

A Comparative Study of Music as a Narrative Tool in Musical Animations (Case Study: “Rira’s Tales” and “Esme and Roy”)

Pardis Dargahi¹, Reza Sarbakhsh², Hassan Zaryabi³

Receive Date: 22 July 2025, Accept Date: 30 August 2025

Doi: 10.22034/rpa.2025.2066650.1171

Abstract

Music, as a universal language, has consistently played a prominent role in human life and exerted profound influence across various art forms, including cinema and animation. In successful musical animations around the world, music is used as an important tool in the processing of the narrative. Accordingly, examining the narrative role of music in transmitting socio-cultural concepts to children is of particular importance. This qualitative study analyzes the role of music in the narrative structure of children’s musical animations and compares two successful foreign and domestic examples, the series “Esme & Roy” and “Rira’s Tales.” The interdisciplinary theoretical framework of this study relies on Rick Altman’s musical genre theories, Philip Tagg’s musical mood analysis, and Michael Toolan’s narratology. The results of the research show that music in simple and understandable formats for children, with appropriate use of musical parameters, can play a decisive role in conveying cultural and social concepts, simultaneously with unraveling the story and based on the three-act structure of “suspense, action, and resolution.” In the “Esme & Roy” series, the inclusion of a fixed song at a turning point and a variable song in other parts of the narrative makes it more engaging and strengthens the child’s emotional bond with the characters. In contrast, “Rira’s Tales,” despite its cultural appeal, does not utilize the full potential of music in narrative due to its lack of use of the dialogic properties of musical form, lack of attention to the importance of resonance and tonality in retelling the narrative, and excessive reliance on verbal narration. Utilizing these patterns provides a successful path to understanding the role of music in children’s animation and helps raise the standards of domestic musical production.

Keywords: Animation, Music, Narrative, Musical Genre, Rira’s Tales, Esme & Roy

1. MA in Animation Production, Faculty of Digital Arts, IRIB University, Tehran, Iran.

Email: p.dargahi@gmail.com

2. PhD in Television Studies, Faculty of TV & Radio Productions, IRIB University, Tehran, Iran (corresponding author).

Email: rezasarbakhsh@yahoo.com

3. Instructor, Department of Graphic Design and Animation, Faculty of Digital Arts, IRIB University, Tehran, Iran.

Email: zaryabiykta@gmail.com

مطالعه تطبیقی تعامل موسیقی و روایت در انیمیشن‌های موزیکال (بررسی موردی: قصه‌های ریرا و ازمی و روی)

پردیس درگاهی^۱، رضا سربخش^۲، حسن زیرابی^۳

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۴/۳۱، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۶/۰۸

Dol: 10.22034/rpa.2025.2066650.1171

چکیده

موسیقی به عنوان زبانی جهانی، همواره در زندگی بشر جایگاهی پررنگ داشته و آثار عمیقی بر هنرها از جمله سینما و انیمیشن، بر جای گذاشته است. در انیمیشن‌های موزیکال موفق جهان، موسیقی به مثابه ابزاری فعال در پیشبرد روایت کاربرد دارد. بر این اساس، بررسی نقش روایی موسیقی در انتقال مفاهیم فرهنگی - اجتماعی به کودکان، اهمیت ویژه‌ای می‌یابد. پژوهش حاضر با روش کیفی، به تحلیل نقش موسیقی در ساختار روایی انیمیشن‌های موزیکال کودکان پرداخته و دو نمونه موفق خارجی و داخلی، مجموعه ازمی و روی و قصه‌های ریرا را به صورت تطبیقی مقایسه می‌کند. چارچوب نظری بینارشته‌ای این مطالعه، متکی بر نظریات ژانر موزیکال ریک آلمن، تحلیل حالات موسیقایی فیلیپ تگ و روایت‌شناسی مایکل تولان است. یافته‌ها نشان می‌دهند که موسیقی در قالب‌های ساده و قابل فهم برای کودک و با بهره‌برداری مناسب از پارامترهای موسیقایی، می‌تواند هم‌زمان با گره‌گشایی داستان و بر اساس ساختار سه‌پرده‌ای «تعلیق، اقدام، حل»، نقشی تعیین‌کننده در انتقال مفاهیم فرهنگی و اجتماعی ایفا کند. در ازمی و روی، تعبیه یک ترانه ثابت در نقطه عطف و یک ترانه متغیر در دیگر بخش‌های روایت، موجب جذابیت بیشتر شده و پیوند عاطفی کودک با شخصیت‌ها را نیز تقویت می‌کند. در مقابل، قصه‌های ریرا با وجود جذابیت فرهنگی، به دلیل عدم استفاده از خواص دیالوگی فرم موسیقایی، کم‌توجهی به اهمیت طنین و تونالیتته در بازگویی روایت و اتکای بیش‌ازحد به روایت کلامی، از ظرفیت کامل موسیقی در روایت بهره نمی‌برد. بهره‌برداری از این الگوها، مسیری موفق برای درک نقش موسیقی در انیمیشن‌های کودکانه ارائه کرده و به ارتقای استانداردهای تولید آثار موزیکال داخلی یاری می‌رساند.

واژگان کلیدی: انیمیشن، موسیقی، روایت، ژانر موزیکال، قصه‌های ریرا، ازمی و روی

۱. کارشناسی ارشد، رشته تهیه‌کنندگی پویانمایی، دانشکده هنرهای دیجیتال، دانشگاه صدا و سیما، تهران، ایران.
Email: p.dargahi@gmail.com

۲. دکتری، رشته مطالعات تلویزیون، دانشکده تولید رادیو و تلویزیون، دانشگاه صداوسیما، تهران، ایران (نویسنده مسئول).
Email: rezasarbakhsh@yahoo.com

۳. مربی، گروه گرافیک و انیمیشن، دانشکده هنرهای دیجیتال، دانشگاه صداوسیما، تهران، ایران.
Email: zaryabiykta@gmail.com

مقدمه

موسیقی بدون شک یکی از مهم‌ترین هنرهای خلق شده توسط بشریت در طول تاریخ است که تأثیر بسزایی در روح و روان مخاطبان از خود برجای گذاشته تا حدی که برخی معتقدند «تأثیر این هنر بسی نیرومندتر و ژرف‌تر از سایر هنرهاست، چراکه آنها صرفاً از سایه سخن می‌گویند، حال آنکه موسیقی خود از ماهیت و جوهر سخن می‌راند» (Schopenhauer, 2010: 285). این هنر والا که قدمتی تاریخی دارد، در میان فیلسوفان و اندیشمندان کهن نیز از اهمیت بالایی برخوردار بوده است. افلاطون^۱، به علت جنبه ریاضی موسیقی و ارتباطات علمی و نظری آن، برای موسیقی و تأثیرش بر روح و روان انسان اهمیت قائل بود و آن را با علم نجوم هم‌تراز می‌دانست. کنفسیوس^۲ نیز از دیگر بزرگان است که بر تأثیر موسیقی بر اخلاقیات جامعه و انسان تأکید داشت (رحمانیان، ۱۴۰۰: ۲۵-۲۸). امروزه، نقش پررنگ موسیقی در زندگی روزمره انسان‌ها بر کسی پوشیده نیست و در تک تک لحظات زندگی ما از گذشته تا امروزه نمایان است؛ همان‌طور که ارسطو^۳ نیز در کتاب سیاست خود بیان می‌دارد که «موسیقی نه بازنمایان‌گر عواطف عینی انسان‌ها، که نمایان‌گر خود این عواطف است» (کیوی، ۱۴۰۰: ۶۱). شیرینی و حلاوت موسیقی، به گفته‌ای مهم‌ترین عبارت توصیفی است که از اواخر قرون وسطی، اهمیت متأثر کردن عواطف را در موسیقی بازگو می‌کند (شارپ، ۱۳۹۹: ۳۱). ضرورت وجود موسیقی در زندگی بشر، اهمیت بررسی عمیق‌تر نقش آن در صورت‌های هنری مختلف، به‌ویژه در هنرهای نمایشی، که از دوران ظهور خود، وسیله انتقال احساس و پیام برای هنرمندان بوده است، را پررنگ‌تر کرده است.

سینما از هنرهایی است که همواره برای ایجاد جذابیت در میان مخاطبان خود و همچنین انتقال کامل‌تر معانی و احساسات به هنرهای دیگری چون موسیقی روی آورده است. این هنر نسبتاً نوظهور، ترکیبی از هنرهای دیگری است که هزاران سال در میان بشریت جای خود را یافته‌اند. ریچوتو کاندو^۴، تئوریسین ایتالیایی حوزه فیلم، برای اولین بار سینما را هنر هفتم خواند (Welsh, 1975). با ثابت قدم شدن سینمای صامت و موزیسین‌ها و عوامل پشت‌صحنه سینما در زندگی روزمره افراد در دهه‌های اولیه قرن بیستم، ساخت اولین فیلم ناطق در سال ۱۹۲۷، عصر جدیدی از فرایند

تولید و اکران این هنر آغاز گردید. فیلم سینمایی *خواننده جز ۵*، نه تنها صاحب عنوان اولین فیلم ناطق، بلکه اولین فیلم سینمایی موزیکال نیز هست.

ژانر موزیکال در طی سال‌های بعد، جای خود را به عنوان یکی از پرمخاطب‌ترین ژانرهای این دوره زمانی، در دل طرفداران سینما باز کرد. در این بین، انیمیشن نیز که پس از مدت کمی از ظهور سینما، جای خود را در کنار این هنر - و به گفته برخی، ژانری از سینما - در میان مخاطبان خویش یافته بود^۵، در همین زمان و با غنیمت شمردن فرصت به دست آمده، در ژانر موزیکال آغاز به فعالیت کرده و از همان ابتدا، مخاطبان این ژانر را در زمره مخاطبان خود نیز قرار داد.

قدرت موسیقی باعث شد که فیلمسازان انیمیشن به سرعت با این هنر پیوند برقرار کرده و مخاطبین بیشتری را به خود جذب کنند. استودیو تری توئز^۶ برای اولین بار، موفق به انتشار نخستین کارتون غیر صامت خود به همراه صدا و موسیقی شد^۷ (Goldmark & Taylor, 2002: 6). کمی بعد، اولین انیمیشن سینمایی [موزیکال] نیز توسط کمپانی دیزنی به اکران رسید (Wells, 2019). در همین دوره، با تولید انبوه و صنعتی‌سازی انیمیشن، اولین انیمیشن‌های گربه بی‌عرضه^۸ و فلیکس گربه^۹ (دهه ۱۹۲۰) نیز به شکل مجموعه‌ای از انیمیشن‌های کوتاه با تکیه بر اصوات و موسیقی به تولید انبوه رسیدند (فرنیس، ۱۳۹۶: ۴۶). در دهه‌های بعد، بارونق ژانر موزیکال در عرصه سینما و انیمیشن، اولین مجموعه‌های انیمیشنی موزیکال نیز در دستور کار تولید قرار گرفتند.

توجه مخاطبان به ژانر موزیکال و تمرکز کمپانی دیزنی بر این گونه در سال‌های نخست شکل‌گیری صنعت انیمیشن باعث شد که موسیقی نقش بسیار چشم‌گیری در ارتقای تولیدات ایفا کند و بارها از سوی جشنواره‌های مختلفی چون اسکار و همچنین بازخورد مخاطبان مورد تقدیر و استقبال قرار بگیرد. تولیدکنندگان از موسیقی در نقش‌های متعددی برای پیشبرد روایت‌های داستانی و بصری خود استفاده می‌کردند؛ همان‌طور که گوربمن^{۱۰}، پژوهشگر حوزه موسیقی فیلم، عنوان می‌کند که موسیقی در تولیدات هنر هفتم نقش‌های گوناگونی چون پیشبرد روایی، انتقال احساس به مخاطبان در طول لحظات روایی ایفا می‌کند (Gorbman, 1987: 82). کین از پژوهشگران حوزه انیمیشن نیز در

بر این بنیان، باتوجه به اهمیت این کارکردها و نقش پررنگ موسیقی در تولیدات موزیکال انیمیشنی برای مخاطب کودک و کم‌توجهی در کشور، پژوهش حاضر با تبیین سازوکارهای روایی موسیقی در انیمیشن‌های موزیکال کودک و سنجش کارایی آنها در پیشبرد پیرنگ، تنظیم عاطفه و انتقال مفاهیم آموزشی، دو مجموعه *از می و روی*^{۱۱} (محصولی مشترک از استودیو *نلوانا*^{۱۲} و *سیرمی ورکشاپ*^{۱۳}) و *قصه‌های ریرا* (محصول مرکز پویانمایی صبا)، به عنوان مطالعه‌های موردی انتخاب کرده تا با بررسی ترانه‌های این دو اثر، به این پرسش‌های محوری پاسخ دهد: در ساخت موسیقی این آثار تا چه اندازه، نقش موسیقی به عنوان یک ابزار روایی مؤثر بوده است؟ برای پاسخ به این سؤال، نسبت‌هایی میان پارامترهای موسیقایی کلیدی و گره‌گاه‌های پیرنگ بررسی گشته و چگونگی نقش‌آفرینی این نسبت‌ها بر دریافت عاطفی کودک و فهم پیام‌های تربیتی مطالعه می‌شود. هدف از این پژوهش، تطبیق تعامل موسیقی و روایت در انیمیشن‌های موزیکال ایران در برابر نمونه‌های موفق خارجی و ارائه پیشنهاداتی در جهت ارتقای کیفیت آثار موزیکال به منظور به‌کارگیری در تولیدات داخلی، توسط سازندگان کار کودک، از جمله آهنگ‌سازان، کارگردانان و نویسندگان است. با پرداختن به این موضوع تلاش است تا افق‌های تازه‌ای در فهم رابطه موسیقی و روایت گشوده و امکان بازنمایشی جایگاه موسیقی به عنوان ابزاری در جهت آموزش و پرورش نسل کودک نیز فراهم آید.

پیشینه پژوهش

با وجود اهمیت موضوع «نقش روایی موسیقی در انیمیشن»، هم‌چنان موارد بسیار اندکی برای مطالعه این زمینه در دسترس پژوهشگر بوده است. تلاش بر این است که بخشی از دغدغه‌های مربوط به خلأ منابع آکادمیک و معتبر در زمینه مذکور، با پژوهش حاضر برطرف گردد. منابع پیش رو، از بین منابع معتبری که در دسترس پژوهشگر بوده‌اند، انتخاب شدند. لازم‌به‌ذکر است که مطالعه موردی تمامی این منابع، در رابطه با آثار سینمایی بوده و یکی از مهم‌ترین دلایل این تحقیق نیز، عدم توجه محققین به آثار تلویزیونی - باتوجه به تفاوت عظیمی که در فرایند تولید، نوع مخاطب و نحوه روایت میان این آثار با تولیدات سینمایی وجود دارد - بوده است. در ادامه به بررسی برخی از منابع موجود اعم

تکمیل نقش موسیقی، به کارکردهایی چون بیان بار عاطفی فیلم، ایجاد و القای فضای کلی فیلم، ارائه تفسیر از طریق موسیقی، توصیف صحنه و طرح داستان، تسهیل مسیر برای پیشرفت و توسعه پیرنگ فیلم اشاره می‌کند (Qin, 2019).

انیمیشن‌های کودکانه چه در قالب تولیدات تلویزیونی و چه در شکل آثار سینمایی همواره از موسیقی به عنوان یکی از اصلی‌ترین ابزارهای روایت و انتقال مفاهیم آموزشی و تربیتی استفاده کرده‌اند. نتایج پژوهش‌های مختلف نیز نشان می‌دهد که کودکان در برخورد با موسیقی چه به صورت پنهان چه آشکار، ارتباط مطلوبی برقرار کرده و مفاهیم را بهتر متوجه می‌شوند (Peter & Vindišová, 2024, p. 4).

اهمیت و کارکرد موسیقی در یک ساختار روایی داستانی بسیار قابل توجه است اما باید در نظر داشت بسیاری از این کارکردها به علت ذات پنهان موسیقی در صنعت هنرهای نمایشی در قدم نخست دیده و درک نمی‌شود. شیون، آهنگ‌ساز و نظریه‌پرداز مطرح سینما، معتقد است هرگونه فضیلتی که صدا به فیلم می‌بخشد، به شکل مرموز و سحرآمیزی عمدتاً توسط مخاطب در قالب بصری درک و ارزیابی می‌شود؛ یعنی هرچه صدا بهتر باشد، تصویر نیز بهتر به نظر می‌رسد (Chion, 2019: 8). کودکان و این رده سنی نیز بیش از هر قشر دیگری با قرارگرفتن در معرض این تولیدات، اثرپذیر بوده و از این‌رو کیفیت و کارکرد موسیقی در آثار نمایشی کودکان، اهمیتی دوچندان پیدا می‌کند و تولیدکنندگان موسیقی‌های انیمیشن در سراسر دنیا حساسیت بیشتری برای تولید این آثار باتوجه به ویژگی‌های روان‌شناسی این سن، کارکرد روایی و موسیقایی نشان می‌دهند.

با این حال، بررسی‌های موجود نشان می‌دهد که در بسیاری از تولیدات داخلی، موسیقی هنوز در جایگاهی که پتانسیل آن در بین تولیدات موفق جهان وجود دارد، قرار نگرفته و کمتر توانسته به صورت ساختاری در خدمت روایت قرار گیرد. این در حالی است که نمونه‌های موفق جهانی، به‌ویژه در قالب انیمیشن‌های موزیکال، نشان داده‌اند چگونه می‌توان با طراحی دقیق ترانه‌ها و پیوند آنها با لحظات کلیدی داستان، تجربه‌ای تأثیرگذار و ماندگار برای کودک خلق کرد. در کشور ما، علی‌رغم ظرفیت‌های فرهنگی و هنری گسترده، پژوهش‌های اندکی به تحلیل دقیق این کارکردها پرداخته و همین امر باعث شده است تا بخشی از پتانسیل موسیقی در تولیدات کودک نادیده گرفته شود.

