

## نقش اصول دراماتیک در آهنگ سازی فیلم های انیمیشن

دکتر محمدرضا آزاده فر

غرض اصلی برگزاری این جلسه در واقع یک آشنایی بین دو تا از گروه های اصلی هنری در کشور یعنی انیمیشن و آهنگ سازی است، امیدوارم به تدریج این اتفاق در خلال این جلسه و جلسات بعدی برای همه دوستان بیفتد، این قدر هم از هم دیگر غریبی نکنید، امیدوارم در خلال این جلسه و اتفاقات دیگری که امروز داریم این مفاهیم ایجاد بشود، من تشکر می کنم از آقای دکتر رحیمی، ایشان هم از هر دو طرف صاحب نظر هستند، بزرگ کشور در هنرهای دراماتیک خودشان سازنده چندین سریال و نویسنده آثار زیادی فرهنگی و تاریخی کشور هستند و هم در زمینه موسیقی هم خودشان هم فرزند عزیزشان که ما در دانشگاه هم افتخار معلمی شان را داشتیم، کار موسیقی و درام آشنا هستند، بنابر این امیدوارم در این زمینه که بحث را پیش می بریم می خواهیم که هر جا شد در این بحث به ما کمک کند، باز تشکر می کنم که این روز عصری زیبای پاییزی تان را این جا سپری می کنید و باران های زیبای پاییزی طی شده است، امروز هم آفتاب درخشانی را صبح داشتیم. من سعی می کنم که مباحث امروز را در این حوزه کمکی کاربردی پیش ببرم. با سرعت. پژوهشگاه هم به هر صورت هم قول هایی که آقای رحیمی به ما دادند و امیدواریم که در آینده نزدیک خیلی ها شان جامه عمل بپوشد، بچه های انیمیشن هم غیر از موسیقی هستند، همه این چیزهایی که گفتند راجع به انیمیشن هم هست. یعنی هم کمک ها را برای پایان نامه ها انجام می دهند و هم ساپورت های دیگری که راجع به سخنرانی ها و چیزهای دیگری که گفتند و برای انیمیشن ها انشاءالله آن ها را در نظر دارند.

ما امروز راجع به باورپذیری آثار انیمیشن ابتدا صحبت می کنیم و بعد این که موسیقی در این باورپذیری چه نقشی را ایفا می کند. همین طور که امروز می بینید سازنده های فیلم های سینمایی خیلی نیاز برای تلاش به این که شخصیت های اثر خودش را باور پذیر کند نداریم. برای این که انسان های معمولی هستند که آدم هستند و کارهای درام را بازی می کنند، در یک فیلم سینمایی و یا یک اثر تئاتر، بنابراین نمی از راه را کارگردان طی کرده است که آن ها آدم هایی هستند که حالا باید خصوصیت دیگری آن آدم ها مشخص شود که خیلی از ویژگی ها مثل پوششان، نوع گرمشان و خیلی چیزهای دیگر به هر صورت این باورپذیری را از همان ابتدا آسان می کند. کاری که در این زمینه کار انیمیشن را مشکل می کند این است که این شخصیت ها باید در ابتدا باورپذیر برای تماشاچی بشوند و بر اساس آن باور پذیری قصه ایجاد شود و دنبال شود. در ابتدا همان طور که می بینید به نظر می رسد که ساده ترین راه حل این باشد که کاراکترهای انیمیشن را شبیه آدم کنیم و هر چه قدر بیشتر شبیه آدم باشند باورپذیر تر هستند، در صورتی که این طور نیست، یعنی تشابه فیگوراتیو این ها به انسان ها، کمک زیادی به باورپذیری این ها نمی کند. باید دنبال چیزهای دیگری باشیم برای باورپذیر کردن این شخصیت ها که بعضی هاشان را اینجا بررسی می کنیم. مهم ترین تلاشی که یک کارگردان می تواند جهت باورپذیر کردن این شخصیت ها انجام دهد این است که جایگاه آن ها را در درام به دقت تعریف کند و سپس در فرآیند پیشرفت درام آن ها را کاملا تثبیت کند. این یعنی چه؟ یعنی این که فیگور آن شخصیت نیست که آن را باور پذیر می کند. تعریف نقشش هست و عوامل دراماتیک دیگری که داستان به وسیله آن ها پیش می رود که آن شخصیت باورپذیر می شود. چون آن شخصیت معمولا یک آدم نیست. ممکن است که یک درخت کوچک باشد که شخصیت اول این قصه است یا یک حیوانی باشد که روی دو پا راه می رود به جای این که روی چهار پا راه رود یا هر گونه جمادات، نباتات یا

