

را متوجه لزوم اضافه کردن روح دوم حرکت، یعنی صوت نمود و این آغاز خلاقیت دیگری بود که همه خصوصیات مسیر تولد تصویر انیمیشن و همه آزادی و رویاگونه‌گی آن را دارا بود.

در موضوع صدای انیمیشن، بحث ما دو حیطه اصلی را در بر می‌گیرد که شامل صدای انیمیشن و تکنیک‌های صداگذاری در انیمیشن است.

صدای انیمیشن شامل سه جزء می‌باشد.

### موسیقی

#### افکت

#### گفتار

**موسیقی** - موسیقی انیمیشن تقریباً مانند موسیقی فیلم زنده است با این ویژگی که فواصل ملودیک (آوایی) و فواصل هارمونیک (ترکیبی) در آن واجد نوعی خیال‌انگیزی و آسودگی از زمان و مکان می‌باشند که در بحث اجرایی سه خصیصه اصلی در ساخت موسیقی در نظر گرفته می‌شود.

زمان، به معنای مقطع تاریخی و آواهای مختص آن زمان.

مکان، به معنای موقعیت جغرافیایی و قومی و ملودی‌های مربوط آن قوم یا منطقه.

**سازبندی**، که علاوه بر دو مورد مذکور، تحت تاثیر عوامل متعددی به خصوص در انیمیشن می‌باشد. مثل تداعی چگونگی شخصیت، منظور از تداعی آن است که بر فرض یک جرس بزرگ ولی مهربان یا ترکیب دو ساز مناسب مثل توبا (Tuba) و ویلنسل (Cello) ایفای نقش می‌نماید و یا یک گرگ مودی و آزارگر با صدای میوت ترومپت در بخش‌های بهتر ساز تعیین شخصیت می‌شود.

**افکت** - افکت در انیمیشن، به خصوص در موضوعات خیالی، اثری مهیب در مؤثر نمودن تصویر و باوراندن اتفاق به بیننده دارد. در افکت‌سازی انیمیشن خلاقیت و ابداعات فردی صداگذار سرنوشت تاثیرات نهایی را بر بیننده تعیین می‌کند و نه صرفاً حقیقی بودن و منطبق بودن افکت با تصویر. منظور این است که مثلاً در شکستن یک مداد کوچک ممکن است از صدای ترک خوردن یک درخت در حال شکستن و در مثالی دیگر در برخورد یک چکش بزرگ و سنگین به سر یک موجود قوی هیکل، صدای برخورد یک مقتول باریک به یک جعبه چوبی توخالی کافی باشد. در واقع افکت در انیمیشن انتقال قضاوت کارگردان به ناخودآگاه بیننده به طرز مبالغه‌آمیز می‌باشد. (لازم به ذکر است که امروزه در فیلم‌های زنده و تخیلی از این گونه اغراق‌های منفی و مثبت در افکت‌گذاری بهره‌فراوان گرفته می‌شود)

همچنین سازهای موسیقایی به طرز مؤثری می‌توانند در ایجاد افکت به کار گرفته شوند و اثرات صوتی منحصر به فرد ایجاد نمایند. در بین آهنگسازان موسیقی کلاسیک، استراوینسکی یکی از استادان این امر می‌باشد که البته بر اساس داستان‌های بدون تصویر، ترکیبی خارق‌العاده از موسیقی و افکت را در بیان روند داستان به اجرا در آورده است (مانند بالت پرستش بهار و بالت پرنده آتش)

**گفتار** - و اما در بحث گفتار، چه‌ها که شنیده شده و خواهد شد و می‌توان قدر و نیروی بدعت و خلاقیت حنجره انسان را در صداگذاری انیمیشن هم‌ارز موسیقی و افکت دانست. گفتار در انیمیشن در هر سه موضوع موسیقی، افکت و کلام ایفای اثر بسزایی داشته است و امروزه در کلام‌گذاری زیباترین صداها مانند صدای شون کانری، جالب‌ترین کلام مانند دانلد داک و نیز اصوات بی‌شماری در افکت‌گذاری و نیز آواهای بدون ساز در موارد خاص، روح بخش تصاویر انیمیشن می‌باشند. مقوله تکنیک در صداگذاری انیمیشن به دو روش اجرا می‌گردد.

