

Д. Терентьєв

РОЛЬ РОК-МУЗИКИ 1980-Х РОКІВ В МУЛЬТИПЛІКАЦІЇ І ДИТЯЧІЙ МЕДІАПРОДУКЦІЇ США

Розглянуто явище використання рок-музики 1980-х років в анімації та дитячій медіапродукції США, а також її роль у формуванні музичних тем, що підкреслюють образи анімаційних супергероїв. Проаналізовано витоки та причини взаємодії рок-музики цієї декади з героїчними анімаційними образами. Виявлено типові музичні якості популярних стилів рок-музики 1980-х років – AOR та Поп-метал що сприяли найбільш повній інтеграції в контент дитячої героїчної анімації. Розкрито роль звучань цих стилів, які у поєднанні із анімаційним відеорядом сформували цілісну аудіовізуальну модель героїчної анімації 1980-х років в США. Систематизовано типові засоби виразності стилів AOR і Поп-метал та визначено підтипи героїчної анімації, в яких вони активно застосовувались. Обґрунтовано наукову новизну дослідження, що полягає у комплексному аналізі музично-стилістичних та культурологічних аспектів взаємодії популярних стилів рок-музики 1980-х років із героїчною анімацією. Визначено практичне значення отриманих результатів для музикознавства, культурології та дослідження міждисциплінарних явищ масової культури. Окреслено перспективи подальших досліджень, пов'язані з вивченням взаємодії масової популярної музики з анімацією інших десятиліть.

Ключові слова: рок-музика, AOR, поп-метал, анімація, саундтрек, героїчний образ, масова культура, 1980-і роки.

DOI 10.34079/2518-1343-2026-16-31-236-247

Це стаття відкритого доступу за ліцензією CC BY-NC-ND 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.uk>

Актуальність досліджуваної теми полягає у тому, що сфера музики в оформленні анімації, мультиплікаційних фільмів і мультсеріалів завжди грала дуже важливу роль у їх психологічному сприйнятті глядачами. Мода, розвиток і популяризація поп- і рок-музики максимально вплинули і на музичне наповнення, і на загальну атмосферу настрою анімаційних фільмів. Протягом другої половини ХХ століття під впливом моди змінювався характер музики, що звучала в мультиплікаційних фільмах, змінювались актуальні музичні тренди. Не зважаючи на те, що вже з 1960-х років і по сьогоднішній день ті чи інші форми рок-музики постійно використовуються в мультфільмах, особливо слід виділити рок-музику 1980-х років, котра в найбільшій мірі стала втіленням і символом образів супергероїв в американській мультиплікації.

Саме в США періоду 1980-х років рок-звучання переходить від характеру фонові музики і демонстрації комічності мультфільмів 1960-х – 1970-х до характеру, що починає символізувати образ супергероя, його фізичні якості, а також екшн і напруження сюжету. Втілювати героїчний образ починає і типовий для декади звук електрогітари і характерні рок-ритми, звук клавішних синтезаторів і характер вокалу. Рок 80-х років посприяв звуковій «легендаризації» образів анімаційних персонажів-

супергероїв. Впродовж цієї декади відбувається синкретизація важкої рок-музики і образу анімаційних супергероїв, що відобразилось як у наданні рис рок-зірок анімаційним супергероям, так і з іншого боку у додаванні до сценічного іміджу рок-музикантів рис зовнішності супергероїв 80-х років.

Не зважаючи на велику кількість музикознавчих досліджень, присвячених рок-музиці і використанню музики в кіно й анімації, увага до важливостей саме американської рок-музики 80-х років і її вплив на мультиплікаційні образи є недостатньою, що зумовлює актуальність статті.

Виклад матеріалу. Дослідження ролі рок-музики 1980-х років в американській мультиплікації спонукає звернутись до міждисциплінарної сфери, що поєднує звуковий, візуальний і образний ряд, дозволяє побачити доволі важливу для сучасних тенденцій взаємодію жанрів, виявити загальний культурний код, який формує архетипи образів і символів тих чи інших періодів, що в свою чергу призводить до розкриття механізмів реанімування творчого мислення того чи іншого десятиліття.

Об'єктом дослідження є стилі рок-музики, популярні у США 1980-х років (AOR, Хард-рок, Хеві-метал, Глем-метал), в контексті зарубіжної анімації і дитячої медіа-продукції 1980-х і початку 1990-х років. А також візуальний ряд і образи, що їх дані стилі почали символізувати в зазначеному періоді.

Предметом дослідження є взаємодія звукового ряду популярних стилів рок-музики США 1980-х років із найбільш популярними героїчними образами і візуальними рядами в західних мультиплікаційних фільмах 1980-х і початку 1990-х років.

Метою дослідження є вивчення способів використання рок-музики 1980-х років у західних мультиплікаційних фільмах і мультсеріалах, визначення найбільш вагомих і значних впливів звучання важкого року на образ супергероїв і екшн-сцени в західній анімації декади. Також з'ясування причин взаємодії анімаційної супергероїки і рок-культури 1980-х років, знаходження і аналіз найяскравіших проявів такого злиття.

Методи дослідження включають історико-культурний метод для визначення еволюції використання рок-музики в мультиплікації США, описовий аналіз, що дає змогу визначити найоптимальніші звукові риси рок-музики 80-х років, використовуюваної для супергеройської анімації, порівняльний аналіз, що дозволяє співставити із рок-музикою 80-х роль рок-музики інших періодів. Міждисциплінарний підхід дозволяє аналізувати поєднання звукове наповнення рок-музики 80-х років із візуальним і образним рядом в мультиплікації.