حیوانات دیگر. مهم ترین چیزی که در این باورپذیری اتفاق می افتد این است که جایگاه این شخصیت ها را در قصه تعریف کند و کنش های دراماتیک را در لحظه به لحظه حساب شده، ارائه کند به تماشاچی خودش. اگر که در نظر داشته باشید در کارهای دیگری که من دارم یک نموداری را ارائه کرده ام که یکی از جهات این نمودار زمانی است که، یعنی محور X زمان و محور Y کنش است. این محور یعنی بر اساس پیشرفت زمانی هر زمان یک میزانی از کنش دراماتیک باید صورت گرفته باشد که این تناسب به پویایی نگه داشتن تماشاچی و دنبال کردن قصه کمک می کند. کار آهنگ ساز برای باورپذیری از این جا شروع می شود. یعنی از این که ماموریت پردازش شخصیت های دراماتیک و جانمایی کنش ها را به خوبی بازنمایی کند. یعنی تفاوت یک آهنگ ساز انیمیشن با آهنگ ساز دیگری که کار فیلم را دنبال می کند این است که با تماشا کردن یک اثر سینمایی خود به خود و به صورت اتوماتیک یک آهنگ ساز بدون این که نیاز به دانش دراماتیک داشته باشد نقاط عطف قصه و کنش ها را بازنمایی می کند. ولی یک آهنگ ساز انیمیشن به صورت اتوماتیک این فرآیند برایش اتفاق نمی افتد. یک پدیده کاملاً انتزاعی رو به رو است. این جا احتیاج پیدا می شود که آن عناصر و ابزارهای موسیقایی که دارد مثل لایت، موتیو ها، خطوط ملودی ها، هارمونی، ارکستراسیون بهره گیری از افه های صوتی را بر اساس یک کار مشترک با کارگردان در جانمایی کنش های دراماتیک جا بدهد. چون بچه هایی که رشته آهنگ سازی اند خیلی ممکن است با این عوامل درام آشنا نباشند و بچه هایی که رشته های دراماتیک اند خیلی با این عناصر موسیقایی آشنا نباشند ما به صورت پارالل امروز این ها را هر کدام را توضیح می دهیم و جانمایی این ها را بعداً در پردازش کنش های دراماتیک پیدا می کنیم. عوامل مشابه در ساختار موسیقودرام سه تا عامل هستند؛ که ما امروز بیشتر به عناصر و ابزار هنری در موسیق و درام می پردازیم. فرآیند خلق اثر هم مشابه در موسیقو درام و ساختمان هنری هم مشابه است. چون امروز فقط به ابزار می پردازیم، یک توضیح خیلی مختصری من راجع به فرآیند خلق می دهم و بعد می پردازم به بحث عناصر و ابزار هنری. فرآیند خلق اثر مهم ترین تشابهی که بین اثر دراماتیک و اثر موسیقی دارد این است که هر دو در تابلوی زمان شکل می گیرد. یعنی این که خط زمان را تبدیل به یک پاره خط می کنند، خطی که از ازل شروع شده است و تا ابد ادامه پیدا می کند رو تبدیل به یک پاره خط می کنند که این پاره خط در زمان جاری می شود و اثر دراماتیک و یا اثر موسیقی را می سازد، یعنی هر کدامشان ابتدایشان در یک لحظه ای از زمان شروع می شود، آن لحظات باید پیش برود تا این که ما به انتهای اثر برسیم، این اولین پدیده مشترک در خلق اثر است. دوم این که زمان هم به صورت افقی پیش می رود وقایع هم به صورت افقی پیش می رود هم به صورت عمودی، هم در اثر دراماتیک و هم در موسیقی، ملودی ها جلو رونده هستند، زمان را به جلو می برند، مثل دال ها و کنش ها در اثر نمایشی. خطوط هارمونی و کنت پوآن اثر را به صورت عمودی در زمان جلو می برند مانند ساسپنشن ها در اثر دراماتیک، یعنی تعلیق ها که باعث می شوند که به صورت عمودی وقایع اتفاق بیفتند ولی داستان به صورت افقی جلو نرود. این راجع به فرآیند خلق اثر است. ساختمان هنری هم هر دو دارای قسمت های قابل بازنمایی از کوچک ترین عنصر تا بزرگ ترین عنصر که کل اثر است، یعنی برای یک اثر موسیقی از فیگور، موتیو شروع می شود و به ملودی، پریود، سکشن می رسد و بعد به موومان می رسد، همان طور که یک اثر دراماتیک این اجزا را از یک کنش شروع می کند و بعد دانه به دانه به دال می رسد و بعد نهایتاً به یک اپیزود و یا یک اکت و یک پرده و چند تا اپیزود کل اثر را می سازند. این اولین راجع به اولی و سومی که خیلی خلاصه توضیح دادیم به شما چون بحث امروز ما نیست.

اما عناصر و ابزار هنری آن دسته از عواملی هستند که به صورت عملیاتی دیگر دست شما استفاده می شود. اگر می خواهید برای یک اثر انیمیشنی موسیقی انتخاب کنید باید این عوامل را بشناسید، اگر هم به عنوان یک آهنگ ساز بخواهید طراحی موسیقی برای یک اثر انیمیشن و کمپوزیشن کنید باید این ابزار و عناصر را بازشناسی کنید. این عناصر و ابزار این عواملی هستند که این جا می بینید، ملودی و دال برجستگی و تعادل و پیوستگی ریتم، تونالیت و مونالیت، دینامیسم و رنگ و آرتیپولاسیون و نقش مندی یا فانکشن یا فانکسیون. این عوامل را امروز یک به یک بررسی می کنیم، یک تابلوی عملیاتی به دست شما می دهد که بر اساس آن تابلوی عملیاتی یک کتاب می دهد دست شما برای این که بتوانید با بهره گیری از ساختار دراماتیک اثر موسیقی تان را انتخاب کنید برای کار انیمیشن و یا آن را آهنگ سازی کنید.

