

Новосадова Світлана Артемівна,
*старший викладач кафедри мистецької освіти,
Житомирський державний університет
імені Івана Франка*

Мельниченко Вікторія Олегівна,
*бакалавратка
Житомирський державний університет
імені Івана Франка*

ТВОРЧІСТЬ КОМПОЗИТОРА МІКА ГОРДОНА

У статті розглядаються ключові аспекти творчості Міка Гордона, чії роботи відзначаються не лише вишуканою художньою естетикою, а й глибоким індивідуальним поглядом на світ. Ця наукова робота присвячена ретельному аналізу бачення творчості Гордона, зокрема, досліджуються його вплив на сучасну культурну сцену. Планується розглянути, як його роботи впливають на аудиторію та суспільний контекст, звертаючи увагу на те, як вони змінюють уявлення про музику в іграх. Крім того, у роботі буде зосереджено увагу на інноваційних підходах Міка Гордона до композиції та використання звукового дизайну, що робить його творчість особливою та актуальною у світі відеоігор та саундтреків.

Ключові слова: *Творчість, Мік Гордон, Художня естетика, Інновації, Культурна сцена, Мистецькі техніки, Вплив, Ігрова індустрія, Doom.*

Творчість у галузі музичного супроводу відеоігор набула значного значення в останні десятиліття, визначаючи не лише вражаючі звукові ландшафти для гравців, але й створюючи мистецькі твори, що власне перетинають межі геймдеву та музичного світу. Одним із визначних імен у цьому сегменті є Мік Гордон, чий внесок в музичний пейзаж відеоігор відзначається не тільки технічною майстерністю, але й глибоким художнім баченням та інноваційним підходом до композиції. У цій науковій роботі ми ретельно проаналізуємо творчий шлях Міка Гордона, вивчаючи ключові аспекти його музичної творчості, вплив на культурну сцену та інноваційні підходи до створення звукового дизайну. Дослідження покликане відобразити глибину та різноманіття його мистецького внеску, а також висвітлити його значення у контексті сучасної музичної та гейміндустрії.

Мік Гордон (англ. Mick Gordon; нар. 9 липня 1985, Маккай, Квінсленд, Австралія) — відомий австралійський композитор і саунд-дизайнер, який спеціалізується на створенні музики для відеоігор.

Він написав музику для кількох шутерів від першої особи, зокрема Atomic Heart, LawBreakers, Wolfenstein: The New Order, Wolfenstein: The Old Blood, Prey, м'яке перезавантаження Doom і його продовження Doom Eternal, Wolfenstein II: The New Colossus, а також перший і другий сезони файтингу Killer Instinct 2013 року.

У 2016 році Гордон створив музику до науково-фантастичного шутера від першої особи Doom, що є продовженням гри 1993 року від id Software. За музику до цієї гри він отримав низку нагород, у тому числі нагороду церемонії нагородження DICE Awards у категорії «Визначне досягнення у творі музики».

Гордон почав свою музичну кар'єру як джаз/блюзовий гітарист у підлітковому віці. Спочатку він почав працювати звукорежисером у Pandemic Studios, де він створив додатковий саунд-дизайн для Destroy All Humans!

Творчість Міка Гордона, відомого композитора і саунд-дизайнера відеоігор, має значний вплив на сучасне мистецтво, особливо в контексті

цифрової культури. Його робота відображає, як сучасні технології змінюють мистецтво, відкриваючи нові можливості для творчості.

Проблема, яка виникає в контексті творчості Міка Гордона, полягає в тому, як музика для відеоігор може бути визнана як форма сучасного мистецтва і як вона впливає на розвиток мистецтва в цілому. Його робота демонструє, як музика може підсилити враження від гри, створюючи емоційні та потужні звукові ландшафти, які доповнюють геймплей.

Це має велике значення для сучасного мистецтва, оскільки відеоігри стають все більш популярними як форма медіа, а музика в них відіграє важливу роль. Музика відеоігор, як і всяке інше мистецтво, відображає культуру свого часу і може викликати сильні емоційні реакції.

Творчість Міка Гордона та його внесок у музику для відеоігор мають важливе значення як для наукових, так і для практичних завдань.

Щодо наукового зв'язку, музика відеоігор є предметом дослідження в галузі музикознавства, психології, культурології та інших наукових дисциплін. Вона допомагає вивчати вплив музики на емоційний стан гравця, механізми взаємодії звуку та візуального контенту, а також роль музики у формуванні культурних ідентичностей. Творчість Міка Гордона може слугувати важливим матеріалом для таких досліджень.

На практиці музика Міка Гордона використовується в різних відеоіграх для підсилення атмосфери, створення емоційної реакції та підтримки геймплею. Його робота може слугувати як приклад для інших композиторів і саунд-дизайнерів, які хочуть створювати ефективну музику для відеоігор. Крім того, він може надихнути розробників ігор на нові ідеї та концепції.

