoLands». 9 ч. у процесі екранізації.

Х. Аракі отримав премію Міністерства культури Японії за досягнення у мистецтвах. Спрямованість творця до багатообразності привела до численних змін головних героїв тієї чи іншої частини композиції. В результаті, провідні персонажі «першого плану» змінюються неодноразово, через що кардинально змінюється і сюжет, і авторська стилістика. Над музичним супроводом до екранізації твору працювали сучасні композитори: Hayato Matsuo; Marco D'Ambrosio; Yugo Kanno. Останній з них є найбільш значущим; він працював з 3–6 ч. («Stardust Crusader», «Stone Ocean»).

У першій частині «Phantom Blood» закладається основний сюжетний матеріал разом з музично-тематичним фундаментом. Частина складається з 9 серій і є достатньо музично-наповненою.

Однією з останніх масштабних робіт композитора Х. Мацуо в індустрії аніме стала співпраця з Х. Аракі над «Jojo's bizarre adventure», в кожній частині якого постає пара героя і антигероя. В першій частині такими є брати Джонатан Джостар і Діо Брандо. Їх протиставлення і водночас внутрішній зв'язок відзначає дихотомію Добра і Зла, що стає провідною ідеєю аніме. Музичні теми братів, побудовані на спільних інтонаційних формулах і контрастах тембрових рішень, втілюють складну єдність протилежностей: світло і темрява, добро і зло, життя і смерть. Через таке художнє зіставлення автори формують відчуття фатальної спорідненості героїв, підкреслюючи думку про неможливість існування світла без тіні.

Прологом першої частини виступає музична тема магічної маски «*Stone Mask*» – інструменту для жертвопринесень, які виконувалися ацтеками за вампірськими культами. Одна з них, що слугувала прикрасою маєтку Джостарів, згодом перетворює Діо Брандо на могутнього вампіра. У саундтреці лунають теми братів, пророкуючи їх долю (див. Рис. 1.1).

Тема, пов'язана з Діо Брандо «*Hidden Feelings*» (a-moll), перетинається з темою маски (фригійський d) (див. Рис. 1.2). Композиції об'єднує спільна інтонаційна аура – секундова інтонація плачу, розкачування, яка змінюється, поляризується за принципом похідного контрасту. Музичний портрет

антагоніста відрізняється зловісним тембром, низьким регістром – скрипка з теми маски змінюється на віолончель і контрабас, з додаванням низьких чоловічих голосів. Фрагменти саундтреків з'являються у різних серіях аніме.

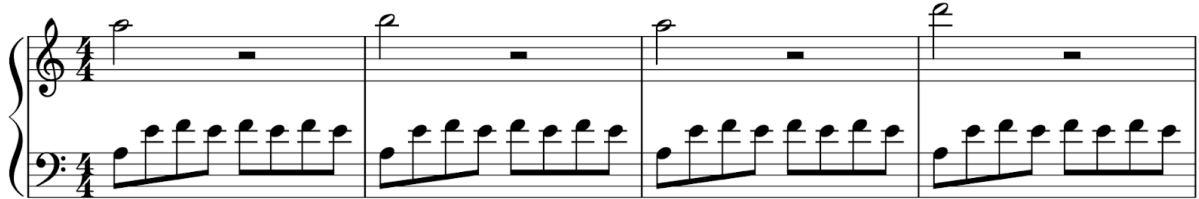


Рис. 1.1 «Phantom Blood», «Stone Mask», тема Кам'яної маски.



Рис. 1.2 «Phantom Blood», «Hidden Feelings», тема Діо Брандо

Ту саму інтонацію має в своїй основі саундтрек «*Determination*». Одна з трансформованих тем маски набуває траурного відтінку, підкреслюючи найжахливіші наслідки використання старовинного містичного атрибуту. Характерна ритмічна тріольна формула у духових інструментів використовується в об'єднувальних епізодах [С] завершальної композиції «*Persistence – Innocent Scream*» та в багатьох сценах зіткнення. Базова інтонація низхідної секунди нагадує про себе ще у ряді саундтреків: «*Stone mask, the secret*»; «*Results of the plot*».

Останній саундтрек «*Persistence – Innocent Scream*», приклад дихотомії Добра і Зла (див. Рис. 1.3). Він написаний у драматичній тональності d-moll і демонструє співіснування двох протилежностей – героя та антигероя. Тому логічним є використання варіативної форми з трьома проведеннями теми Джонатана та двома темами героя-антипода Діо.



Рис. 1.3 «Phantom Blood», «Persistence. Innocent Scream», тема Джонатана Джостара

У першому проведенні викарбуваної, лапідарної теми Джонатана [В] групою дерев'яних та низьких мідних духових інструментів майже відсутня партія ударної групи (див. Рис. 1.4). Тема антагоніста Діо [Е] суворо дотримується басової лінії. Провідною інтонацією є мала низхідна секста, однак у середніх голосах прихований інтервал зменшеної квати, що у третій частині стане основою лейтмотива вампіра. Для зображення суворості персонажа використано поступовий мелодичний рух, повторюваність тріолей в ударній групі з маршовим характером.



Рис. 1.4 «Phantom Blood», «Persistence. Innocent Scream», тема Діо Брандо

В другому проведенні теми Джонатана [Н] tutti підсилюються ударними інструментами; маримба витримує секунду восьмими тривалостями, скрипкова група утворює фон з суцільних пасажів 16-ми. Застигла тема Діо зберігає статично-темне забарвлення басового тембру. Лейт-інструмент – бас-тромбон – знаходиться в діапазоні збільшеної квати. В останньому варіанті теми Джонатана звертає увагу переключка духових груп з поверненням світлого тембру флейти *riccolo*. Вона разом з фортепіано на р додає мрійливості ще у вступі, але настрої швидко змінювався завдяки гучним монотонним акцентам у мідних духових інструментів. Мелодія основної теми Джонатана доходить до найвищої точки і переходить до бас-тромбону в коді. Кода [L–M] передає внутрішні терзання Джостара. Протягом композиції зберігається логічний принцип динамічної побудови: в

той час, як тема позитивного героя прагне кульмінації в останніх нотах на f , тема негативного героя затихає, подовжуються тривалості. Всі частини об'єднуються напруженими епізодами у відповідності до драматичного моменту:

- 1-й [C] передає конфлікт гучністю звука, різкими диссонансами, низьким тембром витриманих педалей тромбонів та ритмічно рівною мелодизованою «темо-подобною» у туби, насиченістю партії ударної групи з остинатним гострим судомним затактним ритмом;
- 2-й [D] за участю всієї духової групи на f додатково використовує фортепіано в якості сонорного ефекту;
- 3-й [F] загострює ритміку триолями і повторюється характерна ритмічна фігура першого епізоду, але на цей раз не лише у ударних, а й усієї групи духових інструментів;
- останній [H] концентрує напруженість напередодні кульмінації та завершення сцени завдяки багаторазовому повторенню секундної інтонації у маримби.

Повноцінний саундтрек звучить у 3-й і 8-й серіях першого сезону під час першого і останнього зіткнень між братами.

Численна кількість музичних композицій базується на мотивах з теми Діо Брандо. Композитор через музику намагається показати «Темряву» з різноманітних боків її сприйняття. Завдяки звучанню м'якого тембра фортепіано в епізоді «*Heart of the Darkness*» утворюється образ романтичного вампіра. Х. Мацуо не випадково надав перевагу акустичному звучанню, адже події 1-ї частини відбуваються наприкінці XVIII ст. Ця композиція – єдина, в якій задіяні електронні призвуки в якості ритмічної опори, що можна розуміти як биття «неживого» серця, натяк на його безкінечне життя.

