


نقش صدا در انیمیشن

مری آن اسکوز 
ترجمه: پریسا کاشانیان



درک کنید. و ما می‌خواستیم که حرکتی در برنامه‌ها بکنیم اما یک حرکت کاربردی که برانگیزنده باشد».

علی‌رغم پیشرفت‌های وسیع در تولید تکنیکی، ضبط صداهای افراد، هسته اصلی بخش صوتی انیمیشن است «کارلوس ساتالانگو» مسئول میکس دیالوگ می‌گوید: «بخش انسانی این فیلم‌ها صدای افراد است، صداهایی که مردم آن‌ها را باور دارند».

او متخصص در هر نوع جلوه صوتی به خصوص ضبط صدا در فیلم‌های انیمیشن پرهزینه و سریال‌های تلویزیونی است. او در همه پروژه‌های بزرگ انیمیشن دریم ورکس مثل فیلم‌های شرک، داستان کوسه، شاهزاده مصر و ماداگاسکار و کارهای بزرگ استودیوهای دیگری مثل؛ جیمی نوترون پسر نابغه از کمپانی نیکودئون و جورج کنجکاو از کمپانی یونیورسال شرکت کرده است.

در یک انیمیشن بلند سینمایی، تماشاچیان توقع دارند که فیلم از کیفیت صدایی خیلی بالا با یک لیست از ستارگان در نقش صدایشه برخوردار باشد. این یکی از مشکل‌ترین مسایل برای ساتالانگو است، چون وقتی شما با ستاره‌ها کار می‌کنید هر جلسه ضبط صدا متفاوت از دیگری است. پروژه‌های فیلم‌های بلند انیمیشن مرحله ضبط صدا معمولاً ۳ یا ۴ سال طول می‌کشد و به چندین مرحله مختلف ضبط صدا نیاز دارد. این مرحله یک مرحله پیچیده است.

اول یک طرح اولیه از فیلم‌نامه نوشته می‌شود، کارگردان‌ها و تهیه‌کننده‌ها آن را به هنرپیشه‌ها می‌دهند - که البته لزوماً ممکن است صدایشه

انیمیشن یکی از معروف‌ترین و پرسودترین ژانرهای صنعت سرگرمی سازی است. در طی ۵ ساله اخیر فیلم‌های انیمیشن از جمله پرفروش‌ترین فیلم‌های سال بوده‌اند. انیمیشن تلویزیونی هم نقش اساسی در پر کردن برنامه‌های کودکان دارد. در انیمیشن طراحی صدا یک هنر پنهان است، یک ترکیب بی‌حد و مرز با تصویر متحرک، که به کمک داستان می‌آید.

مانند بسیاری از تکنیک‌های فیلم و تلویزیون، صداگذاری انیمیشن با پیشرفت‌های دیجیتالی این ۲۰ ساله اخیر پیشرفت کرده است. «پل وتیلو» از ویتلو پروداکتز در بورسبانک کالیفرنیا که اولین بار در ۱۹۸۴ کار روی یک سریال انیمیشنی آغاز کرده است، درباره استفاده از تکنیک‌های ابتکاری می‌گوید: «ما همه چیز را نقد کردیم، شما می‌توانستید ضعف صداها را در برنامه‌ها

قسمت کوچکی از یک زمان. بین این مراحل، آن‌ها بر می‌گردند و مجدداً صدا ضبط می‌کنند، زیرا جزئیات کوچکی به فیلم‌نامه اضافه شده یا این که خطوطی از دیالوگ‌ها تغییر کرده است. تدوین‌گران فیلم‌های بلند بر روی صدا و استوری برد کار می‌کنند و آن‌ها را با شیوه‌های مختلف با هم منطبق می‌سازند.