است. در این میان می‌توان به مقاله‌ای با عنوان «ظرفیت‌های انیمیشن برای تبدیل به تئاتر موزیکال با تأکید بر اقتباس‌های «برادوی» از انیمیشن‌های دیزنی» (سربخش و سرسنگی و سفلائی، ۱۴۰۰)، مقاله‌ای دیگر به نام «از انیمیشن تا تئاتر: تجربه تبدیل انیمیشن‌های موفق به نمایش‌های صحنه‌ای در تئاتر برادوی» (سربخش و سرسنگی، ۱۴۰۲ الف) و در نهایت کتابی که با همکاری مجید سرسنگی وضع گشته، تحت عنوان *انیمیشن بر صحنه: بررسی قابلیت‌های اقتباس انیمیشن برای صحنه تئاتر* (سربخش و سرسنگی، ۱۴۰۲ ب) اشاره کرد. در این نوشتارها، انیمیشن‌های موفق دیزنی و دریم‌ورکز مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته و بیشتر، چارچوب روایی اقتباس بر اساس شیوه موزیکال شدن تئاتر آنها در برادوی مطرح شده و در نهایت راهکارهایی برای استفاده تهیه‌کنندگان تئاتر و موسیقی ارائه شده است.

۴. Kendall, R. (2010). 'Music in Film and Animation: Experimental Semiotics Applied to Visual, Sound and Musical Structures'. *Human Vision and Electronic Imaging*

راجر کندال^۴ در این مقاله، به بررسی رابطه موسیقی و فیلم می‌پردازد و به‌ویژه بر چگونگی تعامل عناصر موسیقایی با اجزای بصری در انیمیشن تمرکز دارد. این مقاله بر غفلت تاریخی از موسیقی در مطالعات فیلم تأکید داشته و چارچوبی نشانه‌شناختی برای تحلیل تعامل میان تصاویر زمان‌بندی‌شده و موسیقی ارائه می‌کند. از طریق مجموعه‌ای از آزمایش‌ها، نویسنده به بررسی میزان تناسب الگوهای موسیقایی و بصری پرداخته و همچنین به کاربرد این مفاهیم در انیمیشن *فانتازیا دیزنی* می‌پردازد و تحلیل می‌کند که چگونه عناصر موسیقایی، عمق روایی و احساسی را افزایش می‌دهند.

البته که تحقیقات و مطالعات بیشتری نیز در قالب کتاب، مقاله و... با قرابت موضوعی کمتر در وضع این نوشتار استفاده شده‌اند که در بخش‌های مختلف پژوهش حاضر، بدان‌ها اشاره می‌شود.

باتوجه به جایگاه مهم موسیقی در ساختار روایی رسانه‌های تصویری، این پژوهش با انتخاب دو نمونه موفق معاصر، از تولیدات غربی و ایرانی، در صدد شناسایی الگوها و سازوکارهای تولید انیمیشن‌های موزیکال کودکان است. برخلاف پژوهش‌های پیشین که عمدتاً بر نمونه‌های غربی سده گذشته و فیلم‌های سینمایی تمرکز داشته‌اند،

از مقالات و کتب معتبر، به ترتیب قرابت موضوعی با اثر فعلی، پرداخته می‌شود:

۱. حیدریان کروی، مهدی و حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۹۷) «ساختار و کارکرد روایی صحنه‌های ترانه در انیمیشن‌های بلند دیزنی». *نشریه نامه هنرهای نمایشی و موسیقی*. دوره ششم، شماره ۱۲. ص ۸۱ تا ۹۸.

این مقاله برخلاف سایر تحقیقات مشابه، مسیری قابل توجه برای تحلیل روایت در سکانس‌های موزیکال طراحی کرده است. این حرکت جدید، با وجود صرف نظر نویسنده نسبت به ویژگی‌های بصری خاص انیمیشن که آن را از فیلم لایو-اکشن جدا می‌کند، بسیار روبه‌جلو است. چارچوب نظری این تحقیق به‌طور مبسوط و عمیق به مباحث ساختار و روایت پرداخته و پژوهشگر با تکیه بر مدل ژانر موزیکال ریک آلتمن، مسیر جدیدی را پیشنهاد داده و تحقیق را بر اساس آن پیش برده است. تمرکز اصلی حیدریان بر جنبه‌های روایی بوده و این موضوع به‌طور مفصل و عمیق مورد بررسی قرار گرفته است. در مجموع، این پژوهش نکات قابل توجهی را در ساختار روایت سینمایی مطرح کرده اما با این وجود، مسیری که حیدریان در این پژوهش ترسیم کرده، قابلیت تعمیم به انیمیشن‌های تلویزیونی را نداشته و تنها متکی بر آثار سینمایی است.

۲. صفورا، محمدعلی (۱۳۹۹). «تحلیل ساختارگرایانه از گونه انیمیشن موزیکال». *فصلنامه علمی مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه*. دوره سوم. شماره ۲. ص ۱۰۱ تا ۱۱۸.

صفورا در این مقاله به بررسی ساختار ژانر موزیکال در طبقه‌بندی خاصی پرداخته و نظریات صاحب‌نظران این حوزه را مورد تحلیل قرار می‌دهد. او ویژگی‌های بارز ژانر انیمیشن موزیکال را شناسایی کرده و با تحلیل دو نمونه، درصدد بوده تا بخشی از کمبود مباحث نظری این ژانر را در ایران جبران کند. با این حال، تحلیل نمونه‌های موردی به‌طور کلی و سطحی انجام شده و صرفاً به منظور معرفی شیوه تحلیل آثار در این ژانر صورت گرفته است. این رویکرد، بیشتر به عنوان نقطه شروعی برای پژوهش‌های عمیق‌تر در زمینه تحلیل انیمیشن‌های ژانر موزیکال محسوب می‌شود.

۳. سربخش، رضا (۱۴۰۰-۱۴۰۲). منابع متعدد.

رضا سربخش در طی نوشتارهای متعددی در باب تئاتر موزیکال و ظرفیت آنها برای اقتباس در انیمیشن سخن گفته

این مطالعه با به‌کارگیری نمونه‌های متنوع و به‌روز، تلاش دارد تا شکاف موجود در فهم نقش موسیقی و روایت در انیمیشن‌های موزیکال را پر کرده و چارچوبی نوین و کاربردی برای بررسی این حوزه ارائه دهد. نتایج این پژوهش می‌تواند مبنایی برای تقویت نگاه تحلیلی و کیفی مطالعات آینده و همچنین ارتقای استانداردهای تولید محتوای موزیکال برای سازندگان آثار کودک باشد.

روش پژوهش

این پژوهش به روش کیفی توصیفی تحلیلی و با رویکردی قیاسی انجام گرفته است. «روش‌های کیفی برای پرده برداشتن از پدیده‌هایی که کمتر شناخته شده‌اند و دیدن اینکه در پشت آنها چه نهفته است، به کار گرفته می‌شوند. با این روش‌ها در عین حال می‌توان جزئیات ظریفی از پدیده‌هایی را که ارائه آنها به روش‌های کمی دشوار است، به دست آورد. روش تحقیق کیفی سنخیت بیشتری با مطالعات زمینه‌های فرهنگی دارد، زیرا بنا بر طبیعت یا ماهیت خود، با نظام ارزشی و ساختار ذهنیت‌ها و باورها سروکار می‌یابد. روش تحقیق کیفی برای درک مفاهیم فرهنگی که نیازمند درک محتوای کلامی و رفتاری‌اند، مناسب‌تر است» (استراس و کوربین، ۱۳۸۷: ۱۰-۱۹).

محور اصلی روش‌شناسی این پژوهش، تحلیل دقیق و موشکافانه مجموعه انیمیشن *از می و روی* است. به همین منظور، با تجزیه و تحلیل جامع انیمیشن‌های موزیکال تلویزیونی منتخب خردسالان و کودکان، که با وسواس و مطالعه بسیاری از میان چندین گزینه دیگر و با در نظر گرفتن طیف وسیعی از سبک‌های موسیقی و روایت در این انیمیشن‌ها برگزیده شدند، با بررسی ادبیات موجود در موضوعات مرتبط و با وام‌گیری از گفته‌های نظریه‌پردازان روایت و موسیقی، به مشاهده و تحلیل محتوای انیمیشن‌های تلویزیونی برتر در این حوزه (ژانر موزیکال) پرداخته شده و به ویژگی‌ها و مؤلفه‌هایی از نقش‌آفرینی موسیقی در ساختار روایی انیمیشن‌های موزیکال تلویزیونی دست‌یافته می‌شود. از این‌رو، با بررسی موردی انیمیشن *از می و روی* در رده سنی کودک - که عمده مخاطبان انیمیشن‌های سینمایی و تلویزیونی را شامل می‌شوند -، طیف مهمی از مخاطبان انیمیشن‌های موزیکال مورد بررسی قرار گرفته و از این طریق بینشی در مورد فرایندهای خلاقه در پشت صحنه ساخت

انیمیشن‌های تولید انبوه و عامه‌پسند، در زمینه روایت‌گری موسیقایی در انیمیشن‌های کودکان و علت محبوبیت آن در بین مخاطبان کودک، دست‌یابد. به منظور بررسی دقیق‌تر قطعات موسیقی این مجموعه، معیارهای دقیقی همچون سبک موسیقی، انتخاب نوع ساز، نوع ملودی، گام، آکورد، ریتم و... در نظر گرفته می‌شود تا کارکرد آنها در انتقال مفاهیم، برانگیختن احساسات و پیشرفت داستان به بهترین نحو ممکن مورد بررسی قرار گیرد. در ادامه، این مؤلفه‌ها در مجموعه انیمیشن موزیکال *قصه‌های ریبر*، که از موفق‌ترین نمونه‌های موزیکال ایرانی به شمار می‌رود، بررسی شده و با مقایسه با انیمیشن *از می و روی* به مطالعه و تحلیل آنها پرداخته می‌شود.

در این تحقیق، تمامی قسمت‌های هر دو انیمیشن مشاهده گردیده و از بین تمام قطعات موسیقی و ترانه‌ها، با توجه به نیازهای تحقیق، تعدادی انتخاب و مورد مطالعه و تحلیل قرار گرفته است. با انتخاب نمونه‌های موردی از سریال‌های انیمیشن موزیکال در تولیدات اخیر (*از می و روی* در سطح بین‌المللی و *قصه‌های ریبر* در ایران)، این پژوهش دیدگاهی گسترده نسبت به فضای انیمیشن کنونی ارائه می‌دهد.

این پژوهش به عنوان یک مطالعه تطبیقی، به تحلیل دو مجموعه مذکور پرداخته تا نقش موسیقی را به عنوان ابزاری روایی بررسی کند. مطالعات تطبیقی، با تمرکز بر شناسایی شباهت‌ها و تفاوت‌های پدیده‌ها در زمینه‌های گوناگون، امکان تحلیل عمیق کارکردهای موسیقی در این مجموعه‌ها را از منظرهای فرهنگی و تاریخی فراهم می‌کنند. برخی از پژوهشگران از جمله چارلز سی. راگین (۱۹۸۷) بر این باورند که اندیشیدن بدون تطبیق، غیرقابل تصور است. از دید ایشان، تطبیق و مقایسه، ذاتی هر نوع فعالیت اندیشمندانه و محققانه است. این مطالعه با بهره‌گیری از رویکرد کیفی، که به دلیل توجه به کلیت و معنای پدیده‌ها در بسترهایشان بر روش‌های کمی برتری دارد، به تفسیر و تأویل و دریافت ماهیت و معانی داده‌های به‌دست‌آمده می‌پردازد (پرتوی، ۱۳۸۶). با استفاده از چارچوب‌های نظری روایت‌شناسی *مایکل تولان*، نظریه ژانر موزیکال *ریک آلتمن* و نظریه تحلیل حالات و احساسات موسیقایی *فیلیپ تگ*، این پژوهش ترانه‌های روایی *از می و روی* را با قطعات موسیقی *قصه‌های ریبر* مقایسه می‌کند. این رویکرد، با مواجهه با چالش‌هایی

عناوین «فیلم موزیکال آمریکایی^{۱۵}» و «فیلم/ژانر^{۱۶}» درباره طبقه‌بندی ژانرهای مختلف و ژانر موزیکال به‌طور مجزا صحبت می‌کند. نظریات او در رابطه با ژانر و به‌خصوص ژانر موزیکال، مبنای بسیاری از پژوهش‌های چند دهه اخیر در این راستا بوده است. *استیون نیل^{۱۷}*، از دیگر نظریه‌پردازان مطرح این حوزه، کتاب *آلتمن* را جامع‌ترین و دقیق‌ترین تلاش برای ارائه تحلیلی نظری و مستحکم از موزیکال‌های هالیوودی تا به امروز می‌داند (Neale, 2000: 100-104).

ژانر موزیکال در فیلم و انیمیشن، شامل آثاری می‌شود که در آنها موسیقی دایجتیک^{۱۸} به کار رفته است (Altman, 1984). دایجسیس^{۱۹}، واژه‌ای یونانی به معنای «روایت» و بنابراین موسیقی دایجتیک بخشی از روایت فیلم [و انیمیشن] بوده که در انتقال روایت به مخاطب نقش‌آفرینی می‌کند (Tagg, 2012: 549)؛ در واقع همان موسیقی‌ای که در داخل خود اثر زاده شده (Goldmark, 2005: 63) و توسط خود شخصیت‌ها نیز شنیده می‌شود. موسیقی دایجتیک می‌تواند شامل ترانه‌ها و قطعات موسیقی شود که توسط شخصیت‌ها اجرا می‌شود. هرچند به عقیده برخی از نظریه‌پردازان مطرح حوزه انیمیشن، موسیقی دایجتیک و غیر دایجتیک از تقسیم‌بندی‌هایی است که در وصف سینما کاربرد منطقی‌تری داشته و به‌علت ساختار و روند متفاوت تولید انیمیشن، کمتر برای آن استفاده می‌شود (Godmark, 2005: 4).

آلتمن برای ژانر موزیکال پیکره و چارچوب خاصی قائل است. به اعتقاد وی، تمامی آثار این ژانر، از این قواعد تبعیت می‌کنند. ویژگی‌های ژانر به عقیده آلتمن، در این ۱۰ مورد خلاصه می‌شوند: ۱. چارچوب، ۲. طول، ۳. کاراکترها، ۴. بازیگری، ۵. صدا، ۶. راهبرد روایی، ۷. زوج / طرح و توطئه، ۸. موسیقی / طرح و توطئه، ۹. روایت / آواز، ۱۰. تصویر / صدا (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۲۵-۱۲۶)

البته که در این پژوهش، برخی از این موارد با توجه به نمونه‌های انتخاب‌شده و سبک مدنظر برای این رده سنی، با یکدیگر ادغام شده و ترکیبی جدید از ویژگی‌های موزیکال، به‌طور صرف برای انیمیشن‌های موزیکال کودکانه، تعبیه می‌گردد. این مورد برای جلوگیری از تکرار برخی مکررات در تحلیل هر اثر در بخش تحلیلی پژوهش، در نظر گرفته شده است. پس از فرایند ادغام، ویژگی‌های متناسب با نمونه‌های انتخابی معرفی شده و به‌تفصیل در رابطه با هر ویژگی مخصوص به آنها توضیح داده خواهد شد.

نظیر تغییر معانی در بسترهای فرهنگی و خطر تقلیل‌گرایی، از طریق بررسی دقیق زمینه‌های تاریخی و اجتماعی هر مجموعه، به ارائه دیدگاهی کلی‌نگر و معنادار می‌پردازد. بدین ترتیب، این مطالعه تطبیقی نه تنها به درک عمیق‌تری از چگونگی بهره‌گیری مؤثر از موسیقی در انیمیشن‌های پیش‌دستانی کمک می‌کند، بلکه تلاش می‌کند تا با ارائه پیشنهادهایی برای ارتقای تولیدات انیمیشن ایرانی، به خلق آثاری با هویت فرهنگی و تأثیر آموزشی یاری رسانده، و از این طریق، برخلاف بسیاری از مطالعات تطبیقی که در مرحله طبقه‌بندی یافته‌ها متوقف می‌شوند، سعی بر این دارد که این نقص را برطرف نماید.

چارچوب نظری

چارچوب نظری این پژوهش، مبتنی بر رویکردی چندوجهی و بینارشته‌ای است که از نظریه‌های متعدد و متنوع در حوزه‌های ژانر [موزیکال]، روایت‌شناسی و تئوری موسیقی بهره می‌گیرد. این مبانی نظری، امکان بررسی جامع و عمیق نقش موسیقی به‌عنوان ابزاری روایی در آثار انیمیشنی موزیکال کودکان را فراهم می‌آورد. پژوهشگر با مطالعه این مبانی، به تحلیل نمونه خود پرداخته تا به ویژگی‌های موسیقایی در بستر روایت دست‌یابد. اجزای اصلی این چارچوب نظری به شرح زیر است:

نظریه ژانر موزیکال ریک آلتمن

از روزهای آغازین سینما و شروع تولیدات این صنعت، بیش از یک سده می‌گذرد. در این میان، آثار بسیاری در حوزه سینما و تلویزیون تولید شده‌اند. برخی از این آثار پایه‌گذار و مبدأ نحوه خاصی از روایت و بیان بوده‌اند و آثار دیگر، تقلیدی مبتکرانه یا کورکورانه از دیگران. صاحب‌نظران بسیاری در این دوران پا به عرصه گذاشتند و این شباهت‌ها و تفاوت‌ها را در قالب‌هایی تحت عنوان «ژانر» دسته‌بندی نمودند. امروزه این اصطلاح در میان عوام نیز جا افتاده و افراد برطبق «ژانر» موردعلاقه‌شان، به‌تماشای آثار سینمایی و تلویزیونی می‌پردازند. یکی از این ژانرها، ژانر موزیکال بوده که به گفته برخی، الهام‌گرفته از اپرا و تئاترهای موزیکال برادوی بوده است. یکی از معدود نظریه‌پردازانی که به‌بسط به حوزه ژانر موزیکال پرداخته و آن را مورد تحلیل دقیق قرار داده، ریک آلتمن است. وی در دو کتاب خود تحت

به جایی می‌روند و انتظار می‌رود که به جایی بروند، به همراه نوعی رشد و حتی یک حل مسئله یا نتیجه‌گیری ارائه شده. ما انتظار داریم که آنها دارای «آغاز، میانه و پایان» باشند. توجه به انتظار برای بسته شدن و نهایی بودن، که خود تنها یکی از جنبه‌های انتظار گسترده‌تر برای مسیر روایی است، از ویژگی‌های مربوط به داستان‌هاست. به مخاطب معمولاً به گونه‌ای فهمانده می‌شود و او نیز فرض می‌کند که حتی در شروع داستان نیز خود راوی می‌داند که روایت چگونه پایان خواهد یافت. در روایت‌های واقعی، به طور قابل بحثی، راوی همیشه در کنترل کامل است هر چند ممکن است در ابتدا نتواند کاملاً پیش‌بینی کند که چه موادی را کنترل خواهد کرد.