Матеріал (джерельну базу) дослідження представляє музика до популярних мультиплікаційних фільмів і мультсеріалів («The Transformers», «ThunderCats», «Stone Protectors», «Jayce and the Wheeled Warriors», «Space Sentinels» та інші) і телевізійних шоу 1980-х і початку 1990-х (справжній живий дитячий рок-концерт 1990 року «Teenage Mutant Ninja Turtles: Coming Out of Their Shells Tour» як певний апофеоз злиття рок-культури 80-х із мультиплікаційною супергероїкою). Також представлені явища, що передували, а також вплинули на злиття супергероїки і рок-культури: творчість і сценічні образи груп Kiss, Judas Priest, Thor в 1970-х – 1980-х роках, а також деякі приклади музики до анімації інших декад.

Наукова новизна статті полягає у тому що вперше у вітчизняному музикознавстві проведено аналіз впливу рок-музики 1980-х років на мультиплікаційну продукцію США, проаналізовано вагомість цього впливу, вивчено музичні і візуальні механізми взаємодії рок-музики і анімації зазначеного періоду.

Проблематика функціонування музики в екранних медіа широко представлена у **сучасних дослідженнях**. Теоретичні засади аналізу наративних функцій музики закладено у праці Клаудії Горбман «Unheard Melodies: Narrative Film Music» (Gorbman,

1988), тоді як у праці Деніела Голдмарка, Лауренса Крамера та Річарда Лепперта «Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema» (Goldmark, Kramer and Leppert, 2007) музика розглядається як активний елемент смислоутворення. Сучасні підходи до аналізу музичних структур узагальнено у роботах Кеннета Лампля «Film Music (The Basics)» (Lampl, 2023), Френка Лехмана «Film Music Analysis» (Lehman, 2024). Специфіку музики в анімації висвітлено у праці Ребекки Койл «Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity» (Coyle, 2010). Окремі аспекти структури популярної музики та важкого рок-звучання розглядаються у дослідженні Гарі Бернса «A typology of «hooks» in popular records» (Burns, 1987), роботі Стефена С. Хадсона «Heaviness in Metal Music» (Hudson, 2015) та роботі Еси Лілі «Theory and Analysis of Classic Heavy Metal Harmony» (Lilja, 2009). Водночас питання використання рок-музики 1980-х років у героїчній анімації США як носія образу героя залишається недостатньо розробленим, що визначає актуальність даного дослідження.

Масові музичні жанри і зокрема рок-музика займають значне місце в полі зору сучасного музикознавства. Велика кількість наукових робіт присвячено напрямам, стилям рок- і поп-музики, окремим гуртам, виконавцям і особливостям їх суто музичних якостей. З іншого боку у зв'язку зі зростом актуальності міждисциплінарних досліджень в останні часи набуває актуальності питання вивчення взаємних впливів між рок-музикою і не-музичними явищами, що співіснують із нею в тих самих часових відрізках. Протягом другої половини ХХ століття і початку ХХІ століття рок-музика постійно перебувала у естетичній взаємодії з тенденціями інших жанрів масової культури – візуальним образотворчим мистецтвом, модою, кінематографом, мультиплікацією. Виявлення паралельних процесів у цих сферах дає змогу глибше зрозуміти естетичні, світоглядні та ідеологічні зміни, що супроводжували еволюцію масової культури того чи іншого періоду. Починаючи із зародження і перших кроків популяризації жанру кінематографу, одночасно здобуває масовий успіх і жанр мультиплікації. Розпочавши свій шлях в якості супутнього кінематографу явища, мультиплікаційні фільми в другій половині ХХ століття затверджуються в найбільшій мірі в якості дитячої відеопродукції, що транслюється в кінотеатрах і на телебаченні. У зв'язку із достатньою мобільністю і тенденції швидко адаптуватись під зміну моди, трендів, тенденцій, естетики й ідеології, жанр мультиплікації активно видозмінювався протягом другої половини ХХ століття. Образи мультиплікаційних героїв нерідко відповідали тенденціям, очікуванням, вподобанням мас в ті чи інші десятиліття. Особливо виразно це можна відчутти в «героїчній анімації» і образах мультиплікаційних супергероїв. Одночасно друга половина ХХ століття ознаменована і стрімким розквітом популярності жанру рок-музики, появою, популяризацією і видозмінам її стилів, котрі затвердилися в якості музики для підлітків і дорослої публіки. Переважна орієнтація мультиплікаційних фільмів на істотно меншу дитячу цільову аудиторію не завадила жанру мультиплікації увійти в тісний зв'язок із рок-музикою, котра починає активно звучати в анімаційних фільмах, символізувати характер і образи мультиплікаційних героїв. В якості періоду особливо сильного впливу рок-музики на мультиплікацію – як музичного спектру, так і візуального, образного – слід відмітити 1980-і роки. Особливо тісна взаємодія відбулася між рок-музикою і супергеройською анімацією декади, що реалізувало ряд зворотніх впливів і максимальне зближення образу рок-зірки і супергероя мультиплікації США 80-х років.

У дослідженні основна увага зосереджена на анімаційній продукції США 1980-х років, включаючи проєкти міжнародної співпраці, орієнтованої передусім на американський ринок і масову аудиторію. Участь іноземних студій (зокрема японських і європейських) розглядаються як складова виробничого процесу, що не змінює культурно-індустріального контексту функціонування музичного матеріалу.