برای لیبینگ انیمیشن راه‌های فرعی (آزادی عمل) وجود دارد. در انیمیشن به طور معمول ۵ یا ۶ حالت از پیش تعیین شده برای دهان وجود دارد بعضی وقت‌ها انیماتورها جزئیات بیشتری در طراحی اعمال می‌کنند. اغلب آن‌ها از این ۶ حالت دهان - که به نام کار تطبیق دهان معروف است، استفاده می‌کنند. این حالت‌ها براساس خواندن حروف صدا دار طراحی شده است. ممکن است هماهنگ کردن انیمیشن ابتدا و انتهای وضعیت مشکل باشد، اما انیمیشن وسط یک جمله (خط) آسان‌تر است. خواندن صداهای ضبط شده، متدی است که اکثراً در انیمیشن ۲ بعدی سستی استفاده می‌شود.

در کارهای انیمیشن‌های کامپیوتری، این کار بنا به گفته «تیم بورکوز» یک هنر در حال انقراض است. او سابقه کار طولانی در تدوین صدا را دارد.

در انیمیشن فلش، معمولاً نیازی به پیاده کردن صداهای ضبط شده نیست. کار تطبیق دهان به سرعت از روی حالت‌های استاندارد دهان که قبلاً در کامپیوتر برنامه‌ریزی شده است، انجام می‌شود. نرم‌افزارهای کامپیوتری انیمیشن‌سازی معمول مثل مایا دارای ابزارهای تطبیق دهان هستند. آن‌ها می‌توانند یک صدا را بخوانند و

نهایی نباشند - تا همه آن دیالوگ‌ها را ضبط کنند و بتوانند آن‌ها را خارج از صفحه کاغذ بشنوند. ممکن است که در یک زمان، ۱۶ نفر در اتاق ضبط صدا باشند که یا ۱۶ میکروفون مختلف صدا ضبط کنند. این گروه که صدا را ضبط می‌کنند اجازه می‌دهند که هنرپیشه‌ها چند شیوه کار را اجرا کنند تا به زمان‌بندی کمیک که لازمه داستان است، دست پیدا کنند. این مرحله که تمام فیلم‌نامه را به این شیوه ضبط کنند معمولاً چندین روز وقت می‌برد. بعد تیم سازنده وارد می‌شوند، تغییرات لازم در کار را می‌دهند و صدایشه‌های فیلم را مشخص می‌کنند. در این مرحله صدایشه‌های نهایی وارد می‌شوند. بسته به فیلم ممکن است یک یا چند نفر در یک زمان وارد کار شوند. مثلاً استودیوی I.A ظرفیت کافی برای پذیرفتن چند هنرپیشه را مانند یک هنرپیشه دارد. این امکانات توانایی دارد که صدای چندین نفر را در یک زمان ضبط کند، اما هنوز کار کاملاً ایزوله انجام می‌شود چون آن‌ها اتاق‌های ایزوله متعددی دارند. این مسأله به هنرپیشه‌ها امکان می‌دهد از دیالوگ‌های هم آگاه شوند، اما باز هم یک ضبط تمیز از اجرای هر کدام از هنرپیشه‌ها داشته باشند.

وقتی صدا ضبط شد، راه مشخص می‌شود. یعنی بازی‌ها با دیالوگ براساس استوری برد منطبق می‌شود. مرحله بعد براساس خواندن کلمات پیش می‌رود، یعنی هر لغت دیالوژ فریم به فریم به شیوه تلفظ از روی نوار پیاده می‌شود، بعد محاسبه می‌شود که چند صفحه (چه مقدار طراحی) لازم است تا کار هنرمند انیمیت شود. فیلم‌ها براساس صداها انیمیت می‌شوند، هر بار

در این سال‌هاست. در هنگام ضبط صدا آن‌ها برای هر هنرپیشه از ۳ یا ۴ میکروفون استفاده می‌کنند و در صورتی که به منظور خاصی از همه آن‌ها در یک زمان ضبط صدا داشته باشند، با این کار تدوین‌گر و در نهایت میکسر می‌توانند انتخاب کنند که صدا در نهایت چه ابعادی خواهد داشت. آن‌ها از برنامه‌های میکس صدای کامپیوتری از اوایل دهه ۱۹۹۰ استفاده می‌کنند که شامل Pro Tools و Sony DMXR-100 است.