Тема «*Grasp of the heart*» скрипкового тріо слугує характеристикою Діо у дитячому віці. Елементи імітації, півтоновий низхідний рух баса та висхідні секвенції, ефект тонічної нестійкості можуть вказувати на невизначеність молодого персонажа. Протилежно антагоністу, тема протагоніста зазнала

лише однієї варіації у саундтреку «*A duo of courage*». Лейтмотив персонажа стає мало впізнаваним через впливове спрощення ритму. Конфліктно-тривожну ауру додає рясне та хаотичне звучання ударних інструментів, повторюваність музичних фраз, а саме характерних тріолей для сцен зіткнення. Завершується композиція гулом дзвонів, тому логічним є її звучання у сценах смерті.

У 3-му сезоні Діо Брандо розкривається у похмурому, зловісному за характером епізоді «*Dark Rebirth*»⁴ (див. Рис. 1.5) куплетно-варіаційної форми з неповними трьома куплетами.



Рис. 1.5. «Dark Rebirth», тема Діо Брандо

Композиція занурює у потрібну атмосферу локації дійства (Єгипет) та відображає наміри персонажа через: низхідний поступовий мелодичний рух, притаманний багатьом роковим темам у романтиків в європейській музиці, специфічну забарвленню фрігійського (e) і двічі гармонічного a-moll, остинатність тонічного басу, що додає статичної напруженості. Супровід нагнітає, напірає низьким регістром, питальною інтонацією з загостреною збільшеною квартою з терпкими паралелізмами⁵, протирухом двох голосів у нетривалій кульмінації.

Генеральною кульмінацією є наповнений варіант композиції «Dark Rebirth» – «*Charge of darkness*», що лунає, починаючи з 21 серії 3 сезону. Електронних ефектів в аудіоряді більше не зустрічається, проте, прискорюється темп, інструментальний склад розширюється духовою і

⁴ https://youtu.be/Qq1B5na--s?si=fD_knCFCV8FPzYQV

⁵ Як у вступі Симфонії d-moll Сезара Франка, питальна інтонація зменшеної квартали стає лейтмотивом усього твору

ударною групами. В основному мотиві з'являються прохідні ноти, оспівування звуків. На тлі маршоподібного ритму струнно-смичкові інструменти тримають слухача у постійній напрузі⁶. Елементи теми «Dark Rebirth»/«Charge of darkness» розосереджені в багатьох епізодах 2–3 сезонів⁷.

Для фінального зіткнення антагоніста з головним героєм використовується варіант теми «*Awakening Darkness of the World*». У саундтреці додані звуки руху годинникової стрілки, яка розганяється і зупиняється, що нагадує про здатність Діо керувати часом. Мотив виконується почергово помпезними жіночим та чоловічим хорами.

Вибір імен героїв манги обумовлений назвами різноманітних рок-гуртів та рок-композицій. Так, *Кіра Йошикаге* з четвертої частини має багато відлунь з культовим гуртом «Queen». Не випадково музичний портрет головного антагоніста Кіри Йошикаге – «Diamond Is Unbreakable» – композитором визначений як «Killer». Стенд героя отримав назву «Killer queen» аналогічно одній з відомих робіт групи «Queen».

Музична характеристика «Killer», яка є супроводом для презентації персонажем своєї особистості, утворює закінчену просту тричастинну композицію, позбавлену різких контрастів. Її основна драматична тональність es-moll сприймається як відчуття тривожного, глибокого душевного томління, відчаю. Такий настрій підкріплюється у вступі з його плагальним забарвленням. Тло композиції – акорди у фортепіано на staccato для демонстрації стриманості, зовнішньої серйозності двоособового персонажа. Основну тему проводить англійський ріжок з наспівною, спокійною по ритму мелодією. Ріжок змінюється флейтою. В процесі розвитку флейтова тема трансформується і в момент кульмінації (ff, tutti) сприймається як «зрив». Таким чином проявляється справжня сутність Кіри Йошикаге – маніяка, який добре маскується серед маленького містечка Моріо. Завершення ніби

⁶ Подібні прийоми використав Артур Онеггер у третій частині своєї симфонії «Liturgique»

⁷ <https://musescore.com/user/30220947/scores/6185677>

«приховує» його особу – спокійні акорди фортепіано повертають до первинного враження «порядного» громадянина.

П'єса «Killer»⁸ рондоподібна за формою, на що вказує неодноразове проведення теми-рефрену флейти з її різним наповненням. Музична тема «Killer»⁹ (див. Рис. 1.6) і пісня «Killer Queen» рок-гурту «Queen» написані у однойменних тональностях e-moll/E-dur. Не дивлячись на різну ладову забарвленість, вони мають схожу семантику з відчуттям небезпеки, подібну акордову музичну конструкцію. Текст пісні гурту «Queen» влучно відображає сутність стенду персонажа аніме – Кіри Йошикаге:

<i>«Dynamite with a laser beam; Guaranteed to blow your mind; Anytime».</i>	<i>«Динаміт з лазерним променем; Гарантовано підірву вашу свідомість; В будь-який момент».</i>
---	--

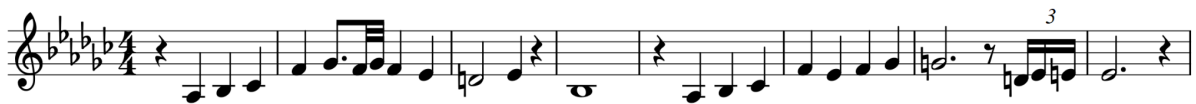


Рис. 1.6 «Killer», основна тема Кіри Йошикаге

Зі зміною зовнішності персонажа змінюється і його музична характеристика, намагаючись замаскуватися разом із ним. Нове звучання «*Another face, same mind*» стає саме темою фізичної зміни, про що дослівно повідомляє і назва «*Інше обличчя, той самий розум*». Особистісні риси Кіри не зазнали змін, тому, коли він залишається наодинці зі своїми думками (серія №27), повідомляє своє справжнє ім'я (серія №35), зустрічається з батьком (серія №31) — використовується первісна тема «Killer».

«*First Bomb*», «*Second Bomb*», «*Third Bomb*» – теми, засновані на мотиві «зриву», співпадають з духовним розвитком Йошикаге. Антигерой безмежної сили, був непереможним: у надзвичайній ситуації-стресі він отримував нові магічні вміння. Однак, причиною його поразки, і як результат смерті, стало божевілля. Три теми «Bomb» вказують на загострення проблем з психічним

⁸ <https://musescore.com/user/37401937/scores/9039137>

⁹ <https://youtu.be/ayTe5S42gul?si=60zghyyW9JhV-TTL>

здоров'ям героя. Кожна наступна тема все більше віддаляється від першопокладеного портрета Кіри. У «First Bomb» чітко чути партію флейти з «Killer». «Second Bomb» обмежується лише натяком на вступ фортепіано. «Third Bomb» втрачає аутентичний зв'язок, залишивши лише мотив «зриву».