۴. روایت‌ها باید یک «راوی» داشته باشند و آن راوی، هرچقدر هم که پس‌زمینه‌ای یا «غیرقابل مشاهده» باشد، همیشه مهم است.

۵. روایت‌ها به شکلی غنی از ویژگی خاصی از زبان به نام «جایگزینی» بهره می‌برند (مهارت زبانی انسان برای اشاره به چیزها یا رویدادهایی که در فضا یا زمان، از گوینده یا مخاطب دور هستند).

۶. روایت‌ها شامل «یادآوری حوادثی» هستند که ممکن است نه تنها از نظر فضایی بلکه بیشتر از نظر زمانی از راوی و مخاطبانش دور باشند (Toolan, 2001: 4-6).

بر طبق نظریات مایکل تولان، تفاوت‌های قابل توجهی میان روایت در رمان و فیلم وجود دارد. تولان در تحلیل‌های خود به طور مفصل به این تمایزات پرداخته است. او در ادامه بحث خود، چهار شیوه اصلی بازنمایی رویدادها در رسانه سینمایی را مطرح می‌کند:

۱. بازنمایی بصری: در این روش، رویدادها از طریق عناصر تصویری و دیداری به مخاطب منتقل می‌شوند.

۲. بازنمایی سمعی: این شیوه بر استفاده از عناصر صوتی برای انتقال اطلاعات و رویدادها تأکید دارد.

۳. بازنمایی کلامی: در این روش، رویدادها از طریق گفتار شخصیت‌ها یا راوی به مخاطب منتقل می‌شوند.

۴. بازنمایی نوشتاری: این شیوه شامل استفاده از متن نوشتاری در فیلم برای انتقال اطلاعات و رویدادها است (Toolan, 2001: 104).

این طبقه‌بندی چهارگانه تولان، چارچوبی نظام‌مند برای درک و تحلیل شیوه‌های متنوع روایت‌گری در رسانه سینمایی

نظریه‌های روایت‌شناسی مایکل تولان^{۲۰}

روایت‌ها در همه جا وجود دارند و یا پتانسیل موجودیت دارند. هر چیزی که انجام می‌دهیم، از مرتب کردن تخت خواب تا تهیه صبحانه و گرفتن دوش، می‌تواند به عنوان یک روایت دیده، اجرا و بازگو شود - روایتی با آغاز، میانه و پایان، شخصیت‌ها، زمینه، درام، تعلیق، معما، «علاقه انسانی» و یک پیام اخلاقی. از چنین روایت‌هایی، چه بزرگ و چه کوچک، ما بیشتر درباره خود و دنیای اطرافمان می‌آموزیم. در نهایت، «روایت معمولاً بازگویی چیزهایی است که از نظر فضایی و زمانی دور هستند». (Toolan, 2001: viii, 1).

ساختارهای روایی، با سخنان دیگر تفاوت‌هایی دارند و نظریه پردازان روایت در همین ویژگی‌هاست که با یکدیگر تمایز می‌یابند. این حوزه ادبیاتی که طی قرن‌های زیادی مورد بحث فلاسفه و ادیبان قرار گرفته، در عرصه فیلم و سینما نیز پا گذاشته و این جدال را به حوزه‌های دیگر نیز کشانده است.

انتخاب مایکل تولان به عنوان نظریه‌پرداز حوزه روایت‌شناسی، به دلیل رویکرد جامع و عمیق او به تحلیل ساختارهای روایی و زبانی است. نظریات تولان و توجه وی به الگوها و هنجارهای زبانی، امکان بررسی دقیق‌تری از چگونگی عملکرد موسیقی به عنوان ابزاری روایی را فراهم می‌آورد. این موضوع با اهداف تحقیق حاضر که به دنبال کشف راه‌های تأثیرگذاری موسیقی بر داستان‌گویی در انیمیشن است، هم‌خوانی دارد. در ادامه، به تعدادی از نظریات تولان در حوزه روایت‌شناسی که محقق برای پیشبرد تحلیل این تحقیق از آنها یاری گرفته است، اشاره می‌شود. ویژگی‌های روایت از دیدگاه تولان بدین عبارت است:

۱. درجه‌ای از «ساختگی بودن» یا ساختار که معمولاً در مکالمات خودجوش قابل مشاهده نیست. روی روایت «کاری صورت گرفته است». توالی، تأکید و سرعت معمولاً برنامه‌ریزی شده‌اند.

۲. درجه‌ای از پیش‌ساختگی بودن. روایت‌ها شامل بخش‌هایی هستند که قبلاً دیده یا شنیده‌ایم، یا فکر می‌کنیم که آنها را دیده یا شنیده‌ایم. قهرمان‌ها، موانعی که شخصیت‌ها با آن روبه‌رو می‌شوند و نوع کارهایی که افراد در روایت‌ها انجام می‌دهند به نظر می‌رسد بارها و بارها تکرار شوند - البته با تغییرات مهم.

۳. روایت‌ها معمولاً دارای مسیر هستند. آنها معمولاً

این که تمامی قطعات موسیقایی به‌کاررفته در نمونه‌های انتخابی، بین ۲۰ تا ۳۰ ثانیه هستند و از نظر ساختار فرم، بسیار ساده نگاشته شده‌اند، از تحلیل تمامیتی آنها (بخش دوم تحلیل فرمی تگ شامل دیاتاکسیس و سینکریسیس که به‌طور مخصوص برای قطعات طولانی‌تر و همچنین بحث مخاطب‌سنجی استفاده می‌گردد) صرف‌نظر شده و دیگر پارامترهای تحلیل حالات و احساسات موسیقی، مطابق نیاز ترانه‌های آثار، موردبررسی این مقاله قرار می‌گیرند.

تلاش شده تا در این پژوهش، با ترکیب این نظریه‌ها در یک چارچوب نظری منسجم، امکان تحلیلی چندبعدی و عمیق از نقش موسیقی در روایت‌پردازی انیمیشن‌های کودکان فراهم آورده شود. این چارچوب‌های نظری، امکان بررسی جنبه‌های فنی و زیبایی‌شناختی استفاده از موسیقی را میسر ساخته و به درک عمیق‌تر تأثیرات روان‌شناختی و آموزشی موسیقی در این بافت خاص نیز کمک می‌کند. درنهایت، این تجمیع بینارشته‌ای تلاش دارد مبنایی قوی برای تحلیل نمونه‌های موردی منتخب و ارائه مسیری نوآورانه برای درک چگونگی نقش‌آفرینی موسیقی در روایت‌پردازی انیمیشن‌های کودکان در آینده فراهم آورد.

یافته‌های پژوهش

الف. ازمی و روی

انیمیشن تلویزیونی *ازمی و روی* برای اولین بار در سال ۲۰۱۸ از سه شبکه *اچ. بی. او*، *آمریکا، تری‌هاوس تی. وی*، *کانادا و تاینی‌پاپ*^{۳۴} انگلستان پخش شد. این مجموعه در دو فصل از سال ۲۰۱۸ تا ۲۰۲۱ توسط استودیو *نلوانا* و *سزیمی ورکشاپ* در کانادا تولید شده و در سال ۲۰۱۹ موفق به دریافت جایزه بهترین سریال جدید در حوزه کودک^{۳۵} شده است. این انیمیشن در طی سال‌های پس از تولید خود نیز کاندیدای چندین جایزه دیگر در حوزه انیمیشن کودک نیز بوده است (imdb, n.d.).

انیمیشن موزیکال *ازمی و روی*، در دو فصل ۲۶ قسمتی تولید شده که هر قسمت شامل دو بخش می‌شود. داستان این مجموعه حول محور شخصیت‌های اصلی آن، دختری ۹ ساله به نام *ازمی* و دوست هیولایش، *روی* اتفاق می‌افتد، که محبوب‌ترین پرستارهای هیولای شهر *مانستریدیل*^{۳۶} (دره هیولایا) هستند. در هر قسمت از این انیمیشن، دو شخصیت اصلی به پرستاری یک بچه هیولای جدید رفته

ارائه داده و امکان مقایسه دقیق‌تر میان تکنیک‌های روایی در ادبیات و سینما را فراهم آورده است. علاوه بر این، نظریه‌های *تولان* درباره «دیدگاه روایی» و «صدای راوی» این امکان را در این پژوهش فراهم کرده تا درک چگونگی نقش موسیقی به عنوان یک «صدای روایی» و انتقال پیام و حس مدنظر تولیدکننده به مخاطب از طریق موسیقی، سهل گردد.

نظریه تحلیل حالات و احساسات موسیقایی فیلیپ تگ^{۳۱}

فیلیپ تگ، موزیکولوژیست بریتانیایی، در کتاب خود *من‌باب معنای موسیقی*^{۳۲}، نظریات متعدد و قابل توجهی را در این مبحث ارائه داده است. یکی از مهم‌ترین و مطرح‌ترین نظریات تگ، متد تحلیل موسیقایی وی بر اساس «پارامترهای تحلیل حالات و احساسات موسیقایی»^{۳۳} است (Tagg, 1982: 45). وی اولین بار این نظریه را در سال ۱۹۸۲ بیان کرده و طی دهه‌های متوالی تدریس و پژوهش در این حوزه، آن را پیوسته تکمیل کرده است. تگ برخلاف بسیاری از نظریه‌پردازان حوزه موسیقی و موزیکولوژی، تحلیل یک قطعه را به فرم آن محدود نکرده و معتقد است که حتی قطعات کوتاه موسیقایی کمتر از یک دقیقه (حتی یک یا دو ثانیه) نیز می‌توانند «پیام مربوطه» را منتقل کنند (Tagg, 1982: 151). به همین منظور برای تحلیل معنا در آثار کوتاه، دسته‌بندی ارائه می‌دهد که از طریق آن می‌توان ساختار ترانه‌های کوتاه را مورد مطالعه قرار داد. تگ این دسته‌بندی را پارامترهای تحلیل حالات و احساسات موسیقایی نامیده و آنها را در چهار دسته اصلی و درعین حال به هم پیوسته سامان می‌دهد که در فصول گوناگون اثر او به تفصیل بررسی می‌شوند:

۱. زمان، سرعت و فضا: شامل مدت زمان، سرعت، ریتم و متر، فضا / صحنه‌پردازی شنیداری^{۳۴}.
۲. طنین صوتی و شدت صدا: شامل طنین (رنگ صوتی) و شدت صدا.
۳. دانگ و تونالیت: شامل دانگ^{۳۵}، گام، لحن^{۳۶}، بُرد دانگ و رجیستر^{۳۷}، خط ملودیک^{۳۸}، ملودی و پلی فنی^{۳۹} / هارمونی (Tagg, 2014).

۴. تمامیت (تراکم) و کلان‌پارامترها: پارامترهایی کلان که اجزاء قطعه را در قالبی معنادار ترکیب می‌کنند. این پارامترها شامل دیاتاکسیس^{۴۰} و سینکریسیس^{۴۱} می‌شوند. باتوجه به تمرکز این تحقیق بر آثار کودک و با در نظر گرفتن

شخصیت‌های بزرگسال شامل روی و سرپرست‌های کودکان می‌شوند. استفاده از گویندگان کودک، هرچند روند تولید را دشوار کرده، ولی در این اثر، به‌خصوص در بخش‌های موزیکال و ترانه‌ها، تفاوت کیفیتی در بازیگری صدای کودکان با بزرگسالان دیده نشده و علاوه بر انتقال حس معصومیت کاراکترهای بچه هیولاها و/زیمی، هم‌ذات‌پنداری مخاطبان با این اثر را نیز افزایش می‌دهد.

انیمیشن موزیکال *زیمی و روی*، با تکنیک دوبعدی کات‌اوت ساخته شده است. در طراحی کاراکترهای این انیمیشن، از رنگ‌های رنگارنگ و عمدتاً روشن ولی با تضاد رنگی استفاده شده تا برای رده سنی کودک و خردسال، از جذابیت بالاتری برخوردار باشد. این پالت رنگی در کنار حرکات و انیمیت ملایمی که شخصیت‌ها در طی انیمیشن دارند، این مجموعه را از نظر روان‌شناسی بصری برای کودکان مناسب‌تر می‌کند.

برای بررسی روایت سریال انیمیشنی موزیکال *زیمی و روی*، باید این را در نظر گرفت که ساختار هر روایت از سه چیز تشکیل می‌شود: رویدادها، شخصیت‌ها و موقعیت‌ها. روابط بین این سه عنصر، می‌تواند تنوع زیادی در روایات مختلف داشته باشد ولی تقریباً همیشه، هر سه این‌ها در روایت حضور دارند (Toolan, 2001: 15). در این مقاله نیز، این سه مورد، مطالعه و تحلیل می‌گردد.

و با چالش‌های پیش رو، دست‌وپنجه نرم می‌کنند. هدف اصلی ساخت این مجموعه، بالا بردن حس خودآگاهی در کودکان و خردسالان بوده که با کمک راه‌حل‌ها و فعالیت‌های پیشنهادی *زیمی* به هنگام مواجهه با مشکلات و چالش‌ها در این انیمیشن، قدمی در این راستا برداشته شده است (HBO, n.d.). طرز تفکر خلاقانه در مواجهه با مسائل روزمره زندگی کودکان و خردسالان، چه برای خود مخاطبان کودکان و چه برای بزرگسالان، از دیگر جنبه‌های مثبت این انیمیشن به شمار می‌رود.

مایکل تولان در کتاب خود، به یکی از آزمایش‌های پی‌اثره در سال ۱۹۲۶ اشاره می‌کند، که در طی آن پی‌اثره بیان داشت که کودکان کم‌سن‌تر، قابلیت یادآوری موضوعات مختلف را کمتر از کودکان در سنین بالاتر دارند (Toolan, 2001: 185). یکی از دلایلی که تولیدات تلویزیونی رده سنی کودک دوره اول و خردسال به صورت «مجموعه‌هایی که در هر قسمت آغاز و پایان می‌یابند، اتفاق می‌افتد و نه سریال‌های پیوسته از نظر موضوعی» (Fulton, 2005: 154) نیز، همین است. مجموعه *زیمی و روی* نیز از این قانون نانوشته تابعیت کرده و با داستان‌های مختلف حول دو شخصیت اصلی، موضوعات مشابهی را مطرح کرده تا بتواند مفاهیم مد نظر خود را به بهترین نحو به کودکان منتقل کند. در انیمیشن *زیمی و روی*، گویندگان تمامی شخصیت‌های کودک، در واقعیت نیز کودک هستند.



تصویر ۱. نمایی از انیمیشن *زیمی و روی*؛ *زیمی* در سمت راست و *روی* در سمت چپ تصویر قرار دارند (تیتراژ مجموعه).

شخصیت‌ها: تحلیل دوگانه شخصیت‌های مکمل ازمی و روی

ترکیب دو شخصیت مکمل ازمی و روی، به عنوان پرستاران کودک، از عوامل موفقیت این انیمیشن است. علاوه بر این که هیولاهای کودک این مجموعه به رفتار این دو با یکدیگر توجه می‌کنند، نحوه برخورد این دو شخصیت، به مثابه نقش پدر و مادر برای مخاطبان کودک می‌ماند. با وجود این که روی یک هیولای بزرگسال است - با توجه به صدا، اندازه و تجربه‌هایی که وی از کودکی خود در طی مجموعه بیان می‌کند - ولی در این ترکیب دوتایی، نقشی کودک‌گونه به خود می‌گیرد و در مقابل، ازمی که تنها چند سال از هیولاهای کودک که از آنها مراقبت می‌کند، بزرگ‌تر است، نقش عاقل‌تر، بالغ‌تر و مادرگونه‌تر در این داستان را ایفا می‌کند. واکنش‌های روی در مقابل پیشنهادها/ازمی به کودکان و اشتیاق معصومانه‌ای که به‌طورکلی در طی این مجموعه از روی دیده می‌شود، می‌توان بازتابی از نحوه اشتیاقی باشد که برای مراقبت از کودکان و در بازی با آنان از بزرگ‌ترها انتظار می‌رود.