**ملودی و دال:** از نظر فیزیکی اصوات در موسیقی و نقطه های رنگی در نقاشی عناصر اصلی تشکیل اثر هستند. لیکن اصوات مادامی که تحت انتظام ارگانیکی درنیامده باشند به سختی کاربردی در انتقال مفهوم بازی می کنند. همان گونه که در فن بیان مادامی که حروف به صورت ترکیب یک کلمه در کنار نشینند فاقد معنا خواهند بود. کوچک ترین این عناصر در موسیقی موتیو هست و در هنر های تجسمی یک عنصر تصویری و در هنر های دراماتیک کنش هست. موتیو در موسیقی از نظر ارزش بیانی اندازه یک کلمه در بیان دارای اهمیت هست. در بیان موسیقایی عنصر بزرگ تر عبارت است و سپس جمله ملودی که معادل بیانی آن در زبان شناسی جمله است و درام آن را دال گویند. از کنار هم نشستن دال ها و رمز گشایی آن ها حرکت سیال یک اثر دراماتیک شکل می گیرد. بر این اساس همان گونه که موتیوها کنار هم می نشینند تا این که یک جمله ملودیک را بسازند، کنش ها که کوچک ترین عنصر دراماتیک هستند کنار هم دیگر می نشینند به عنوان پیکسل های اصلی، عناصر اصلی و مستقل کوچک ترین عناصر تا این که آن دال را بسازند که دال همان طور که این جا گفتیم معادل یک جمله ملودیک است. همچنان که با از پی هم آمدن ملودی ها و پاساژها حرکت رو به جلوی موسیقی در نزد شنونده احساس می شود و همزمان آمدن خطوط ملودی و خط های همراهی کننده احساس حرکت وضعی موسیقی را باعث می شود. ما این دو گونه حرکت را بازشناسی می کنیم در ساختمان اثر هم همان طور که گفتم این بررسی می شود. دو نوع حرکت وضعی و انتقالی.

حرکت انتقالی وقتی است که گره های دراماتیک باز می شود و شما احساس می کنید که قصه یک قدم به سمت پایان نزدیک شده است. احساس می کنید که این گره دراماتیک که زده شد و ذهن شما درگیر بود که این گره وجود دارد، این گره با تدبیر کارگردان به وسیله دست های بازیگران و یا ذهن های بازیگران باز شد. این شکل حرکت حرکت جلو رونده و حرکت وضعی شبیه حرکت کره زمین به دور خورشید هست که یک حرکت انتقالی هست و حرکت زمین به دور خودش که یک حرکت وضعی است. ما به طور همزمان هر دوی این حرکت ها را لازم است که با هم پیش ببریم. یعنی هر موقع این تعادل بین حرکت وضعی و حرکت انتقالی به هم ریخت آن جاست که دراماتولوژ با شکست مواجه شده است، آن جا است که تماشاچی دیگر دوست ندارد اثر را دنبال کند، احساس می کند غیر واقعی است، بیش از اندازه این گره ها بازنشدنی است، یا بیش از اندازه حرکت جلو رونده است و این گره ها گره هایی نیست که توجهش را جلب کند یا آن چنان مهم باشد که ذهنش را برای باز شدن درگیر خودشان بکند. این شکل جلو روندگی در موسیقی به این صورت انجام می شود که ملودی ها و پاساژها حرکت جلو رونده را ایجاد می کنند. ملودی های بالا رونده و ملودی های پایین رونده و ملودی های دور زنده و اکومپانیمنت هایی که دامن

می زند به این دور زندگی و عدم پیشرفت ایجاد حرکت وضعی می کنند که حرکت وضعی نتیجه اش بالا رفتن کمپرس روانی و اشتیاق برای باز شدن و به حرکت در آمدن است و بیش از اندازه سریع رفتن مثل این است که یک قصه در یک خط تمام شود. تعادل بین این دو است که ایجاد جذابیت در اثر هنری می کند. این سه زاویه دید را ما برای بررسی ملودی ها داریم که یکی درازا و حرکت و شکل کلی است. بر اساس میزان چابکی که شما می خواهید برای صحنه هاتان فراهم کنید می توانید از ملودی های کوتاه تر استفاده کنید و به میزان این که شما می خواهید بیانی مطول تر و معقول تر با تفکر بیشتری داشته باشید از ملودی های مطول تر استفاده کنید. یک ملودی می تواند در یک یا دو میزان به انجام برسد، می تواند در ۱۶ میزان به انجام برسد. بر اساس میزانی که ما در قاب تصویری و حرکت دراماتیک داریم این ملودی را از لحاظ درازا طراحی می کنیم. حرکت را که عرض کردم که آن دو نوع حرکت وضعی و انتقالی بود و شکل کلی شکل گرافیکی است که ملودی دارد. ملودی کانتور و یا شکل گرافیکی ملودی است، آن چیزی است که به هر صورت بر اساس آن شکل شما ملودی در ذهنتان باقی می ماند یا باقی نمی ماند.

این سه ویژگی در فرآیند تشکیل و یا دال نیز قابل بررسی است که این ها را این جا عرض کردم.