کیفیت صدای CD-61 بیت و K48. یک استاندارد با کیفیت پایین - می‌تواند در ضبط اجراهای صوتی مشکل ایجاد کند. «آر. دی فلویید» تدوین‌گر صدا در کمپانی «پل ویتلو پراکتز» میکروفون‌های سن‌هایزر ۴۲۱ را برای ضبط صدا ترجیح می‌دهد. این میکروفون‌های دینامیک قادرند که اجراهای صوتی از محدوده بسیار پایین تا حد فریاد بلند را پوشش دهند. فلویید می‌گوید «میکروفون U87 یک میکروفون فوق‌العاده و یکی از بهترین انواع میکروفون‌های صوتی است، اما به علت حساسیت بالا و محدوده دینامیک آن، همه صداها را دریافت می‌کند. این میکروفون در موارد آنالوگ بسیار خوب است. نور و دستگاه‌های الکترونیکی بی‌عیب‌تر و یک دست‌تر و جالب‌تر بودند.

آنچه که در زمینه دیجیتال با ۱۶ بیت و 48K اتفاق می‌افتد این است محدوده صداها آنالوگ تبدیلی به محدوده دیجیتال، در ۱۶ بیت کمی خشن و آسیب‌پذیر است. مشکل بیشتر در مورد صداهایی است که در دهان، توسط دندان‌ها و زبان ادا می‌شوند - صداهای انسان - خیلی سرد، تیز، با صدای سوت و بامب و بامب همراه

اولین قدم را برای انیماتورها در طراحی حالت لب بر اثر آنالیز صدا در برنامه به وجود آورند. بورکوز در این باره می‌گوید: در این برنامه واقعاً گوش می‌دهد و بعد آن را می‌گوید صداهایی مثل T و صداهایی مثل A هستند، در مورد A که بعد از T بیاید ما دهان را با حالت ۴ طراحی می‌کنیم. کامپیوترها عملاً قادرند این کار را انجام دهند. کاری که انیماتورها باید انجام دهند، این است که وارد برنامه شوند و ببینند که کامپیوتر چگونه آن را اجرا کرده است. البته آن‌ها می‌توانند در روند کار تغییرات کوچکی اعمال کنند.

بورکوز برای کمپانی‌های بزرگ انیمیشن مثل دریم ورکس و دیزنی کار کرده است و مدیریت و تدوین‌گری صدا را در کارهای مهمی مثل **باب اسفنجی و تام و جری** را برعهده داشته است. برخلاف فیلم‌های بازی زنده که بخش بزرگی از صداگذاری سر صحنه فیلم‌برداری ضبط می‌شود، ضبط تکنیکی دیالوگ در استودیو یک بخش کلیدی است که فیلم‌های انیمیشن را باورپذیر می‌سازد. کارلوس ساتالانگو درباره این مسأله می‌گوید: «شما مجبورید آن را طوری بسازید که طبیعی به نظر برسد. اگر در یک شات شخصیت‌ها در جنگل هستند، باید طوری اتاق را آماده کنیم و صدا ضبط کنیم که عملاً احساس بودن در جنگل را تداعی کند و وقتی به آن گوش می‌دهید، دقیقاً همان چیزی که در یک اتاق کوچک ضبط شده باشد نیست.»