1.2 Інтерпретаційні версії музики аніме

Серед найбільш відомих сучасних колективів або солістів, що працюють з жанром аніме-музики, відзначимо наступні:

- | | |
|-------------------------------|-------------------|
| 1. «Tokyo Brass Style» | Японія, м. Токіо |
| 2. Animez | Німеччина; |
| 3. «The Orchestra 38 SAMURAI» | Україна, м. Київ; |
| 4. «Symphony of Anime UA» | Україна, м. Київ; |
| 5. «SVITLOMUSIC» | Україна, м.Дніпро |

Природним є виконання аніме-музики в Японії. Серед численних колективів та сольних виконавців в Японії – жіночий гурт «**Tokyo Brass Style**» [див. Додаток А¹] з провідної духової групи, синтезатора, бас-гітари та барабанної установки. Жанри аранжованої музики різноманітні: фанк, ска, свінг та латина. У 2006 артистки випустили третій альбом «Anijaz Ghibli» з аніме-саундтреками студії «Ghibli» і привернули увагу найбільшої музичної компанії в світі «Universal Music Group». Подальша співпраця та підписання контракту відбулося з підрозділом «Universal Classics & Jazz». З 2008 «Tokyo Brass Style» започаткував проєкт «After School Project» для початкової, молодшої та старшої школи та дитячих шпиталів по всій країні.

Прикладом сольного виконання є діяльність піаніста **Animenz**, носія автентично японської культури, але представника Німеччини у сфері аніме-індустрії. За його словами: «Я люблю аніме, і я люблю піаніно. Разом вони створюють новий вид музики». З 2010 музикант виконав та виклав на платформі Youtube більше 200 саундтреків аніме. Його найпопулярніше відео

«Unravel-Tokyo Ghoul»¹⁰ набрало 97 млн переглядів, що є феноменальним для сольного фортепіанного виступу [див. Додаток А²]. Особливість виконання піаніста полягає в унікальній здатності поєднувати класичну техніку гри на фортепіано з аніме-музикою, створюючи надзвичайно технічні й емоційно насичені аранжування. Animenz прагне зробити музику з аніме частиною класичного музичного репертуару. Він використовує складні гармонії та ритми, перетворюючи сучасні саундтреки на витвори мистецтва, гідні концертних залів. Завдяки цьому він здобув величезну аудиторію серед шанувальників аніме та музикопейський тур у Франції та Німеччині. Animenz у співдружності з компанією Yamaha випустив дві збірки перекладів для фортепіано («Animenz Popular Anime Songs 1 & 2»).

В Україні відзначаються два колективи, в назві яких містяться слова-коди японської культури: «samurai»; «anime»: «Orchestra 38 SAMURAI» [див. Додаток А³], «Symphony of Anime UA» [див. Додаток А⁴]. The «**Orchestra 38 SAMURAI**» відокремлений для роботи з аніме-музикою Андрієм Новаторовим на базі оркестру «Lords of the Sound». Класичний спів вокалістів переходить в «екстремальне» виконання. Його особливості: «growl» («гарчання») – низький хрипкий звук, який частіше використовується в жанрі дет-металу, вимагає особливої техніки дихання і контролю над діафрагмою для безпечного виконання; «scream» – високий хрипкий звук, видобувається завдяки техніці розщеплення і виконується на вдиху або видиху. Екстремальний вокал та використання електрогітари є невід'ємною частиною рок-музики, тож «The Orchestra 38 SAMURAI» можна віднести до симфонічного року.

Серед низки широко відомих композицій з аніме нами обрано три саундтреки для детальнішого аналізу: «Awake», «Merry go round of life», «Bauklötze». Саундтрек «Awake» з другої частини аніме «JoJo's Bizarre Adventure» належить до піджанру «synthwave» з елементами електронної

¹⁰ https://youtu.be/sEQf5lcnj_o?si=KX4fTn4P3v3Ny

музики та фанку. Він черпає натхнення з музики та культури 1980-х років, використовуючи синтезатори, електронні ритми та басові лінії.

У темі «Awake» (див. Рис. 1.7) жанрові ознаки «synthwave» проявляються через насичені електронні звуки та ритмічні секції, які створюють атмосферу напруженості та величності. Логічним є додавання ознак рок-музики, оскільки композиція «Пробудження» включає в себе виразні гітарні рифи. Таке звучання влучно відображає характер могутніх та таємничих антагоністів, підкреслюючи їхню силу та екзотичність. Композиція «Awake», написана у формі рондо не контрастного типу (A–B–,A–,C–A), починається трьохтактним вступом з трихордною поспівкою (c–des–f). В умовах c-moll вона наче закладає своєрідний ладовий колорит, притаманний основній темі. Нестійке звучання локрійського ладу (низькі II та V ст.) посилюється зниженням VII ст., запозиченим з «блюзового» ладу. В результаті такого ледового синтезу утворюється специфічний орієнтальний та дещо заклинальний характер теми відповідно до атмосфери дії в Єгипті та кадрам пробудження старовинних богів Карса, Ейсідісі, Вамма, Сантана. Головним принципом усієї композиції є мелодико-ритмічна остинатність провідної теми «пробудження», викладеної в октавному дублюванні. Низхідний контрапункт з зниженням VII ступенем об'єднаний з основною темою на підставі принципу комплементарності. Тема-рефрен проводиться семиразово, що пов'язано з цифровою семантикою японської культури – символом удачі (визволення людей з колон).



Рис. 1.7 Taku Iwasaki «Awake»

В епізодах з'являється звучання тембру подібного до електрогітари. Перший епізод B (т. 37), як варіант основного мотиву, зберігає властиву для

нього тональну замкненість. У другому епізоді С (т. 76) електрогітара виконується квінтовими ходами. Саундтрек «Awake» входить до другої частини концертів «Anime» гурту «Svitlomusic» [див. Додаток А⁵]. Звертаючи увагу на повторюваність мелодики даної теми, додавання ударної установки в аранжуванні В. Козюри постає дуже важливим елементом збагачення забарвлення провідної теми. Первинний ритмічний малюнок у його інтерпретації максимально зберігається.

Вдалим рішенням стало поєднати саундтрек з жанром рок-музики «metal», оскільки композиція «Awake» включає в себе запам'ятовуванні гітарні рифи. Найпопулярнішим кавером за останні п'ять років є відеоролик «JOJO – Pillar Men Theme (Awaken)» у виконанні американського соліста *LittleVMills*. Музикант не лише змінює інструментальну частину, але й переспівує оригінал у своїй манері екстрим вокалу¹¹.

Інша версія пов'язана з виконанням того ж самого саундтреку британським гуртом «*FalkKone*» разом з вокалісткою *Rena*. Композиція в їх інтерпретаційній версії, на відміну від попередньо розглянутого виконавця «*LittleVMills*», вже немає такого жорсткого звучання за рахунок обраного жанру *symphonic metal*¹². Ще один кавер у жанрі «metal» продемонстрував англійський виконавець *RichaadEB*. Він прибрав вокальну частину та вигуки, повністю змінивши колорит музики до невпізнаності. Це виконання саундтреку можна віднести до музичного стилю «black metal», на що вказує швидкий темп, гітарне тремоло, насичена партія ударних¹³. Найбільш віддаленою від оригінального звучання є імітація класичного японського стилю виконавця *Shishaku* завдяки комп'ютеру з характерними вигуками воїнів-самураїв, звучанням національних інструментів, схожих на флейту сакухаті та лютню біва¹⁴. Іспанський канал «*Galax Music*» наповнений оркестровими каверами, зроблений завдяки комп'ютеру. Одним з них є

¹¹ <https://youtu.be/OgOCAnqkUB4?si=I2XcZr2-Gyfy2IIj>

¹² <https://youtu.be/NLCF8SF5h1s?si=A8VRJDXgG4eOJU8>

¹³ https://youtu.be/n0OUwOtiC1M?si=LMIbrD8zfMLDr_a4

¹⁴ <https://youtu.be/f-ioy7BYk4U?si=JIm-cfOgxdD5nU73>

кавер-версія «Awake». Задум аранжувальника – у створенні «godli» («релігійний») образу на контрасті зі зловісними єгипетськими богами колон. Додано жіночий хор на голосному звуці «а», замінено електронну ритмічну групу на тембр літавр, залучено духові мідні інструменти¹⁵.