بعد از این برجستگی تعادل و پیوستگی این سه تا مشخصه را هر کدام از این آثار هنری باید داشته باشند، وقتی که ترکیب می شود یک اثر دراماتیک مثل یک کار فیلم انیمیشن با موسیقی این برجستگی لحظات یا برجستگی دال های دراماتیک یا برجستگی کنش ها و یا برجستگی صرفا یک سکانس به وسیله موسیقی می تواند تشدید یا تضعیف شود. تعادل در قاب تصویری اتفاق می افتد همان طور که الان نمونه هایش را به شما نشان می دهم به صورت بصری و به صورت دراماتیک در تابلوی زمان حاصل می شود، یعنی این که مثلا اگر که در ابتدا بیش از اندازه شما کنش داشته باشید در ادامه اثر با مشکل مواجه می شوید چون تعادل توزیع کنش هایتان در تابلوی زمان به هم خورده است و پیوستگی به این معنا که دیگر شما احساس کنید که هنوز یک اثر است. ممکن است شما شخصیت های جدید را وارد قصه بکنید، اگر شخصیت های جدید این قدر تعدادشان زیاد شدند که لینکشان با شخصیت های قبلی که پردازش شده اند از بین برود تماشاچی احساس می کند دیگر این فیلم آن فیلم نیست و یک اثر دیگر شده است و از آن جا کار قیچی شده است و کارگردان همه چیز را دیگر از دست داده است، در کار آهنگ سازی هم همین اتفاق می افتد، یعنی اگر که شما مجموعه عوامل را مثل ریتم و تم و ملودی و مد و همه، متر و تمپو را همه را به صورت همزمان تغییر بدهید آن موقع یک برشی حاصل می شود در اثر موسیقی تان که دیگر شنونده باور نمی کند این اثر همان اثری است که دارد دنبال می شود. ما معلوما یک اوریج بیست به هشتاد را در نظر داریم، هشتاد در صف عوامل را به عنوان عوامل وحدت بخش نگه می داریم، بیست درصد را تغییر می دهیم، یعنی این که اگر که قرار است که از این جا این برای این سکانس می خواهیم از یک جنس موسیقی دیگر استفاده بکنیم این بیست در صد ممکن است که ما سازبندی مان را عوض کنیم و یا مدمان را. ولی تممان را همان تم نگه داریم برای ایجاد کدام یک از این سه تا؟ برای ایجاد پیوستگی. برای ایجاد پیوستگی بنا براین به صورت پیوسته به طور متوسط همیشه در مقابل بیست درصد عوامل نویی که به شنونده می دهیم هشتاد درصد عوامل را به صورت ثابت باقی نگه می داریم که اثر پاره نشود. نگاه کنید این بالانس که در این تابلو هست، دو گونه بالانس در این تابلو می بینید، یک بالانس بصری است که بین دو عنصری که وجود دارند و دو تا کاراکتری که وجود دارند و هم یک بالانس توازن قوا است که اگر این توازن قوا وجود نداشته باشد درام حاصل نمی شود. آن موقع جنگ بین این دو تا کاراکتر برای تماشاچی جذاب نخواهد بود. این توازن

یا تعادل، بالانس پس در قصه راجع به این است که این دو تا دراگنی که این جا هستند از نظر قوه این یکی که در سمت راست می بینید ذکاوت بیشتر و چابکی بیشتری دارد که می تواند به آن یکی مبارزه کند و آن یکی قوه بدنی بیشتری است، بنا بر این این دو تا نیرو می توانند که با هم دیگر با موازنه کشتی بگیرند و تماشای پلک نزنند و ببینند که بالاخره قدرت پیروز می شود در این فرآیند یا ذکاوت و چابکی پیروز می شود و در عین حال هم می بینید که جوری در کادر این ها تقسیم می شوند که تعادل بصری را ایجاد کنند. بنابراین اگر در آهنگ سازی دو تا لایت موتیو را مورد استفاده قرار بدهیم، یعنی یک لایت موتیوی را طراحی کرده باشیم به صورت ملودیک و ریتمیک برای آن کارکتری عظیم الجسته و یک لایت موتیو را طراحی کرده باشیم به صورت ملودیک و ریتمیک برای این کاراکتر چابک و زیرک این تعادل باید بین این دو به همین صورت. بین ای دو تا لایت موتیو موسیقایی که می سازیم این دو تا را در نظر بگیریم، یعنی این که مثلا در طراحی لایت موتیو برای این عنصر، ممکن است از یک سازبندی خیلی ضخیم استفاده بکنیم و عنصر تنگ شناسه موسیقایی این اثر را از یک هارمونی ضخیم و استفاده از سازهایی مثل فاگوت استفاده کنیم که سازهای خیلی ضخیم و خشن هستند و در مقابل ممکن است برای این از یک فلوت استفاده بکنیم، منتها ملودی اش بسیار چابک و قابلیت بالانس شدن با آن حرکت سنگینی را که فاگوت ایجاد می کند را این در آن حرکت چابک و قدرتی که از نظر تفکری ملودی اش حاصل می کند در مقابل حرکت سنگینی که این عنصر دارد این بالانس را ایجاد می کند. این هارمونی رنگ و نور و پس زمینه است که اینجا می بینید. عناصر به وسیله این هارمونی ها، این هارمونی که این جا می بینید که خیلی دقیق دیده نمی شود ممکن است کنتراس ها شدت پیدا کند در پس زمینه یک هارمونی خیلی هماهنگ و بدون جلب توجه همان طور که در این تصویر می بینید.

