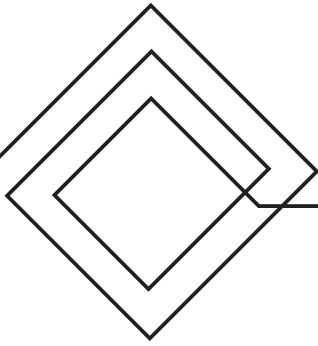




صداهای درون

احسان ثمره طاهری



در دوران معاصر، کلمه آهنگ‌سازی با توجه به پیشرفت تکنولوژی، تعبیر گوناگونی دارد. هر شخص که با مراحل تولید و ضبط صدا سروکار دارد، خود را به این عنوان معرفی می‌کند. در این میان اما آهنگ‌سازی در تاریخ ماندگار خواهند شد که در خلق آثار خود، نگرشی عمیق و ایده‌ای خلاقانه داشته باشند، خواه راجر واترز^۱ باشد یا کریستف پندرسکی^۲. به زبان ساده بخواهم بیان کنم، این مقاله در مورد آهنگ‌سازی قطعاتی است که باید آن‌ها را گوش داد، نه اینکه فقط شنید و برای درک بهتر آنها باید وقت گذاشت. ایگر استراوینسکی^۳ در تأیید فرق بین شنیدن و گوش‌دادن بیان کرده بود: «گوش‌دادن یک تلاش است و شنیدن به تنهایی ارزشی ندارد، وگرنه اردک هم می‌شنود». بارها افرادی را دیده‌ام که اثر منتشرشده‌ای ندارند و فقط به واسطه دوره آکادمیکی که گذرانده‌اند یا پارتیتورهای نوشته‌شده‌ای که هیچ‌وقت به صدا تبدیل نکرده‌اند، خود را آهنگ‌ساز معرفی می‌کنند؛

1. Roger Waters (1943)

2. Krzysztof Penderecki (1933-2020)

3. Igor Stravinsky (1882-1971)

فارغ از اینکه این عنوان زمانی قابل دفاع خواهد بود که کارنامه‌ای پشت آن باشد. کار آهنگ‌ساز در ترکیب‌بندی صداها خلاصه می‌شود و هر صدایی (نویز، صدای محیط، صداهایی با فرکانس و رنگ خاص) می‌تواند باتوجه به ایده آهنگ‌ساز به‌عنوان متریا ل در ساخت اثر استفاده شود. هرچه این ترکیب‌بندی توازن بیشتری داشته باشد، نتیجه موفق‌تری خواهد داشت.

هرگاه به موسیقی‌های چند صدسال گذشته گوش بدهیم اثر اتفاقات اجتماعی و سیاسی اعم از جنگ‌ها، انقلاب‌ها، اعتراض‌ها و ... را در آن‌ها به وضوح مشاهده می‌کنیم، درحالی که موسیقی دوران ما از نگرش‌های تنال (دوران باروک به بعد)، دلربایی‌ت‌ها و ملودی‌های دوران رمانتیک گذر کرده است. آهنگ‌ساز معاصر در تاریخ از تمامی اتفاقات رخ داده مانند انقلاب صنعتی، جنگ‌های جهانی و پیشرفت وحشتناک تکنولوژی در دهه گذشته عبور کرده و با صداها ی فراوانی چه از دل طبیعت یا زندگی شهری مدرن، چه تولید شده از سازها یا از دل قطعات الکترونیکی و پروژه‌های برنامه‌نویسی صدا به عنوان متریا ل روبرو است. سؤالاتی که در یک ترکیب‌بندی متوازن برای آهنگ‌ساز به وجود می‌آید، شامل موارد زیر است:

• این قطعه در کدام سالن، توسط چند اجراگر و مولد صوت اجرا خواهد شد و صداها از کدام

نقاط به مخاطبین می‌رسند؟

• با توجه به خصوصیات سازها و یا مولد صوت، به چه تجهیزات صوتی (انواع میکروفون،

اسپیکرها و آمپلی‌فایرها) نیاز خواهد بود؟

• بهترین شیوه انتقال ایده از آهنگ‌ساز به اجراگر یا اجراگرها چیست؟

از نظر برخی آهنگ‌سازان، اولین مرحله به تصویر در آوردن صداها روی کاغذ و یا در نرم‌افزارهای نت‌نویسی است. اما به نقل از عرشیا صمصامی‌نیا^۱ که با ایشان هم نظر هستم، فکر کردن به مکان تولید صدا اولین و مهم‌ترین مرحله ساخت یک اثر است و بسیار مهم است که یک خالق به مکان اجرای قطعه برای مثال ابعاد فضایی که در آن قطعه اجرا خواهد شد، جایگاه تولید صدا به‌عنوان نوازنده یا مولد صوت و تجهیزات مورد نیاز فکر کند. بعد از بررسی موارد ذکر شده، بهترین راه انتقال

1. Arshia Samsamina (1989)

ایده را به نوازنده یا نوازنده‌ها پیدا خواهد کرد.