Питання музичного наповнення було важливим для мультиплікації, починаючи з найбільш ранніх часів її існування. Протягом початку і середини ХХ століття основним масивом музичного супроводу американських анімаційних фільмів були симфонічні, джазові та симфо-джазові саундтреки, що відповідало провідним музичним тенденціям відповідних історичних періодів. Визначну роль в формуванні музичних трендів мультиплікаційних фільмів цього періоду грала продукція студії «The Walt Disney Company», що дуже часто формувала модель своїх повнометражних мультфільмів за принципом анімованих мюзиклів. Також музичне джазове наповнення активно використовувалось у різноманітних короткометражних мультфільмах і мультсеріалах студій «Metro-Goldwyn-Meyer», «Warner Brothers» та інших. Таким чином симфо-джазове звучання в зазначений період стає універсальною формою музичного мовлення, стаючи супроводом, як для серйозної мультиплікації, так і для комедійної. У результаті до кінця середини ХХ століття в американській анімації вже існувала стійка практика використання актуальних для свого часу музичних стилів, що створило передумови для подальшого включення в саундтреки зразків популярної музики нових напрямів.

Залучення рок-музики в якості саундтреків для західної анімації починається з 1960-х років, коли рок здобуває свої завершені риси. Водночас цей період ознаменувався популяризацією мультсеріалів виробництва нової мультиплікаційної студії «Hanna-Barbera». І якщо продукція «Disney» асоціювалась із атмосферою мюзиклів і високобюджетним симфонічним звучанням, то мультсеріали «Hanna-Barbera» розпочинаючи із 60-х років в певній мірі «сформували обличчя» телебачення, тб-серіалів, мультсеріалів, котрі нерідко мали сучасну модну молодіжну і більш повсякденну атмосферу.

В 1960-х і 1970-х серед стилів року, що звучали в мультсеріалах, домінували переважно різновиди легкого, доступного і часто танцювального поп-року: ранній Рок-н-рол, Біт-музика, Серф-рок, а також елементи Кантрі-року і Фолк-року. В цей самий період сформувалася диференціація використання симфонічного, джазового і рокового звучання в залежності від характеру і жанру мультсеріалів. Мультсеріали, в котрих використовувалось рок-звучання, переважно носили комедійний характер і являли собою типові мультиплікаційні ситкоми тих часів. І таким чином рок-музика 60-х і 70-х років в мультиплікації стала символізувати домінування молодіжної модної атмосфери переважно із комедійним розважальним забарвленням, викликаючи асоціації із комедійними анімаційними персонажами. В якості типових прикладів можна виділити: «Frankenstein Jr. and The Impossibles» (1966), «Wacky Races» (1968), «Scooby-Doo» (1969), «Josie and the Pussycats» (1970), «Houndcats» (1972), «The Barkleys» (1972). Слід зауважити, що цей період ознаменований виходом інших видів мультсеріалів, що мали більш серйозну манеру оповідання і відрізнялися героїчними та атлетичними персонажами. Це насамперед мультсеріали із використанням образів популярних супергероїв коміксів Marvel і DC Universe: «The New Adventures of Superman» (1966 – 1970), «The Adventures of Batman» (1968), «Spiderman» (1967), «The New Fantastic Four» (1978), мультсеріали що оповідають історії героїв наукової фантастики: «Battle Of The Planet» (1978), «The Freedom Force» (1978), «The New Adventures of Flash Gordon» (1979), а також мультсеріали, в яких головними персонажами були герої популярної художньої літератури чи давніх міфів: «The Mighty Hercules» (1963 – 1966), «Tarzan, Lord of the Jungle» (1976 – 1979). Подібні мультсеріали, як правило, були набагато менш комічні і носили більш пафосний характер. Показово, що в цих мультсеріалах зазначені стилі року використовувались значно менше. Натомість подібні героїчні мультсеріали частіше за все отримували симфонічні, джазові і симфо-джазові музичні супроводи.

Варто зазначити, що для жанру мультиплікації протягом свого існування завжди було притаманною постійна взаємодія із жанром ігрового кінематографу. Дуже часто мультиплікація запозичувала із ігрового кіно образи і характери персонажів, сюжетні лінії, а також і відповідний характер музичного наповнення. На звучання саундтреків для мультсеріалів героїчного характеру впливали загальні музичні традиції кінематографу, що були актуальними в період 60-х – 70-х років. Доволі потужним джерелом натхнення на супергеройську анімацію 60-х років стала атмосфера «шпигунських» фільмів на кшталт кінофраншизи «Бондіана», що мала головну симфо-джазову «тему Джеймса Бонда» авторства Монті Нормана і Джона Баррі. Джазові і симфо-джазові елементи також були популярними і в поліцейських екшн-фільмах, а також в фільмах про бойові мистецтва. В цьому плані можна згадати музику кінокомпозитора Лало Шифріна для таких фільмів як «Dirty Harry» (1971), «Enter The Dragon» (1972), де джазове і симфо-джазове звучання нерідко поєднувалось із елементами популярного в той період Фанку. Що стосується мультсеріалів, які експлуатували образи давніх міфологічних героїв, таких як Геркулес, то в найбільшій мірі можна відчувати вплив симфонічної музики, що звучала в кінофільмах жанру «Пеплум», пік популярності котрого випав на 1950-і – 1960-і роки. Кінофільми цього жанру брали за основу античні сюжети, а в музичному плані в них часто домінувала симфонічна музика із драматичним звучанням струнних і дуже характерною епічною фанфарністю мідних духових інструментів. Героїчні мультсеріали із науково-фантастичними сюжетами також мали вплив відповідних кінофільмів, в яких, частіше за все використовувалось так само епічне симфонічне звучання. В якості прикладу слід згадати доволі впізнаваний симфонічний стиль композитора Джона Вільямса в кінокартинах «Star Wars: Episode IV – A New Hope» (1977), «Superman» (1978).