علاوه بر این، استفاده از زوج‌ها در ژانر موزیکال، یکی از مشخصه‌های ده‌گانه این ژانر از دیدگاه ریک آلتمن به شمار می‌آید. آلتمن معتقد است که برخلاف ساختار خطی در روایت‌های سنتی، موزیکال‌ها حول یک روایت دوگانه شکل می‌گیرند؛ به‌طوری که رابطه بین دو شخصیت اصلی - اصولاً یک زن و یک مرد -، در مرکز توجه روایت قرار می‌گیرد. این زوج، که اغلب به صورت عاشقانه تعریف می‌شود، از طریق ترانه‌ها و اجراهای موسیقایی به هم نزدیک شده و در نهایت به وحدت می‌رسند، که نمادی از هماهنگی اجتماعی است. آلتمن این ساختار را «روایت دوگانه» می‌نامد، که در آن ترانه‌ها به شکل یک چسب روایی عمل کرده، تفاوت‌ها را کاهش داده و پیوند عاطفی زوج را تقویت می‌کنند (Altman, 1987: 16-58). با این حال، در آثار موزیکال کودکان، به‌ویژه برای مخاطبان پیش‌دبستانی، روابط عاشقانه به دلیل عدم تناسب با گروه سنی کنار گذاشته شده و به روابط غیر عاشقانه، مانند دوستی یا همکاری، تبدیل می‌شوند. البته که در دهه اخیر، روابط عاطفی در آثار کودک به‌طورکلی کمتر شده و حتی در انیمیشن‌های سینمایی نیز، روایت از یک زوج موزیکال، به روابط خانوادگی (مثل محوریت داستان میان دو خواهر در انیمیشن یخزده^{۳۷}) و دوستانه (مثل محوریت داستان بر رشد شخصیت اصلی به

کمک شخصیت مکمل در انیمیشن *مونا^{۳۸}*) تبدیل شده‌اند. در انیمیشن‌های موزیکال کودکان، مفهوم زوج موزیکال آلتمن به‌گونه‌ای بازتعریف می‌شود که با نیازهای عاطفی و شناختی مخاطبان کودک هم‌خوانی داشته باشد. به‌جای روابط عاشقانه، زوج‌ها به عنوان دوستان، همکاران یا اعضای خانواده معرفی می‌شوند که با همکاری و همدلی، چالش‌های داستانی را حل می‌کنند. این تطبیق، که در انیمیشن ازمی و روی به‌وضوح دیده می‌شود، زوج اصلی را مشکل از ازمی (دختری باهوش و آرام) و روی (هیولایی شاد و پر جنب‌وجوش) نشان می‌دهد که به عنوان دوستان صمیمی، مشکلات هیولاهای را با استفاده از ترانه‌های روایی حل می‌کنند. این رویکرد، که از الگوهای کلاسیک موزیکال فاصله گرفته و بر دوستی متمرکز شده، امکان خلق داستان‌هایی را فراهم می‌کند که هم از نظر عاطفی مناسب کودکان باشند و هم جذابیت روایی را حفظ کنند.

هرچند که ازمی و روی در یک خانه زندگی می‌کنند و نحوه آشنایی و نوع رابطه آنها در انیمیشن به هیچ‌صورتی مطرح نمی‌شود، اما می‌توان زوجیت ازمی و روی را در شراکت و رفاقت آنها برای پیشبرد روایت در پرستاری هیولاهای کودک دانست. لازم‌به‌ذکر است که برخلاف نظریه آلتمن، که موضوعیت روایت خود زوج موزیکال هستند، نوع این انیمیشن موزیکال حول محور این زوج نبوده، بلکه همکاری آنها در نیل به یک هدف واحد - چالش آن قسمت در پرستاری کودکان -، مهم‌ترین اصل روایت انیمیشن ازمی و روی است. با این حال، استفاده از این زوج در ازمی و روی، به پیشبرد روایت این مجموعه انیمیشنی به اشکال گوناگونی کمک کرده، که از جمله آن می‌توان به دیالوگ‌های دینامیک و الکلنگی آن اشاره کرد، که نتیجه آن درگیر کردن بیشتر مخاطب با شخصیت‌ها و داستان بوده است.

موقعیت‌ها و رویدادها: روایت ازمی و روی بر اساس ساختار سه‌پرده‌ای

مجموعه ازمی و روی، برخلاف بسیاری از مجموعه‌های مخصوص کودکان، بی‌مقدمه و بدون ارائه معرفی خاصی از شخصیت‌ها در قسمت اول شروع می‌شود. پایه اصلی داستان به‌طور معمول به شکل ثابتی پیش می‌رود. گاه در بعضی قسمت‌ها، برخی تغییرات جزئی، تنوعی در این روایت ایجاد می‌کنند. مراحل ثابت روند پیشروی روایت در

می‌روند. گاهی نیز بیش از یک بچه هیولا در آن قسمت وجود داشته و داستان و چالش‌های آن به صورت جمعی و حول محور اتفاقات مابین آنها پیش می‌رود. علی‌رغم این تغییرات جزئی، روایت اصلی داستان یکی بوده و مراحل ذکر شده به‌طور کلی ثابت‌اند.

در هر قسمت از اپیزودهای این دو فصل، دو ترانه اجرا می‌شود. ترانه تسلی، در قسمت یک‌سوم پایانی داستان و دقیقاً پس از پنیک هیولایی رخ می‌دهد. این ترانه به چهار صورت اجرا می‌شود و در طی دو فصل به صورت ثابت وجود دارد. عناوین این چهار ترانه شامل تنفس شکمی^{۴۲}، تا سه بشمار^{۴۳}، ظرف اکلیل^{۴۴} و بالش بغلی^{۴۵} می‌شوند. سه ترانه اول در فصل اول اجرا شده و در فصل دوم (از قسمت هفتم) ترانه چهارم نیز معرفی می‌شود.

ترانه دیگر، ترانه متفرقه‌ای است که مخصوص هر قسمت بوده و در قسمت‌های دیگر تکرار نمی‌شود. این ترانه گاهی قبل از پنیک هیولایی و گاهی بعد از آن اجرا می‌شود. بیشترین کاربرد این ترانه، برای لذت‌بخش‌تر کردن بازی و سرگرمی‌ای است که *ازمی* و *روی* در حال اجرای آن با بچه هیولا بوده و سعی در پرت کردن حواس او از چالش و بحران پیش رو را دارند. یکی از آموزش‌های مهمی که در همین روند به مخاطبان منتقل می‌شود، این است که می‌توان پس از رسیدن به آرامش و با فکری باز، به راه‌حل‌های بهتری اندیشید.

نکته قابل توجه در انیمیشن *ازمی* و *روی* این است که با استفاده از این دو ترانه و همچنین مراحل مذکور در روایت داستان، علاوه بر حفظ عنصر تکرار، تنوع بالایی را نیز در انتقال روایت ایجاد کرده است. تحقیقات متعدد در طی دهه‌های اخیر حاکی از آن‌اند که استفاده از عنصر تکرار در موسیقی کودکان، علاوه بر ایجاد آرامش، نقاط تأکیدی ترانه را نیز در ناخودآگاه آنها ثبت می‌کند (Kim et al., 2024).

به همین شکل، تنوع به کار برده شده در داستان نیز، باعث می‌شود مخاطبان کودک، هر قسمت داستان را دنبال کرده و منتظر اتفاقات و ماجراهای بعدی شخصیت‌های آن باشند، تا در حل آن، با آنها شریک شوند.

مایکل تولان در کتاب خود، نظریه «ساختار سه‌پرده‌ای» را نیز به عنوان یکی از شش ویژگی مهم روایت‌های متداول بیان کرده و دقیقاً روایت‌های کودکان را نمونه بارزی از این ساختار دانسته است. طبق این نظریه، هر روایت شامل سه قسمت می‌باشد: آغاز، میانه و پایان. از لحظه ظهور فیلم در

هر قسمت از انیمیشن *ازمی* و *روی* را می‌توان به شکل زیر بیان کرد:

۱. *ازمی* و *روی* در حال فعالیتی متفرقه به صورت مشترک
۲. چمدان جادویی پرستاری آنها به صدا می‌آید و خبر از کودکی می‌دهد که امروز نیازمند پرستاری *ازمی* و *روی* است.

۳. چمدان به یک موتور تبدیل شده و *ازمی* و *روی* را به سمت خانه بچه هیولا می‌برد.

۴. با رسیدن به خانه بچه هیولا و سلام و احوال‌پرسی اولیه با سرپرست کودک، چالش آن روز توسط سرپرست مطرح می‌شود.

۵. پس از ترک خانه توسط سرپرست کودک، *ازمی* و *روی* با بچه هیولا بازی کرده و از او مراقبت می‌کنند، تا این که چالش مطرح شده توسط سرپرست، پیش می‌آید.

۶. با پیشروی داستان، چالش پررنگ‌تر شده و *ازمی*، راه‌حل‌های متفاوتی را ارائه می‌کند، ولی هیچ‌یک به نتیجه نمی‌رسند.

۷. بحران چالش به نقطه اوج خود رسیده و شخصیت بچه هیولا، از کوره دررفته و دچار پنیک هیولایی^{۴۹} می‌شود.

۸. *ازمی*، ترانه‌ای برای تسلی دادن بچه هیولا خوانده و با تکنیک‌های تنفس، او را آرام می‌کند.

۹. پس از آرام شدن بچه هیولا، *ازمی* و *روی* در گوشه‌ای دور از بچه هیولا^{۴۰} به چاره کار اندیشیده و به راه‌حل نهایی دست می‌یابند. روی مشکل را به شکلی بازگویی می‌کند که در دل آن، راه‌حل نهفته است و *ازمی* می‌گوید: «خودشه!»^{۴۱} می‌دونم چطور این مشکل رو حل کنیم!»

۱۰. راه‌حل نهایی معمولاً شامل یک بازی جذاب و خلاقانه برای کودک بوده تا بتوانند چالش را به تناسب سن کودک برطرف کنند.

۱۱. پس از بازگشت سرپرست به خانه، *ازمی* و *روی* نیز به خانه خود برگشته و از رویدادهای روز به خوشی یاد می‌کنند. مراحل بالا در بیشتر اپیزودهای *ازمی* و *روی* به همین شکل برقرار است. ولی در برخی اپیزودها نیز، تغییرات اندکی در این مراحل ایجاد می‌شود. به‌طور مثال، در

قسمت دوم اپیزود دوم از فصل یک، به جای بچه هیولا، این شخصیت روی است که دچار پنیک هیولایی شده و توسط *ازمی* تسلی می‌یابد. یا در برخی قسمت‌ها بچه هیولاها به خانه *ازمی* و *روی* آمده یا به همراه آنها به پارک یا جای دیگری

در داستان ایفا کرده و بود و نبودشان تغییری در روند روایت ایجاد نمی‌کند. در این مقاله، تنها ترانه‌های روایی بررسی شده، تا نقش روایی موسیقی در روایت، در این ترانه‌ها، به‌طور دقیق مطالعه و تحلیل گردد.

معرفی قطعات موسیقی

در اینجا، پیش از هر چیز، به معرفی ترانه تیتراژ پرداخته می‌شود. ترانه تیتراژ توسط دو خواننده بزرگسال اجرا می‌شود که هیچ‌یک از دو بلورهای مجموعه محسوب نمی‌شوند. این ترانه در اول هر اپیزود دو قسمتی اجرا شده و در واقع ۵۲ بار در طی دو فصل تکرار می‌شود. این ترانه در ژانر پاپ اجرا شده و با سازهای بادی همچون ترومپت، ساز درامز و ملودی و نحوه خواندن خواننده‌ها، حس و حال جز و بلوز را در مخاطب ایجاد می‌کند، که نه تنها بر حس نوستالژیک این قطعه افزوده، بلکه بر فضای خانوادگی و صمیمی آن نیز تأکید می‌کند. با توجه به این که این ترانه نه تنها از فضای موزیکال انیمیشن فاصله داشته و گویندگان اصلی آن متفاوت‌اند، بلکه از ترانه‌های روایی محسوب نمی‌شود، در این مقاله مورد تحلیل بیشتری قرار نمی‌گیرد. ولی شایان ذکر است که ملودی اصلی این ترانه، به عنوان ملودی چمدان در هنگام معرفی بچه هیولای هر قسمت نیز استفاده می‌شود و به‌طور کوتاهی ذهن مخاطب را به آهنگ تیتراژ بازمی‌گرداند. اما همان‌طور که پیش‌تر بیان شد، انیمیشن *ازمی و روی*، به‌طور متوسط در هر قسمت دو ترانه دارد. یکی از این دو ترانه در طی دو فصل این مجموعه به‌دفعات تکرار شده و ترانه دیگر در هر قسمت جدید است. ترانه‌های تکرار شونده شامل چهار ترانه می‌شوند:

«تنفس شکمی^{۴۶}، تا سه بشمار^{۴۷}، شیشه اکلیل^{۴۸} و بالش بغل^{۴۹}». این چهار ترانه کاربرد یکسانی در طی تمام اپیزودها دارند و برای آرام‌کردن کاراکترها از آنها استفاده می‌شود. در تعداد اندکی از قسمت‌ها نیز از متن ترانه تنفس شکمی ولی بدون ملودی استفاده شده است. با توجه به این که روند روایت در طی این ترانه‌ها تغییر کرده و نقطه‌ای کلیدی از داستان با این ترانه‌ها اتفاق می‌افتد، می‌توان آنها را به عنوان ترانه‌های روایی دسته‌بندی کرد.

در این انیمیشن موزیکال، ترانه‌های تسلی‌بخش، بیشترین نقش روایی را ایفا کرده و از همین رو، در قسمت بعد، به تحلیل این ترانه‌ها پرداخته می‌شود.

سینما، و بعدها در تلویزیون، این ساختار، الگوی بسیاری از فیلم‌های کلاسیک را تشکیل داده و امروزه نیز همچنان از مهم‌ترین الگوهای ساخت روایت به شمار می‌رود (Tool-an, 2001: 4, 5).

در انیمیشن *ازمی و روی* نیز می‌توان این ساختار را به شکل زیر در نظر گرفت:

- پرده اول: معرفی بچه هیولای آن قسمت، معرفی چالش و شروع ماجرا
- پرده دوم: دست‌وپنجه نرم کردن با چالش آن قسمت، آزمون و خطا با راه‌حل‌های متنوع
- پرده سوم: پنیک هیولایی، آرام کردن بچه هیولا توسط *ازمی*، راه‌حل نهایی و پایان خوش
ساختار کلاسیک سه‌پرده‌ای در آثار کودک، مخصوصاً در آثار اپیزودیک، به همین شکل پیش رفته و با عبور از بحران در آخر پرده دوم، به مرحله رستگاری در پرده سوم می‌رسد.

ب. قطعات موسیقی *ازمی و روی*

قطعات موسیقی و ترانه‌هایی که در آثار موزیکال تعبیه می‌شوند، عموماً کاربرد و نقش خاصی دارند. ترانه‌های به‌کاررفته در آثار موزیکال، گاه برای معرفی و تثبیت نقش کاراکترها، رونمایی از نقاط کلیدی روایی و پیشبرد روایت به جهات مختلف مورد استفاده قرار می‌گیرند (حیدریان کروی: ۱۳۹۷). این موارد، به ترانه‌ها نقشی روایی داده و آنها را بخشی لاینفک از داستان می‌نمایند. این ترانه‌ها قادرند از طریق عناصر روایی خود، احساسات متنوعی را برانگیخته و بدین واسطه، واکنش‌های عاطفی و فکری مخاطبان را نسبت به رویدادهای روایت‌شده تقویت کنند (Fernán-dez-García, 2023). در مقابل، ترانه‌های دیگری نیز در موزیکال‌ها استفاده می‌شوند که تنها به منظور سرگرمی، ابراز احساسات شخصیت نسبت به یک موضوع، ایجاد وقفه‌ای در روایت و ایجاد فضای فرهنگی جذاب در موقعیت و سکانس مورد نظر، ساخته شده‌اند. به این ترانه‌ها، ترانه‌های غیر روایی نیز گفته می‌شود.

به‌طور کلی، ترانه‌های روایی شامل ترانه‌هایی می‌شوند که در طی آنها نقطه عطفی از داستان اتفاق افتاده و تغییری در جهت روایت رخ می‌دهد. با حذف این ترانه‌ها از یک موزیکال، به روایت داستان آسیب وارد می‌شود. در مقابل، ترانه‌های غیرروایی، ترانه‌هایی هستند که تنها نقش تزئینی

تحلیل قطعات موسیقی

تمامی ترانه‌های تسلی‌بخش، بین ۲۰ تا ۳۰ ثانیه هستند. همان‌طور که قبل‌تر گفته شد، این ترانه‌ها برای آرام کردن شخصیت‌ها و آموزش تکنیک‌های تنفس و خودآگاهی به بچه هیولاها و متعاقباً، مخاطبان کودک است. تمپوی همه این ترانه‌ها زیر صد بی‌پی‌ام (ضرب در دقیقه) بوده و در همگی آنها تنها از ساز گیتار برای همراهی ملودی خواننده استفاده می‌شود. علاوه بر این، هر چهار ترانه نیز در گام ماژور سروده شده‌اند. گام ماژور به شکل عموم، به عنوان یک گام با انرژی مثبت و شادکننده شناخته شده و نحوه استفاده آن در این چهار ترانه نیز، پایان خوش آن را برای ما از قبل پیش‌بینی می‌کند.

ترانه تنفس شکمی در گام فا ماژور و با تمپوی ۵۸ بی‌پی‌ام، مهم‌ترین ترانه این مجموعه است. در این ترانه، تکنیک تنفس شکمی به مخاطبان آموزش داده شده و با یک ملودی ساده و به‌یادماندنی، نحوه اجرای آن نمایش داده می‌شود. ملودی این آهنگ از درجه دوم گام، برای بالابردن انتظار شنونده شروع شده و در درجه پنجم آن به‌طور قوی و با برطرف کردن آن انتظار تمام می‌شود. آکورد این ترانه به شکل آرپژ و با ملایمت خاصی اجرا می‌شود. صدای خواننده کودک نیز با لطافت، ملودی را اجرا کرده و سرانجام با اجرای آرپژ ۳فا-۴دو-۴فا-۳فا (دومینانت، سوپرتانیک، دومینانت و برگشت به دومینانت اولیه) به شکل آرپژ رفت و برگشتی توسط گیتار، ترانه به نتیجه دلخواه خود رسیده و آرامشی که قصد آن را داشت را به مخاطب منتقل می‌کند. استفاده مکرر از درجه دومینانت در آرپژ نهایی، به شکل هوشمندانه و مطلوبی، تعادل را به مخاطب بازگردانده و حس قدرت و اعتماد به نفس را به او منتقل می‌کند.