**ریتم:** عامل سوم از این عوامل ریتم است. سازماندهی عناصر در گستره محدود زمانی را ریتم می گویند. از آن جایی که زمان تابعی از حرکت است ما در مواجهه با ریتم احساس حرکت می کنیم. این حرکت در موسیقی ناشی از انتقال از یک سو به سوی دیگر و یا تغییرات دینامیکی و کشش اصوات است و در هنرهای دراماتیک روند به دنبال هم آمدن کنش ها و دال ها و چگونگی پیاده شدن هر یک بر روی صحنه است که معمولا ارتباط نزدیکی با نوع نمایشی که ایجاد می شود دارد. به عنوان یک تمپو تند در یک اثر نمایشی شوخی و تفریح را تشدید می کند. چرا که به صورت معمول نوعی ارتباط روانی بین شوخی و مزاح و سرعت وجود دارد. از طرف دیگر چون بخش عمده ای از کمدی مرتبط به غیر واقعیت است، اگر به تماشاگر وقت داده شود که در رابطه با آن چه گفته یا انجام می شود فکر کند در قبول وضعیتی که به او عرضه می شود به زحمت می افتد. بنابراین این نگه داشتن تمپو و ضرب آهنگ اثر بسته به ژانری دارد که شما به آن می پردازید. در یک اثر کمدی اگر وقایع با کندی اتفاق افتد باورپذیری اش را برای تماشای کمی می کند، چون حرکت باید به سرعت اتفاق افتد که زمان فکر کردن به تماشای ندهد، بیشتر در یک کمدی وضعیت و یا کمدی موقعیت اتفاقات به صورت با تمپو کند حاصل می شود.

**و اما توانالیه و مدالیه:** نظریه جالبی در زمینه کوک وجود دارد که کوک به معنای میزان تنش عاطفی در یک صحنه است. کوک برخی از صحنه ها بالاست. یعنی مقدار تنش در آن زیاد است و صحنه های دیگر بسیار آرام و سبک، بسیار کم تنش است، واقع آن است که ما در زندگی روزمره خود این اصطلاح ها را می شناسیم و به کار می بریم مثل وقتی که می گوئیم فلانی خیلی کوک است و یا وقتی که می گوئیم فلانی هیچ کوک نیست، معمولا یک صحنه با یک کوک پایین شروع شده و تدریجا به حد

اعلای تنش می رسد و دوباره فروکش می کند. هم چنین در بسیاری از نمایش ها هر صحنه تندی که به دنبال می آید کمی شدیدتر از صحنه تند قبلی است، این تشدید تنش یا کوک همان منظور نظر بازیگر یا کارگردان است، وقتی که می گوید نمایش یا صحنه اوج می گیرد. بنابراین در این معنا کوک به معنای TUNE که شما در آهنگ سازی مورد استفاده قرار می دهید نیست، به معنای میزان باری است که در آن لحظه اثر موسیقایی شما دارد و دارد اثر را به سمت اوج حرکت می دهد. معمولاً کارگردان مراقب باشد تا صحنه های نخست را آنقدر تند نگیرد که بازیگران از عهده یک تنش شدید بعدی برنایند، بدیهی است که صحنه را می توان با استفاده از اصوات بلند و حرکات تند شدید ساخت ولی باید به خاطر سپرد که این چیزها مترادف با کوک بالا نیستند. اگر کوک را مقدار تنش موجود تعریف کنیم کوک صحنه ای که در آن گروهی از مردم در راهرو یک بیمارستان ساکت و آرام منتظر جواب یک عمل جراحی سخت هستند می تواند بسیار بالا باشد، دو نمونه زیر صحنه هایی از کوک بالا و کوک پایین را در انیمیشن رابین هود به نمایش می گذارد. بنابراین این که می گوئیم تنش زیاد است به این معنا نیست که ملودی بسیار پر تحرک شده است و ارکست همه شان جمع شده اند و دارند همزمان اجرا می کنند این الزاماً به معنای کوک بالا نیست همان طور که تحرک زیاد صحنه به معنای این نیست که میزان تنش خیلی بالاست.

نگاه کنید این جا حرکت زیادی را در این صحنه نمی بینید. ولی اینجا کوک بالاست، به خاطر این که میزان تنشی که دارد اتفاق می افتد بالاست. در مقابل این جا نگاه کنید میزان تحرک بازیگر زیاد است، ولی کوک بالا نیست. همه چیز خیلی آرام و روتین در حال پیشرفت است. این بالانس بین این ها یعنی اگر که در طراحی دکوپاژی که شما دارید انجام می دهید یا استوری بردی که دارید می کشید آیا شما این سکانس را در ابتدا قرار می دهید یا این سکانس را. این را در ابتدا قرار می دهید. چون قرار است که هر چه قدر که جلو می روید به سمت اوج حرکت کنید.

