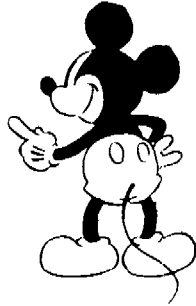


همگام‌سازی موسیقی و حرکت در استودیوی دیسنی



اردشیر کشاورزی

تمامی فیلم، بسیار سودمند است و موارد استفاده زیاد دارد. برای ادغام موسیقی و انیمیشن در کارهای اولیه استودیوی والت دیسنی، تجزیه وی در تهیه فیلم‌های صامت و ارزشی که او اصولاً برای موسیقی در فیلم‌ها قایل بود، عنصر حیاتی به شمار می‌آیند. در این فیلم‌ها توانایی موسیقی از نظر ساختار، محتوا و افزایش به زیبایی کلی فیلم به خوبی به اثبات رسیده است. برای عنصر موسیقی در فیلم‌های دیسنی به همان اندازه که به عناصر داستان و گرافیک توجه می‌شد، دقت و ملاحظات قبل از تهیه به عمل می‌آمد. در اوایل سال ۱۹۲۸ دیسنی اولین فیلم کوتاه شخصیت مکی ماوس را به نام - Plane crazy - به طور صامت تهیه کرد و تقریباً بلافاصله شروع به تهیه دومین فیلم به نام - Gallopin Gaucho - نمود. دیسنی با تیزهوشی همیشگی که از نظر اقتصادی داشت متوجه شد پس از آمدن صدای سنکرونیزه، بازار فیلم‌های صامت را کد خواهد شد (فیلم خواننده جاز - The jazz Singer - در اکتبر ۱۹۲۷ برای اولین بار نمایش داده شد) با اینکه وی از نظر مناسب بودن فیلم‌های کارتون صدا دار از نقطه نظرهای اقتصادی و اجرایی مشکوک بود، به هر ترتیب اوب ایورکز - Ub Iwerks - را در ژوئن سال

انیمیشن مطمئناً قابل انعطاف‌ترین نوع از انواع فیلم‌سازی است که در آن فیلم را دقیقاً لحظه به لحظه کنترل می‌کنند. در این وسیله ارتباط جمعی که پر از تلاش‌ها و فعالیت‌های گوناگون است ارتباط خاصی بین موسیقی و فیلم به بهترین شکل قابل تشخیص است. در واقع در فرآیندهای خلاقه و نتایج نهایی کوشش‌هایی که برای ادغام موسیقی و انیمیشن می‌شود، مشابه و مقایسه فریم به فریم سهم مهمی دارد. برخی از مؤثرترین و منسجم‌ترین نمونه‌های ادغام موسیقی و انیمیشن در سال‌های ۱۹۲۸ تا ۱۹۴۲ در استودیوی والت دیسنی انجام شده است. در طی سال‌های ۱۹۲۰ فیلم‌های انیمیشن اولیه کمپانی دیسنی به صورت صامت تهیه شده‌اند. این فیلم‌ها عبارتند از The new -o- Man Laugh Grams (۲۳ - ۱۹۲۲) - کمدی‌های آلیس (۲۷ - ۱۹۲۴) - سری فیلم‌های اسوالد خرگوش خوشبخت Oswald the lucky Rabbit (۲۸ - ۱۹۲۷) - و حتی در فیلم کوتاه ابتدای سری فیلم‌های مکی ماوس (Mickey Mouse) به طوری که این فیلم‌های اولیه نشان می‌دهند. حتی آشنایی با نیازهای تخصصی فیلم صامت از نظر تأثیر صدا، به خصوص موسیقی بر ریتم یک سکانس جداگانه یا

۱۹۲۸ برای صحنه‌ای از فیلم قایق بخاری ویلی - Steam Willie boat - به کار گمارد. اوب ایورکز تقریباً به تنهایی دو فیلم کوتاه اولیه صامت از سری فیلم‌های مکی ماوس را نقاشی متحرک کرده بود. دیسنی به همراه گروهی متشکل از برادرش ری Roy و انیماتورهایی به نام‌های ایورکز - ویلفرد جکسون Wilfred Jackson - جانی کانون Johnny Cannon - ولس کلارک - Les Clark - این صحنه فیلم قایق بخاری را به نمایش گذاشت و شروع به آزمایش کرد. افرادی که حضور داشتند صداها و موسیقی را برای این صحنه فراهم می‌آوردند - و کوشش‌های آنان از طریق میکروفن و به وسیله یک بلندگو که در پشت پرده سینما قرار داشت به فیلم منتقل می‌شد. آن‌چه در این جلسه به وقوع پیوست اگر چه بسیار ابتدایی بود اما دیسنی را متقاعد کرد که تهیه کارتون با صدا مفید و عملی است. آنچه باقی می‌ماند این بود که راهی پیدا کند تا نوار صدا و حرکات متحرک را سینک کنند. ریشه ریاضی این دو وسیله ارتباط جمعی (موسیقی و انیمیشن) کلید معما را فراهم نمود و سبب گردید دیسنی و هنرمندانش فرآیندی پیچیده را ابداع و اصلاح کنند. طی این فرآیند آنها ابتدا تمامی فیلم متحرک و باند صدای کامل آن را قبلاً به صورت گرافیکی تنظیم کردند. سپس به طور جداگانه موسیقی را ضبط و فیلم را تهیه نمودند، در حالی که در تمامی مراحل در نظر داشتند از نظر صدا و حرکت نتیجه یک دست و سینک کامل باشد. ویلفرد جکسون که به عنوان نقاش و ترسیم‌کننده نقاشی‌های میانی در سال ۱۹۲۸ به استودیوی دیسنی ملحق شد و بعدها یک انیماتور کاملاً ماهر و یکی از مهمترین کارگردانان دیسنی بشمار می‌رفت، شرکت خود را در تکامل تکنیک پیچیده‌ای که به سنکرونیزه کردن کامل صدا و حرکت انجامید به خاطر می‌آورد:

«مدت کوتاهی که در استودیوی دیسنی مشغول کار بودم که والت مرا با این روشی که صدا را در حالی که

بازیگران در حال تقلید حرکت و ایجاد صداهای مورد نظر بر روی فیلم ضبط می‌کردند. - آشنا کرد. او می‌خواست بداند از چه راهی می‌شود. صدا و حرکت کارتون را سینک کرد. همه ما شروع کردیم به فکر کردن و موقعیت‌های خنده‌داری بر مبنای موسیقی و صداهایی که حرکات کارتون‌ها را همراهی می‌کنند به نظرمان رسید. اما با یک مسئله روبه‌رو بودیم - اینکه نقاشی‌های ما مثل شخصیت‌های زنده فیلم نمی‌توانستند در حال بازی حرف بزنند و صدا در بیاورند و از آنها به طور هم‌زمان فیلم‌برداری شود. در این صورت باید راهی پیدا می‌کردیم که صدا را با انیمیشن هماهنگ کند. والت به ما گفت سرعت فیلم ۹۰ فیت در دقیقه یا ۲۴ فریم در ثانیه است ولی هیچ راهی نداریم که سرعت موسیقی را مشخص کنیم. در ضمن وقتی که من بچه بودم مجبور می‌کردند که به کلاس‌های پیانو بروم. اما من با سرسختی تمرین‌هایم را انجام نمی‌دادم. خلاصه چیز زیادی یاد نگرفتم اما اصول اولیه موسیقی را به اندازه کافی آموختم - چیزهایی مثل ضرب‌ها - میزان‌ها - علامت‌های کلیدی، سرعت (Tempo) و از این قبیل چیزها. من با زحمت می‌توانستم نت‌های یک آهنگ را بخوانم و با هارمونیکا آهنگ‌های ساده بنوازم. البته به طرز کار مترونوم هم آگاهی داشتم. خلاصه یک مترونوم با خودم سرکار آوردم و آن را به والت نشان دادم. مترونوم را بر روی سرعت ۶۰ تنظیم کردم به طوریکه در هر دقیقه ۶۰ بار تیک می‌کرد. یعنی هر ۲۴ فریم یک تیک می‌کرد. بعد مترونوم را بر روی سرعت ۱۲۰ تنظیم کردم به طوری که هر دوازده فریم یک تیک می‌کرد. خلاصه می‌توانستم برای هر چند فریمی که والت می‌خواست آن را تنظیم کنم. بعد هارمونیکای خودم را در آوردم و شروع کردم به نواختن آهنگ "بوقلمون درنی‌زار" در عین حال که مترونوم تیک تاکی می‌کرد - به این ترتیب والت می‌توانست سرعت موسیقی را مشخص کند. او

داستانی درباره مکی ماوس بر روی قایق در رودخانه می‌سی‌سی‌پی در نظر داشت و می‌خواست آهنگ قایق بخاری بیل - "Steamboat Bill" را برای ریتم موسیقی اولین فیلم کارتون صدا دار خود به کار ببرد. البته او به آهنگ "بو قلمون درنی زار" هم برای این فیلم فکر کرده بود. من با هارمونیکا می‌نواختم و مترونوم تیک تاک می‌کرد و والٹ در فکرش حرکات را مجسم کرده و برای تمام آنها بر روی جدول راهنمای دوربین زمان بندی می‌کرد. جدول راهنمای دوربین کاغذ درازی بود که شماره‌هایی را که انیماتور بر روی تک تک نقاشی‌هایش می‌نوشت - در محل خاصی در این کاغذ یادداشت می‌شد. حالا که به صدا هم باید فکر می‌کردیم مجبور بودیم دستورالعمل‌های جدیدی را به این جدول اضافه کنیم. در یک طرف جدول هر یک از ضرب‌ها و میزان‌های موسیقی برای هر فریم را در کنار شماره‌ای که انیماتور برای نقاشی آن فریم یادداشت کرده بود. شماره گذاری می‌کردیم و در کنار ضرب‌های موسیقی توضیحاتی درباره حرکاتی که باید نقاشی شوند نوشته می‌شد. به این ترتیب هر یک از اعمال که می‌باید در فیلم اتفاق بیفتند تجسم و نسبت به ریتم موسیقی زمان بندی می‌شد. البته قبل از اینکه نقاشی‌ها کشیده شوند یا موسیقی با جزئیاتش نوشته شود. از قبل زمان بندی کردن کلیه حرکات به طور کامل و دقیق امکان نداشت با این روش این امکان را هم داشتیم که در زمان حرکت بخشی کردن تصاویر، برخی اصلاحات را انجام دهیم. و مشخص کنیم کدام حرکت با چه قسمتی از صدا جور است. اگر مثلاً حرکاتی احتیاج به زمان بیشتر داشت، حرکات‌های قسمت دیگری را کوتاه‌تر می‌کردیم. اما هیچ حرکتی به جز آنهایی که در ابتدا زمان بندی شده بودند نقاشی نمی‌شد و فقط در صورتی تغییری ایجاد می‌کردیم که موسیقی را با زبینی کنیم و در تناسب با طراحی، موسیقی آن تغییر را به وجود آوریم. به این ترتیب ما می‌دانستیم با اینکه

تصاویر و نوار، صدا هر یک جداگانه انجام می‌شدند، اما در آخر کار با یکدیگر به طور صحیح تطبیق خواهند داشت.