ترانه تا سه بشمار در گام «ر» ماژور و با تمپوی ۸۳ بی‌پی‌ام، از دیگر ترانه‌هایی است که تکنیک جدیدی برای ایجاد آرامش در خود و خودآگاهی را به مخاطب آموزش می‌دهد. در طی این ترانه، از زمی از بچه هیولا می‌خواهد که تا سه شمرده و به خود یادآور شود که از چالش پیش رو عبور خواهد کرد. بچه هیولا نیز با تکرار این جمله، آرام شده و از بی‌قراری درمی‌آید. ملودی این ترانه از درجه دوم گام «ر» ماژور (سوپرتانیک) در «می» آغاز شده و در درجه اول آن (تانیک)، در «ر»، به خانه برگشته و مسئله را بدین‌گونه حل می‌کند. این ترانه برخلاف ترانه تنفس شکمی در قسمت‌های

پایانی خود از آکورد استفاده کرده و آکوردهای آرپژ در پایان ترانه شنیده نمی‌شوند. استفاده از آکورد در نقاط تأکیدی این آهنگ در همراهی با ملودی و متن ترانه، و سکوت در لحظات مابین آن، نزدیک شدن به نتیجه را بهتر به مخاطب منتقل کرده و در لحظات پایانی ترانه، القاگر حس آرامش است. آکوردها در درجات مختلف گام فا ماژور بوده و شکل‌های مختلفی از آکوردهای درجات اول، پنجم و هشتم، به شکل پیوسته اجرا می‌شوند.

در ترانه شیشه اکلیل، که در گام «می» ماژور و با تمپوی ۹۱ بی‌پی‌ام، اجرا شده، برخلاف دو ترانه پیشین، همراهی گیتار پس از شروع ملودی با آن اتفاق می‌افتد. در طی این ترانه، از می شیشه‌ای که در آن مقداری اکلیل وجود دارد را به بچه هیولا داده و از او می‌خواهد که آن را تکان دهد. با تکان دادن شیشه، اکلیل‌ها در کل ظرف پخش شده و مثل دانه‌های برف شروع به بارش به سمت پایین می‌کنند. از می در متن ترانه به بچه هیولا [و مخاطبان] آموزش می‌دهد که چطور با دیدن دانه‌های اکلیل، احساسات برانگیخته خود را همانند این دانه‌ها، آرام کنند. آرپژ همراهی‌کننده این آهنگ، در قسمت اول ترانه در درجات اول و پنجم در حرکت بوده و با این که هر دو درجه از قوام و تعادل بالایی در گام برخوردارند، گویی که این حالت رفت و برگشتی، مجاز از احساسات تحریک‌شده بچه هیولا دارد که در تلاش برای آرامش خود است. در قسمت بعدی، با جابه‌جایی به سمت درجات چهارم و ششم، حس محبت (درجه چهارم بر اساس جدول هیوران) و کنجکاوی (درجه ششم) مخاطب برانگیخته شده و انتظار برای پایان، در آن تداعی می‌شود. در قسمت بعدی، دقیقاً قبل از پایان ترانه، درجات دوم، پنجم و هفتم، انتظار مخاطب را به اوج رسانیده و هم‌زمان حس امید را در او می‌پروراند. در اینجا است که علاوه بر ساز گیتار، افکت صوتی دیگری نیز، بر حس جادویی اکلیل افزوده و در نهایت در قسمت پایانی، درجات اول، پنجم و هشتم، ترانه را به نتیجه رسانده و بچه هیولا و مخاطب را با مرکزیت در خانه‌های اصلی، به رضایت و آرامش می‌رسانند.

ترانه آخر، ترانه بالش بغلی است که از قسمت هفتم فصل دوم مجموعه از می و روی معرفی می‌شود. این ترانه راجع به ابزار جدیدی است که از می برای آرام کردن بچه هیولاها از آن استفاده می‌کند. این ابزار، یک بالش قلبی شکل است که تصویر آن از فصل اول انیمیشن، روی لباس از می نیز

در مطالعه‌ای درباره لالایی‌های فرهنگ‌های گوناگون نیز مشخص شده که «در مقایسه با نمونه‌های غیرلالایی هم‌فرهنگ، لالایی‌ها گرایش بیشتری به استفاده از الگوهای پایین‌رونده دانگ دارند. به بیان دیگر، لالایی‌ها بیش از سایر انواع موسیقی متکی بر فواصل نزولی‌اند. از آنجاکه لالایی‌ها با هدف آرام‌کردن نوزادان و ترغیب آنان به خواب ساخته می‌شوند، غلبه این حرکتهای نزولی ممکن است با گرایشی ذاتی به کاهش برانگیختگی فیزیولوژیک مرتبط باشد. اگر نوزادان به‌طور مکرر در معرض لالایی‌ها یا محرک‌های مشابه قرار گیرند، احتمالاً نوعی انتظار کلی نسبت به فواصل نزولی در آنان شکل می‌گیرد که می‌تواند در بزرگسالی نیز به تداوم الگوهای شنیداری‌شان بینجامد» (Huron, 2006: 389). چه بسا لالایی‌های کودکانه نیز کاربرد تسلی‌بخش برای کودکان داشته و شاید ساخت ترانه‌های مذکور از این مجموعه، با الهام از لالایی‌ها و برای «یادآوردن آغوش گرم مادرانه برای کودکان» (Tagg, 2012: 160, 161) سروده شده است. این موضوع، از آن جهت که «صدای انسان، اولین ابزار موسیقایی محسوب شده و از جنبه‌های مختلفی اعم از طنین صوتی، صحنه‌پردازی شنیداری، بُرد دانگ صدا و رجیستر و صدالبته ملودی، اهمیت بالایی می‌یابد» نیز قدم بزرگی در ایجاد آشنایی برای ذهن کودکان برمی‌دارد.

معرفی سازهای پرکاربرد

همان‌طور که در قسمت قبل ذکر شد، تنها ساز موسیقایی که به‌عنوان همراهی‌کننده ملودی در ترانه‌های تسلی‌بخش به‌کاررفته، ساز گیتار است. امروزه طی تحقیقات گسترده در زمینه روان‌شناسی موسیقی، تأثیر مستقیم انتقال احساسات از طریق رنگ صوتی سازهای آکوستیک، به‌خصوص در کودکان، مورد بحث بسیاری از نظریه‌پردازان این حوزه واقع شده است (Hailstone, et al., 2009). برخی محققین نیز بیان کرده‌اند که ساز گیتار در ایجاد آرامش در نوزادان و خردسالان، و پایین آوردن ضربان قلب آنها، نقش مفید و مثبتی ایفا می‌کند. این تحقیق با اجرای دو الگوی آکوردی و آرپژی انجام شده که هر دو با اختلاف کم، نتیجه یکسانی داشته‌اند (Antonacci, et al., 2021).

این تحقیق به شکل‌های مختلف و در مناطق مختلفی روی سنین مختلفی از کودکان در شرایط متفاوت جسمی و روانی اجرا شده و همگی حاکی از این بوده‌اند که گیتار

قرار داشت (تصویر ۱). ازمی این بالش را به بچه هیولای آن قسمت داده و از او می‌خواهد که با بغل‌کردنش، خود را آرام کند. این ترانه در گام سل ماژور و با تمپوی ۸۸ بی‌پی‌ام اجرا می‌شود. این ترانه از درجه چهارم شروع شده و با آرامش به درجات اول و پنجم حرکت می‌کند. این سه درجه که از درجات متعادل‌تر و آرام‌تر گام محسوب می‌شوند، به‌همراه ریتم آهسته و همراهی ملایم آکوردهای گیتار، آرامش مخاطب را حفظ کرده و در همین حال پیام را به او منتقل می‌کنند. کل ترانه حدوداً ۲۰ ثانیه بوده و بین پنج نت حرکت می‌کند. سادگی بیش از حد آن در کنار تصویری که هم‌زمان نشان داده می‌شود، حواس‌پرتی‌ها را از مخاطب گرفته و تمرکز او را جلب می‌کند. در این ترانه برخلاف سه ترانه قبلی فصل اول مجموعه، صدای گوینده اصلی کمی بزرگ‌تر شده و از همین رو، گام بم‌تری برای اجرای آن انتخاب شده است. ترانه‌های بالا عموماً از ساختار فرمی AB تبعیت می‌کنند؛ به‌صورتی که در بخش اول ترانه با ملودی و هارمونی خاص، ایجاد حس ناتمامی کرده و در قسمت دوم، معمولاً با خط ملودیک نزولی، جواب بخش اول را می‌دهند. این دیالوگ موسیقایی، علاوه بر جلب‌توجه مخاطب در ابتدای ترانه، با دادن جواب در قالب موسیقی و متن ترانه، به کنجکاوای مخاطب پایان داده و آرامش را به او بازمی‌گرداند. علاوه بر این، همان‌طور که از بررسی تک‌تک ترانه‌ها در بالا برمی‌آید، واضح است که تمپوی تمامی ترانه‌ها زیر صد بی‌پی‌ام هستند. این مورد، یکی از عواملی است که در آرامشی که ترانه‌های تسلی‌گر قصد ایجاد آن را داشته‌اند، نقش مهمی ایفا کرده است. از طرف دیگر، صدای زیر و نازک، به‌طور عام به سبکی و روشنایی و برعکس صدای بم به تاریکی و سنگینی نسبت داده می‌شود (Tagg, 2014: 48). دانگ صدای کودکان نیز زیرتر بوده (Tagg, 2012: 274) و می‌توان استفاده از صداهای زنانه و کودکانه (رینج صدایی سوپرانو) برای ترانه‌های کودکان را منتج از همین موضوع دانست. در ازمی و روی نیز، صدای گوینده کودک برای شخصیت ازمی، به‌خصوص برای ترانه‌های تسلی‌بخش، نقش مثبتی در راستای این موضوع داشته است. بنابراین با شنیدن ترانه‌های تسلی‌گر با صدای گوینده، می‌توان شباهت بالای آنها را با لالایی‌های کودکانه نیز درک کرد. به‌طور مثال، ملودی ترانه‌های تا سه بشمار و شیشه اکلیل از خط ملودیک و الگوهای پایین‌رونده و نزولی تبعیت می‌کنند.

خاصی از فرهنگ بومی را منعکس می‌کند، اما هم‌زمان از برخی استانداردهای جهانی ژانر موزیکال فاصله دارد. این فاصله در شیوه روایت، استفاده از موسیقی و تأثیرگذاری آموزشی آن مشهود است. در ایران، انیمیشن‌های کودکانه عمدتاً بر روایت‌های راوی محور تکیه دارند تا داستان محور، و این گرایش به‌وضوح از سنت‌های قصه‌گویی و نقلی ایرانی ریشه می‌گیرد که تاریخی طولانی در فرهنگ این سرزمین دارد. این سنت در *قصه‌های ریرا*، به شیوه رویکرد مستقیم در ارائه آموزه‌های فرهنگی و اجتماعی به چشم می‌خورد. برخلاف روایت‌های معمول در انیمیشن‌های کشورهای دیگر که در این صنعت، به تولیدات انبوه رسیده‌اند، که در آنها شخصیت‌ها از طریق تجربه‌های شخصی خود به درک مفاهیم می‌رسند، در این انیمیشن پیام‌ها به صورت آشکار و از زبان راوی بیان می‌شود. این شیوه که بیشتر بر انتقال مستقیم دانش متمرکز است، در میان انیمیشن‌های ایرانی رایج است و به‌نوعی بازتابی از روش‌های آموزشی در فرهنگ ماست، جایی که نتیجه به‌جای اینکه از مسیر تجربه و کشف حاصل شود، به‌طور آماده در اختیار مخاطب قرار می‌گیرد (نقدی، ۱۳۹۳). این ویژگی‌ها در *قصه‌های ریرا* نیز قابل مشاهده است، جایی که نقش راوی فراتر از راهنمایی است و به بیان صریح مسائل و راه‌حل‌ها می‌پردازد.

تحلیل متن شعر یک ترانه، معمولاً از جنبه‌های مختلفی صورت می‌گیرد. در این مجموعه انیمیشنی، ترانه‌ها بیشتر شرح موقعیت از دیدگاه راوی یا خود *ریرا* هستند. برخلاف ازیمی و روی، راوی از طرف خود داستان را پیش برده و اتفاقات را توضیح می‌دهد و این احتمال وجود دارد که پس از مدتی برای برخی از مخاطبان خود کسل‌کننده شود. با توجه به این که تمامی *قصه‌های ریرا* در طی بالای صد قسمت از این مجموعه، از دو ملودی ثابت استفاده می‌کنند، تحلیل این ملودی‌ها در بستر موضوع هر قسمت شایسته نیست؛ چراکه در هر جا می‌توان تحلیل متفاوتی از آن ارائه داد، در صورتی که احتمالاً، هدف از تولید این قطعه موسیقی، ایجاد تنوع در روایت داستان انیمیشن و کاربرد تزئینی آن بوده است. بنابراین در قسمت‌های بعد، بیشتر به معرفی قطعات پرداخته، و در قسمت نتیجه‌گیری، پیشنهادهایی به سازندگان انیمیشن تلویزیونی در ایران به منظور افزایش کیفیت آثار این ژانر، ارائه می‌شود.

آکوستیک، تأثیر آرامش‌بخشی بر جسم و روان کودکان [و بزرگسالان] ایفا می‌کند.

در انیمیشن *ازیمی* و *روی* نیز، از همین ویژگی گیتار استفاده شده و با صدای ملایم گوینده، ملودی و هارمونی مناسب، برای ایجاد آرامش و امید در بچه هیولا و مخاطب، حس آرام‌بخشی برای مخاطب فراهم کرده است. در این لحظات، در تصویر انیمیشن نیز شخصیت‌ها در مرکز توجه قرار گرفته و تصویر زمینه به رنگ آبی ملایمی درمی‌آید. با این کار تلاش شده تا تمرکز بچه هیولا (و مخاطب) را به شعر و حال فعلی خود در آن لحظه جلب کرده و حواس پرتی‌های جانبی را از سر راه کنار بزنند.

در ترانه‌های متفرقه این انیمیشن، از سازهای دیگری همچون درامز، فلوت و سایر سازهای طبیعی نیز استفاده شده ولی در آهنگ‌های تسلی‌بخش، به ساز گیتار بسنده کرده و با ترکیبی ساده از ملودی خواننده و گیتار، حس مد نظر را به مخاطب القا کرده است.

شایان ذکر است که در ترانه‌های مذکور، زیربومی گیتار کاملاً تحت کنترل بوده و داینگ صدا از حالت معمولی فراتر نمی‌رود، بلکه در محدوده صوتی ۳ و ۴ (بسته به گام هر ترانه) در حرکت می‌ماند.

ج. *قصه‌های ریرا*

مجموعه انیمیشنی *قصه‌های ریرا*، یک مجموعه موزیکال ایرانی است که به تهیه‌کنندگی *استودیو فیلم فریم* برای گروه سنی کودک تولید شده است. این مجموعه در پنج فصل که در مجموع ۲۷۲ قسمت ۱۰ دقیقه‌ای است، تهیه و تولید شده که ۱۰۴ قسمت از آن از شبکه پویا پخش شده است. در این انیمیشن، شخصیت *ریرا* دختری خردسال است که هر روز با سؤالات متفاوتی در دنیای اطراف خود روبه‌رو می‌شود. او و دیگر شخصیت‌های داستان در هر قسمت از این مجموعه با مسئله‌ای مواجه شده، آن را به کمک راوی و با ذهنیت کودکانه خود برانداز کرده و در طول داستان متوجه اشتباهات و توانایی خود می‌شوند (پویا، n. d.). در این مقاله تمامی قسمت‌های موجود از این مجموعه در آرشیو شبکه پویا مورد بررسی واقع شده و به الگوهای مشخصی در ساخت موسیقی این اثر تلویزیونی دست یافته شده است.

انیمیشن *قصه‌های ریرا* از نمونه‌های قابل توجه در میان انیمیشن‌های تلویزیونی تولید ایران است که ویژگی‌های

د. قطعات موسیقی قصه‌های ریرا

معرفی قطعات موسیقی

به‌طورکلی، مجموعه قصه‌های ریرا، با وجود این که تمامی قسمت‌های تولیدشده آن در طی فصول مختلف، موزیکال محسوب می‌شوند، دارای قطعات موسیقی محدودی است. این انیمیشن تنها دو قطعه موسیقی ثابت دارد: موسیقی تیتراژ و قطعه‌ای دیگر که در برخی قسمت‌ها شنیده می‌شود. در تمامی قسمت‌های این مجموعه، یکی از این دو قطعه، با توجه به موضوع هر قسمت، با ترانه‌هایی نیز همراه شده که گاه آهنگین و گاه به سبک زورخانه‌ای و نقالی سنتی (دکلمه‌های ریتمیک به همراه ضرب) توسط خواننده (راوی) اجرا می‌شوند. هرچند این سبک‌ها از لحاظ فرهنگی، به‌خصوص برای مخاطبان ایرانی، جذابیت دارند، اما به‌گونه‌ای طراحی نشده‌اند که در ذهن مخاطب کودک باقی بمانند و بیشتر به ایجاد تنوع در روند داستان کمک می‌کنند. موسیقی تیتراژ که ملودی اصلی قصه‌های ریرا را نیز تشکیل می‌دهد، از جذابیت ملودیک بالایی برخوردار است و به‌خوبی در ذهن مخاطب ماندگار می‌شود. این قطعه در گام «می» بمل ماژور تنظیم شده و از سازهایی چون گیتار بیس، گیتار آکوستیک، درامز، سمپل‌های مختلف و افکت‌های صوتی متنوع بهره می‌گیرد. این ترکیب بندی نه‌تنها برای موسیقی تیتراژ بلکه برای موسیقی متن و ملودی‌های بین داستانی نیز استفاده شده است. انتخاب این سازها از نظر فنی استاندارد است، اما استفاده از سمپل‌های آماده و صداهای کیبوردی، به‌ویژه برای مخاطب کودک، ممکن است باعث کاهش ارتباط حسی با موسیقی شود. با یک بررسی اولیه در انیمیشن‌های گروه سنی کودک تولید غرب، قابل مشاهده است که معمولاً در این آثار از سازهای ساده و آکوستیک استفاده می‌شود تا گوش مخاطب با صداهای ملموس و آشنا، ارتباط بهتری برقرار کند و به‌مرور با صداهای پیچیده‌تر و دستگامی آشنا شود. در کارتون‌های اولیه لونی تونز و یوپی‌ای، برای موسیقی متن و افکت‌های صوتی استفاده شده به منظور میکی ماوسینگ^۵، از موسیقی ارکسترال و نوازنده‌های متعددی استفاده می‌شده، تا بتوان نزدیک‌ترین حالت‌های صوتی را به صدای موردنظر، با ادغام طنز غالب بر تصویر این کارتون‌ها، تولید کرد. به‌علاوه، با بررسی کارتون‌های تولید دهه‌های اخیر نیز می‌توان دریافت که با وجود تغییرات فراوانی که در سبک بصری این انیمیشن‌ها

ایجاد شده، آثار مربوط به رده سنی کودکان، همواره چه از لحاظ بصری و چه از لحاظ صوتی و موسیقایی، ساده‌تر در نظر گرفته می‌شوند که برای حواس مختلف مخاطبان خود، قابل هضم‌تر باشند.