#### پیش

#### پیش ضبط یا Prerecord

#### تطبیق یا Post Synchronized

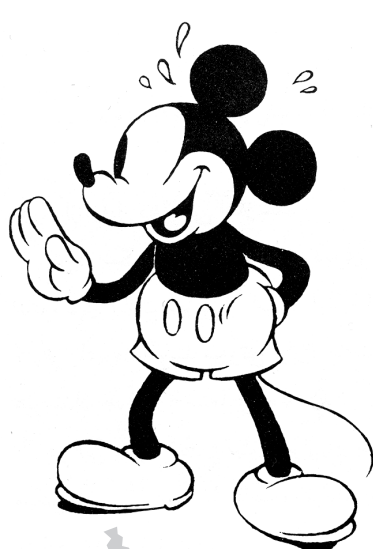
در روش پیش ضبط، ابتدا موسیقی و تا حدودی افکت‌های پیش‌بینی شده را به اجرا در می‌آورند و پس از ضبط آن را در اختیار انیماتور قرار می‌دهند. انیماتور با نظارت کارگردان و با محاسبات مربوط به تطبیق ضرب‌آهنگ‌های موسیقایی با فریم‌های تصاویر، نقش‌ها و حرکات شخصیت‌ها و به طور کلی اتفاقات مربوطه

را بر اساس داستان، بر تنها و ضرب‌آهنگ‌های موسیقایی و افکت‌ها تطبیق می‌دهد. این روش نتیجه بسیار بارز و موفق در صداگذاری انیمیشن به دست می‌دهد که تطبیق کلیه حرکات تصویر را تا جزئی‌ترین موارد مثل حرکات لب‌ها را شامل می‌شود و نیز در موارد دیگر مولد زیباترین آثار موسیقی - تصویری گردیده است مانند فانتازیا (Fantasia) اثر والت دیسنی که بر اساس تعدادی از قطعات زیبای موسیقی کلاسیک ساخته شده است.

در روش تطبیق، ابتدا تصویر انیمیشن مربوطه ساخته می‌شود و در اختیار آهنگساز و افکت‌گذار قرار داده می‌شود. آهنگساز بر اساس نقاط بارز حرکت تصویر و با محاسبات تطبیقی خاص، شمارش فریم‌های تصویر را با ضرب‌آهنگ‌های موسیقی در حال ساخت منطبق می‌سازد و افکت‌گذار افکت‌های لازم را بر اساس تصویر بر روی باند صدا اضافه می‌نماید. در این روش به دلیل محدودیت ریاضی ضرب‌آهنگ‌های موسیقی، احتمال عدم تطبیق کامل تصویر با موسیقی وجود دارد.

قابل ذکر است که امروزه با وجود امکانات وسیع فنی و کامپیوتری، سرعت و کیفیت اجرا در هر دو مقوله کلی صدای انیمیشن به طرز قابل ملاحظه‌ای بالا رفته است. ولی در نهایت کیفیت اصلی و میزان تاثیر و نتیجه ساخت صدا در انیمیشن را، توان آهنگسازی و خلق افکت و در واقع تخیل و عشق به جهان و ماورا آن که به دست خالق یکتا حادث شده است، تعیین می‌سازد.





# صدای انیمیشن

در طنین‌های خاطرات هر کدام از ما که از کودکی و نوجوانی تا به امروز اصوات و تصاویری مسیر ذهن را مزین می‌کند، چیزی در جعبه جادوی تلویزیون یا در اتاق‌های عظیم و تاریک سینما، جلوه‌گر خالص‌ترین مصورسازی رو باست. یعنی کارتون یا انیمیشن. سخن از پدیده‌ای است که از آغاز در صفحه‌های کاغذی که با دست یک طراح، به حرکت درآمد و معجزه زنده شدن نقش را میسر ساخت. به مرور زمان این تصاویر متنوع و بی‌محدودیت موضوع، صدایی بی‌صدارا از صفحه نمایش به گوش شنونده می‌رسانند که هنرمندان

مهریاد بختی