نگارش و به تصویرکشیدن صداها ساده‌ترین روش انتقال ایده از آهنگ‌ساز به اجراگر است. سالیان پیش در کشور ما، نت نگاری موسیقی با حروف ابجد وجود داشته که همین اطلاعات اندک به لطف منابعی چون کتاب آلا‌دوار و موسیقی کبیر هست. اما در حال حاضر، ما کمترین منابع نگاشته شده در زمینه موسیقی مناطق مختلف ایران را داریم و این ضعف، ریشه در نپذیرفتن نوشتن موسیقی و سینه به سینه کارکردن آن دارد که راه تحقیق و مطالعه روی این فرهنگ را برای ما و آیندگان می‌بندد. این پاراگراف را به منظور بازنگری به ضعف فرهنگی این منطقه در مورد نگارش موسیقی نوشته‌ام، قبل از شروع پاراگراف بعدی، چند نمونه از نگارش موسیقی در دوران معاصر را با شما به اشتراک می‌گذارم تا مطالب بعدی بهتر انتقال داده شوند.



Alexander Schubert – Sensate Focus (2014)

für Wilhelm Bruck und Theodor Ross:
Salut für Caudwell

Helmut Lachenmann, 1977

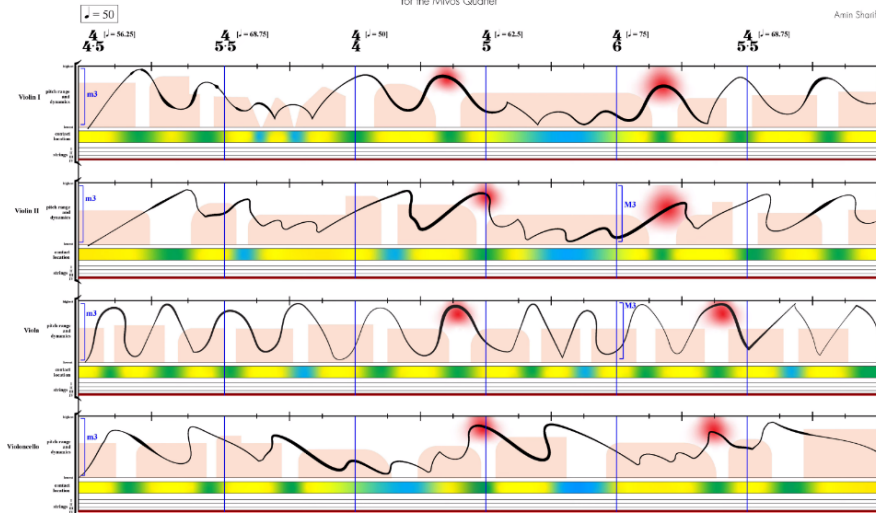
Edition Breitkopf 9389

© 2020 by Breitkopf & Härtel, Wiesbaden

Helmut Lachenmann – Salut Für Caudwell (1977)

Maximum Insufficiently Identical Outlines
for the Mivos Quartet

Amin Sharifi



Amin Sharifi – Maximum Insufficiently identical Outlines (2019)

در دوران ما، نگاشتن موسیقی به هر طریقی که قابل دفاع باشد، ممکن خواهد بود. می‌توان یک اثر گرافیکی و یا نقاشی شده را به‌عنوان پارتیتور اثر معرفی کرد یا با همان ساختار کلاسیک به نت‌نویسی پرداخت. مهم این است که بهترین ارتباط بین آهنگ‌ساز و نوازنده شکل بگیرد. چندین سال پیش، اثری را برای یک رقابت آهنگ‌سازی ارسال کردم که پذیرفته نشد؛ اما خوشبختانه برگزارکنندگان فراخوان، سمینارهایی را تحت عنوان «چرا اثر شما انتخاب نشد» برگزار کردند تا به من و دیگر شرکت‌کنندگان فرصت بررسی قطعات داده شود. در قطعه‌ای که ساخته بودم، مسیر آهنگ‌سازی و فرم، کاملاً از نظر داوران مشخص بود؛ اما قربانی اشتباهات فاحش نگارشی شده بود که از نظر داوران برای نوازنده سردرگمی ایجاد می‌کرد. این تجربه باعث شد که همیشه به‌راحتی ارتباط بین نوازنده و آهنگ‌ساز هنگام نوشتن پارتیتور آثارم فکر کنم.