علاوه بر ارایه مترونوم، جکسون جدول راهنمای دوربین (Dope sheet) را نیز گسترش داد. بعدها جدول راهنمای دوربین به جدول راهنمای صدا یا بارشیت (Bar sheet) تبدیل شد. به طور کلی جدول راهنمای صدا و یا گرامی بود که کلیه صداها و حرکات‌های یک فیلم را مشخص می‌کرد. و مجموعه خطوطی داشت که موسیقی و فرم نوشته شده موسیقی بر روی آنها ثبت می‌شد. علاوه بر این خطوط افقی هم داشت که تک تک میزان‌ها و معمولاً تک تک ضرب‌های موسیقی در آنها مشخص می‌شد. البته شکل گرافیکی جدول راهنمای صدا طی سال‌ها گسترش یافت و از جدول دست نوشته ابتدایی که به وسیله خود کارگردان ترسیم می‌شد. به جداول مجهز تر و پیچیده تر که از قبل چاپ شده، تبدیل شد. اما عوامل پایدار کلیه انواع این جداول عبارت بودند از میزان‌ها (که به وسیله خطوط پررنگ عمودی و اعداد نشان داده می‌شدند) و معمولاً ضرب‌ها - ضرب‌ها که بر مبنی تعداد ضرب‌ها در هر میزان مشخص می‌شد به وسیله خطوط عمودی کم رنگ تر نشان داده می‌شدند جکسون درباره جدول راهنمای صدا اضافه می‌کند که: هر میزانی شماره گذاری می‌شد و شروع هر صحنه فیلم نیز مشخص می‌گردید مثلاً مشخص می‌شد این تعداد فریم قبل از این یا آن میزان باید قرار بگیرد. به این ترتیب پس از این که هر یک از صحنه‌های فیلم به طور جداگانه فیلم برداری و پس از اینکه تمامی موسیقی نوشته شده ضبط می‌گردید ما می‌دانستیم هر صحنه را در چه نقطه‌ای در مقابل نوار صدا برش دهیم. علاوه بر میزان‌ها و شماره تعداد صحنه‌ها، سرعت Tempo صدا نیز در جدول مشخص می‌شد برای مثال نوشته می‌شد ۲۴×۲ برای ۱۲-۲ (یعنی به مدت دو تا ۲۴ فریم سرعت برای هر ضرب

۱۲ فریم است که میزان دو ضربی است) مهم‌ترین حرکت یا Action در فیلم نیز در جدول با یک علامت مثل ⊕ مشخص می‌شد که بر روی کدام ضرب یا کدام جزء از یک ضرب باید صدا بیاید تا با آن حرکت مهم سینک شود. هر جا که آهنگ خاصی طراحی شده بود به وسیله علامت (مثل ⊕) نشان داده می‌شد (رجوع کنید به جدول زیر). جدول راهنمای صدا در واقع دیاگرام نسبتاً کاملی بود که صداها و حرکت‌هایی را که برای تمامی فیلم طراحی می‌شد مشخص می‌کرد. طرح زیر قسمتی از یک نمونه جدول راهنمای صدا است که به وسیله جکسون در استودیوی دیسنی در اواسط سال‌های ۱۹۳۰ آماده شده است. در جدول سرعت صداتانیه ۸-۱۳ است یعنی در هر میزان سرعت معادل ۸ فریم است که یک سرعت سریع برای حرکت "تعقیب" است. صفحه شماره ۴۲ در چهار فریم قبل از ضرب اول میزان ۶۶ شروع می‌شود. صحنه مربوط به یک نمای پَن از شخصیت دونالدگ است در حال دویدن. برای فاصله هر قدم او چهار فریم یا ۸ فریم برای دو قدم منظور شده است. یعنی هر دو قدم او با سرعت یک ضرب انجام می‌شود. دونالد در ضرب دوم میزان ۶۷ به چیزی برمی‌خورد و سکندری می‌خورد. در پایان ضرب اول میزان ۶۸ می‌افتد و به زمین می‌خورد و با پایان ضرب اول میزان ۶۹ لیز خورده و سرش به یک دیوار آجری می‌خورد. می‌نشیند و سرش با ارتعاش گیج می‌رود. صدای نوعی ساز بادی چوبی با قدم‌های او در حال دویدن سینک است تا وقتی که سکندری می‌خورد در این جا با صدای (افکت) یک سازبادی چوبی دیگر سینک است. وقتی که به روی زمین می‌خورد و پخش می‌شود با صدای طبل باس سینک است و در موقع لیز خوردن با صدای ترمز ماشین سینک است. موقع برخورد به دیوار با صدای ارتعاش بلند گانگ سینک است که تا موقعی که سرش می‌لرزد صدای لرزش زنگ گانگ ادامه دارد.