В якості альтернативного варіанту звукового наповнення для героїчної анімації 70-х можна відмітити доволі незвичний і експериментальний саундтрек до фантастично-фентезійного мультсеріалу «Space Sentinels» (1977), де домінує звучання синтезаторів у авангардному психоделічному характері в суміші із елементами стилістики Джаз-ф'южну 70-х. Даний приклад відрізняється від вже зазначених вище симфонічних і джазових традицій саундтреків героїчної анімації 60-х – 70-х років, але одночасно і далекий від характерного рок-звучання, котре почне домінувати в супергеройських мультфільмах 80-х років.

Що стосується недостатньо активного використання рок-звучання в героїчній мультиплікації 60-х – 70-х років, то можна зробити припущення, що в атмосфері зазначеного періоду ще не було такої тісної взаємодії, котра могла б сприймати «рок-звучання і героїзм», «рок-звучання і атлетизм», «рок-звучання і м'язи», як невід'ємні складові одного цілого. З одного боку цьому частково сприяло те, що для саундтреків були задіяні доволі позитивні, легкі і нерідко легковажні стилі року. З іншого боку більш важкі і серйозні стилі, котрі в рок-музиці популяризувались наприкінці 60-х (Хард-рок, Психоделічний рок, ранній Прогресив-рок) також не сильно асоціювались із усталеними супергероями коміксів, чи міфології, і в більшій мірі символізували молодіжний бунт, тяжіння до руйнації «світу батьків», чи навіть філософські і інтелектуальні переживання. Тим самим вони взагалі були мало прийнятними для дитячої анімації того часу. В якості одного із найбільш ранніх поєднань образів рок-зірок і супергероїв можна відмітити персонажів мультсеріалу «Frankenstein Jr. and The Impossibles». Тим не менш даний мультсеріал скоріш є яскравим зразком комедійної анімації 60-х років, де персонажі є гротескними супергероями, котрі кумедно поєднували в своїй зовнішності вигляд худорлявих кволих хіппі і героїв із суперздібностями, а не пафосних атлетів із коміксів Marvel і DC Universe. Можна сказати, що і знаменитий мультфільм The Beatles – «Yellow Submarine» також має

відношення скоріш до комедійного жанру, являючи собою специфічний мультиплікаційний мюзикл, яскравою рисою якого було занурення у психоделічний абсурдистський гумор.

Важливу роль в синкретичному поєднанні звучання рок-музики і образу супергероїв у 70-х роках починає грати американський рок-гурт Kiss, котрий к середині і кінцю декади здобув велику популярність серед підлітків. Kiss в 1970-х роках прославились яскравими сценічними образами чотирьох фантастичних персонажів, кожний із яких відрізнявся своїм унікальним амплуа і гримом-маскою на обличчі. Концерти групи в 70-х роках почали являти собою яскраві шоу із спеціально поставленими сценічними рухами, спецефектами і піротехнікою. Музичний стиль Kiss того періоду тяжів до поєднання спрощеного Хард-року і обтяженого Рок-н-ролу. Окрім стандартної для рок-груп музичної діяльності, Kiss в 70-х роках розпочинають рекламувати свій сценічний бренд за допомогою іграшок, настільних ігор, коміксів з пригодами учасників групи. Обкладинки альбомів групи тих часів також були виконані в стилістиці коміксів, що зробило Kiss головним підлітковим рок-брендом в США 70-х років. В 1978 році виходить телевізійний фільм «Kiss Meets the Phantom of the Park», де відбулося остаточне перетворення учасників групи у героїв із суперздібностями. Не дивлячись на те, що фільм мав супергеройську направленість із комедійним нахилом і не отримав бажаного успіху серед публіки, можна припустити, що його тенденція продемонструвати повноцінних супергероїв, котрі являються одночасно і рок-зірками на сцені, вплинула на образи, котрі стали популярними в анімації наступних десятиліть.

Разом із популяризацією стилю Хеві-метал в другій половині 70-х років, почали з'являтися доволі екстравагантні виконавці, які вже в той період формували типові найхарактерніші зовнішні риси метал-гуртів 80-х і одночасно отримували облік, близький до фантастичних, чи фентезійних супергероїв анімації наступної декади. Так британці Judas Priest заклали фундамент до найбільш усталеного вигляду хеві-метал-зірки 80-х, що одягнена у чорний шкіряний одяг із металевими заклепками. Одночасно серед канадських рок-гуртів особливо починає виділятися гурт Thor із фронтменом Джоном Міклом Тором – вокалістом, що захоплювався бодібілдингом і втілював на сцені образ м'язистого фентезійного героя, поєднуючи хеві-метал-аксесуари Judas Priest із напівоголеністю і довгим світлим фарбованим волоссям. Група отримала популярність в 1977 році разом із виходом дебютного альбому. Імідж фронтмена групи контрастував із зовнішністю хіппі попередніх нещодавніх часів рок-музики і одночасно став основою для багатьох популярних образів мас-культури 80-х, включаючи як образи провідних хеві-метал-гуртів типу Manowar, так і образи супергероїв анімації типу «Ніппа».