یکی از نکات قابل توجه در قصه‌های ریرا هماهنگی موسیقی با حرکات انیمیشن است که به جذابیت بصری و صوتی اثر می‌افزاید. در برخی قسمت‌ها، ریرا در حال کشف پدیده‌ای جدید است و راوی از این تجربه او می‌خواند. این بخش‌ها که با انیمیشن موزون همراه هستند، علاوه بر جلب توجه مخاطب، لحظاتی سرگرم‌کننده ایجاد می‌کنند، اما تأثیرگذاری عمیق یا کاربرد آموزشی قابل توجهی ندارند.

تحلیل قطعات موسیقی

همان‌طور که در قسمت قبل اشاره شد، قطعه اصلی موسیقی قصه‌های ریرا، هر قسمت در تیتراژ و در برخی قسمت‌ها به عنوان ملودی ترانه (آهنگین یا دکلمه‌وار) نیز استفاده می‌شود. این قطعه در کل حدوداً ۳۰ ثانیه است و در گام «می» بمل اجرا می‌شود. سازهای به‌کاررفته در تیتراژ شامل گیتار بیس، گیتار آکوستیک، درامز، سیمبال، اسنر و سازهای کودکانه مثل بلز، فلوت و سازهای کیبوردی، سمپل‌های مختلف و افکت‌های صوتی متنوع که بر حس کودکانه کار می‌افزایند، می‌شود.

با وجود کوتاه‌بودن این قطعه از نظر زمانی، می‌توان فرم کلی آن را به صورت ABA تشخیص داد. بخش اول و سوم این قطعه از نظر ملودی، هارمونی، دینامیک و ترکیب سازها یکسان بوده ولی در قسمت دوم، داستان دیگری را تعریف می‌کند.

به‌طورکلی می‌توان گفت که خط ملودیک این قطعه در درجات اول، سوم و پنجم گام، اتفاق می‌افتد. در ترانه‌های کودکانه، بیشتر از ملودی‌های ساده و پنتاتونیک استفاده می‌شود؛ بدین معنی که گام‌های ماژور درجات نام‌برده شده در بالا، بیشترین کاربرد را دارند. چراکه حس تعادل و آرامش را در مخاطب تداعی می‌کنند. معمولاً در این ترانه‌ها، ملودی از یک اکتاو بالاتر نمی‌رود. ملودی این انیمیشن با تأکید بر درجات اول، سوم و پنجم، گریزی به درجات دیگر نیز زده و در قسمت اول قطعه، در درجه دوم، مخاطب را منتظر نگه می‌دارد. در قسمت دوم پرشی به اکتاو زده و با عبور از درجه چهارم گام، به درجه اول (تونیک) بازمی‌گردد و به حس کنجکاوی مخاطب پایان می‌دهد.

می‌توانند حس تعامل و کنجکاوای کودکان را تحریک کنند (Weinberg, 1999). بنابراین استفاده از سمپل‌های صوتی در قصه‌های ریرا، لزوماً یک جنبه منفی محسوب نمی‌شود. استفاده از هر ساز موسیقی، می‌تواند معانی و اهداف خاصی داشته باشد. به‌عنوان مثال، بلز و فلوت به دلیل تولید صداهای زیر و شفاف که برای گوش کودکان خوشایند است، غالباً برای ایجاد حس شادابی و کنجکاوای به کار می‌روند. سازهای کوبه‌ای نظیر تمبورین و ماراکا نیز با ایجاد ریتم‌های ساده و قابل پیش‌بینی، توانایی کودک در تشخیص الگوهای موسیقایی را تقویت می‌کنند (Rufino, et al., 2024). این ویژگی‌ها به‌ویژه در سنین کودکی اهمیت دارند، زیرا مغز کودک در این دوران حساس به الگوها و هماهنگی‌های ساده‌تر است و از طریق آنها مهارت‌های شناختی و شنیداری خود را توسعه می‌دهد.

از منظر فرهنگی نیز، انتخاب سازها می‌تواند بازتاب‌دهنده عناصر بومی باشد. در برخی انیمیشن‌های ایرانی، استفاده از سازهایی همچون دف، سه‌تار یا نی دیده می‌شود که علاوه بر آشنایی کودک با فرهنگ موسیقایی ایرانی، حس نزدیکی به میراث فرهنگی را تقویت می‌کند. البته که چنین چیزی در مجموعه قصه‌های ریرا صدق نمی‌کند و سازهای به‌کاررفته در تولید قطعات موسیقی آن، از سازهای سنتی ایرانی محسوب نمی‌شوند.

ه. قیاس ازومی و روی با قصه‌های ریرا

انیمیشن‌های ازومی و روی و قصه‌های ریرا، هر دو به عنوان آثار موزیکال برای کودکان رده سنی کودک، از ترانه‌ها و قطعات موسیقی برای جلب توجه مخاطبان به موضوع مدنظر و به خاطر سپرده شدن استفاده کرده‌اند. اما رویکرد این دو مجموعه در بهره‌گیری از موسیقی به عنوان ابزاری روایی تفاوت‌های عمیقی دارد. ازومی و روی با تکیه بر ترانه‌های روایی مانند تنفس شکمی، شیشه اکلیل و تا سه بشمار و بالش بغلی، موسیقی را به‌گونه‌ای به کار می‌گیرد که نه تنها روایت داستان را به شکلی جذاب پیش می‌برد، بلکه به شخصیت‌پردازی، حل چالش‌ها و تنش‌ها و همچنین آموزش تکنیک‌های تنفس و مهارت‌های خودآگاهی کمک می‌کند.

این ترانه‌ها، که در ساختار سه‌پرده‌ای روایت (آغاز، میانه، پایان) جای می‌گیرند، با استفاده از ملودی‌های ساده

موسیقی تیتراژ قصه‌های ریرا یک قطعه با تمپوی بالا، با تمپوی ۱۱۰ بی‌پی‌ام. است و باتوجه به گام «می» بمل ماژور و توالی درجات نام‌برده شده، حس و حال سرحال و شادابی را به مخاطب منتقل می‌کند. سازهایی که بیشتر به گوش می‌رسند، سازهای کلارینت، بلز و گیتار بیس هستند. این سازها در قسمت اول و با اتمام در درجه چهارم گام، کنجکاوای مخاطب را برانگیخته و هیجان وی را بالا می‌برند. در قسمت دوم قطعه، ساز گیتار آکوستیک جای بیس را گرفته و ملودی را به شکلی مطلوب در درجه تونیک گام تمام می‌کند. این نتیجه‌گیری رضایت‌بخش، مخاطب را آماده دیدن داستان هر قسمت می‌کند.

باتوجه به این که اکثر ملودی‌های ماندگار کودکانه (همانند لالایی‌ها)، آثاری هستند که از قبل بر جای مانده‌اند و سینه‌به‌سینه به نسل‌های امروزی انتقال پیدا کرده‌اند، تولید آثار به‌یادماندنی جدید برای این رده سنی، محدودیت‌های خاص خود را دارد. بنا بر همین موضوع، موسیقی تیتراژ قصه‌های ریرا، از کارهای موفق در حوزه کودک محسوب می‌شود.

باتوجه به محدودیت‌های موسیقایی این مجموعه، تحلیل موسیقی بر حسب کارکرد صرف آن در انتقال مفهوم، به‌طور جداگانه از متن، در این مقاله جایز نیست. بنابراین تحلیل موسیقایی این انیمیشن، باتوجه به تم کلی این مجموعه صورت می‌گیرد.

معرفی سازهای پرکاربرد

سازهای رایجی که در انیمیشن‌های موزیکال کودکانه، به‌خصوص موزیکال‌های ایرانی بیشتر استفاده می‌شوند، شامل بلز، فلوت، گلوکن‌شپیل، سازهای کوبه‌ای ساده نظیر تمبورین و ماراکا، و گاهی پیانوی کوچک و یا سازهای شبیه‌سازی‌شده کیبوردی هستند. این سازها به دلیل داشتن صدایی شفاف، ملایم و ساده که گوش کودک را آزار نمی‌دهد، مورد توجه بسیاری از آهنگ‌سازان قرار گرفته‌اند. باتوجه به تحلیل قطعات موسیقی در قسمت قبل، استفاده از سازهای مختلف، و سازهای دیجیتال نیز در قطعات موسیقایی قصه‌های ریرا تشخیص داده شد. این ترکیب، به گفته تعدادی از روان‌شناسان کودک، بهترین گزینه برای این رده سنی نیست. البته به گفته برخی محققان، سازهای دیجیتال نیز در صورت نوع رنگ صوتی و فرکانس آنها،

و رنگ آبی زمینه تصویر، ترکیبی آرام را برای مخاطب ایجاد کرده و وی را برای پرده آخر آماده می‌کنند.

در مقابل، *قصه‌های ریرا* از موسیقی به صورت محدود و عمدتاً تزیینی استفاده می‌کند. این مجموعه تنها دو قطعه ثابت (تیتراژ و قطعه میانی) دارد که در تمامی قسمت‌ها با اشعار متفاوت تکرار می‌شوند. این تکرار، اگرچه به ماندگاری قطعه در ذهن مخاطب کمک کرده، اما نقش روایی موسیقی را تضعیف می‌کند، زیرا ترانه‌ها به پیشبرد روایت یا تحول شخصیت‌ها کمکی نمی‌کنند. البته با وجود این که قطعات موسیقی *قصه‌های ریرا* با هم خوانی ملودیک خواننده همراه نیستند، ولی ملودی ساده و قابل تشخیصی دارند، که تا مدت‌ها در ذهن مخاطب جا خوش کرده و همچون ترانه‌های همراه با شعر، وی را به تکرار آن در ذهن خود وامیدارد. این ملودی، تمام ویژگی‌های ملودی طبق تگ (Tagg, 2014: 179, 180) را داراست و نه تنها در حال ممتد رخ می‌دهد، بلکه در رنج صدایی قابل تکراری برای کودکان نیز ساخته شده، که با ریتم موزون آهنگ، جذابیت آن را برای مخاطبان بالا می‌برد.

برخلاف *ازمی و روی* که ترانه‌ها در نقاط عطف روایی (مانند آرام کردن هیولاها) قرار دارند، در *قصه‌های ریرا*، موسیقی بیشتر به عنوان پس‌زمینه‌ای برای توصیف موقعیت یا ایجاد تنوع عمل می‌کند و با استفاده از یک گوینده بزرگسال که نقش راوی را بر عهده دارد، اغلب از سنت نقلی ایرانی الهام گرفته که پیام مستقیماً توسط راوی منتقل می‌شود. در انیمیشن *قصه‌های ریرا*، راوی دیالوگ‌های مشخص و ثابتی ندارد و بر اساس مشاهدات خود در صحنه، معمولاً برای خالی نبودن عریضه نیز به صورت بداهه به گویندگی و اجرا می‌پردازد. این عامل باعث می‌شود که علاوه بر دیالوگ‌های اصلی، صحبت‌های بیشتری نیز از سوی راوی رخ داده و توجه مخاطب کودک از نکات اصلی پرت گردد. این حجم از داده‌های صوتی برای مخاطب کودک بیش از حد بوده و از تأثیر آموزشی آن می‌کاهد.

برای مثال، در قسمت سی و سوم فصل دوم *قصه‌های ریرا*، *ریرا* توسط زنبوری نیش زده می‌شود. راوی در طی داستان، همواره به جای خود و به جای ریرا صحبت کرده و درباره فضای تصویر و اتفاقات مختلف نظر می‌دهد. این قسمت دو ترانه دارد. ترانه اول (با ملودی ثانویه) در انتهای پرده اول داستان رخ می‌دهد و تصورات و خاطرات *ریرا* از

در گام ماژور و همراهی گیتار آکوستیک، حس آرامش و امید را به مخاطب منتقل می‌کنند. این ترانه‌ها در ترکیب با صدای کودکانه شخصیت‌ها و طراحی و کارگردانی هدفمند، به گونه‌ای روایت را تکمیل می‌کنند که حذف آنها به انسجام روایت آسیب می‌رساند. بدین گونه که برخلاف ترانه‌های متفرقه که عموماً در هنگام ارائه راه‌حل‌های مختلف توسط *ازمی* به بچه هیولاها و یا اجرای آن راه‌حل‌ها (که معمولاً شامل بازی‌های مختلف می‌شوند) با یک تم شاد و برای انتقال انرژی مثبت به بچه هیولا - و متعاقباً مخاطبان - اجرا می‌شود، ترانه‌های تسلی‌گر - همان‌طور که از نام آنها برمی‌آید - کاربرد آرامش‌بخش برای بچه هیولاها (شخصیت‌های متغیر در هر قسمت) [و مخاطبان] داشته و با ریتم کند و سازهای مینیمالی که در تولید آنها به کار رفته است، بچه هیولاها را به‌طور هم‌زمان آرام کرده و به آنها برای ادامه مسیر روایی، امید می‌دهند. جایگاه ترانه‌های متفرقه در ساختار روایی گاه در پرده دوم و گاه در پرده سوم قرار می‌گیرد ولی ترانه‌های تسلی‌گر، عضو ثابتی از ساختار روایی بوده و پرده دوم را به پرده سوم منتقل کرده و به عبارتی در نقطه عطف روایی قرار می‌گیرند.

به طور مثال، در قسمت اول اپیزود هفتم، *ازمی و روی* برای پرستاری *تیلی*^{۵۱} به خانه او رفته و این وظیفه را از طرف پدر *تیلی* دریافت می‌کنند که وی را برای اردوی مدرسه که اتوبوس آن تا دقایقی دیگر به دنبالش خواهد آمد، آماده کنند. در این راستا، *تیلی* برای حاضر شدن، کارهای مشخصی را باید انجام دهد که به خاطر شیطنت و حواس‌پرتی‌اش، موفق به انجام آنها نمی‌شود. او مرتب از پرستاران خود می‌خواهد که با او بازی کنند، ولی آنها به علت ضیق وقت، وی را به دفعات مکرر از این کار بازمی‌دارند. تا این که نهایتاً *تیلی* عصبانی شده و گریه می‌کند. این اتفاق همراه با یک موسیقی با ریتم بالا و یک ملودی استرس‌زا توسط یک ساز بادی هم‌زمان می‌شود و *تیلی* تمام دغدغه‌های خود را یکی یکی نام برده و رفته‌رفته ناراحت‌تر می‌شود تا این که از کوره در می‌رود. در اینجا است که *ازمی* به آرامی با *تیلی* صحبت کرده، و ترانه *تا سه بشمار* را با او می‌خواند. *ازمی* در این ترانه از *تیلی* می‌خواهد که تا سه شمرده و این جمله را با خود تکرار کند: «باید برای کمپ حاضر شم!»^{۵۲}. لحن آرام *ازمی* در هنگام اجرای ترانه و همراه کردن *تیلی* با خود در انجام تمرین تنفسی، در کنار اجرای ملایم گیتار آکوستیک در پس‌زمینه

تعجب ندارد، چراکه باوجود این که بسیاری از موسیقی دانان مخالف نسبت دادن معنا و حالت خاصی به گام‌ها هستند، هیچ ترانه کودکانه‌ای باهدف ایجاد شادی، از گام مینور استفاده نمی‌کند و برعکس «تیتیر ترانه‌های کودکانه در گام مینور، معمولاً موضوعات محزون، تاریک و عجیب‌وغریبی دارند» (Meyer, 1956: 228). این موضوع طبق گفته برخی صاحب‌نظران این حوزه، اکتسابی بوده و افراد در جوامع غربی (و همچنین سایر جوامع در قرن بیست و یکم)، همانند سگ‌های پاولو^۳ از کودکی یاد گرفته‌اند که گام‌های مینور را با موضوعات غمگین و گام‌های ماژور را با موضوعات شاد تعبیر کنند (Huron, 2006: 402). به‌طورکلی می‌توان گفت که همه ترانه‌ها دارای گام‌های ماژور پنتاتونیک یا هپتاتونیک بوده و با خط ملودیک رفت و برگشتی در قالب فرم، الگوی فراز و فرود مشابهی را دنبال کرده‌اند. از نظر تگ نیز درجات اول و پنجم گام‌های مناسبی هستند و حس مطلوبی به مخاطب می‌دهد و هر دو مجموعه از این فواصل بهره برده‌اند (Tagg, 2014).