جکسون خاطر نشان می‌کند که در استودیو گاهی هم موسیقی را بعد از نقاشی‌ها می‌نوشتند. حرکت‌های اصلی یک موقعیت فیلم را حرکت بخشی می‌کردند و مشخص می‌شد که موسیقی باید در ابتدا نوشته شود یا برعکس ابتدا حرکات نقاشی متحرک شوند و بعد موسیقی بر مبنای حرکات نوشته شود. اگر برای صحنه‌ای، آواز یا رقص یا هر صحنه دیگری لازم می‌شد حرکت‌ها نقاشی شده دقیقاً با ضرب موسیقی سینک باشد طبیعتاً در ابتدای کار موسیقی آن نوشته و اجرا و ضبط می‌شد. معمولاً در ابتدای نوار موسیقی فقط با پیانو ضبط می‌شد و بعداً با ارکستر کامل اجرا و ضبط می‌گردید. زمانی که انیمیشن شامل حرکت‌های سینک شده با موسیقی نبود و یا شامل موقعیتی فی‌البداهه و خارج از متن می‌شد و در نتیجه لازم می‌شد انیماتور حداقل در بعضی قسمت‌ها آزادی عمل داشته باشد تا به میل خودش زمان بندی کند و ریتم حرکت‌ها را خودش تعیین کند. حرکت بخشی نقاشی‌ها در ابتدا انجام می‌گرفت و موسیقی آن بعداً نوشته می‌شد. به هر حال جدول راهنمای صدا در طی سال‌های ۱۹۳۰ همیشه برای این منظور استفاده می‌شد که به انیماتور نشان دهد و در مقابل نوار صدا، هر صحنه‌ای را کجا برش دهد و در مقابل نوار موسیقی کجا دیالوگ و اثرات صوتی را قرار دهد. موقعی که موسیقی بعداً نوشته و اجرا می‌شد. تطبیق فیلم با صدا به وسیله جدول‌های راهنمای صدا به همان ترتیب که موسیقی از قبل نوشته می‌شد نشان داده می‌شد و به این ترتیب جدول راهنما صدا همیشه به عنوان دیاگرام یا طرح (پلان) فیلم انیمیشن برای برش دهندگان مورد استفاده قرار می‌گرفت. حتی در مواقعی که قسمت‌هایی از انیمیشن قبل از نوشتن موسیقی انجام می‌شد. از قبل این قسمت‌ها یا سکانس‌ها را با سرعت پیش‌بینی شده و کاملاً دقیق حرکت بخشی می‌کردند. شماره‌های میزان‌ها در جدول راهنمای صدا و جدول راهنمای

دوربین (exposure sheet) نوشته می شدند. حتی اگر موسیقی هنوز نوشته نشده بود و انیماتور با قرار دادن تأکید حرکت‌ها بر طبق قواید ریتم مشخص شده عمل می کرد. انیماتوری که موسیقی می دانست یا با موسیقی آشنایی داشت، کوشش می کرد حرکات را در مطابقت با موسیقی انجام دهد. در سال‌های بعد، مخصوصاً در مورد فیلم‌های بلند سینمایی کارتون در اواخر سال‌های ۱۹۴۰ و اوایل سال‌های ۱۹۵۰ - و هم‌چنین در بسیاری از فیلم‌های کارتون کوتاه، نوشتن موسیقی بعد از حرکت‌ها به وفور انجام می شد. این موسیقی بر مبنای یک "سرعت آزاد" با "ضرب اختیاری" مخصوصاً برای سکانس‌هایی که دیالوگ طولانی داشتند، بعد از انجام نقاشی‌ها نوشته می شد. جدول‌های راهنمای صدا را در ضرب‌های شانزده فریمی ترتیب می دادند. این عمل برای راحتی کار ادیتورها بود زیرا وقتی با فیلم ۳۵ - میلی متری (که در هر فوت ۱۶ فریم دارد) کار می کردند، از شماره اندازه‌هایی که طول فیلم را مشخص می کند استفاده می نمودند. و موقعی میزان‌ها و ضرب‌ها را در جدول مشخص می کردند که موسیقی کامل شده بود.

در کلیه کارهای سال‌های ۱۹۴۰ و ۱۹۵۰ تکنیک‌های جدول راهنمای صدا و شکل آنها با تکنیک‌ها و شکل‌هایی که در سال‌های ۱۹۳۰ از آنها تبعیت می کردند اختلاف داشتند. تکنیک‌ها و اشکال جدول راهنمای صدا در این سال‌ها بستگی به علاقه کارگردان به موسیقی داشت. به عبارت دیگر بستگی به این دیدگاه داشت که موسیقی را مهم‌ترین عنصر یک فیلم کامل میدانستند یا نه. در طی این سال‌ها اغلب برخلاف تکنیک سال‌های ۱۹۳۰ که کارگردان و موسیقی‌دان را از همان ابتدای تهیه فیلم در ارتباط نزدیک قرار می داد، کارگردان فقط تمرکز خود را بر روی دیالوگ و اثرات صوتی قرار می داد. در طی سال‌های ۱۹۳۰ جدول راهنمای صدای

نهایی، حاصل ابداع دو جانبه کارگردان انیمیشن و کارگردان / مصنف موسیقی بود. این دو با کنترل صداها و حرکت‌ها با یکدیگر هماهنگی می کردند و موسیقی موجود را بر روی فیلم می گذاشتند به طوری که تلاش هر یک به ارزش و زیبایی کار دیگری می افزود: قبل از این همکاری - تیمی که در ارتباط با دیسنی و انیماتورهای اصلی بر روی داستان فیلم کار می کردند، عناصر نهایی و مهم داستان را مشخص می نمودند. جکسون می گوید:

زمانی که دیسنی فیلم را برای انیمیشن تصویب می کرد، برای به دست آوردن بهترین نتایج، بر روی تمام جزئیات آن فیلم به طور کامل کار و دوباره کار می شد و به این ترتیب انیماتورها که در کلیه مراحل کار شرکت داشتند برای نقاشی حرکت‌ها غریبه نبودند. در استودیوی دیسنی انیماتور به منزله پادشاه بود. والت دیسنی انیماتور را ستاره اجراکننده تیمی می دانست که بر روی فیلم کار می کردند. کلیه طرح‌ها با دقت و قبل از شروع کار انیماتور با این هدف انتخاب می شدند که به انیماتورها کمک کنند وظیفه خود را بهتر اجرا کنند. هدف این بود که از طرفی چگونگی زمان‌بندی و نقاشی حرکت‌ها را به آنها دیکته نکنند. از طرفی آنها را از سهم خلاقیت و ابتکار در ساختن فیلم کارتون جدا ننماید جکسون در مورد هماهنگی موسیقی و حرکت ادامه می دهد: ابتدا موسیقی‌دان آهنگ‌هایی را برای قسمت‌های مختلف فیلم پیشنهاد می کرد به طوری که این آهنگ‌ها با حالت یا نوع حرکت‌های هر قسمت جور باشند. او با صبر و حوصله یک آهنگ را دوباره و دوباره می نواخت تا کارگردان انیمیشن بتواند حرکت‌ها را در مغزش مجسم کرده و زمان‌بندی کند. بعضی وقت‌ها در موقع مرور کارگردان و موسیقی‌دان، موسیقی‌دان تغییراتی در موسیقی به وجود می آورد تا به زیبایی حرکت‌های خاصی بیفزاید. و یا کارگردان برخی از حرکت‌ها را اصلاح می کرد تا از نظر تطابق با موسیقی

بهرتر شوند. زمانی که هر دو قانع می‌شدند کارگردان حرکت‌های یک قسمت را بر روی جدول راهنمای صداعلامت گذاری می‌کرد درحالی که موسیقی دان موسیقی آن قسمت را در جدول می‌نوشت. سپس کار بر قسمت‌های دیگر به همین ترتیب ادامه می‌یافت و سرانجام کلیه حرکت‌های داستان به این ترتیب زمان‌بندی می‌شد و طرحی برای موسیقی و حرکت‌های فیلم به دست می‌آمد. فقط پس از پایان یافتن این زمان‌گذاری و پس از مرور دوباره والت دیسنی و تصویب او بود که انیماتورها شروع به کار می‌کردند. لازم به تذکر نیست که این فرآیند پرزحمت به نحوی به وسیله مصنف موسیقی نیز انجام می‌شد. آقای هارلین - Harline Leigh - کارگردان موسیقی استودیوی دیسنی که موسیقی برخی از بهترین سری فیلم‌های سمفونی‌های احمقانه و همچنین موسیقی فیلم پینوکیو را نوشته است (پینوکیو برنده جایزه آکادمی برای بهترین آواز و بهترین موسیقی فیلم شده است) درباره کار مصنف موسیقی می‌گوید: "به‌طور معمول من در حدود سه ثانیه وقت داشتم تا حالت و فضای یک فیلم کارتون را به‌جود بیاورم در حالی که برای یک فیلم دراماتیک معمولی در حدود ۳۰ دقیقه وقت داشتم." انجام چنین کاری همیشه آسان نیست. با اینکه گفته هارلین در سال ۱۹۳۷ طی انجام کارهای مقدماتی برای موسیقی برخی از یک‌راوندهای موقتی فیلم سفید برفی تحقق یافته، اما شکایت او از این زمان کوتاه تنازگی نداشته و در واقع همین مسئله کمک می‌کند تا دومین سریال فیلم‌های کوتاه عمده والت دیسنی به نام "سمفونی‌های احمقانه" شکل بگیرد.

کارل استالینگ - Carl Stalling - موسیقی دان که دیسنی با او در کانزاس سیتی آشنا شد و در سال ۱۹۲۸ به هالیوود آمد تا اولین کارگردان رسمی موسیقی در استودیوی دیسنی شود - با دیسنی درگیر بحث‌های داغی می‌شد. این بحث‌ها درباره محدودیت‌هایی بود

که برای نوشتن موسیقی فیلم بر او تحمیل می‌شد. این محدودیت‌ها در اثر پافشاری دیسنی بر اینکه در کار انیمیشن اولین فیلم‌های کوتاه مکی ماوس ارجحیت را از قبل به موسیقی بدهند - ایجاد شده بود. در نتیجه این بحث‌های داغ و پر سر و صدا و به خاطر پیشنهاد استالینگ، دومین سری فیلم‌های کوتاه کارتون شکل گرفتند. در مصاحبه‌ای استالینگ درباره تجربه‌های وقایع گذشته در مورد تولد سری فیلم‌های کوتاه سمفونی‌های احمقانه چنین می‌گوید:

"بعد از اینکه دو یا سه تا از فیلم‌های مکی ماوس کامل شدند - والت در مورد شروع به تهیه سری فیلم‌های موزیکالی که من پیشنهاد کرده بودم به من صحبت کرد. ابتدا فکر می‌کرد منظور من تهیه چند آواز بود که برای آنها حرکت و نقاشی ابداع شود، ولی من برای او توضیح دادم منظور حرکت بخشیدن به اشیاء بی‌جان مثل اسکلت و از این قبیل است که زنده شود، بر قصد و حرکت‌های جالبی انجام دهد که با حالتی خنده‌دار با موسیقی جور باشد. دیسنی از فکر من خیلی استقبال کرد - در مورد انتخاب نامی برای این سری فیلم‌ها، من پیشنهاد کردم از لغت موسیقی با موزیکال استفاده نشود چون این لغت‌ها خیلی عادی هستند - در عوض از واژه سمفونی به همراه یک واژه هماهنگ دیگر استفاده شود - در یکی از مواقعی که استراحت می‌کردیم والت به من گفت "کارل به نظرت" سمفونی احمقانه" چگونه؟" و من گفتم - عالی! بعد رقص اسکلت را برای طرح اول پیشنهاد کردم. چون از زمان کودکی دلم می‌خواست اسکلت‌های واقعی را در حال رقص ببینم."

در سال‌های ۱۹۳۰ بازده استودیوی دیسنی به دو سری فیلم‌های جداگانه تقسیم شد. علت این بود که در فیلم‌های کوتاه بر مبنای داستان، شخصیت، داستان‌های تخیلی - به حرکت بخش‌ها و در فیلم‌های کوتاه سمفونی‌های احمقانه، به موسیقی ارجحیت داده شده

بود. در طول مدت زمان تهیه یک فیلم کوتاه نمونه بر مبنای شخصیت (مثل مکی ماوس) بیشتر وقت به پرورش موقعیت‌های ابداعی و ویژه داستان اختصاص داده می‌شد. فیلم‌های کوتاهی نظیر "تیم‌های مکی - Mickey's Orphans - سال ۱۹۳۱) و The Kid - Klondike (۱۹۳۲) و فیلم‌های کوتاه بعدی که از نظر تکنیکی بیشتر از قبلی‌ها اصلاح شده‌اند - مثل باغ مکسی

- Mickey's Garden و گروه آتش نشانی مکی - Mickey's Fire Brigade که هر دو در سال ۱۹۳۵ ساخته شدند - از نظر توجه روز افزون استودیوی دیسنی به تقویت محتوای داستان حرکت‌های فراوان خنده‌دار، که موسیقی را در درجه دوم اهمیت قرار می‌دهند - مثال‌های خوبی هستند. البته موسیقی این فیلم‌ها به تأثیر کلی آنها کمک می‌کرد اما در مرحله نخست به عنوان زمینه برای به حالت رقص درآوردن حرکت‌ها و شخصیت‌سازی‌ها به کار می‌رفت. چنانچه هرگونه تغییری در عناصر تشکیل‌دهنده فیلم‌ها به منظور روان‌تر و راحت‌تر کردن آنها لازم می‌شد، معمولاً موسیقی را تغییر می‌دادند. بعضی وقت‌ها هم روش‌هایی را که برای این دو سریال ابداع کرده بودند در هم ادغام می‌کردند. مثل بیشتر فیلم‌های کوتاه مکی ماوس - از آن جمله قایق بخاری ویلی ۱۹۲۸ و Tust Micky - ۱۹۳۰ و فیلم The Band Concert - ۱۹۳۵ که به طور عمده یا حتی به طور کامل متکی به وقایع موزیکال هستند. فیلم Tust Micky در واقع تحقیق استادانه‌ای از نظر حرکت بخشی کردن شخصیت‌ها به طور کامل و بدون اشتباه است و محتوای آن چیزی نیست جز یک قطعه موسیقی که به وسیله مکی ماوس فقط با ویلون نواخته می‌شود. البته سمفونی‌های احمقانه همیشه از یک مفهوم موزیکال مشتق می‌شد و برای تنظیم و تطبیق موسیقی نوشته شده با حرکت‌ها در این سریال به بهترین وجه ممکن، هر

گونه تلاشی انجام می‌گرفت. در این فیلم‌ها پرداخت داستانی خاص فیلم‌های کوتاه اولیه، از جمله فیلم اصلی رقص اسکلت ۱۹۲۹ - به حداقل رسید. اصولاً طراحی این سری فیلم‌ها به این منظور بود تا حرکت بخشی کردن فیگورها در تطابق کامل با موسیقی به نمایش گذاشته شود. خواه موسیقی نوشته شده یا اقتباس شده که تازگی داشت. در مقایسه با روشی که بر روی فیلم حرکت بخشی شده و کامل موسیقی می‌گذاشتند که مانند روش تهیه فیلم صامت بود. روش تهیه این سری فیلم‌ها یک پله بالاتر بود. بسیاری از فیلم‌های اولیه مکی ماوس و سمفونی‌های احمقانه، چیزی بیشتر از سینک حرکت‌ها با موسیقی برای گفتن نداشتند. اما بعد از اینکه سینک صدا و حرکت به عنوان یک پدیده جدید به تدریج عادی شد و اهمیت آن زمان را از دست داد، دیسنی و هنرمندانی که در استودیوی او بر روی داستان کار می‌کردند به تدریج روش‌های کامل و پیچیده‌ای از نظر هماهنگی موسیقی و تصویر به وجود آوردند. در حالی که در تهیه فیلم‌های سمفونی‌های احمقانه تأکید و مبنای کار بر نوشتن موسیقی جذاب و روان و قابل تغییر قرار داشت.