Визначним етапом у становленні поєднання рок-звучання з героїко-фантастичною кінематографічною образністю став фільм «Flash Gordon» (1980), саундтрек до якого був створений гуртом Queen. Якщо музика Kiss в «Kiss Meets the Phantom of the Park» вплинула на анімації із образами більш комічних «рок-н-рольних» супергероїв, то музика Queen сформувала стійкий союз гімнічної пафосної рок-музики і величних серйозних супергеройських образів.

З початком 80-х відбувається поступова, але доволі стрімка інтеграція рок-музики до героїчного кінематографу. В якості показового прикладу збільшення у 80-х роках впливу рок-звучання в екшн-фільмах в порівнянні із попередніми декадами, можна згадати франшизу «Rocky», де саме в третій частині серії 1982 року випуску звучить хіт групи Survivor – Eye Of The Tiger. В той час як в попередніх серіях головні музичні теми представляли композиції Білла Конті, котрі мали відношення не стільки до року, скільки до соул-музики.

У 80-х роках, як і в попередні десятиліття, музичні тенденції в кінофільмах поступово формували подальші зміни музичних трендів і в анімації. Якщо в першій половині 80-х років відбувається поступова інтеграція рок-звучання у кінофільми, то починаючи з середини декади відбувається максимально активне злиття модної рок-музики і жанру екшн в кіно.

Якщо на початку 80-х років відбулася сильна популяризація звучання класичного Хеві-металу, то до середини декади все дедалі більшого розповсюдження набули стилі, що є більш комерційними версіями Металу і Хард-року – AOR (Терентьев, 2018), Арена-рок, Глем-метал, Поп-метал. Саме AOR і Поп-метал виявилися найбільш придатними для використання в дитячій героїчній анімації. Хард-рок початку 70-років тяжів до блюзової чуттєвості, а Глем-рок та Глем-метал 70-х – 80-х років додали елементи гедонізму, театралізованої сексуальності і андрогінності. На противагу цим стилям, класичний Хеві-метал початку 80-х здобув більш епічний і героїчний характер, але водночас мав високий рівень агресії, жорстокості та подекуди екстремальної образності, що обмежувало його використання у дитячому медіаконтенті. У цьому контексті AOR середини 80-х років можна розглядати як своєрідну синтетичну форму, що поєднала героїко-епічний потенціал Хеві-металу з пом'якшеним радіоформатним звучанням. Завдяки мелодизованим вокальним партіям з енергійною, але контрольованою манерою виконання, використанню багатошарових бек-вокалів, чітким ритмічним структурам і характерним тембрам клавішних синтезаторів, AOR сформував модель, котру можна охарактеризувати як «Хеві-метал із людським обличчям», чи «Хеві-метал, прийнятний для сімейного прослуховування і перегляду». Позбавленість надмірної агресії та сексуалізованості зробила його оптимальним музичним середовищем для героїчної анімації 80-х років.

Завдяки розвитку студійного продакшену та тембральної стандартизації рок-звучання у 80-х роках, AOR і Поп-метал сформували модель «контрольованої потужності»: гітарний саунд зберіг енергію і «вагу» Хард-року/Хеві-металу, але набув більш чистого, компресованого і спектрально врівноваженого характеру, позбавленого надмірної «сирості» і шумової агресії. Це дозволило інтегрувати естетику важкого року в контекст дитячого медіа як маркер сили і героїзму, не порушуючи нормативів масової аудиторії. У 80-х роках гітарний звук набуває більш насиченого, «полірованого» тембру з активним використанням штучних гармонік (флажолетів), що підсилює ефект «скерованої напруги» і асоціюється з тілесною силою та контролем. Саме таке звучання часто здобувають AOR-композиції тих років, яким водночас вже не притаманне відчуття «необробленої» стихійної енергії, асоціативної з контркультурним середовищем, властивим Хард-року 70-х, чи ранньому Хеві-металу. Формат AOR-у і Поп-металу середини 80-х виявився достатньо важким і «металевим» за стилістикою, щоб вважатися «крутим», але й достатньо м'яким і цензурним, щоб вважатися «дитячим». Можна зробити припущення, що остаточна кристалізація такого прийнятного для дітей Поп-металу стала причиною інтеграції важкого року в анімацію та інший дитячий медіа-контент саме в цю декаду, а не раніше.

Середина і друга половина 80-х років ознаменовані виходом рекордної кількості різноманітних мультсеріалів із героїчною тематикою, де AOR-саундтреки стали невід'ємною частиною шоу: «M.A.S.K.» (1985), «Defender of the Earth» (1986), «Silverhawks» (1986), «BraveStarr» (1987-1988), «The Adventures of the Galaxy Rangers» (1986-1989), «Thundercats» (1985), «Jayce and the Wheeled Warriors» (1985).

Також слід відзначити і тенденцію поступової заміни симфонічного звучання на рокові і синтезаторні саундтреки в окремих популярних мультсеріалах декади. Яскравим прикладом може слугувати мультсеріал «The Transformers», перші два сезони котрого мали симфонічний саундтрек (1984 – 1985). У зв'язку з великою популярністю

даного телешоу, після другого сезону розробниками було прийнято рішення створення повнометражного мультфільму «The Transformers: The Movie», котрий вийшов у 1986 році. В даному мультфільмі симфонічне наповнення було повністю замінено на композиції в стилях Хеві-метал, Поп-метал, AOR і на інструментальну музику композитора Вінса ДіКоли, що поєднувала рок і синтезаторний саунд. Таку саму стилістичну лінію повністю продовжив послідовний за мультфільмом третій сезон мультсеріалу.