Японський піаніст *Animenz* зробив віртуозні концертні варіації на тему з саундтреку «Merry go round of life», використовуючи розвинену акордову фактуру, октавне тремоло, різні регістри та штрихи; окремі варіації, пов'язані октавно-акордовими пасажами, забезпечують цілісність усієї композиції.

Мало відомий, але з достатнім музичним наробком японський колектив «*Ewik*» на ютуб-каналі просуває кавери джазового спрямування. В більшості з них провідні мотиви проводить саксофон, а фортепіано наближене до імпровізаційного виконання. Саундтрек «Merry go round of life» в обробці «*Ewik*» урізноманітнився завдяки традиційним для джазу сольним імпровізаціям саксофону та акомпануючого фортепіано. Композиція ніби залишається без завершення, продовжується за кадром на модулюючих акордах у фортепіанній партії.

Найнезвичнішим у понятті «кавер» є версія музичних композицій на механічній музичній скринці від виконавиці *Erin* каналу «*Erinmusicbox*». Цей спосіб також можна віднести до каверів, оскільки перфокарти для своїх відео авторка каналу створює власноруч. Вона також займається імітацією тембру музичної скриньки через комп'ютерні програми, і створює цілі нові композиції. Творчість «*Egin*» відноситься до рефлексивної музики, тому в переліку її робіт часто зустрічається формат відео з повторенням медитативної мелодії протягом годин. «Merry go round of life» в її виконанні

Вокальний саундтрек «**Bauklötze**» (див. Рис. 1.8) h-moll з четвертого сезону аніме «Attack on Titan» написаний німецькою мовою і має куплетно-приспівну форму. Він використовується в ключових сценах емоційної напруги та драматичних моментів, боротьби людства з антагоністами – титанами.

¹⁵ https://youtu.be/KiXGW8ju4Os?si=eQC13LvluOn_hDMc



Рис. 1.8 Hiroiyuki Sawano «Bauklötze»

Вступ утворює ефект передчуття, а неперервність та незмінність барабану бонго підсилює його. У вокальній партії переважає секундова інтонація з паузами перед кожною фразою. Інструментування вокального куплетно-приспівного саундтреку принципово різні: У виконанні канадського дуету *Nicholas та Yee David Jay* (гітари з віолончеллю) він розбавляється некласичними прийомами гри; ритм задають самі музиканти, постукуючи по своїм струнним інструментам. Гітарістом використано прийом «muting» – виконання ритмічної партії на приглушених долонею струнах. Вокально-інструментальний кавер бельгійців *Kabilay і Furkan* на саундтрек «Bauklötze» звучить дуже тендітно та ніжно. На це вплинули тембр фортепіано, використання бек-вокалу, відмова від гучної кульмінації. Натомість задумане напруження трагізму в оригінальному саундтреку «Bauklötze» схиляється більше до відчуття відчаю та смутку. Вокальне виконання налічує велику кількість перекладів – англійською, французькою, португальською, італійською. Українська не стала виключенням. Вокалістка з *Tasia* з власним перекладом передає зворушливий настрій саундтреку.

РОЗДІЛ 2

УКРАЇНСЬКІ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ МУЗИКИ МЕДІЙНИХ СУБКУЛЬТУР

2.1 Авторське трактування музики аніме на прикладі дніпровського колективу «Svitlomusic»

Представником одразу трьох сфер медійних субкультур є дніпровський колектив «Svitlomusic». Початком його творчого шляху стала робота у культурному центрі міста Дніпра «Svitlotut», заснованому в 2020 році¹⁶. Назва «Svitlomusic» перейняла частку назви саме цієї організації, і дослівно перекладається як «Світломузика». Колектив не обмежується жанром аніме-музики, хоча його сприймають саме як її популяризатора в Україні. Здебільшого інтерпретації гурту «Svitlomusic» стосуються лише адаптування нотного матеріалу до їх складу інструментів. Автор аранжування В. Козюра, засновник і художній колектив колективу, намагається максимально зберегти первинне звучання¹⁷. Концерти «Svitlomusic», які зосереджені на музиці субкультур, зокрема аніме, поділяються на дві частини – «Anime 1», «Anime 2». У першій частині задіяний квартет класичного виду без використання ударної установки, тому логічним є виконання ним симфонічної та більш складної, але мелодичної музики. У другій частині концертів¹⁸ розширюється жанровий діапазон, завдяки саундтрекам електроакустичної музики, де здебільшого головну роль відіграє ритмічна конструкція. Новаторським сміливим стилістичним рішенням колективу є створення віртуального конференсьє завдяки комп'ютерній програмі «Adobe Character Animator». Нагороджена премією «Еммі», вона поєднує в собі захоплення руху в реальному часі з системою багатодоріжного запису для

¹⁶ В арт-просторі «Svitlotut» відбуваються заходи різної тематики, але основними є: евритмія, музика, живопис, скульптура, соціальні мистецтва.

¹⁷ Класичний вид струнного квартету порушився з додаванням до його складу ударної установки та бас гітари.

¹⁸ Аранжувальники — В. Козюра та А. Аносова.

керування 2D-персонажами [див. Додаток Б]. Артисти намагаються логічно поєднати номери між собою, створивши цілісну розповідь. Відчувається ефект повного заглиблення у «аніме-світ». Весь концерт супроводжується відеорядом, що демонструє ключові сюжетні звороти обраного аніме.

Саундтрек «**Merry go round of life**» (див. Рис. 2.1) з аніме «Howl's Moving Castle» входить до першої частини концертів «Anime» гурту «Svitlomusic». Музична композиція написана Джо Хісаїші, що працює в кінематографії з 1974¹⁹. Хвилеподібна мелодія легко запам'ятовується, не швидкий темп, вальсова фактура, за словами автора, уособлює помірний рух каруселі життя. Повторювані фрази мелодії створюють відчуття циклічності – ніби рух долі, що має свої підйоми й падіння. Не випадково композитор додав до нижніх тембрів струнно-смічкових інструментів звучання мідних духових. Їх гул на тлі тріольних секвенційних ходів донизу передає сумний настрій, відчуття втрати, що є невід'ємною частиною життя.



Рис. 2.1 Joe Hisaishi «Merry go round of life»

2.2 Музика до відеоігор як одна з молодіжних субкультур

Станом на 2024 рік кількість людей, що грають у відеоігри по всьому світу досягла близько трьох мільярдів, що становить 43% всього населення Землі. На популярність відеоігор впливає їх соціальність, адже до процесу може долучатися одразу велика група людей. **Геймери** – люди, які активно грають у відеоігри, часто навіть вважають цю діяльність сенсом свого життя. Найчастіше геймерами є підлітки. Поняття субкультури геймерів невідомо

¹⁹ Його роботи: «Spirited away», «My Neighbor Totoro», «Princess Mononake», «Castle in the sky», «Kiki's Delivery service», «Nausicaa of the Valley of the Wind», «Porco Rosso».