در فیلم "مغازه پرند" فروشی The Bird store (سال ۱۹۳۲) سینک موسیقی و حرکت‌ها، خط داستان ساده و به وضوح نقاشی شده با یکدیگر به خوبی تلفیق شده‌اند: در ابتدای این فیلم فقط موقعیت‌های پی‌درپی از حرکت‌های خنده‌دار و کاریکاتور که با موسیقی مناسب و اثرات صوتی سینک هستند، آرایه می‌شود و ناگهان ماجرای مختصری آغاز می‌شود و گسترش می‌یابد و نتیجه‌گیری می‌گردد. ماجرا این است که شخصیت‌های پرنده، مجبور می‌شوند یکی از دوستانشان را که در پنجه‌های بچه گربه گرسنه‌ای گرفتار شده، نجات بدهند. بچه گربه به داخل مغازه پرنده فروشی آمده تا شامی مجانی بخورد. در اولین فیلم تکنی‌کالر از سری فیلم‌های سمفونی‌های احمقانه،

فیلم گلها و درخت‌ها (۱۹۳۲) کم و بیش از همین الگو پیروی شده، ولی چکیده‌هایی از موسیقی‌های کلاسیک اثر، روسینی، شوپرت و آنتون روبیشتاین را با کیفیت پایین به آن اضافه کردند.

سمفونی‌های احمقانه از سال ۱۹۳۲ تا ۱۹۳۹ دوران طلایی را پیمودند در این فیلم‌ها تعداد بیشماری ابداع و ابتکار وجود دارد که بر مبنای فرمول است ساخته می‌شدند. پس از فیلم‌های کوتاهی مانند - ۱۹۳۰ - Autwan - شکار روباه The Fox hunt - ۱۹۳۱ -

The Bears & The Bees - Babes in the wood (هر دو ۱۹۳۲) که اصولاً فیلم‌های ساده‌ای بودند و به طور خاص بر مبنای موسیقی قرار نداشتند - فیلم‌های کوتاه سمفونی‌های احمقانه به آپرت‌های یک پرده‌ای تبدیل شدند. در برخی از این سری فیلم‌ها دیالوگ به طور کامل آواز بود مثل فیلم: The Pied Piper - ۱۹۳۳ - که تجربیات اولیه استودیوی دیسنی را در مورد حرکت بخشی یک شکل انسانی و موسیقی دلچسب نشان می‌دهد. فیلم دیگری به نام Goddess of spring - ۱۹۳۴ - تجربه واقع بینانه‌تری از حرکت بخشی انسان را ارائه می‌دهد. در بقیه فیلم‌های تیم یک آواز تبدیل به موسیقی شبیه باله و با ارکستر کامل می‌شود و دیالوگ در آنها ریتمیک یا به صورت شعرهای با قافیه است. فیلم معروف سه بچه خوک - ۱۹۳۳ - ملخ و مورچگان و گرگ گنده بدجنس Big Bad Wolf که در سال ۱۹۳۴ ساخته شدند نشان دهنده این روش هستند.

شق دیگر این دو فیلم که بیشتر در جهت داستان گسترش می‌یافتند، استفاده از فیلم‌های کوتاه کارتون به عنوان پایه و اساس اسپات‌های موزیکال فراوان بود. این شکل از این فیلم‌های انیمیشن از باله و سرگرمی‌های تئاتری الهام گرفته بودند و تقریباً شبیه باله‌های کلاسیک روسی بودند که در آنها جریان داستان متوقف می‌شود و یک سری رقص‌های رنگارنگ ارائه

می‌شود. مطمئناً باله هنر دیگر است که در سبک انیمیشن دیسنی تأثیر زیاد داشته است.

از میان انیماتورهای دیسنی، آنهایی که در نواختن موسیقی ماهر بودند، قطعات موسیقی بسیار عالی ساخته‌اند: کورت ویل - Kurt Weill - راجع به کارهای دیسنی می‌گوید: "در اینجا موسیقی در واقع در ابتدا نوشته می‌شود و بعد شخصیت‌ها بر مبنای آن موسیقی حرکت بخشی می‌شوند. کارتون در میان سرگرمی‌های سینمایی مانند باله است و برخی از موسیقی‌هایی که برای فیلم‌های دیسنی نوشته شده‌اند، نمونه معروف و جالب توجهی از موسیقی باله را ارائه کرده‌اند."

از فیلم رقص اسکلت به بعد در بین کلیه فیلم‌های ۱۹۳۰ تعداد بی‌شماری از این نوع فیلم‌ها را می‌شود مثال زد. در این فیلم‌ها دیسنی جنبه مهمی از هنرش را به رقص و باله اختصاص داده است. در هر دو سریال مکسی ماوس و سمفونی‌های احمقانه که به اواخر سال‌های ۱۹۲۰ مربوط می‌شوند و اوایل سال‌های ۱۹۳۰ - شخصیت‌های فیلم دارای حرکت‌های ریتمیک هستند. یکی از فیلم‌های کوتاه فراموش‌نشده این دوره فیلم The Who opoe party - ۱۹۳۳ - است. در این فیلم صندلی‌ها، میزها و اسباب و اثاثیه‌های مختلف درون خانه و حتی خود خانه تحت تأثیر موسیقی که توسط مکسی ماوس و مینی (Minnie) اجرا می‌شود، می‌رقصند. فیلم پارتی و وپی و بسیاری از فیلم‌های دیگری که ساخته دیسنی هم نیستند، ثابت کرده‌اند وسیله ارتباط جمعی انیمیشن برای به اجرا درآوردن اپرای یک پرده‌ای راول به نام Penfant et le sortieogoe کودک و جادوگر - (۱۹۲۵) - بسیار مناسب است. وقتی که برادر راول فیلم سفید برفی را دید تأیید کرد که این همان راهی است که اپراهای ساخته برادر من باید اجرا شوند. در واقع نیز یکی از فیلم‌های سریال سمفونی‌های احمقانه به نام - Ullaby Land - ۱۹۳۳ - دارای داستانی شبیه اپرای راول به نام

Fantaisie Lyrique است.