«ال.ای استودیو» اتاق‌های مجزای ضبط صدا دارد. وضعیت قرار گرفتن میکروفون نیز خیلی اهمیت دارد. ساتالانگو معمولاً از مدل نیومن استفاده می‌کند که مدل استاندارد صنعتی

بخش عمده‌ای از کار خلاقانه یک طراح صدا توانایی لایه لایه کردن صدا برای خلق جلوه‌های قابل قبول و جدید است. مثلاً برای **قطار سریع‌السیر قطبی** تام از هر چیزی از صدای قطار بخار واقعی، تا کشیدن آرشه ویلون، بر روی تکه‌های بزرگ فلزی را امتحان کرد، زیرا کارگردان «رابرت زمه‌کیس» قطار را به عنوان نکته اصلی فیلم در نظر داشت. تام حتی از صدای نفس کشیدن که در زیر صدای بخار واقعی مخفی شده است، استفاده کرده است. او صدای تمام اجزای قطار را به طور جداگانه ضبط کرده است، بعد آن‌ها را با استفاده از یک کی‌برد پیانویی ترکیب کرده است و صدای ترن را طوری اجرا کرده که گویی صدای ترن یک قطعه موسیقی است که با تغییرات تمپو کامل می‌شود و پراز صدای پت پت، بخار و تلق و تلق کردن ریل‌ها است.

در انیمیشن‌های تلویزیونی هم از بسیاری تکنیک‌هایی که در فیلم‌های بلند به کار رفته استفاده می‌شود. اما استفاده از آن‌ها به علت بودجه و مقیاس‌های محدود این کارها، بسیار محدودتر است. طبق گفته «ویتلو» روند اصلی در انیمیشن تلویزیونی ضبط دیالوگ و مونتاژ یک ترکیب صوتی، مرتب کردن همخوانی با انیمیشن تولیدی، کنار هم گذاشتن صحنه‌ها، نیاز به برداشت مجدد انیمیشن، کوتاه کردن انیمیشن برای برنامه، کوتاه کردن زمان برای پخش، متصل کردن تصویر، میکس و تحویل کار است.

ویلتو حدود ۲۰ سال است که در صداپردازی انیمیشن کار کرده است. از جمله می‌توان به فیلم **باربی ۱، فندق شکن، مدافعان زمین، مرد**

است که این طور به نظر می‌رسد که مشکلی در زمان‌بندی دیجیتال در نوار وجود داشته است. این کار صدا بسیار بد است چون دائماً صداهایی که جذب میکروفون شده‌اند، وجود دارند. صداهایی که وقتی گوش‌تان را نزدیک به دهان کسی کنید می‌شنوید، البته بودن‌شان در انیمیشن خوشایند نیست.»

فرمت‌های صوتی با کیفیت‌تر و با وضوح بالا مثل ۲۴ بیت و 96K به حل مشکلی روتین در این صنعت کمک کرده است که صداهای تولید شده را با کیفیت صداهای اصلی برمی‌گرداند. وقتی که دیالوگ و انیمیشن یک فیلم به هم متصل شدند، فیلم به مرحله صداگذاری بعد از تولید می‌رود که مشابه فیلم زنده است، به جز یک نکته که همه صداهای تولید می‌شوند. «رندی تام» که در تدوین صوتی باورناپذیران و **قطار سریع‌السیر قطبی** نقش داشته است می‌گوید: «آغاز طراحی صوتی همیشه به فیلم‌نامه و نحوه دید کارگردان به فیلم بستگی دارد.»

یکی از تدابیری که در انیمیشن استفاده می‌شود که کار واقعی به نظر برسد، استفاده از صداهای واقعی است. حتی اگر فیلم دارای نکته‌های علمی - تخیلی باشد، مثلاً مثل باور نکردنی‌ها. رندی تام برای تدوین صدا، یک سبک طبیعی و واقعی را به کار گرفت. جلوه‌های صوتی همان صداهای واقعی ضبط شده هستند که هیچ وقت به شیوه الکترونیکی تولید نمی‌شوند. تام می‌گوید: «صداهای واقعی یک پیچیدگی دارند که موجب می‌شود مردم حس کنند، آن‌ها واقعی هستند. هر چه بیشتر شما صداهای واقعی داشته باشید، کار شما طبیعی‌تر خواهد بود.»