поєднано з термінами геймінг та геймплей. **Геймінг** – заняття, захоплення іграми (азартними, комп'ютерними тощо), може бути як хобі, так і професійною діяльністю (кіберспортом). **Геймплей** – це спосіб взаємодії гравця з середовищем, предметами, істотами у грі. Він поєднує всі елементи воедино та визначається певними правилами – фізикою простору, механікою рухів, логікою взаємодії.

Термін «*art game*» («мистецтво гри») вперше виник у 2002. Кінокритик Роджер Еберт стверджував: «Ніхто ніколи не міг процитувати гру так, як великих драматургів, поетів, режисерів, прозаїків і композиторів». Музей рухомого зображення (MOMI) у кварталі Квінса, США на виставці «Hot Circuits: A Video Arcade» позиціонував ігри як «важливу форму рухомої картини, варт наукової інтерпретації та обговорення» [16]. У 2012 Експозиція SAAM «The Art of Video Games» мала підкреслити еволюцію мистецтва у медіа-просторі за 40-років існування. Кураторкою виставки та колекціонеркою відеоігор Кріс Мелісінос було представлено роботи провідних дизайнерів із п'яти періодів: «Start»; «8-bit»; «Bit Wars»; «Transition»; «Next Generation».

З розвитком ігрових технологій, кіно, телебачення, з появою прихильницьких артів та можливістю їх швидкого розповсюдження, відеоігри почали розглядатися у більш широкому культурному контексті. Можна виділити три підходи до сприйняття відеоігор як мистецтва: естетичний, концептуальний та музичний. Перша складова відноситься до візуальної частини: костюмів героїв, дизайну предметів, ландшафту. Друга – погляд на гру через її структурний план. Третя – емоційно-динамічна вагомість музики у процесі гри та її самодостатність. За словами автора дослідження щодо наративу та музичної мови в відеоіграх, І. Селищева, «Музика відіграє унікальну роль у формуванні ігрового досвіду, не лише супроводжуючи події гри, але й активно впливаючи на гравця, допомагаючи йому емоційно сприймати сюжет, відчувати персонажів і світ навколо них» [15].

У відеоіграх використовується широкий жанровий діапазон музики. Однак, існують жанри більш характерні саме переважно для гейм-індустрії: *chiptune*, *ambient i*, *ambient-soundscape*, етнічна музика. **Chiptune** («звук *chip*») – звук, що генерується аудіочіпом комп'ютера або ігрової приставки у реальному часі. В Україні митців, які працюють в цьому напрямку небагато: з 2007 відомі лише Mystic Hero та гурт «Blacklazer». **Ambient** («навколишній») – стиль та жанр електронної музики, основою якого є повторність з постійними змінами тембрів з атмосферним, фоновим звучанням. Започатківцем вважається британський композитор 1970-х Брайн Іно. **Ambient-soundscape** («звук пейзажу») – поєднання шумових звуків навколишнього середовища у своєму чистому вигляді з додатковими музичними звуками. **Етнічна музика** широко використовується у відеоіграх для передачі атмосфери різних культур, епох і міфологічних світів²⁰.

Однією з найпопулярніших мобільних ігор у 2024 стала «Genshin impact» з музичним супроводом китайського композитора Yu-Peng Chen. У 2019 компанія «miHoYo» запросила його для створення саундтреку до гри Genshin Impact; це був перший проєкт у сфері відеоігор, в якому композитор поєднав елементи китайської народної музики із західними оркестровими аранжуваннями.

Саундтрек «**Genshin impact main theme**»²¹ (див. Рис. 2.2) отримав визнання як у Китаї, так і за його межами, а Ю. Чень був відзначений в номінації «видатний артист-початківець» у «Annual Game Music Awards» 2020, проведеному на сайті Video Game Music Online (VGMO). У вступі саундтреку додана вокальна партія, діапазон якої не перевищує терції. Основну тему у формі періоду, яка повторюється протягом усієї композиції з незначними видозмінами, проводить китайська флейта дізі. Струнні та мідні духові формують основну потужність оркестру, а фортепіано та арфа додають

²⁰ У грі «The Witcher-3: Wild Hunt» («Відьмак-3: Дике полювання») 2015 року саундтреки включають східноєвропейські та скандинавські мотиви, виконані на традиційних інструментах. Група «Percival Schuttentbach» надихнулася слов'янським фольклором, створивши автентичне звучання.

²¹ <https://musescore.com/hodori/genshin-impact-main-theme-complete-orchestral-transcription>

ніжності та легкості. Колективом «Svitlomusic» саундтрек значно скорочено, головна тема зустрічається одноразово. Її проводить альт, що є нетиповим для струнного квартету, адже зазвичай головну партію виконує перша скрипка. Основним у перекладенні колективу став вступ арфи, і прийом *piccato* є метафорою на цей інструмент.



Рис. 2.2 Chen Zhiyi «Genshin impact main theme». Основна тема.

2.3 Відображення жанру кінодрами в аудіовізуальних субкультурах

Іншою галуззю творчих інтересів композиторів і виконавців в області музики субкультур є саундтреки з кінострічок. Один з найвідоміших німих фільмів – «Метрополіс» (1927) австро-німецького режисера Фріца Ланга. Науково-фантастична стрічка мала спеціально написану музику німецьким композитором Готфрідом Гупперцом, яка виконувалася наживо під час показів. Важливим елементом є наявність лейт системи, адже у кожного головного персонажа є власна музична тема, що допомагало глядачам емоційно сприймати події без слів.

Музичний номер «1+1» гурту «Svitlomusic» включає у собі три саундтреки, скомпонованих за принципом колажування, з однойменної французької комедійної драми «1+1, Intouchables» Олів'є Накаша та Еріка Толедано. Музику до кінофільму створено італійським композитором Людовіко Ейнауді²², стиль якого поєднує елементи мінімалізму, класики, джазу та поп-музики, створюючи атмосферні, мелодійні та емоційні твори²³. Першим фрагментом перекладення є композиція «Fly» (див. Рис. 2.3).

²² Ейнауді навчався в Міланській консерваторії, а потім удосконалював майстерність під керівництвом італійського авангардного композитора Лучано Беріо.

²³ Л. Ейнауді активно пише музику для фільмів «Johnny Mnemonic» – композиція «Force Marker»; «Crash» – композиція «Force Marker»; «Mammuth» – композиції «Ascolta», «Oltremare»; «1+1, Intouchables» – композиції «Una Mattina» та «Fly»; «Black Swan» – композиція «Due Tramonti».



Рис. 2.3 Ludovico Einaudi «Fly»

Матеріалом другої частини транскрипції-колажу обрано пісню «Boogie Wonderland» американської рок-групи «Earth, Wind & Fire». В основу останнього розділу покладено скорочену версію відомого та часто виконуваного твору «Una Mattina» Л. Ейнауді (див. Рис. 2.4). Акомпанемент бере на себе важливішу роль у створенні образу. Твір, написаний у прозорій тональності a-moll, відзначається простотою мелодії, з її довгим розвитком та повторюваністю, що є характерним для стилю мінімалізму.



Рис. 2.4 Ludovico Einaudi «Una Mattina»

Перекладення «Svitlomusic» обмежалося лише фактурною частиною задля збереження мініатюрності колажу. Кульмінаційний момент упущено гуртом (див. Рис. 2.5).



Рис. 2.5 Ludovico Einaudi «Una Mattina» кульмінаційний момент

Композиції Л. Ейнауді стали крайніми частинами перекладення музики з кінострічки «1+1, Intouchables», округливши музичну форму з контрастною середньою частиною. Таким чином, «Svitlomusic» в одному номері розкриває різноманітність барв музики, використаної у кінофільмі.