از میان قطعاتم که ضبط و اجرا شده‌اند، با توجه به حق و حقوق دست‌اندرکاران، قطعه Parley I را برای سنتور، گیتار الکتریک و اجراگر^۲ انتخاب کردم تا قسمت‌هایی از پارتیتور این اثر را به اشتراک بگذارم. این اثر در بهمن ۱۴۰۱ در یکی از پلاتوهای شهر کرمان ضبط شد.



۱. Parley: به معنی مذاکره صلح

در ابتدای پارتیتورهای معاصر مرسوم است تا در مورد ایده آهنگ‌ساز، نحوه چیدمان سازها، اجراگران، حرکت اجراگران در صحنه و علائم خاص استفاده شده توضیحاتی ارائه شود که صفحه توضیحات^۱ نام دارد.

Preface to all three Parts

Facing the elements that Normally do not companionship has been and will be one of my mental concerns. One is traditional, and in public, it has a Special framework, and one is a Completely modern and new element. What will be the result? One can speak without prejudice and conclude. I repeat, if there is no prejudice, the result will be interesting.

Parley is a three-part series that deals with the experience of encountering heterogeneous elements and records the result. In this way, to better convey the message of this collection, we have the performer movements, who also participate in the production of sound. Sometimes she plays with an instrument, sometimes she sings. In this preface, I appreciate the loved ones who sincerely helped in the production of this project.

Special Thanks to:

Sima Arabzadeh, the performer of all three parts for designing movements and idestion.

Farnaz Farrokhi, the Performer Guidance.

Luna Studio (Amireza Riasi & Amireza Mansouri), for Recording & Photographing the first performance on the Plaza.

Omid Azadegan, for a the Support, providing a Rehearsal place and Participating in the Recording.

Amirhossein Ghasemi, the Graphic designer.

Mohammad Reza Jabbarpour, the Stage Assistant.

Arshia Samsaminia, for All the guidance he gave me in Composing.

Special Thanks to the dear Musicians:

Amirhossein Foroodnia, Electric Guitar.

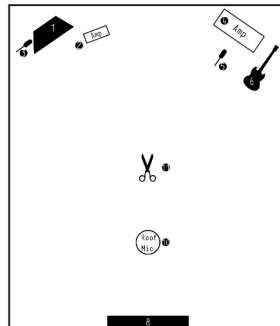
Behrad Naghibi, Santoor.

Shahriar Mohammadian, Classical Guitar.

Morteza Soliani, Tar.

Stage

1. Santoor.
2. Amplifier for Amplify the Santoor sound. (used Amplitube 4 Plugin to add Distortion Effect on Santoor Sound & Marshall MG 30FX).
3. Microphone for Recording Santoor sound & Pickup for adding Distortion Effect to it. (used Behringer C-2, Korg Mc300).
4. Amplifier for Electric Guitar. (used Laney LX120h Extreme & DigiTech RP-500 Effect).
5. Microphone for record E. Guitar Sound (used Behringer C-2).
6. Electric Guitar.
- 7, 9, 10. Dynamic Microphones for Recording Stage Sound. (used AKG D5).
8. Frame to place performer in it.
11. Where the Scissor Hang.



Signs & Symbols

Signs	Description
	Indicates the position of the performer in the scene and the work she does. See the relevant page for more information.
	Muted Tones.
	Indicates the desired Hammer. 3 = with the most felt 2 = with less felt 1 = without felt
	Produce sound by Pick (For E. Guitar).
	Bend With Left Hand. The arrow means that the musician can use this technique from now on.
	The desired effect is written in front of this symbol.
	Produce sound by Hand.
	Have eye contact. The gray line indicates the relationship between the performers who should have eye contact.