Разом із інтеграцією звучання важкого року в героїчну мультиплікацію, сформувалась інша образна роль рок-музики в мультфільмах 80-х, відмінна від 60-х і 70-х років. Можна сказати, що в анімації 60-х років рок-музика виконувала функцію маркеру сучасності, молодіжності, розваги, легковажності. В той час як в анімації 80-х років рок-музика почала виконувати функцію маркеру героїчності, сили, епічності, боротьби і перемоги. Таким чином від 60-х до 80-х років кардинально змінилася функція драматургії рок-музики в мультиплікації. AOR 80-х років завдяки своїй гімнічності, чітким енергійним ритмам, потужному професійно поставленому вокалу, фанфарним тембрам клавішних синтезаторів і пронизливим тембрам соло-гітар став близьким до симфонічної героїки і в якійсь мірі замінював цілий оркестр. Саме ця стилістична спорідненість зробила рок 1980-х років придатним для використання у сюжетах з підкреслено епічним і міфологізованим характером.

В якості показового прикладу можна навести композицію The Touch сольного AOR-виконавця Стена Буша (Stan Bush), що звучить у вже зазначеному повнометражному мультфільмі «The Transformers: The Movie» і функціонує як лейтмотив перемоги головних протагоністів картини. За характером композиція тяжіє до гімнічного типу з піднесеним настроєм. Трек побудований на хард-роковій рим-секції з активним пульсом у межах помірно-бадьорого темпу. Використання дрібних синтезаторних стакато, синхронізованих із ритмом, надає звучанню техногенного відтінку, що зближує композицію зі стилістикою Hi-tech AOR – підстилю, в якому рок-ритміка поєднується з танцювальними елементами стилів Диско та Синт-поп. Ударні інструменти демонструють типовий для 1980-х років глибокий ревербераційний простір, зокрема акцентований малий барабан із характерним «вибуховим» тембром.

Гармонічна мова композиції базується на домінуванні мажорного (іонійського) ладу, що забезпечує стабільно піднесений характер звучання. Використання акордових змін на басовому органному пункті створює відчуття безперервного руху і «польотності». Залучення паралельного мінору в передприспіві формує типову для кінематографічного AOR модель напруги і розв'язання без переходу до трагічної емоційності.

Вокальна партія витримана в піднесено-гімнічній манері тенорового регістру з помірною форсованістю. Потужний тембр поєднується з контрольованою, технічно вивіреною подачею. Додавання багатошарових бек-вокалів у приспіві формують щільну хорову фактуру з «фанфарним» звучанням голосів, що підсилює ефект гімнічного і героїчного піднесення.

Тембральне хард-рокове аранжування доповнюється «кристалічними» тембрами клавішних синтезаторів, які надають звучанню відтінку «космічності» і мрійності. Соло-гітара характеризується високим рівнем компресії та насиченим, «полірованим», «соковитим» тембром, типовим для рок-музики 1980-х років, що підсилює відчуття контрольованої сили та героїчної напруги.

Паралельно з інтеграцією звучання важкого року в героїчну анімацію, у 80-х роках відбувалася і зворотна тенденція — трансформація самих персонажів, які поступово почали набувати рис, характерних для рок-зірок. В середині 80-х років велика кількість супергероїв мультфільмів мала величкий характер, але за своїм

зовнішнім виглядом почала проявлятися певна схожість таких супергероїв із рок-зірками тих часів. В якості прикладу можна згадати персонажів мультсеріалів «He-Man and the Masters of the Universe», чи «ThunderCats». Також в мультсеріалах могли виникати сюжетні лінії, що могли пов'язувати героїв і рок-музику. Наприклад у франшизі «The Transformers» один із головних героїв робот-трансформер на ім'я Blaster виявляється шанувальником земної людської культури і зокрема – важкого року.

У другій половині 1980-х років тенденція злиття образів супергероя і рок-зірки посилюється: у ряді анімаційних серіалів персонажі вже безпосередньо взаємодіють із рок-музикою як частиною сюжету або власної ідентичності.

На межі 1980–1990-х років відбувається подальша зміна образної моделі: героїчні персонажі стають менш монументальними, але водночас більш стилістично спорідненими з рок- та панк-культурою. У таких серіалах, як «Teenage Mutant Ninja Turtles», «Stone Protectors», «Biker Mice from Mars» та «Street Sharks», поєднуються риси супергероїчної сили і комічної підліткової неформальності, характерної для рок-сцени. Якщо герої середини 1980-х років тяжіли до образу міфологічного воїна, то персонажі початку 1990-х років дедалі частіше нагадують рок-музикантів, виконавців Панк-року, чи Глем-металу, що поєднують фізичну могутність і атлетизм із демонстративною свободою поведінки. Якщо звучання AOR найчастіше використовувалось в анімації із більш величними супергероями, то в мультфільмах, де протагоністами ставали «герої-рокери», найчастіше використовувалося звучання важкого Рок-н-ролу, що здобував нерідко риси цензурованого і адаптованого під дитячий контент Глем-металу.

Період кінця 80-х і початку 90-х років став часом, коли мультиплікаційні супергерої найбільш повноцінно перетворились на рок-зірок. Мультиплікаційний формат рок-музики максимально активно проявлявся в дитячій медіа-продукції і в індустрії іграшок: саундтреках і вступних музичних темах для мультсеріалів, телевізійних рекламах іграшок, різновидів іграшок, таких як іграшкові електрогітари, чи ляльки впізнаних мультиплікаційних супергероїв із електрогітарами та іншими музичними інструментами тощо. Яскравим прикладом супергероїв-рокерів стали персонажі мультсеріалу «Stone Protectors» (1993), котрі поєднали ампуа рок-зірок і фентезійних супергероїв-тролей із суперздібностями та атлетичним виглядом.