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження з'ясовано, що музика субкультур, серед яких – саундтреки до аніме, відеоігор та кінофільмів – посідає важливе місце у сучасному культурному просторі та активно впливає на формування естетичних орієнтирів молодіжного покоління.

Анімаційна індустрія Японії стала одним із ключових осередків, де музика виконує не допоміжну, а структуротворчу функцію. В аніме музичні теми виступають первісною і, можливо, найголовнішою характеристикою персонажів. Використання лейттематизму та тембрових контрастів (низькі мідні, низькі струнні – високі струнні, арфа як символ просвітлення) доводить глибокий драматургічний потенціал музики аніме. Серіали аніме супроводжуються вступними та завершальними музичними вставками задля надання потрібного настрою. Аудіоряд підкреслює важливі деталі, які важко передати тільки зображенням, і додає динамічності або ж ліричності згідно ситуації. Саундтреки до аніме можуть впливати один з одного, створюючи єдину цілісну композицію.

Впливовою галуззю музики субкультур стали й саундтреки для відеоігор, які за останні десятиліття еволюціонували від простих звукових сигналів до повноцінних оркестрових творів. Вони створюють у віртуальному просторі власну реальність, розширюють свої межі, поєднують електронні, симфонічні та етнічні елементи. Музика відеоігор стала окремою науковою сферою («лудомузикологією»), що неодмінно підкреслює зростання її культурного значення.

До сфери музичних субкультур наближена кіномузика, зокрема в жанрі кінодрами. На прикладі музичного оформлення фільму «1+1, Intouchables» простежено, як поєднання різних стилів (мінімалізм Л. Ейнауді, фанк рок-групи «Earth та Wind & Fire») у результаті формує цілісну емоційну структуру, здатну підсилювати внутрішню динаміку сюжету.

В українському середовищі значну роль у популяризації музики субкультур відіграє дніпровський гурт «Svitlomusic», що працює у Дніпровській обласній філармонії ім. Л. Когана. Колектив у складі двох скрипок з альтом, бас-гітари та ударної установки під орудою Валерія Козюри, не лише створює авторські транскрипції саундтреків, а й закладає нове бачення медійної музики, адаптуючи її для живого виконання. Тракткування творів з аніме, відеоігор та кінематографу демонструє прагнення гурту до збереження змістовної глибини оригіналу, водночас пропонуючи нові сценічні акценти. Зокрема, у номерах їх концертних програм «1+1», «Genshin impact main theme», «Merry go round of life» гурт створює фактурно зменшену, але композиційно завершену музичну арку, доповнюючи її відеорядом з віртуальним ведучим.

Можна стверджувати, що музика субкультур у сучасному універсумі виконує не лише роль емоційного супроводу, але й стає провідним інструментом міжкультурної комунікації, ідентифікації та самовираження. Її інтерпретації, зокрема в українському виконавському середовищі, засвідчують, що медійна музика поступово переходить із розряду комерційного продукту у сферу мистецького переосмислення. Науковий підхід до ніші медіапростору відкриває нові перспективи у вивченні культурної динаміки, естетики екранних мистецтв та впливу музики на формування світогляду молоді.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Балакірова С. Проблема Заходу та Сходу в сучасному музичному постмодернізмі. *Актуальні філософські та культурологічні проблеми сучасності*. К.: Київський державний лінгвістичний університет, 2001. С. 110–117.
2. Березовська Л. І., Пелепей А. І. Вплив аніме-культури на формування я-концепції особистості. *Вісник Національного університету оборони України*. 2023-05-23. С. 27–33.
3. Васильєва Л. Л. Семантика основних елементів музичного мовлення hard-and-heavy. *Педагогічний аспект* № 1(29), Vol.5, 2018. С. 25–29.
4. Воржеїнова В. В., Чередник А. О. Особливості психологічних корелятивів особистості у аніме прихильників та антианіме серед молоді. *Актуальні проблеми сучасної психології*: Матеріали II Всеукраїнської наукової інтернет-конференції 15 жовтня 2021 року. Одеса, 2021. С. 21–26.
5. Гринишина Г. В., Чебикін О. Я. Прояв моральних якостей в залежності від особливостей емоційної зрілості молодших школярів. *Актуальні проблеми сучасної психології*: матеріали II Всеукраїнської наукової інтернет-конференції 15 жовтня 2021. Одеса, 2021. С. 26–33.
6. Донцова О. Сленг субкультури аніме : джерела запозичення і зв'язки з іншими молодіжними субкультурами. *Мовний простір слов'янського світу*: III Всеукраїнська наукова конференція студентів, аспірантів і молодих учених. Чернівці, 2017. С. 32–34.
7. Катасонова О. Л. Субкультура аніме у молодіжному середовищі. URL : <https://ru.scribd.com/document/638839493/%D0%90%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B5> (дата звернення 22.04.2026).
8. Катасонова О. Л. Японське суспільство у світі аніме та манги. URL : <https://amanogawa.space/articles/anime/yaponske-susplstvo-u-svt-anme-ta-mani/> (дата звернення 12.04.2026).

9. Кліменко Н. О. Субкультура аніме у молодіжному середовищі : інформаційна довідка із серії «Панорама світу». КЗ КОР «КОБЮ». К., 2017. 3 с.
10. Костів А. І. Музика до відеоігор як складова інтерактивних медіа-технологій у музичній культурі ХХІ століття. 2024. Львів, 43 с.
11. Кравець О. І. Соціолект субкультури аніме в лінгвокультурному середовищі Японії. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. Сер. : Філологія. 2020 № 45, том 2. С. 82–86.
12. Кузьменко А. М. Музика в українському ігровому кіно останньої третини ХХ – початку ХХІ століття : специфіка функціонування в художній структурі фільму : дис. ... канд. мистецтвознавства : спец. 17.00.03 Музичне мистецтво / НМАУ ім. П. І. Чайковського. К., 2021. 222 с.
13. Лебедєв В. О. Архетипові образи Сходу в масовій культурі Заходу : дис... канд. наук : спец. 09.00.04 Філософська антропологія, філософія культури / Харківський національний університет ім. В. Н. Каразіна. Харків, 2007. 196 с.
14. Олійник Л. Особливості мови японських манга як об'єкт лінгвістичного дослідження. *Мовні і концептуальні картини світу*. Київський національний університет імені Тараса Шевченка, 2012. Вип. 40. С. 108–118.
15. Селищев І. В. Музика у відеоіграх : наратив, музична мова, семантика (на прикладі робіт Кая Розенкранца, Джеремі Соула та Інона Цура) : магістер. роб. / Дніпровська академія музики. Дніпро, 2025. 68 с.
16. Скорина І. Як відеоігри стали мистецтвом. URL : https://korydor.in.ua/ua/opinions/iak-videoihry-staly-mystetstvom.html#_ftnref3 (дата звернення : 06.04.2026).
17. Скрипник Г. Орієнталізм. *Українська музична енциклопедія*. ІМФЕ НАНУ, 2016. С. 488–490.