**و اما دینامیسم:** عامل دیگری که در نزد آهنگ ساز و رهبر ارکست جهت عمق بخشیدن به بیان موسیقایی به کار می برد استفاده از شدت و ضعف اصوات است هنگامی که دسته ای از اصوات قوی تر از صداهای قبلی و بعدی ایجاد شوند شنونده آن را به خود نزدیک تر احساس می کند، هنگامی که یک ملودی که با تکنیک دیمی نواندو اجرا می شود به تدریج که صدا آهسته تر می شود به نظر می رسد که ملودی از ما دورتر می گردد. کاربرد شدت و ضعف موسیقی همانایی نزدیکی با کاربرد نور در صحنه نمایش دارد. کاربرد نور در میان نظام های دیداری دال ها در درام نقشی قابل توجهی است. نگاه کنید اینجا آن چیزی که یک انیمیشن برای ایجاد پرسپکتیو نیاز دارد بر خلاف آن چیزی که شما در گرافیک و نقاشی یاد می گیرید که پرسپکتیو نقطه ای و دو نقطه ای حاصل کنید تا ایجاد بعد بکند، سایه روشن ها است که ایجاد بعد می کند. نسل اولی گیم های کامپیوتری که انیمیت می شدند فاقد این سایه روشن ها بودند. آن چیزی که انیمیشن های نسل بعد در 3D ها داشتند در بازی های کامپیوتری توسط انیماتور ها این مساله بود که شما اینجا دارید می بینید. یعنی ایجاد بعد به وسیله سایه روشن ها این ایجاد بعد و سایه روشن هایی که یک آهنگ ساز به وسیله چه حاصل می کند؟ به وسیله دینامیسم حاصل می کند، یعنی عنصر شدت و ضعفی که یک اثر احساس می کنید یک اثر به شما، این بخش از اثر به شما نزدیک تر شود و یک بخش دیگر از شما فاصله می گیرد. این یک بازی رایانه ای است که شما این جا می بینید که این بعدی که این جا حاصل شده است به این وسیله است.

**و اما رنگ:** عنصر رنگ در هنرهای تجسمی به عنوان عامل اولیه و تسلی ایجاد اثر به کار گرفته می شود اما در هنرهای دراماتیک و موسیقی تعبیر دیگری از آن شده است. در موسیقی شخصیت ویژه صوتی هر ساز را رنگ صوتی آن می نامند و از نظر علمی ناشی از شکل جعبه صوتی و تاثیر هارمونیک های فرعی آن بر امواج اصلی است. رنگ صوتی عاملی است که شما می توانید به وسیله آن صدای دوست خود را از صدای دیگری تشخیص دهد و صدای فلوت را از کلارینت بازشناسید و به نظر تان برسد که این ساز خوش صداست و آن دیگری بد صداست. صحنه هایی از نمایش که شامل جنایت، قتل و تراژدی و وحشت است غالباً به رنگ تیره و کم نور است در حالی که در صحنه های شاد و سبک و خوش بینانه از رنگ های روشن و نور زیاد استفاده می شود. دو تا نمونه این جا برای شما می آورم. بنابراین خطر بزرگ یک آهنگ ساز انیمیشن این است که متوجه ملودی و ریتم درام و این عوامل درام است هست ولی متوجه این که از چه رنگ صوتی دارد استفاده می کند که این ملودی و هارمونی را پیاده کند نباشد، مثلاً رنگ های درخشانی را استفاده نکند در زمانی که کارگردان تلاشش بر روی این است که رنگ ها را کم فروغ و رعب انگیز نشان دهد.

نگاه کنید این اثر را، شبح، اسپکتر، ببینید چه قدر نور کم است و به عنوان یک عنصر جهت دار بصری اش توجه شما را به چشم های این شبه جلب می کند. در بقیه اطراف و پیرامون اثر شما دیگر رنگ زیادی را نمی بینید. البته عواملی این جا دارد دیده می شود. شما در این بازی خیلی نمی توانید آن ها را ببینید. منتها کم فروغ هستند. بنابراین اگر که ارکستراسیونی معادل این طراحی کنیم، این چشم ها که این جا می بینید در واقع پیکولو است در مقابل ضخامتی که کنتراسو فاگوت و سازهای با رخوت و رنگ های تیره به ما می دهند. یعنی حد وسطی در این تابلو شما از رنج صوتی که فکر کنید که مثلاً ویولون سه را وارد کنید یا آلتو را وارد کنید و یا کلارینت را وارد کنید نمی بینید. در مقابل این اثر که می بینید که رنگ چه کار می کند در این اثر. یعنی از همه والورهای رنگی دارد استفاده می شود برای ایجاد فضای بشاش و شاد، این جا دیگر شما نمی توانید از آن فضای رخوت انگیز سازهایی که مثال زدیم برای نمونه قبلی استفاده بکنید و حتی آخر سر که همه این رنگ آمیزی ها را کرده است این نور هم که این جا می بینید این شعاع نور را هم طراح به اثر اضافه کرده است. ضرورت دیگری نداشت ولی این را هم به قول معروف افسون کرده است برای آن اتفاقات دیگری که وجود داشت.

**اما آرتیکولاسیون:** آرتیکولاسیون و عبارت بندی عملی است که نوازنده نوت های پی در پی را از هم دیگر تشخیص و گروه بندی و به شکلی ارائه می دهد که برای شنونده معنا دار هست. این مشخصه مهمی است که ویژه ی هنرهای صحنه ای و اجرایی محسوب می شود. آرتیکولاسیون به گونه ای مفصل بندی اجزا می پردازد. در هنرهای دراماتیک مفصل بندی اجزای اثر از یک کنش کوتاه گرفته تا یک دال و حتی اییزودها به تماشاگر کمک می کند که بیان هنری را ادراک نموده و قادر به تفکیک وقایع متوالی اثر بشود. اگر در زمان باز شدن یک گره ی دراماتیک این مفصل بندی به خوبی اتفاق نیفتد در طراحی ساختار دراماتیک اثر، تماشاچی دچار این مشکل می شود که فکر می کند وقایعی که دارد در سکانس بعدی و یا گره بعدی دراماتیک اتفاق می افتد هنوز به گره اول است. این اشکال بسیار کشنده است برای تماشاچی. همین جا است که همه چیز را قاطی می کند. درست است که فاصله یک گره دراماتیک و گره دراماتیک دیگر باید نرم باشد و عوامل و لیمپوهای زیادی در این زمینه استفاده بشوند برای این کار اما اگر این مفصل برای تماشاچی جا نیفتد، این اتفاق می افتد که دال ها که به انجام رسیده اند و تمام شده اند هنوز