Найбільшою кульмінацією злиття рок-музики і мультиплікаційного дитячого контенту стало повноцінне стадіонне шоу – рок-концерт Черепашок-ніндзя 1990 року, котрий отримав назву «Teenage Mutant Ninja Turtles Coming Out Of Their Shells Tour». У даному проєкті сценічне дійство поєднувало виконання рок-музики з театралізованою репрезентацією персонажів франшизи «Teenage Mutant Ninja Turtles». Виконавці у костюмах, що відтворювали образи головних героїв, брали участь у музичних номерах, хореографічних сценах, та інсценованих епізодах, побудованих за принципами пригодницького сюжету з елементами боротьби і комедійних ситуацій. Важливою складовою виступу була інтерактивна комунікація з глядацькою аудиторією, основний масив якої складала переважно дитяча і підліткова публіка, що підкреслює поєднання концертної рок-культури з формами дитячої масової розважальної індустрії. В якості музичної стилістики композицій, що звучали на концерті було використано поєднання стилів року і поп-музики, популярних на межі кінця 80-х і початку 90-х років: Глем-металу, AOR, Фанку і Репу.

З одного боку можна сказати, що рок-музика в зазначеному явищі здобула риси універсальної мови масового розважального шоу, охопивши окрім молодіжної тепер вже і дитячу цільову аудиторію, що справило вплив на зростання масової популярності і розповсюдженні жанру, З іншого боку даний проєкт можна вважати «глухим кутом» рок-музики, так як звернення до суто дитячої цільової аудиторії і комерційної індустрії

розваг остаточно знівелювало протест і опозиційність року. В подібному вигляді рок виступив як суто розважальний жанр музики, виключаючи націленість на окремі субкультури шанувальників тих чи інших стилів рок-музики. На початку 90-х років велика популяризація яскравого комерційно-розважального Глем-металу і чималий процент мультиплікаційних супергероїв, що одночасно постають у образах рок-зірок починають поступово викликати у публіки відчуття стильового перенасичення. Надмірна театралізація, комерційна стандартизація та орієнтація на максимально широку аудиторію почали зменшувати відчуття автентичності. У цьому контексті подібні сценічні шоу можна розглядати як завершальну фазу розвитку героїко-рокової моделі 1980-х років, після якої в масовій музиці посилюється тенденція до більш стриманої, реалістичної та психологізованої образності на сцені, характерної для альтернативних напрямів 1990-х років. Водночас у сфері анімації інерція сформованої у 1980-х роках моделі рок-героїки зберігалася ще певний час, що свідчить про її високу адаптивність до дитячого медіаконтенту.

Поєднання рок-музики 80-х з анімацією та іншим дитячим медіаконтентом сформувало яскраві впізнавані аудіовізуальні образи, котрі стали в певній мірі символами цього періоду. Розширення цільової аудиторії року, зокрема за рахунок дитячого сегмента, сприяло утвердженню його сприйняття як жанру, відкритого для сімейного споживання. Сформована у 1980-х роках асоціативна зв'язка між рок-музикою та героїчним анімаційним і телевізійним контентом зберігає свою культурну значущість і надалі, спонукаючи дослідників і практиків медіа звертатися до музично-мультиплікаційної продукції цієї декади як до джерела стійких художніх моделей.

Висновки. В результаті проведеного дослідження встановлено, що 1980-і роки стали декадою максимальної інтеграції рок-музики в анімацію і дитячу медіапродукцію масової культури США. Саме в цей період рок-музика здійснила перехід від функції фонового супроводу і репрезентації сучасності і комедійності, характерних для анімації 1960-х – 1970-х років, до активного підкреслення образів супергероїв, поступово витісняючи традиційне для цього жанру симфонічне звучання.

Основою цих процесів стали взаємопов'язані трансформації у музичній і візуальній сферах: з одного боку – запозичення виконавцями Глем-року і Хеві-металу кінця 70-х років сценічних рис, притаманних анімаційним супергероям, з іншого – зростання ролі рок-музики в ігровому кінематографі і анімації жанру екшн.

Важливу роль в популяризації важкого рок-звучання в анімації відіграла кристалізація і поширення стилю AOR (Мелодик-рок), який протягом 1980-х років активно взаємодіяв із стилями Хард-рок і Хеві-метал, формуючи перехідні моделі, зокрема Поп-метал. Запозичивши героїко-епічний потенціал Хеві-металу, AOR знизив рівень агресивності і жорсткості звучання, сформувавши модель важкого року «керованої сили».

Завдяки розвитку технологій звукозапису, AOR 80-х досяг поєднання потужного рок-саунду з тембральною щільністю і контрольованою динамікою, що нівелювала «сиру» агресивність ранніх форм Хард-року і Хеві-металу та виключала зв'язок із контркультурою. Це дозволило сформуванню моделі «Металу з людським обличчям», придатного для родинного сприйняття і використання в дитячому медіаконтенті.

У 1980-х роках композиції в стилях AOR та Поп-метал в героїчній анімації набувають функцій музичних лейтмотивів, символізуючи боротьбу і перемогу та виступаючи своєрідним «атрибутом героя».

Наприкінці 1980-х і початку 1990-х років активне включення рок-музики в героїчну анімацію призвело до максимального зближення образів анімаційних супергероїв і рок-зірок. Певним апогеєм цього процесу можна вважати концертне шоу «Teenage Mutant Ninja Turtles Coming Out Of Their Shells Tour».