۹۱۴۱ - کمپانی دیسنی را ترک گفت و به طور آزاد کار کرد. وی برنده جایزه اسکار برای موسیقی فیلم پینوکیو شد.

با روی کار آمدن فیلم‌های بلند سینمایی انیمیشن از سریال سمفونی‌های احمقانه استفاده شد. تکنیک‌های هنرمندانه‌ای که برای ساختن این فیلم‌ها ابداع شده بود، حالا در خدمت سکانس‌های موزیکال فیلم‌های بلند سینمایی قرار می‌گرفت. تأثیر این سریال بر سومین فیلم بلند سینمایی کمپانی دیسنی یعنی فانتازیا (Fantasia) به خوبی آشکار است. در واقع هریک از شش فیلم بلند سینمایی استودیوی دیسنی از زمینه‌های هنری و تکنیکی به کار رفته در فیلم‌های کوتاه سمفونی‌های احمقانه استفاده کرده‌اند.

در مدتی کمتر از ده سال دیسنی و همکارانش تکنیک فیلم انیمیشن موزیکال را به سطحی خلاق و درخشان رساندند. این تکنیک به عنوان یک استاندارد باقی می‌ماند و سایر فیلم‌هایی که در این زمینه ساخته می‌شوند بر مبنای آن مورد سنجش قرار می‌گیرند. اگر چه موفقیت این فیلم‌ها از طرفی به استعداد و خلاقیت سازندگان موسیقی بستگی دارد. تلاش‌های هنرمندانی که بر روی داستان و گرافیک این فیلم‌ها کار می‌کردند نیز بی اهمیت نیست. موفقیت دیسنی به این بستگی داشته است که تمایزی بین عناصر مختلف تشکیل دهنده فیلم قابل نبود. در این مورد ویلفرد جکسون می‌گوید:

"موقع کار در استودیو، هیچ‌وقت به موسیقی و انیمیشن به عنوان دو عنصر جداگانه فکر نمی‌کردیم. ما آنها را عناصری می‌پنداشتیم که به وسیله آنها چیز تازه‌ای ابداع کنیم - چیزی که بیشتر فقط حرکت و صدا باشد. کار ما همیشه دسته جمعی بود. به جرأت می‌توان گفت که کار با گروهی متشکل از هنرمندان مستعد و با تجربه و خلاق، بسیار دلپذیر است."

از فیلم‌های کوتاه سرگرم‌کننده دیگر مربوط به اوایل سال‌های ۱۹۳۰ - فیلم - Mother Goose Melodies ۱۹۳۱ - است که با نام Old King Cole در سال ۱۹۳۳ دوباره فیلم‌برداری شد. در هر دوی این فیلم‌ها، گروهی از شخصیت‌های کودکان از کتاب‌های مربوط به خودشان بیرون می‌آیند و حرکت‌های موزیکال ارایه می‌دهند. فیلم - Funny Little Bunnies ۱۹۲۴ و Lullaby Land - نشان دهنده طریقه‌ای از تهیه فیلم‌های انیمیشن هستند که در آنها ماجراهای داستان و شخصیت‌های آن به صورت موزیکال ارایه می‌شوند.

در این قسمت به معرفی معروف‌ترین موسیقیدان‌هایی که در این دوره با دیسنی همکاری کردند می‌پردازیم: کارل استالینگ Carl Stalling - برای بیست فیلم اول فیلم‌های کوتاه صدا دار - موسیقی ساخته است به جز موسیقی فیلم کشتی بخاری ویلی. استالینگ بعداً در کمپانی برادران وارنر شروع به کار کرد و برای ۶۰۰ فیلم کوتاه کارتون موسیقی نوشت. به جای او بورت لویز Bert Lwis در استودیوی دیسنی شروع به کار کرد.

در سال ۱۹۳۱ - فرانک چرچیل Frank Churchill - به او پیوست و در سال ۱۹۳۲ - لی هارلین Leigh Harline به آن دو ملحق شد. چرچیل و هارلین موسیقی بیشتر فیلم‌های کوتاه سال‌های ۱۹۳۰ را ساخته‌اند. پل اسمیت Paul Smith و البرت ملوت Albert Maltto و الیور والاس Oliver که در ساختن موسیقی فیلم دامبو (Dumbo) در سال ۱۹۴۱ به چرچیل کمک کرد) از سایر هنرمندانی هستند که در ساختن موسیقی برای فیلم‌های این سال‌های استودیوی دیسنی همکاری داشتند. در میان موسیقی‌دان‌هایی که در استودیوی دیسنی کار می‌کردند فقط هارلین در جاهای دیگر هم اثری از خود به جا گذاشت. در سال