- 18.Тримбач С. Звук в екранній культурі України. *Литвинова О. Музика в кінематографі України : [каталог]. Ч. 1 : Автори музики художньо-ігрових фільмів, які створювалися на кіностудіях України.* К. : Логос, 2009. С. 45–72.
- 19.Тимофеєнко А. В. Образ Токіо у європейському ігровому кіно (1945–2015). *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку.* Серія: Мистецтвознавство. Рівне, 2018. Вип. 26. С. 84–90.
- 20.Усова А. Звуковий дизайн у кіно : проблема теоретичного осмислення у музичній науці. *Київське музикознавство : збірник наукових праць.* К. : КІМ ім. Р. Глієра, 2015. Вип. 51.
- 21.Хмель Н. В., Берднікова О. В. Специфіка перекладу вокальних творів доби бароко для бандуриста-співака. *Музикознавча думка Дніпропетровщини.* Вип. 18 (1, 2020). Дніпро : ГРАНІ, 2020. С. 146–158.
- 22.Ші Хун Чан Східна тематика в творчості українських композиторів ХІХ – першої половини ХХ ст. *Наук. записки ЛНМА ім. М. В. Лисенка Музикознавчі студії.* Львів, 2010. Вип. 22. С. 195–205.
- 23.Щітова С. А. Аранжування, стилізація, ремінісценція: до питання про первинність і вторинність у мистецтві (на прикладі творчості композиторів придніпровського регіону). *Культура сучасності : альманах / ред. кол. : В. А. Бітаєв (гол. ред.) та ін. К. : Міленіум, 2011. С. 225–229.*
- 24.Denison R. *Anime : A Critical Introduction.* Bloomsbury Academic, 2015, 200 pp. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media* no. 17, 2019. P. 259–264.
- 25.Lamarre T. *The Anime Machine : A Media Theory of Animation.* University of Minnesota Press Minneapolis London, 2009. 386 p.
- 26.McGonigal J. *Reality in Question: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.* 2018. 384 p.

27. Toku D. V. *Manga : Visual Pop-Culture in Arts Education*, Portugal, 2020. 250 p.
28. Griffith P. *The String Quartet: A History*. 240 p.
29. Parker M. *The String Quartet, 1750–1797 Four Types of Musical Conversation*. An ashate book. 2002. 336 p.
30. Patrick W. *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan*. 2019. 336 p.
31. Stowell R. *The Cambridge Companion to the String Quartet*. 2003. 373 p.
32. Stevens C. *Japanese Popular Music Culture, Authenticity and Power*. 2008. 184 p.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Афіші концертів виконавців аніме музики

ДОДАТОК А¹

«Tokyo Brass Style», Японія, м. Токіо

TEATRO DE LA CIUDAD
ESPERANZA IRIS
escenarioqueconvoca



EXPO JAPAN M X
PRESENTA



TOKYO
BS
Girls' Brass Unit.

(JAPÓN)

DOMINGO 24 DE JULIO, 18:00 H.

DONCELES 36, CENTRO HISTÓRICO
METRO ALLENDE
2016

#SomosMúsica #TEATROSCDMX

www.cultura.cdmx.gob.mx www.teatros.cultura.cdmx.gob.mx @TeatrosCDMX TeatrosCDMX CapitalSocial Por.TI

CDMX
CIUDAD DE MÉXICO

TEATROS CIUDAD DE MÉXICO
COMUNIDAD Y COOPERACIÓN

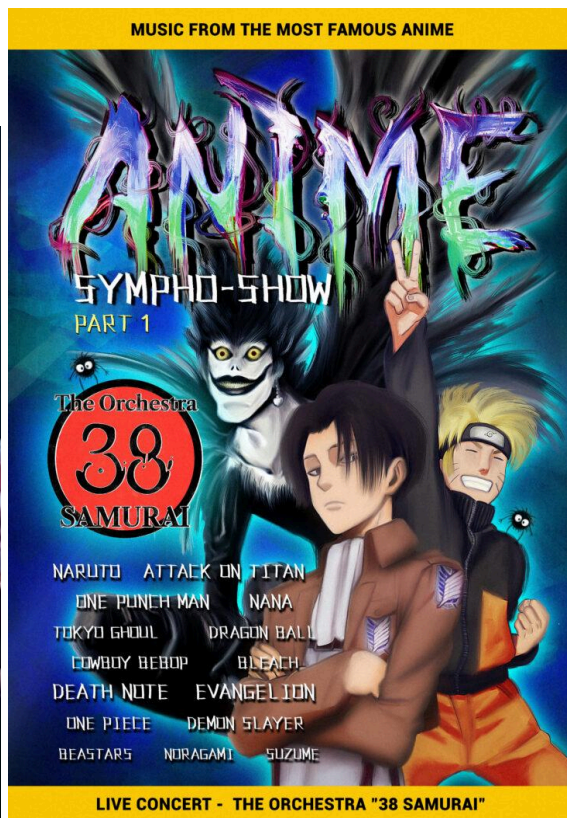
JAPAN FOUNDATION

YAMAHA
SHARING PASSION & PERFORMANCE

BOLETOS EN **ticketmaster** AUDITORIO **BlackBerry** f t Expo Japan Mx



«Orchestra 38 SAMURAI», м. Київ



Оркестр «Symphony of Anime UA», м. Київ

М. КИЇВ

25 Листопада
17:00

Атака Титанів
Наруто
Гінтама
Штейнова Брами
Ходячий Замок
Сталевий Алхімік

Ван Піс
Бліч
Джо Джо
Берсерк
Евангеліон

SYMPHONY OF ANIME
МУЗИЧНИЙ ВЕЧІР АНІМЕ КОМПОЗИЦІЙ

частина коштів від продажу квитків
буде передана на підтримку ЗСУ

CONCERT.UA CONCERT.UA CONCERT.UA

вул. Івана Мазепи, 23

М. Чернігів
27 Січня
17:00

Атака Титанів
Наруто
Гінтама
Штейнова Брами
Ходячий Замок
Сталевий Алхімік
Ван Піс
Бліч
Джо Джо
Берсерк
Евангеліон
Та інші

ЗУСТРІЧАЙТЕ
НОВІ ТВОРИ ТА НОВІ АНІМЕ
ВЖЕ У ПРОГРАМІ !

SYMPHONY OF ANIME
МУЗИЧНИЙ ВЕЧІР АНІМЕ КОМПОЗИЦІЙ
VER. 2.0

CONCERT.UA CONCERT.UA CONCERT.UA

Гурт «SVITLOMUSIC», м. Дніпро

Філармонія Дніпро **14.10** 18:00

ANIME by SVITLOMUSIC

MUSIC SHOW

Naruto
Attack on Titan
Onepunchman
Suzume
Howl's moving castle
Your name
Genshin Impact
Demon Slayer
Chainsaw man
The promised Neverland
Tokyo Ghoul
Death note

Живий звук ★ Live sound

DNIPRO PHILHARMONIC **28.06** 18:30

SVITLOMUSIC ANIME PART 2

MUSIC SHOW

Дніпро Філармонія **5.11** 17:00

FANTASY SOUNDTRACK HITS

СТРУННИЙ КВАРТЕТ SVITLOMUSIC
Анна АЛЕКСАНДРЕНКО - перша скрипка
Варвара СОКОЛІВСЬКА-ЖОВТЯК - друга скрипка
Валерій КОЗЮРА - альт
Ірина ФІШУК - контрабас