Попри поступове згасання популярності стилів рок-музики 80-х років, інерція сформованої моделі зберіглася в анімації до другої половини 90-х років. Водночас сформована асоціативна зв'язка між гімнічною рок-музикою 80-х років і образами супергероїв зберегла стійкість у подальшій медіакulturі.

Бібліографічний список

- Терентьев, Д. Д., 2018. *Мелодик-рок в музиці 80-х років XX століття*. Кандидат наук. Дисертація. Національна музична академія України ім. П.І. Чайковського.
- Burns, G., 1987. A typology of «hooks» in popular records. *Cambridge University Press, Popular Music*, January 1987, pp. 1–20.
- Coyle, R., 2010. *Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity (Genre, Music and Sound)*. Sheffield: Equinox Publishing.
- Goldmark, D.I., Kramer, L. and Leppert, R., 2007. *Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema*. Berkeley, Los Angeles and London: University of California Press.
- Gorbman, C., 1988. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press.
- Hudson, S. S., 2015. *Heaviness in Metal Music*. Oxford: Oxford University Press.
- Kalinak, K., 2015. *Sound: Dialogue, Music, and Effects*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- Lampl, K., 2023. *Film Music (The Basics)*. Routledge.
- Lehman, F., 2024. *Film Music Analysis (Routledge Music and Screen Media Series)*. Routledge.
- Lilja, E., 2009. *Theory and Analysis of Classic Heavy Metal Harmony*. Helsinki: IAML Finland.
- Walser, R., *Running with the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music (Music / Culture)*. Hannover: Wesleyan University Press.
- Weinstein, D., 2009. *Heavy Metal: The Music and it's culture. Revised edition*. New York: Da capo press.

References

- Terentiev, D. D., 2018. *Melodyk-rok v muzytsi 20 stolittya. [Melodic-rock in music of the 80s of the XX century]*. Ph.D. dissertation. P.I. Tchaikovsky National music academy of Ukraine. (in Ukrainian).
- Burns, G., 1987. A typology of «hooks» in popular records. *Cambridge University Press, Popular Music*, January 1987, pp. 1–20.
- Coyle, R., 2010. *Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity (Genre, Music and Sound)*. Sheffield: Equinox Publishing.
- Goldmark, D.I., Kramer, L. and Leppert, R., 2007. *Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema*. Berkeley, Los Angeles and London: University of California Press.
- Gorbman, C., 1988. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press.
- Hudson, S. S., 2015. *Heaviness in Metal Music*. Oxford: Oxford University Press.
- Kalinak, K., 2015. *Sound: Dialogue, Music, and Effects*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- Lampl, K., 2023. *Film Music (The Basics)*. Routledge.
- Lehman, F., 2024. *Film Music Analysis (Routledge Music and Screen Media Series)*. Routledge.
- Lilja, E., 2009. *Theory and Analysis of Classic Heavy Metal Harmony*. Helsinki: IAML Finland.

Walser, R., *Running with the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music (Music / Culture)*. Hannover: Wesleyan University Press.

Weinstein, D., 2009. *Heavy Metal: The Music and it's culture*. Revised edition. New York: Da capo press.

Дата першого надходження статті: 08.04.2026 р.

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 28.04.2026 р.

Дата публікації: 29.04.2026 р.

D. Terentiev

THE ROLE OF 1980s ROCK MUSIC IN ANIMATED FILMS AND CHILDREN'S MEDIA PRODUCTIONS IN THE UNITED STATES

Relevance of the study. *Throughout the history of rock music's use in audiovisual media, particularly in children's animation, this trend reached its peak in the 1980s. In the United States of the 1980s, there was a significant convergence between the sound of rock music and the animated images of superheroes. At the same time, the phenomenon of using popular rock music as a means of shaping heroic images in animation remains under-researched in contemporary musicology and media studies.*

Main objective(s) of the study. *The aim of this article is to identify the characteristics of how 1980s rock music functions in American animation and children's media productions, as well as to determine its role in shaping the image of the hero and the representation of strength and struggle.*

Methodological Framework (how the study was done). *The study was conducted using a comprehensive interdisciplinary approach that combines methods of musicological analysis (harmonic, rhythmic, timbral), elements of film and media analysis, as well as a cultural studies approach. The research material consisted of American animated series and feature films from the 1980s, as well as characteristic musical compositions in the AOR and Pop-metal styles.*

Results / Findings and Conclusions. *It has been established that in the 1980s, rock music transformed from a mere background soundtrack into an active narrative component of animation, serving as a symbolic "hero's attribute." It was determined that the AOR and Pop-metal styles, having formed a model of "controlled power," combined the energy of Hard-rock and Heavy-metal with tonal control, melodic expressiveness, and a reduced level of aggression. This allowed the aesthetics of heavy rock to be integrated into children's media content without violating its regulatory restrictions. It is shown that compositions of this type take on an anthemic character, form character leitmotifs, and enhance the drama of action scenes.*

Significance. *It has been demonstrated that the 1980s marked a period of maximum integration of rock music into American animation, where it serves as a means of representing strength, heroism, and victory. The findings deepen our understanding of the interaction between popular music and visual media, and clarify the role of AOR and Pop-metal as key styles in children's media productions of that decade.*

Prospects for further research. *A promising avenue is the analysis of the transformation of this model in the 1990s and 2000s, particularly changes in musical styles and the functions of soundtracks in the context of the development of alternative rock, electronic music, and new forms of media content.*

Keywords: rock music, AOR, Pop-metal, animation, soundtrack, heroic image, leitmotif, mass culture, 1980s.