ادامه پیدا می کنند به صحنه ها و سکانس های بعدی شما. بنابراین این کار کار نهایی سازی است که در کار دراماتیک روی میز تدوین انجام می گیرند و کار نهایی که شما در استودیو موقع ضبط اثر انجام می دهید در زمان آهنگ سازی، یعنی دیگر با اینتونیشن و آرتیکولیشن دقیق و صحیح می خواهید که نوازنده موتیو به موتیو مفصل بندی ها را، نت به نت دقیق ارائه کند برای شنونده اثر. آخرین موردی هم که در این قسمت در این اپیزوتون بررسی می کنیم فانکسیون یا نقش مندی است. این نقش مندی نقش مندی است که درجه یا گام دارند، که یکی شان درجه پایه یا تونیک می شود که ایجاد تعادل و ایجاد آرامش می کند و نت دیگری که دوست آن محسوب می شود و ایجاد رفاقت و ساپورت می کند برای آنتونیک شروع می شود و شبیه همه شخصیت پردازی هایی که یک اثر دراماتیک می شود تا نقش مندی هایی که یک موتیو در یک پرئود بازی می کند یا در یک جمله بازی می کند که این نقشش در این جمله چیست و یا این جمله ملودیک نقشش در این سکشن موسیقایی چیست، آیا این نقش گذر را دارد که می خواهد شما را از یک تم به یک تم دیگر راهنمایی کند و یا این گذرها همه طی شده است که به این تم برسیم. که این تم را آن جا در نقطه برجسته قرار می دهیم. این هم در زمینه نقش بندی در ساختار مشترک موسیقی و درام بود.

آخرین مبحثی که داریم دیگر آن مبحث را تمام کردیم، انطباق محرک های صوتی و تصویری است. این محرک های صوتی و تصویری به طور همزمان وارد ذهن می شود یعنی همان طور که دارد تصویر متحرک را روی پرده می بیند تماشاچای توسط چشم، توسط گوش هم دارد محرک های صوتی وارد می شود. در هنگام دریافت اگر ترکیب دو محرک با تجربه و عادت شنیداری چنین ترکیبی هم خوانی داشته باشد مسیر توجه تغییر نمی یابد، به عنوان مثال یک آهنگ ساز ممکن است از لگاتو سازهای زهی برای صحنه ی عاشقانه و حرکت بادی های برنجی برای یک صحنه باشکوه ورود پادشاه و صداهای غریب یک سینتیسایزر برای ایجاد دلهره، قبل از یک واقعه مخوف به صورت معمول استفاده کند، در چنین شرایطی مسیر توجه ذهن مخاطب از گوشش به چشمش و یا از چشمش به گوشش انتقال پیدا نمی کند، چون هر دوی این ها با هم هماهنگی دارد. اگر این هماهنگی وجود نداشته باشد چه اتفاقی می افتد؟ توجه از یکی به دیگری جلب می شود. این را من در این نمودار به نمایش می گذارم، محرک های تصویری و صوتی هم زمان وارد دریافت گاه انسانی می شود. اگر همان طور که گفتیم این هماهنگی صوت و تصویر وجود داشته باشد مثل آن مثال های تیپیکال و معمولی که زدیم که آهنگ سازها نرم این که صحنه عاشقانه را با لگاتو های استرینگا اجرا می کنند به گوش شنونده می نشانند، صحنه های رزمی را با بادی های برنجی همراه می کنند، آن موقع توجه از یکی به دیگری انتقال پیدا نمی کند، هر دو را هم زمان هضم می کند، یک دفعه حواسش از تصویر به صدا نمی رود و از صدا به تصویر و بعد از این هماهنگی اکسنت ها، اکسنت ها را در ادامه می گویم که چه چیزی است. چون فقط این که لگاتو با صحنه عاشقانه وهله نخست را ایجاد می کند اما لحظات در این تابلو زمان اگر که تاکیدات هم منطبق نباشند با هم دیگر توجه را از تصویر به شنیدن یا از شنیدن به عوامل بصری در حال دیدن منتقل خواهد کرد.

اما این اکسنت ها چه هستند؟ این اکسنت ها تاثیرات متقابلی می توانند داشته باشند که در حالت و یا مد ایجاد می کند، در مزیت داخلی یا اینترنال کاندیشن، انرژی و ساختمان، از این چهار زاویه این اکسنت ها را بررسی می کنیم. این بخش پایان بخش این صحبتمان خواهد بود.



هم چنان که عوامل متشکلکه صحنه در هر زمان احساس یا حالتی را برای تماشاگر ایجاد می کند، اصوات به خصوص موسیقی توانایی شگرفی در خلق احساس های متفاوت دارد. موسیقی می تواند ما را بخنداند، بگریاند و غمگین کند و یا شادمان بکند. اکسنت های برانگیزنده احساس های مختلف صوتی و تصویری می توانند هارمونیک باشند، غیر هم زمان و یا نا مرتبط باشند و یا در جهت خلاف هم دیگر و به صورت کنترپوانتیک ارائه بشوند.