Таким чином, дослідження творчості Міка Гордона може допомогти нам краще зрозуміти, як музика впливає на досвід гри, як вона може бути використана для створення потужних емоційних вражень, і яке місце вона займає в сучасному мистецтві. Це також може допомогти нам краще зрозуміти, як сучасні технології змінюють мистецтво, і як ми можемо використовувати ці зміни для створення нових форм мистецтва. [1, 3]

Основні риси творчості Гордона можуть бути такими: Мік відомий своїм унікальним стилем, який поєднує елементи року, електронної музики та індустріального звучання. Його музика часто використовує важкі гітарні рифи, потужні бас-лінії та агресивні електронні біти. Він використовує інноваційні техніки та незвичні технології для створення своєї музики. Наприклад, він використовував 9-струнну гітару та власноруч створені цифрові інструменти для створення саундтреку до DOOM. Музика Міка Гордона також вплинула на індустрію відеоігор, встановлюючи нові стандарти для музики в іграх. Його робота над DOOM визнана однією з найкращих музичних композицій в історії відеоігор. Мік отримав численні нагороди за свою роботу, включаючи нагороду The Game Awards за найкращий саундтрек. Також композитор відомий своєю соціальною відповідальністю. Він пожертвував увесь свій виторг з роботи над проектом Atomic Heart на користь акції допомоги Австралійського Червоного Хреста для українських постраждалих та біженців.

Загалом, творчість Міка Гордона характеризується унікальним стилем, інноваційним підходом, великим впливом на індустрію відеоігор, визнанням та нагородами, а також соціальною відповідальністю. Його робота продовжує впливати на музику в іграх та сучасне мистецтво в цілому.

Останніми публікаціями Міка є: Atomic Heart - Мік Гордон створив оригінальний саундтрек для гри Atomic Heart; DOOM Eternal - Гордон також працював над оригінальним саундтреком та музикою для трейлерів DOOM Eternal, але для DLC (доповнень) працював інший композитор Andrew Hulshult, так сталося в результаті останньої роботи його зі студією id Software, а саме внутрішнього конфлікту між ним та студією; Diablo IV - Rouge Trailer - Гордон створив оригінальну музику для трейлера Diablo IV – Rouge; 3TEETH (feat Но99о9) : Paralyze - Гордон був співпродюсером треку "Paralyze" групи 3TEETH (feat. Но99о9); Motionless in White: Scoring The End Of The World - Гордон був співпродюсером, гітаристом, басистом, барабанщиком та синтезатором для треку "Scoring The End Of The World" групи Motionless In White. [2,3,5]

Основні напрямки досліджень, пов'язаних з творчістю Міка Гордона, можна поділити на наступні категорії: 1. Аналіз музичного стилю - дослідження його унікального музичного стилю, який поєднує елементи року, електронної музики та індустріального звучання; 2. Вплив на індустрію відеоігор - аналіз його впливу на індустрію відеоігор, особливо через його роботу над такими відомими іграми, як DOOM, Wolfenstein та Prey. 3. Технічні аспекти його роботи: Дослідження технічних аспектів його роботи, включаючи використання інноваційних технік та технологій для створення музики. 4. Соціальна відповідальність - аналіз його соціальної відповідальності, включаючи його роботу над благодійними проектами та його внесок у громадські справи. [4]

Хоча творчість Міка Гордона була предметом дослідження в контексті музики для відеоігор, існують деякі прогалини, які можуть бути досліджені подальше: 1. Вивчення процесу створення музики: Хоч ми і знаємо про кінцеві продукти роботи Гордона, процес створення цих творів залишається відносно недослідженим. Це може включати його методи композиції, використання технологій та інструментів, а також його підхід до саунд-дизайну; 2. Вплив на інші області мистецтва: Більшість досліджень фокусуються на впливі Гордона на індустрію відеоігор, але його вплив на інші області мистецтва, такі як кіно або театр, може бути також цікавим предметом для дослідження; 3. Соціальний та культурний вплив: Хоча Гордон є важливою фігурою в індустрії відеоігор, його соціальний та культурний вплив за межами цієї індустрії є менш відомим. Це може включати його вплив на музичну культуру в цілому, а також його роль у формуванні сучасних тенденцій в музиці; 4. Академічне визнання: Не дивлячись на те, що творчість Гордона була високо оцінена критиками та галуззю відеоігор, її академічне визнання залишається обмеженим. Дослідження, які б дали більше академічного визнання його роботі, можуть бути корисними. [2]

Загальна мета роботи, що стосується творчості Міка Гордона, може бути сформульована таким чином: "Дослідити та аналізувати внесок Міка Гордона в музику для відеоігор, його унікальний стиль, технічні методи, соціальний вплив

та вплив на сучасне мистецтво, з метою кращого розуміння його ролі в індустрії відеоігор та ширшому контексті музичного мистецтва." [1]

Для досягнення цієї мети можна поставити наступні конкретні завдання:

1. Вивчення музичного стилю Міка Гордона: Аналіз його унікального стилю, використовуючи приклади з його роботи в різних відеоіграх.
2. Аналіз технічних методів: Дослідження технічних методів та технологій, які Гордон використовує для створення своєї музики.
3. Оцінка впливу на індустрію відеоігор: Аналіз його впливу на індустрію відеоігор, включаючи вплив його роботи на розвиток музики в іграх.
4. Дослідження соціального впливу: Оцінка його соціального впливу, включаючи його роль у благодійних проєктах та громадських справах.
5. Аналіз впливу на сучасне мистецтво: Дослідження його впливу на сучасне мистецтво, включаючи його роль у формуванні сучасних тенденцій в музиці.
6. Оцінка академічного визнання: Аналіз академічного визнання його роботи, включаючи огляд нагород та визнання, які він отримав за свою роботу. [3,5]

Мік Гордон є визнаним композитором і саунд-дизайнером, відомим своєю роботою в галузі музики для відеоігор. Ось деякі з його найважливіших творчих здобутків:

1. DOOM (2016): Музика, яку він створив для цієї гри, була високо оцінена критиками і гравцями. Вона відображає його унікальний стиль, який поєднує елементи року, електронної музики та індустріального звучання;
2. Wolfenstein II: The New Colossus: Гордон також працював над музикою для цієї гри разом з Мартіном Стіг Андерсеном;
3. Prey (2017): Гордон написав музику для цієї гри;
4. Killer Instinct (2013): Гордон написав музику для першого і другого сезонів цієї гри;
5. Atomic Heart: Гордон написав музику для цієї гри. Ці проєкти відображають його внесок у галузь музики для відеоігор і його вплив на сучасне мистецтво.

Мік Гордон має значний вплив на сучасну музичну сцену, особливо в області музики для відеоігор. Його унікальний стиль, який поєднує елементи року, електронної музики та індустріального звучання, встановив нові стандарти для музичного дизайну в іграх. Його робота над такими відеоіграми, як DOOM, Wolfenstein та Prey, вплинула на розвиток музики в іграх і встановила нові

стандарти для музичного дизайну в іграх. Це вплинуло на інших композиторів і саунд-дизайнерів, які намагаються відтворити його унікальний звук і енергію.

Важливо зазначити, що вплив Гордона не обмежується лише музикою для відеоігор. Його робота також впливає на інші області мистецтва, включаючи кіно та театр. Його унікальний підхід до музики і саунд-дизайну впливає на те, як ми сприймаємо і взаємодіємо з музикою в цілому. [2,7]

Це дослідження має велике значення для розуміння творчості Міка Гордона та її впливу на сучасну культуру. Його робота відображає, як сучасні технології змінюють мистецтво, відкриваючи нові можливості для творчості. Крім того, його вплив на індустрію відеоігор показує, як музика може підсилити враження від гри, створюючи емоційні та потужні звукові ландшафти, які доповнюють геймплей. Це допомагає нам краще зрозуміти, як музика впливає на наше сприйняття і взаємодію з медіа, а також її роль у сучасному мистецтві. Дослідження технічних методів, які Гордон використовує при створенні своєї музики, може включати аналіз його використання різних інструментів, технологій та програмного забезпечення. Хоча Гордон відомий своєю роботою в галузі відеоігор, його вплив на інші області мистецтва, такі як кіно або театр, може бути цікавим предметом для дослідження. Мік активно бере участь у благодійних проектах та громадських справах. Дослідження його соціального впливу та його ролі в громадському житті може бути корисним для розуміння, як артисти можуть використовувати свою платформу для позитивного впливу на суспільство. Хоч творчість Гордона була високо оцінена критиками та галуззю відеоігор, її академічне визнання залишається обмеженим. Дослідження, які б дали більше академічного визнання його роботі, можуть бути корисними.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Мік Гордон — Вікіпедія.
https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%96%D0%BA_%D0%93%D0%BE%D1%80%D0%B4%D0%BE%D0%BD. (дата звернення: 23.04.2024).

2. Як сучасні технології змінюють мистецтво | Your Art.
<https://supportyourart.com/stories/art-technology/> (дата звернення: 23.04.2024).
3. MICK GORDON. <https://mick-gordon.com/>. (дата звернення: 23.04.2024).
4. Sound Design as Music: How Mick Gordon Embodies the Modern Music
<https://allthethings.com/2022/01/31/mick-gordon-sound-design-as-music/>. (дата звернення: 23.04.2024).
5. Mick Gordon releases tell-all statement on Doom Eternal OST.
<https://www.vg247.com/mick-gordon-releases-tell-all-statement-on-doom-eternal-ost> (дата звернення: 23.04.2024).
6. Mick Gordon Pens Explosive Open Letter On Doom Eternal's Nightmare
<https://www.kotaku.com.au/2022/11/mick-gordon-pens-explosive-open-letter-on-doom-eternals-nightmare-production/>. (дата звернення: 23.04.2024).
7. Види творчості, Методи досліджень у психології творчості - Загальна
https://pidru4niki.com/79959/psihologiya/vidi_tvorchosti (дата звернення: 23.04.2024).