تمامی ترانه‌های بررسی شده در این مقاله، از نظر زمانی زیر یک دقیقه هستند. از این‌رو در دسته‌بندی زمانی تگ (Tagg, 2012: 281) در زمره میان‌مدت‌ها قرار می‌گیرند. سرعت قطعات مجموعه قصه‌های ریرا با ریتمی بالای صد بی‌بی‌ام، از ترانه‌های *یزمی و روی* که تمپوی بین ۵۸ تا ۹۱ بی‌بی‌ام دارند، بالاتر است. تمامی قطعات بررسی شده از هر دو مجموعه متریک بوده و با مترهای ساده دوتایی و چهارتایی و ریتم ۴/۴ یا ۲/۴ ساخته شده‌اند. این ریتم‌ها، که عموماً مونومتریک (به معنی یک متر در هر زمان) و سیمتریک (به معنی ضرب‌های قوی و ضعیف به صورت یکی در میان) هستند، از پرکاربردترین ریتم‌ها در آهنگسازی غرب (Tagg, 2012: 294) و همچنین آهنگسازی ترانه‌های کودکانه به شمار می‌رود. باتوجه به این که موسیقی‌های آنالیز شده در قالب انیمیشن و از طریق رسانه تلویزیون پخش می‌شوند و همانند برخی فیلم‌های سینمایی، صداسازی به‌خصوصی در آنها صورت نگرفته، بررسی فضاسازی و صحنه‌پردازی شنیداری در آنها جایز نیست (Tagg, 2012: 560, 583). ولی شاید بتوان این صحنه‌پردازی شنیداری را در *یزمی و روی* بدین‌گونه تحلیل کرد: در سکانس‌های مربوط به ترانه‌های تسلی‌گر، همواره حواس‌پرتی‌های بصری از صحنه دور شده و به پس‌زمینه رانده می‌شوند. هم‌زمان

نیش خوردن توسط زنبور را از دیدگاه او بازگو می‌کند. در همین حین، راوی نیز با اشعاری این ترانه را همراهی می‌کند. ترانه دوم (با ملودی تیتراژ) مجدداً *ریرا* را در رؤیاهایش نشان می‌دهد که در طی آن راوی از تصورات ریرا برای زنبور بودن شعر خوانده و به داستان پردرد این قسمت، پایانی خوش می‌دهد. این دو ترانه همواره کاربردهای ثابتی ندارند. نمی‌توان گفت که یک ترانه در همه قسمت‌ها نمایانگر شادی *ریرا* و دیگری نمایانگر غم و اضطراب اوست. همان‌طور که از قسمت پانزدهم همین فصل برمی‌آید، که در طی آن هر دو ترانه، از شادی *ریرا* در شرایط مختلف سخن می‌گویند.

از منظر روایت‌شناسی، *یزمی و روی* با بهره‌گیری از الگوی مسیرمند *تولان*، ترانه‌ها را به عنوان بخشی از قوس روایی (تعلیق، اقدام، حل) طراحی کرده است. این ترانه‌ها با ایجاد جایگزینی (اشاره به احساسات دور از لحظه کنونی) و یادآوری حوادث (مانند تجربه آرامش)، به انسجام داستان کمک می‌کنند. در *قصه‌های ریرا*، موسیقی فاقد چنین ساختاری است و به‌جای تقویت روایت، به بیان صریح پیام‌های آموزشی وابسته به راوی محدود می‌شود. البته که *قصه‌های ریرا* با استفاده از راوی، یکی از اصول یک روایت کلاسیک را از دیدگاه *تولان* رعایت کرده که در *یزمی و روی* این رویکرد، بدین شکل به کار نرفته است.

از دیدگاه ژانر موزیکال *آلتمن*، *یزمی و روی* با استفاده از زوج مکمل و ترانه‌های روایی، به الگوهای کلاسیک موزیکال نزدیک‌تر است، درحالی‌که *قصه‌های ریرا* به دلیل فقدان تنوع موسیقایی و تمرکز بر روایت راوی‌محور، از این استانداردها فاصله دارد.

در هر دو مجموعه، بازنمایی بصری و موسیقایی بیشترین نقش را دارند، با این تفاوت که در *قصه‌های ریرا* بازنمایی کلامی نیز نقش پررنگی در انتقال روایت به مخاطبان ایفا کرده که در *یزمی و روی* چنین رویکردی استفاده نشده است. این دو انیمیشن دو سبک متفاوت را برای انتقال مفاهیم خویش به کار گرفته‌اند که هر یک نقاط مثبت و منفی خود را داراست.

با بررسی پارامترهای تحلیل حالات و احساسات موسیقایی که در هر دو مجموعه وجود دارد، مشاهده می‌شود که توانایی به‌کاررفته در هر دو مجموعه، شباهت زیادی به یکدیگر دارد. یکی از این موارد، استفاده از گام ماژور در ترکیب این ترانه‌هاست. البته این موضوع جای

مجموعه به شمار می‌رود. موارد نام‌برده شده به علاوه عوامل دیگر همچون گام، ملودی و هارمونی قطعات موسیقی در *قصه‌های ریرا* آنها را به قطعاتی شاد و تداعی آور لحظات پر جنب و جوش تبدیل کرده است. با وجود مناسب بودن این توصیفات برای این رده سنی، به‌کارگیری آنها در کاربردهای متفاوت، از خوشحال گرفته تا لحظاتی که *ریرا* مورد سرزنش و ملامت قرار می‌گیرد، انتخاب مناسبی نیست. برخلاف *قصه‌های ریرا*، در *ازمی و روی* ترانه‌ها - همان‌طور که پیش‌تر نیز اشاره شد - دارای کارکردهای متفاوتی بوده و این موضوع در پارامترهای مختلف موسیقایی آنها نیز قابل مشاهده است. ترانه‌های تسلی‌گر دارای طنین صوتی متفاوتی نسبت به ترانه‌های متغیر هستند. ترانه‌های متغیر عموماً از سازهای درامز، کلارینت و ترومپت و همچنین از تمپوی بالاتر برخوردار بوده، در صورتی که ترانه‌های تسلی‌گر از یک یا دو ساز گیتار و سترینگز^۴، و با شدت صدای پایین و عموماً با دینامیک ملایم اجرا می‌شوند. این عوامل در کنار تمپوی پایین ترانه‌ها و متن ترانه، آرامش لازم را در آن صحنه، منتقل می‌کند. علاوه بر موارد نام‌برده، صدای *ازمی* که در بُرد صدایی سوپرانو قرار دارد نیز، با لحن کودکانه، علاوه بر ایجاد حس امنیت در مخاطب کودک، احساس هم‌ذات‌پنداری را نیز در او بیدار می‌کند.

در «جدول ۱»، تعدادی از شباهت‌ها و تفاوت‌های دو اثر به‌طور خلاصه گنجانده شده، تا بدین منظور، نگاهی کلی از این قیاس ارائه گردد.

هارمونی صدای گیتار و دیگر صداها ملایم پس‌زمینه نیز در ملایم‌ترین حالت ممکن، ملودی را همراهی کرده و توجه مخاطب را به خود جلب نمی‌کنند. در این نقطه که تنها *ازمی* و بچه هیولای ناراحت در مرکز توجه صحنه قرار می‌گیرند، دنیای بیرون تار گشته و تمامی حواس، بر ترانه و پیامی که طی آن توسط *ازمی* به هیولا و مخاطب منتقل می‌شود، متمرکز می‌گردد؛ از این‌رو، شاید بتوان صحنه‌پردازی شنیداری را فراتر از ارکستراسیون در نظر گرفته و جنبه بصری آن را نیز دخیل دانست.

همان‌طور که در قسمت‌های قبل نیز بیان شد، با توجه به کارکرد قطعات موسیقی و ترانه‌ها در دو مجموعه، به تبع، رنگ صوتی و شدت صدا نیز در آنها متفاوت است. در *قصه‌های ریرا* قطعات موسیقی، دارای انرژی بیشتری هستند. این وصف، علاوه بر شدت صدا، انتخاب نوع سازهای به‌کاررفته در این اثر را نیز شامل می‌شود. به‌طور مثال در ترانه‌های تسلی‌گر انیمیشن *ازمی و روی*، ساز گیتار آکوستیک، با لحن و دینامیک لطیف‌تر و با دانگ صدای فرکانس بالا استفاده شده، در حالی که قطعه موسیقی *قصه‌های ریرا* از کلارینت و گیتار بیس، با لحن و دینامیک کمی خشن‌تر و با دانگ صدای فرکانس پایین استفاده شده است. همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، فرکانس پایین در بیان موسیقایی، یادآور سنگینی، تاریکی بوده و برای سنین کودک، کمتر استفاده می‌شود (Tagg, 2012: 274). این تفاوت، یکی از مهم‌ترین عوامل تغییر کارکرد موسیقی در هر

جدول ۱. شباهت‌ها و تفاوت‌های دو مجموعه *ازمی و روی* و قصه‌های *ریرا* از منظر روایی و موسیقایی.

ملاک	شباهت‌ها	ازمی و روی	قصه‌های ریرا
۱	ساختار روایی	هر دو مجموعه موزیکال بوده و از قالب اپیزودیک و داستان‌های مستقل بهره می‌برند.	<i>قصه‌های ریرا</i> بر ساختار راوی محور تکیه دارد و موسیقی بدون ادغام عمیق در روایت، تنها نقشی تزئینی و تکرار داستان را ایفا می‌کند.
۲	ترانه	هر دو مجموعه به‌طور میانگین در هر قسمت، دو ترانه را شامل می‌شوند.	در حالی که ترانه‌های <i>قصه‌های ریرا</i> در همه قسمت‌ها شامل دو ملودی ثابت بوده که هر دوی آنها در پرده‌های مختلف داستان و بدون ربط خاصی به روایت اجرا می‌شوند.

ادامه جدول ۱. شباهت‌ها و تفاوت‌های دو مجموعه ازمی و روی و قصه‌های ریرا از منظر روایی و موسیقایی.

شماره	ملاک	شباهت‌ها	ازبمی و روی	قصه‌های ریرا
۳	تونالیته	هر دو مجموعه از ملودی‌های مناسب کودکان، با ریتم متوسط و گام ماژور استفاده می‌کنند. در هر دو مجموعه، درجات اول و پنجم از پرکاربردترین درجات گام در ملودی‌ها به شمار می‌روند.	ترانه‌های تسلی‌گر مجموعه ازمی و روی شامل چهار ترانه می‌شود که همه دارای تمپوی زیر صد بی‌پی‌ام هستند که باعث ایجاد آرامش در مخاطب می‌شوند. در هر قسمت، تنها یکی از ترانه‌های تسلی‌گر اجرا شده و ترانه دوم هر قسمت، ترانه‌ای متغیر و با ریتم بیشتر است. این موضوع در عین حال که چند ترانه ماندگار برای کودکان بر جای می‌گذارد، به تنوع ملودی‌ها نیز کمک کرده و از کسل‌کنندگی آنها برای مخاطب کم می‌کند.	انیمیشن قصه‌های ریرا به‌طور کلی دو ملودی دارد. ملودی تیتراژ و ملودی ثانویه، در هر قسمت، علاوه بر خود تیتراژ اولیه، ملودی تیتراژ و ملودی ثانویه در بطن آن قسمت نیز اجرا شده و با موضوعات مختلف و اشعار متفاوت، استفاده می‌شوند. هر دو ملودی ریتم بالایی صد بی‌پی‌ام دارند که انرژی مخاطب کودک را بالا برده و می‌تواند منجر به آثاری از بیش‌فعالی در سنین پایین شود.
۴	سازها	هر دو مجموعه در ترانه‌های خود از سازهای مختلف استفاده می‌کنند.	هر چند مجموعه ازمی و روی در ترانه‌های متفرقه خود از سازهای مختلف و با ریتم‌های متفاوت استفاده می‌کند، ولی این کار هدفمند بوده و می‌توان مشاهده کرد که در ترانه‌های تسلی‌گر، تنها از ساز گیتار استفاده می‌کند تا به هدف خود برای ایجاد احساس آرامش و امید به شخصیت‌ها و مخاطبان نایل شود. در این مجموعه، از هوموفونی برای همراهی صدای خواننده استفاده شده و از این طریق، هارمونی ملایمی در ترانه ایجاد شده است.	از طرفی، در انیمیشن قصه‌های ریرا، با توجه به این که ملودی‌های متنوعی به کار گرفته نمی‌شوند و دو ملودی ثابت در هر قسمت وجود دارد، سازهای آکوستیک و دیجیتال متفاوتی در ساخت آنها به کار رفته که لزوماً به موضوع شعر و روایت، ارتباطی نداشته و هدف خاصی را دنبال نمی‌کنند.
۵	گویندگی	راوی هر دو مجموعه، شخصیت اصلی داستان است.	در مجموعه ازمی و روی، راوی همان شخصیت ازمی است که به صورت نامحسوس و در نقاط مشخصی با مخاطبان و شخصیت‌ها صحبت می‌کند. ولی به‌طور کلی این داستان راوی محور نبوده و توسط شخصیت‌های دیگر، روایت پیش می‌رود.	در مجموعه قصه‌های ریرا، راوی تنها گوینده این انیمیشن بوده و بدون وقفه، به توصیف میزانشن و اتفاقات از دیدگاه خود (دانای کل) و سایر شخصیت‌ها می‌پردازد.
۶	روایت‌شناسی	هر دو مجموعه با تکیه بر ساختار روایی تکرار شونده و استفاده از موسیقی به عنوان ابزار اصلی، تجربیات و مفاهیم آموزشی را با زبانی ساده و قالبی منسجم به مخاطب کودک منتقل می‌کنند.	از منظر روایت‌شناسی، ازمی و روی با بهره‌گیری از الگوی مسیرمند تولان، ترانه‌ها را به عنوان بخشی از قوس روایی طراحی کرده و با مطرح کردن بحران، ارائه راه‌حل و در نهایت برطرف کردن بحران، این قوس روایی را به پایان رسانیده است. این ترانه‌ها با ایجاد جایگزینی و یادآوری حوادث، به انسجام داستان کمک می‌کنند.	در قصه‌های ریرا، صرف نظر از این که از روایت اپیزودیک حول محور شخصیت اصلی داستان، به بحران‌های پدیدآمده برای او توسط راوی پرداخته شده، موسیقی فاقد ساختار روایی است و به جای تقویت روایت، به بیان صریح پیام‌های آموزشی وابسته به راوی محدود می‌شود. هر چند که آثار راوی محور از دیدگاه تولان، بهترین گزینه برای رده سنی کودک و خردسال محسوب می‌شود.

نتیجه‌گیری

ادغام هدفمند موسیقی در ساختار روایی است؛ جایی که «ترانه‌های تسلی‌گر» (روایی) به عنوان نقاط گره‌گشا عمل کرده و نه تنها با حل بحران‌ها و تنش‌های روایی، احساسات شخصیت‌ها را متعادل، بلکه پیام‌های عملی را نیز به کودکان منتقل می‌سازند. این ترانه‌ها، با پیوند عمیق با ساختار سه‌پرده‌ای ارسطو و تولان (آغاز، میانه، پایان) و هماهنگی صدا و تصویر، موفق به ارائه الگویی موفق از کاربرد موسیقی

تلاش این پژوهش بر این بود تا نشان دهد که موسیقی در انیمیشن‌های موزیکال کودکان می‌تواند فراتر از یک پوشش صوتی تزئینی عمل کند و خود به عنوان عاملی فعال در پیشبرد روایت، انتقال مفاهیم آموزشی و اجتماعی، آموزش مهارت‌های خودآگاهی و تقویت پیوند عاطفی مخاطب با اثر ایفای نقش کند. ازمی و روی مصداقی روشن از

پیشنهاد عملی برای فعالان و تولیدکنندگان

- تنوع و نقش مندی ترانه‌ها: به جای تکرار ملودی‌های ثابت، می‌توان ترانه‌هایی متنوع با نقش‌های روایی مشخص طراحی شوند؛ ترانه‌هایی که نه به صورت مستقیم، بلکه از طریق تجربه شخصیت‌های اصلی مفاهیم آموزشی و اخلاقی را به کودک منتقل نمایند.

- جوشش عمیق میان موسیقی و روایت: تولیدکنندگان می‌توانند با افزایش سطح هماهنگی میان موسیقی و داستان، تجربه‌ای یکپارچه‌تر و تأثیرگذارتر بیافرینند. این هماهنگی باید به گونه‌ای باشد که حس متناسب با هر صحنه (هیجان، آرامش، تعجب یا غم) از پیش در لایه موسیقایی تعبیه شده و به شکل ناخودآگاه بر دریافت کودک اثر بگذارد.

- گزینش سازها و بافت صوتی: استفاده از سازهای طبیعی و ملموس مانند بلز، فلوت، تمبورین، تمبک یا گیتار آکوستیک، به جای سمپل‌های کیبوردی و دیجیتال، باعث نزدیکی بیشتر به بافت شنیداری سنتی و ایجاد ارتباط حسی عمیق‌تر با کودک می‌شود. این انتخاب قدمی در راستای حفظ اصالت فرهنگی بوده و کیفیت تجربه شنیداری را نیز ارتقای می‌دهد.

- روایت‌گری تعاملی به جای روایت مستقیم: به جای تکیه مفرط بر روایتگر (راوی)، شخصیت‌ها بهتر است از خلال چالش‌ها و تجربه‌های شخصی خود به نتایج آموزشی و اخلاقی برسند. این تغییر الگو، کودک را از حالت دریافت‌کننده منفعل خارج کرده و او را به مشارکت‌کننده‌ای فعال در فرایند داستان بدل می‌سازد.

- الگوهای موسیقایی تکرارشونده و کودک‌پسند: به‌کارگیری الگوهای موسیقایی ساده و تکرارشونده همراه با ریتم‌های آشنا و کودکانه، راهی مؤثر برای تثبیت مفاهیم آموزشی در ذهن کودک است. این الگوها ضمن ایجاد جذابیت و سرگرمی، موجب می‌شوند کودک پیام را راحت‌تر به خاطر سپرده و در زندگی روزمره‌اش به کار بندد.

با اجرای این اصلاحات، می‌توان تا حدودی کیفیت انیمیشن‌های موزیکال داخلی را از جنبه موسیقایی ارتقا داده و تولیدات ایرانی را به آثاری ماندگار، اثرگذار و رقابتی در سطح بین‌المللی تبدیل ساخت. این پژوهش بر اهمیت موسیقی به عنوان ابزاری روایی و آموزشی در انیمیشن‌های کودکان تأکید دارد و نشان می‌دهد که با تقویت پیوند موسیقی و روایت، می‌توان تجربه‌ای غنی‌تر و تأثیرگذارتر

در ژانر موزیکال را شده‌اند. در مقابل، قصه‌های ریرا به‌واسطه تکرار ثابت ملودی‌ها و غلبه روایت کلامی، از ظرفیت کامل موسیقی برای پیشبرد روایت و برانگیختن درگیری عاطفی بهره‌مند نشده است.