**وضعیت داخلی:** صداها با یاری عوامل بصری صحنه می توانند مبین وضعیت های درونی گونه گونه باشند، آن ها می توانند محیط را کاملاً با ثبات یا کاملاً بی ثبات جلوه بدهند. وضعیت نشستن با آرامش شخصیت روی صحنه و کیفیت نورهایی که بر او تابیده است و تناسب دیگر عوامل بصری که با هارمونی صوتی آرامش بخشی همراهی می شود تأثیری هماهنگ از دو عامل صوتی و بصری به دست می دهد که نشان دهنده آرامش واقعی شخصیت است در حالی که اگر عوامل صوتی خلاف آن را به نمایش بگذارند در همین مثال یعنی فرد آرام نشسته است روی صحنه، نور، همه چیز آرام است و اما صدا شروع بکند به ایجاد یک دلهره چه نتیجه ای می گیریم؟ روشن خواهد بود که در صورتی که کاراکترهای هم جوار شخصیت تصور آرامی از او دارند او به واقع یا از درون نا آرام است. و انرژی. هر کس عوامل بصری از جزئی ترین شیء تزئینی تا اصلی ترین وسایل و شخصیت های صحنه دارای انرژی خاص خود هستند، این انرژی با حرکت عوامل چندین برابر افزایش می یابد، از طرف دیگر اصوات زمینه و موسیقی نیز دارای انرژی سرشاری هستند که می توانند در جهت مضاعف کردن انرژی عوامل بصری و یا تعدیل کردن آن ها به کار برود. خیمه شب بازی به عنوان مثال تا حد زیادی وابسته به انرژی صوتی موسیقی کلان و موسیقی همراهی کننده آن هست به حدی که حتی در صورت غیبت آن شکل بصری شخصیت های داستان قابل باور نخواهد بود.

و آخرین عامل مربوط به تاثیر متقابل اکسنت ها، ساختمان است، بارزترین نقش صوت و مشخصاً اکسنت های موسیقی در روند اجرای اثر دراماتیک تاثیر در شکل ساختار ریتمیک و بردار کلی حرکت می باشد. چگونگی انطباق گنش های دراماتیم، اکسنت های بصری و موسیقی ارائه کننده نهایی احساس کلی تماشاگر از بافت اثر خواهد بود. چگونگی و انواع ترکیب های حاصل از این عوامل سه گانه در اشکال بعدی معرفی می شود. این اولین شکل است که شما می بینید. همان طور که می بینید اتفاقات دراماتیک هماهنگ با اتفاقات بصری، مثلاً این طور نیست که تماشاگر آرام روی صحنه نشسته باشد ولی یک درام خیلی پیچیده ای در حال اتفاق افتادن باشد و یا کوک خیلی بالا باشد. این دو تا هم زماناً یعنی آن چیزی که می بینید مبین آن اتفاق دراماتیک هم هست و اتفاق هایی که دارد می افتد. و اتفاقات صوتی می بینید اکسنت های این سه تا با هم برابر هست، این جا اکسنت موسیقی است، مثلاً این جا، این جا، این جا هر سه با هم دیگر در وضعیت پارالل به سر می برند، یعنی هر سه دارند هم دیگر را ساپورت می کنند و مثل هم پیش می روند، مثل آن سبک آهنگ سازی که ما می گوئیم سبک آهنگ سازی میکی موسی، که هر اتفاقی که روی صحنه می افتد، نوازنده تقلید می کند با همان کششی که وجود دارد، آن اثر. بعدش وضعیت نامنظم یا عدم انطباق عوامل سه گانه است. دارم یک جوری دارد پیش می رود، هماهنگ نیست با وضعیت بصری، اتفاقات دیداری که دارد روی صحنه اتفاق می افتد و موسیقی هم دارد ساز خودش را می زند، می بینید یک موسیقی مینیمال دارد با یک بیت کاملاً ثابتی این جا پیش می رود. این عدم انطباق سه گانه هست. وضعیت کنترپوانتیک وقتی است که این جا اتفاقات کم است و این جا اتفاقات زیاد است، وقتی که این جا اتفاقات زیاد است این جا اتفاقات کم است و همین طور، وقتی که این جا اتفاقات کش دار

است این جا اتفاقات با ضرب آهنگ بسیار تند است. این وضعیت کنتروانتیک که بین عوامل بصری و دیداری است، مثل همان مثالی که آن جا زدیم که گفتیم که از نظر بصری اتفاق زیادی را تماشاچی نمی بیند اما از نظر دراماتیک اتفاقات فوق العاده در حال رخ دادن است.

وضعیت هارمونات یا انطباق دو عامل در مقابل حرکت مستقل عامل سوم. این هم آخرین امکان است، این جا این عوامل با هم دیگر کاملاً هارمونایزند و در انطباق کامل اند، این باند صدا دارد کار خودش را می کند، هماهنگی به آن ها ایجاد نمی کند. این ۴ تا وضعیتی که من به عنوان نتیجه گیری برایتان آورده ایم به این معنی نیست که کدامشان بهتر است یا کدامشان بدتر است، این به این معنی است که هر کدام از این ۴ وضعیت قابلیت اتفاق دارد، یعنی ممکن است که شما بر اساس هماهنگی که بین کارگردان و آهنگ ساز اتفاق می افتد یکی از این عوامل را، یکی از این ۴ تا راهکار را بپذیرید.