یک سری صدای خاصی که برای برنامه‌های خاصی تهیه شده که از آنها می‌توان در جریان تدوین کار استفاده کرد. برنامه‌های کابلی به زمان بیشتری نیاز دارند و حدود ۲ هفته برای یک برنامه نیم ساعته لازم است.

با این وجود که میکس نهایی یک فیلم انیمیشن بلند ممکن است هفته‌ها وقت لازم داشته باشد، میکس یک برنامه تلویزیونی تنها یک روز وقت لازم دارد. فیلم‌های بلندی که به صورت DVD تهیه می‌شوند بسته به بودجه در نظر گرفته شده به ۵ تا ۸ روز وقت نیاز دارد.

ارایه کار خوب به مشتری یک مسأله مهم برای تمام هنرمندان بخش صدا و کمپانی‌هایی است که در این زمینه کار می‌کنند. استودیوی L.A با سابقه طولانی که در بخش انیمیشن‌های بلند سینمایی دارد، افراد با استعداد و آنچه را که به آن‌ها در کار آرامش می‌دهد می‌شناسد.

آن‌ها مفتخرند که فضای مناسبی برای ضبط شخصیت پردازی‌های صوتی بزرگ به وجود آورند. آن‌ها به قدری با اخلاق هنرپیشه‌ها آشنایی دارند که حتی می‌دانند که آن‌ها چه غذایی را دوست دارند، چه نوشیدنی یا آب معدنی را مصرف می‌کنند تا بتوانند راحت‌تر کار کنند. مدیر استودیوی L.A می‌گوید: «ما می‌توانیم. ما با بهترین‌ها کار می‌کنیم تا فیلم‌های بزرگ تاریخ را به وجود آوریم.»

ویتلو هم درباره کارش چنین می‌گوید: «کار عوض شده است اما هنر همان است که بود. ما باید کار را با کیفیت ازایه دهیم.»

آهنی» و کار اخیر نیروی - زی انیمیشنی که حدود ۱۲ شخصیت اصلی ۲۸-۱۷ ساله دارد، اشاره کرد.

با وجود این که صدای پیشه‌های کارتونی ورزیده، قادرند صداهای متعددی را ایجاد کنند، ولی ویلتو برای کار نیروی - زی می‌خواست صداهای متفاوتی برای هر یک از شخصیت‌ها داشته باشد. بنابراین از گروهی صدای پیشه‌های انیمیشن و بازیگران فیلم‌های زنده که سابقه صدای پیشگی انیمیشن داشتند، دعوت کرد. برای هنرمندان مهم بود که کار هنری و با کیفیت بالای تکنیکی باشد تا آن‌ها بتوانند که با صدا شخصیت‌سازی مناسب نقاش‌هایشان را اجرا کنند.

بعد از این که استوری برد اولیه برای برنامه تولید شد، دیالوگ‌ها ضبط می‌شود. به علت تغییرات سریعی که در بیشتر انیمیشن‌های تلویزیونی پیش می‌آید، ویلتو فکر می‌کند، بهترین نتیجه وقتی به دست می‌آید که هنرمندان اجراهای خود را با استوری بردها منطبق کنند تا این که انیماتورها خود را با بازیگران منطبق کنند. تکنیکی که در فیلم‌های بلند استفاده می‌شود، که ستاره بسیاری از شخصیت پردازی فیزیکی انیمیشن را براساس اجراهای صوتی خود جان می‌بخشند. هر کدام از صداها به صورت ایزوله ضبط می‌شوند اما بازیگران برای ایجاد یک ترکیب بهتر با همدیگر هم کار می‌کنند.

سریال‌های تلویزیونی، دوره زمانی کوتاهی دارند. معمولاً یک برنامه در هفته و در طول ۱۳ هفته است. برای برطرف کردن قید و بندهای برنامه‌های کوتاه مدت، یک آرشیو صوتی شامل