از دیگر نکات قابل توجه این است که یکی از آثار منتخب از ترانه‌های کوتاه و به‌یادماندنی که توسط خود کودکان (کاراکتر کودک و خوانندگان کودک به عنوان صدای کاراکتر) اجرا می‌شود، تکرار ناخودآگاه ترانه‌ها در ذهن کودکان است که بحث آموزش - آموزش فرهنگی و اجتماعی و یا مباحث آموزشی دیگر - را برای کودکان ساده‌تر کرده و انتقال مفاهیم را برای این رده سنی به شکل بهتری به انجام می‌رساند. می‌توان در تولیدات آینده، با طراحی ترانه‌هایی که مفاهیم آموزشی را به صورت غیرمستقیم و از طریق تعاملات طبیعی شخصیت‌ها منتقل کنند، مفاهیم اولیه را به شکلی ساده‌تر و درعین حال عمیق‌تر به کودکان انتقال داد.

موسیقی مجموعه قصه‌های ریرا، باوجود جذابیت ملودیک تیتراژ و انعکاس فرهنگ ایرانی، به دلیل استفاده از تنها دو ملودی ثابت و فقدان تنوع در کاربردها و جایگاه‌های مختلف، نقش روایی محدودی دارد. این ترانه‌ها، که بیشتر به سنت نقلی وابسته‌اند، به جای تقویت داستان، به بیان مستقیم پیام‌های آموزشی اکتفا می‌کنند و از پتانسیل موسیقی برای ایجاد تجربه عاطفی عمیق بهره نمی‌برند. این محدودیت، قصه‌های ریرا را تا حدودی از استانداردهای جهانی ژانر موزیکال دور کرده و تأثیر آموزشی آن را کاهش داده است.

در مجموعه ازمی و روی با ترانه‌های روایی و ساختارمند که نمونه‌ای موفق از کاربرد موسیقی در انیمیشن‌های موزیکال است، روبه‌رو هستیم؛ درحالی‌که قصه‌های ریرا باوجود جذابیت فرهنگی، به دلیل محدودیت‌های موسیقایی و وابستگی به روایت راوی‌محور، از پتانسیل روایی موسیقی کمتر بهره برده است. اما پرواضح است که قصه‌های ریرا پتانسیل بالایی برای ارتقای دارد. این مجموعه به عنوان یکی از نمونه‌های برجسته انیمیشن‌های موزیکال تلویزیونی ایرانی، گامی ارزشمند در مسیر تولید محتوای بومی برای کودکان برداشته است. با این حال، برای ارتقای کیفیت و دستیابی به تأثیرگذاری بیشتر، می‌توان پیشنهادهایی به سازندگان انیمیشن در ایران ارائه کرد.

روشن جهت ارتقای کیفیت و نزدیک کردن آثار ایرانی به استانداردهای جهانی فراهم می‌کند تا با دخالت دادن بیشتر آهنگ‌سازان در مسیر روایت و روند تولید از همان گام‌های نخستین نگارش و همکاری نزدیک آنان با نویسندگان و کارگردانان، پیوند عمیق‌تری میان موسیقی و روایت ایجاد کنند.

دانشگاه‌ها نیز می‌توانند با ایجاد بسترهایی برای تعامل و همکاری میان‌رشته‌ای، نقشی مؤثر و الهام‌بخش در تقویت پیوند موسیقی و روایت در آثار انیمیشنی ایفا کنند. حمایت دانشگاه‌ها از پروژه‌های مشترک بین فیلمنامه‌نویسان و کارگردانان با آهنگ‌سازان، ایجاد فضای گفت‌وگو و کارگاه‌های تخصصی، و همچنین تشویق به پژوهش‌های عملی و تجربی، می‌تواند زمینه‌ساز رشد و نوآوری در این حوزه شود. علاوه بر این، دانشگاه‌ها با ایفای نقش حلقه اتصال میان صاحبان تجربه در صنعت و پژوهشگران آکادمیک، قادرند تا دانش داستان‌پردازی و موسیقی را به شیوه‌ای پویا به هم پیوند داده و جریان تولید آثار حرفه‌ای و میان‌رشته‌ای را تقویت کنند. چنین رویکردی بر کیفیت آثار تأثیرگذار بوده و به ارتقای استانداردهای آموزشی و کارآفرینی خلاقانه در حوزه انیمیشن و موسیقی نیز می‌انجامد.

مسیرهای پژوهشی آینده

این پژوهش به دلیل ماهیت کیفی، می‌تواند در سطح گسترده‌تر و به کمک مطالعات تجربی و نظرسنجی‌های میدانی در میان مخاطبان کودک بررسی گردد. پیشنهاد می‌شود پژوهش‌های آتی در سه جهت پیش روند: الف. آزمایش‌های تجربی دریافت موسیقایی با کودکان برای اعتبارسنجی (PMFC)، ب. مطالعات طولی برای بررسی تأثیر موسیقی روایی بر ظرفیت‌های یادگیری و خودآگاهی کودکان و ج. مقایسه‌های میان‌فرهنگی برای شناسایی شاخص‌های بومی/جهانی موسیقی مؤثر در روایات کودکان. علاوه بر این، توسعه ابزارهای ارزیابی استاندارد معیارهای کمی برای سنجش هم‌افزایی موسیقی و تصویر و معیارهای کیفی برای اندازه‌گیری درگیری عاطفی کودکان می‌تواند راه‌گشای پژوهش‌های آتی باشد.

این پژوهش فراتر از توصیف وضعیت، تلاشی جهت ارائه مسیری عملی و نظری برای به‌کارگیری هدفمند موسیقی در انیمیشن‌های کودکان بوده است. با پذیرش موسیقی

برای مخاطبان فراهم کرد. پیشنهادهای ارائه‌شده، از جمله افزایش تنوع موسیقایی و استفاده از عناصر فرهنگی، می‌تواند به تولیدکنندگان انیمیشن در ایران کمک کند تا آثاری ماندگار و هم‌تراز با استانداردهای جهانی خلق کرده، که نه تنها سرگرم‌کننده باشند، بلکه به رشد عاطفی و فرهنگی کودکان و خردسالان نیز یاری رسانند.

اثر پژوهش بر سیاست‌گذاری حوزه کودک و ارتقای کیفیت آثار داخلی

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که موسیقی در انیمیشن‌های موزیکال کودک، نقشی فراتر از تزیین یا سرگرمی داشته و می‌تواند به عنوان ابزاری راهبردی برای انتقال مفاهیم تربیتی، اجتماعی و فرهنگی و همچنین آموزش‌های عاطفی و هیجانی برای کودکان عمل کند. این نتیجه برای سیاست‌گذاران حوزه کودک پیام روشنی دارد: لازم است در سیاست‌گذاری‌های فرهنگی و رسانه‌ای، موسیقی در جایگاه یک عنصر بنیادین در تربیت غیرمستقیم و آموزش نرم دیده شود. چنین نگاهی می‌تواند به تدوین دستورالعمل‌ها و حمایت‌هایی منجر شود که در آن، تولید آثار کودک بر اساس استانداردهای جهانی و هم‌زمان متکی بر عناصر بومی طراحی گردد.

از سوی دیگر، در بُعد ارتقای کیفیت آثار داخلی، مقایسه‌ای/زمینی و روی و قصه‌های ریرا نشان داد که کاستی‌های کنونی تولیدات بومی - از جمله فقدان تنوع موسیقایی، غلبه روایت کلامی بر روایت موسیقایی، و تکرار ملودی‌های محدود - موجب شده‌اند موسیقی قادر به ایفای نقش به عنوان محرک اصلی روایت و ابزار ایجاد درگیری عاطفی نباشد. این پژوهش با برجسته‌کردن این نقاط ضعف و درعین حال نشان‌دادن الگوی موفق، چارچوبی عملی برای تولیدکنندگان داخلی ارائه می‌دهد: بهره‌گیری از ترانه‌های متنوع با نقش‌های روایی مشخص، انتخاب سازهای آشنا و طبیعی برای تقویت پیوند حسی، و هماهنگ‌سازی عمیق‌تر موسیقی و روایت.

به این ترتیب، این پژوهش کوشید در سطح کلان، سیاست‌گذاران را به سمت طراحی سیاست‌هایی سوق دهد که موسیقی را به عنوان ابزار فرهنگی - تربیتی در تولیدات کودک در نظر گیرند و اهمیت بیشتری به این عنصر کاربردی دهند؛ و در سطح خرد، برای تولیدکنندگان داخلی مسیری

پیشنهادهای ارائه شده می‌تواند به تدریج عرصه تولید محتوای کودک را در ایران به سطحی هم‌پای استانداردهای بین‌المللی ارتقای دهد؛ تنها در صورتی که بتوان موسیقی را آگاهانه، هدفمند و در دل روایت نشانند.

به عنوان یک عنصر روایی، تولیدکنندگان و سیاست‌گذاران می‌توانند آثار باکیفیت‌تر، آموزنده‌تر و جذاب‌تری برای کودکان تولید کنند؛ آثاری که هم از منظر هنری ارزنده بوده و هم از منظر تربیتی و روان‌شناختی اثربخش. اجرای

پی‌نوشت‌ها

۱. فیلسوف و متفکر یونانی، ۴۲۷ تا ۳۴۷ پ.م.
۲. فیلسوف بزرگ شرقی، ۴۷۹ تا ۵۷۱ پ.م.
۳. فیلسوف و متفکر یونانی، ۳۸۴ تا ۳۲۲ پ.م.

4. Ricciotto Canudo

5. The Jazz Singer

۶. البته که تاریخچه ساخت انیمیشن، به روایتی به سال ۱۷۹۸ بازمی‌گردد؛ زمانی که *تین روبرتسون* «فانتاسمگوریا» را خلق کرد: یک «چراغ جادویی» پیشرفته برای نمایش تصاویر.

7. Terrytoons Studio

39. Monster Melt-Down

40. Monster Huddle

41. "That's it"

42. Belly Breathing

43. Count to Three

44. Glitter Jar

45. Hugging Pillow

46. Belly Breathing

47. Count to Three

48. Glitter Jar

49. Hugging Pillow

50. Mickey Mousing

51. Tillie

52. "Gotta Get Ready for Camp!"

24. Space / Aural Staging

25. Pitch

26. Tone

27. Pitch Range & Register

28. Melodic Contour

29. Polyphony

30. Diataxis

31. Syncrisis

32. HBO

33. Treehouse TV

34. Tiny Pop

35. Kidscreen Awards at Best New Series

36. Monsterdale

37. Frozen - 2013

38. Moana - 2016

۸. کارتون *Dinner Time* در سال ۱۹۲۸

9. Krazy Cat

10. Felix the Cat

11. Esme & Roy

12. Nelvana

13. Sesame Workshop

14. Roger Kendall

15. The American Film Musical (1987)

16. Film/Genre (1999)

17. Steve Neale

18. Diegetic

19. Diegesis (διήγησις)

20. Michael Toolan

21. Philip Tagg

22. Music's Meanings

23. Parameters of Musical Expression

۵۳. آزمایش شرطی کردن سگ‌ها توسط فیزیولوژیست روسی، ایوان پاولو. این آزمایش در مباحث روان‌شناختی، به‌طور گسترده مورد بحث قرار گرفته است.

54. Strings

فهرست منابع

استراس، انسلم و کوربین، جولیت (۱۳۸۷)، *اصول روش تحقیق کیفی، نظریه مبنایی، رویه‌ها و شیوه‌ها*، ترجمه محمدی، بیوک، انتشارات پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

پرتوی، پ. (۱۳۸۶)، *اصول مبنایی نقد و پژوهش هنری (۱): تحقیق کیفی در مطالعات هنری با تأکید بر شیوه‌های گردآوری داده‌ها، تحلیل محتوا و تجزیه و تحلیل تطبیقی*، نشریه پژوهشنامه فرهنگستان هنر، دوره سوم، ۷ تا ۲۳.

حیدریان کروی، مهدی و حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۹۷) *ساختار و کارکرد روایی صحنه‌های ترانه در انیمیشن‌های بلند دیزنی*، نشریه نامه هنرهای نمایشی و موسیقی، دوره ششم، شماره ۱۲، ۸۱ تا ۹۸.

رحمانیان، آری (۱۴۰۰)، *فلاسفه و موسیقی*، چاپ سوم، انتشارات متن.

سربخش، رضا؛ سرسنگی، مجید؛ سفلاهی، احمد (۱۴۰۰)، *ظرفیت‌های انیمیشن برای تبدیل به تئاتر موزیکال با تأکید بر اقتباس‌های «برادوی» از انیمیشن‌های دیزنی*، فصلنامه تئاتر، شماره ۸۷، ۵۵ تا ۷۶.

سربخش، رضا؛ سرسنگی، مجید (۱۴۰۲)، الف)، *از انیمیشن تا تئاتر: تجربه تبدیل انیمیشن‌های موفق به نمایش‌های صحنه‌ای در تئاتر برادوی*، فصلنامه تئاتر، دوره دهم، شماره ۲، ۱۷ تا ۲۸.

سربخش، رضا؛ سرسنگی، مجید (۱۴۰۲)، ب)، *انیمیشن بر صحنه*، انتشارات جهاد دانشگاهی دانشگاه تهران.

شارپ، رابرت آگوستوس (۱۳۹۹)، *درآمدی بر فلسفه موسیقی*، ترجمه خیاطی، حسن، نشر بان، چاپ دوم.

شبکه پویا (بی‌تا)، *قصه‌های ریرا*، <https://pooyatv.ir/program/213989>.

صفورا، محمدعلی (۱۳۹۹). تحلیل ساختارگرایانه از گونه انیمیشن موزیکال، فصلنامه علمی مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه، دوره سوم، شماره ۲، ۱۰۱ تا ۱۱۸.
فرنیس، مورین (۱۳۹۶). زیبایی‌شناسی انیمیشن، ترجمه کشاورزی، اردشیر، انتشارات دانشگاه صدا و سیما، چاپ دوم.
کیوی، پیتر (۱۴۰۰). درآمدی فلسفه‌ای برای موسیقی، ترجمه غبرایی، کامران، نشر ارس، چاپ دوم.
محمدی، فتاح (۱۳۷۸). فیلم موزیکال: مسائل تاریخ‌زائر، نشریه فارابی، شماره ۳۵، ۱۰۸ تا ۱۴۱.
نقدی، مرضیه (۱۳۹۳). «ظرفیت‌های موسیقی در برنامه‌سازی برای کودکان»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه صدا و سیما، دانشکده تولید.

منابع انگلیسی

- Altman, R. (1984). A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*, 23 (3), 6-18.
- Altman, R. (1987). *The American Film Musical*. Indiana University Press.
- Antonacci, K., Steele, N., Wheatley, J., Weyant, D., Brozanski, B., Stone, B., & Mingrone, T. (2021). Effects of Guitar Accompaniment Patterns on Hospitalized Infants: A Randomized Controlled Trial. *Music therapy perspectives*, 2 (32), 172-183.
- Chion, M. (2019). *Audio-Vision: Sound on Screen*. Columbia University.
- Fernández-García, A. (2023). EFL learners' narrative skills: the case of contemporary country music. *Miscelánea: A Journal of English and American Studies*, 67, 41-69.
- Fulton, H. (2005). *Narrative and Media*. Cambridge University Press.
- Goldmark, D. (2005). *Tunes for 'Toons*. University of California Press.
- Goldmark, D., Taylor, Y. (2002). *The Cartoon Music Book*. A Cappella Books.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies*. Indiana University Press.
- Hailstone, J. C., Omar, R., Henley S. M. D., Frost, C., Kenward, M. G., Warren, J. D. (2009). It's not what you play, it's how you play it: Timbre affects perception of emotion in music. *The Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 62 (11), 2141-2155.
- HBO. (n. d.). *Esme & Roy*. HBO Family: https://hbo-family.fandom.com/wiki/Esme_%26_Roy
- Huron, D. (2006). *Sweet anticipation: Music and the Psychology of Expectation*. Massachusetts Institute of Technology.
- imdb. (n. d.). *Esme & Roy*. Retrieved from imdb: <https://www.imdb.com/title/tt7167690/>
- Kendall, R. (2010). Music in Film and Animation: Experimental Semiotics Applied to Visual, Sound and Musical Structures. *Human Vision and Electronic Imaging*.
- Kim, G. S., Chmiel, A., Garrido, S. (2024). Calming effects of repetition in music for children with sensory sensitivities: Findings from two experimental studies. *The Arts in Psychotherapy*. 87 (2024), 102115.
- Meyer, L. B. (1956). *Emotion and Meaning in Music*. The University of Chicago Press.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. Routledge Publications.
- Peter, K., & Vindišová, R. (2024). Possibilities of music preferences measures in younger school age children. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical - RECIEM*.
- Qin, J. (2019). The Music Aesthetic Analysis of the Animated Film "Coco". *Atlantis Press*, 341.
- Rufino, B., Khan, A., Dutta, T., & Biddiss, E. (2024). Musical instrument classifier for early childhood percussion instruments. (19).
- Schopenhauer, A. (2010). *The World as Will and Representation*. Cambridge University Press.
- Tagg, P. (1982). Analysing Popular Music: Theory, Method and Practice. *Cambridge University Press*. 2, 36-67.
- Tagg, P. (2012). *Music's Meanings*. The Mass Media Music Scholars' Press (MMMSp).
- Tagg, P. (2014). *Everyday Tonality II: Towards a Tonal Theory of What Most People Hear*. The Mass Media Music Scholar's Press (MMMSp).
- Toolan, M. (2001). *Narrative: A Critical Linguistic Introduction* (2nd Ed., Vol. 48).
- Weinberg, G. (1999). Expressive Digital Musical Instruments for Children.
- Wells, P. (2003). *In Prime-Time Animation*. (C. Stabile, Ed.) London: Routledge.
- Wells, P. (2019). *Animation: Genre and Authorship*. Columbia University Press.
- Welsh, J. (1975). Documents of Film Theory: Ricciotto Canudo's "Manifesto of the Seven Arts." *Literature/Film Quarterly*, 3 (3), 252-254.