КЛАСИКА

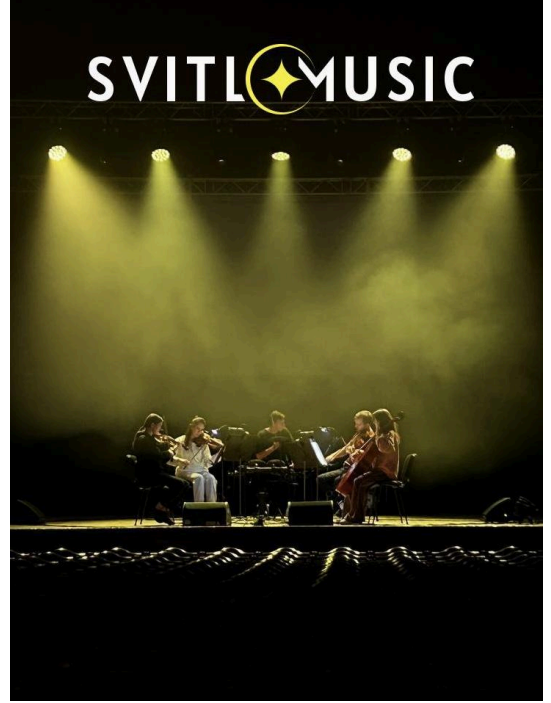
живий звук

Воскресенська, 6 | (098)303-64-12 | philharmonic.com.ua

ДОДАТОК Б

Фотографії з концертів виконавців аніме

Гурт «SVITLOMUSIC», м. Дніпро



ДОДАТОК В

Розбір аніме X. Аракі «JoJo's Bizarre Adventure» по частинам манги

Кількість серій	№ сезону	№ частини	Назва частини	головний герой	антагоніст	події
1–9	1	1.	Примарна кров	Джонатан Джостар	Діо Брандо	Початок саги про ДжоДжо, встановлення основної концепції стендів
10–26	1	2.	Бойова тенденція	Джозеф Джостар	Карс	Розповідь про Всесвіт
24 24	2 3	3.	Зоряний хрестоносець	Джотаро Куджо	Діо Брандо	Подорожі групи героїв для поразки власного предка в іншій частині світу
39	4	4.	Діамант непорушний	Джоске Хигашиката	Кіра Йошикаге	Розслідування серії загадкових подій у містечку Моріо
39	5	5.	Золотий вітер	Джорно Джованна	Дияволо	Зосередженість на злочинних синдикатах
38	6	6.	Кам'яний океан	Джолін Куджо	Енріко Пуччі	Боротьба зі злими силами
–	–	7.	Біг сталеву кулькою	Джонні Джостар	Фанні Валентайн	Перезапуск серії
–	–	8.	Джоджоліон	Джосукє Хигашиката	Тору	Новий сюжет та загадки у м. Моріо
–	–	9	ДжоДжо Лендс	Джоджіо Джостар	Дієго Бурандо	Історія про Джоджіо, який став неймовірно багатим у субтропіках

ДОДАТОК Г

Відомі сучасні композитори, що працюють у кіноіндустрії

Композитор	Кінофільми
Ханс Циммер	«Інтерстеллар» (2014), «Дюна» (2021, 2024), «Гладіатор» (2000), «Початок» (2010)
Людвіг Йоранссон	«Оппенгеймер» (2023), «Аргумент» (2020), «Чорна пантера» (2018, 2022), «Мандалорець» (2019–2023)
Олександр Деспла	«Форма води» (2017), «Гранд Будапешт» (2014), «Король говорить!» (2010), «Гаррі Поттер і Дари Смерті» (2010, 2011)
Джон Вільямс	«Зоряні війни» (1977–2019), «Гаррі Поттер» (2001–2004), «Індіана Джонс» (1981-2023), «Парк Юрського періоду» (1993)
Томас Ньюман	«Втеча з Шоушенка» (1994), «Американська краса» (1999), «007: Координати Скайфолл» (2012), «У пошуках Немо» (2003)
Рамін Джаваді	«Гра престолів» (2011–2019), «Світ Дикого Заходу» (2016–2022), «Залізна людина» (2008), «Дюна: Частина друга» (2024)
Майкл Джаккіно	«Вгору» (2009), «Рататуй» (2007), «Бетмен» (2022), «Доктор Стрендж» (2016)
Макс Ріхтер	«Прибуття» (2016), «Час» (2021), «Крізь сніг» (2020, серіал), «Добраніч, опозиція» (2022)
Хільдур Гуднауттір	«Джокер» (2019), «Тварюка» (2023), «Тихий вир» (2021), «Чорнобиль» (2019)
Людовіко Ейнауд	«Johnny Mnemonic» («Джонні Мнемонік», 1995) – композиція «Force Marker»; «Crash» («Зіткнення», 2004) — композиція «Force Marker»; «Mammuth» («Мамонт», 2009) — композиції «Ascolta», «Oltremare»; «1+1, Intouchables» («Недоторканні», 2011) — композиції «Una Mattina» та «Fly»; «Black Swan» («Чорний лебідь», 2010)

ДОДАТОК Д

Порівняння інтерпретаційних версій саундтреків з аніме

«Phantom Blood» – «Persistence – Innocent Scream». Структура твору

A (aba)	B [E]	A ¹ [H]	B ¹ [I]	A ² [K]	Coda [L M]
т. Джонатана	т. Діо Брандо	т. Джонатана	т. Діо Брандо	т. Джонатана	
мужність; поступовість лапідарність ритмічна простота викарбованість низькі мідні	загостреність інтервальних ходів; басові тембри; напруженість динамічність ритмічна імпульсивність (тріолі)	tutti; додаткові ударні; рух 16-ми напруга секунди додавання другого елементу; супротив mf	жорсткість звучання; статичність застиглість збереження тембру	просвітлення переключки духових груп; ff	смуток

«Awake»					
Little VMills США	«FalKKone» + Rena Велика Британія	RichaadEB Велика Британія	Shishaku Англія	«Galax Music» Іспанія	«Svitlomusi c» Україна
екстрим вокал metal	жіночий вокал symphonic metal	електрогітара black metal	комп'ютеризована версія з нац. япон. інструментами	комп'ютер изована оркестрова версія	струнний квартет + ударна установка

«Merry go round of life»			
Animenz Японія	«Ewik» Японія	«Erinmusicbox» США	«Svitlomusic» Україна
фортепіано	саксофон фортепіано ударна установка	рефлексивна музика комп'ютерна імітація музичної скриньки	струнний квартет + ударна установка

«Bauklötze»			
Nicholas та Yee David Jay Канада	Kabilay і Furkan Бельгія	Tasia Україна	«Svitlomusic» Україна
гітара віолончель	вокал бек-вокал фортепіано	вокал соло	струнний квартет + ударна установка

ДОДАТОК Е

Класифікація музики для кінофільмів

№	Критерій	Види музики	Пояснення / Приклад
1.	За функцією в фільмі:	Фонова	Створює атмосферу, емоційний фон
		Тематична (лейтмотиви)	Характерні теми персонажів чи явищ
		Атмосферна / текстурна	Мінімалістичний або звуковий фон
		Ілюстративна	Підкреслює події чи рухи
2.	За способом використання:	Дієгетична	Її чують персонажі
		Недієгетична	Її чує лише глядач
3.	За способом створення:	Оркестрова	Симфонічне звучання
		Електронна	Синтезатори, цифрові ефекти
		Змішана	Поєднання оркестру та електроніки
		Пісенна	Ґрунтується на піснях різних жанрів
4.	За походженням:	Оригінальна	Створена спеціально для фільму
		Неоригінальна	Готові пісні або класична музика
5.	За драматичним призначенням:	Емоційна	Підсилює переживання
		Характерна	Характеризує героя чи подію
		Ритмізуюча	Задає темп сцені
		Контрастна	Протиставляється зображенню