Signs	Description
	Use Finger slide (For E. Guitar) The arrow means that the musician can use this technique from now on.
	This nothead belongs to the C3 (For Santoor) that is Untuned. Two middle strings of C3 are tuned Respectively a few cents Higher and lower.
	Generate sound by Hammering on the Strings behind the Right Bridges.(For Santoor).
	Old box (whatever used to perform) plus new box.
	The sound of Collapsing objects. (For Performer).
	Use Scissors (For Performer).
	Produce Sound by Slide of the Coin (For Santoor).
	Produce Sound by Screw Driver (For E. Guitar).

Signs	Description
	Produce sound by rubbing the Finger slide on the strings above the pickups. It produces a sound similar to a seagull.
	Hammering on Tuning pegs to Produce a Percussive Sound.
	Use the bottom of the hammer and rub it from top to bottom and vice versa (a kind of Glissando) in the middle of the instrument Strings.
	Use Whammy Bar by throwing it towards the output wire of the instrument.
	Sounds whose texture is superior to their tone. The choice of their tone is up to the musician.
	The dynamics written inside the boxes are a general and repetitive suggestion for the musician to use them frequently.
	Silences above which no seconds are written are short silences (about 1 to 2 seconds).

بعد از صفحه توضیحات، یک صفحه از پارتیتور اثر را برای ارائه نگرش نت‌نویسی‌ام نسبت به این پروژه به اشتراک می‌گذارم. خط بالا برای نوازنده سنتور، خط وسط برای اجراگر و خط پایین برای نوازنده گیتار الکتریک است.

Approx. 10" Approx. 50" Approx. 10" Approx. 40" Approx. 10"

mf mf mf mf f

Approx. 10" Approx. 40" Approx. 10" Approx. 30" Approx. 10"

f mp f

Approx. 10" Approx. 50" Approx. 10" Approx. 40" Approx. 10"

mf mf mf mf f

Total time Approx. 6'30"

باتوجه به اینکه این پروژه در یک روند تعاملی میان دو نوازنده و یک اجراگر بود، زمان‌بندی دقیقی که در میزان‌های نت‌نویسی کلاسیک وجود داشت برای این پارتیتور قابل اجرا نبود و من قسمت‌های مختلف اثر را با زمان‌بندی‌های حدودی، به نوازنده‌ها و اجراگر اعلام کردم. آنها به وسیله ارتباط چشمی (در پارتیتور به شکل چشم و اتصال با خطوط ثبت شده) زمان اجرای قسمت بعدی فرم را پیدا می‌کردند. در انتخاب مترپال صوتی، سعی کرده‌ام از ابزار مختلفی کمک بگیرم تا چیدمان صداها به صداهای موجود در ذهنم نزدیک و نزدیک‌تر شود. در پایین به برخی از این مترپال‌ها اشاره می‌کنم.

- برخورد مضراب سنتور با پیچ‌های سیم‌گیر آن
- استفاده از تکنیک میوت کردن سیم روی سنتور
- اتصال پیکاپ به سنتور و انتقال صدای آن به افکت و سپس آمپلی‌فایر
- استفاده از ابزار مختلفی چون سکه و پیچ‌گوشی در تولید صدای سنتور و گیتار الکتریک
- صداها را ایجاد شده توسط اجراگر
- استفاده از عناصر و گوشه‌های موسیقی ایران که همیشه قسمت مورد علاقه من در ساخت قطعاتم هست.

لازم به ذکر است که نام عوامل تولید به رسم تشکر در صفحه اول توضیحات پارتیتور آمده است. استفاده از مترپال صوتی گوناگون بدون سنجش متفکرانه می‌تواند اثری شلوغ، بدون فرم و مفهوم تولید کند که انگار آهنگ‌ساز آن، لیستی از صداها و تکنیک‌های خاص را کنار خود گذاشته و صداها را بر اساس آن چیدمان کرده است. هر ایده و مترپالی که در ساخت یک اثر استفاده شود، در نهایت نتیجه کلی اثر شنونده را وادار به گوش دادن یا ندادن آن می‌کند. همان‌طور که در مقدمه مقاله نوشتم، توازن ترکیب‌بندی اثر است که آن را به نتیجه موفق می‌رساند. موفق بودن در ایجاد این توازن، اثر را به سمت یک شاهکار هدایت می‌کند. قصد معرفی اثری را در تأیید این جملات ندارم، چون آثار به خودی خود نمایانگر عیار خود هستند و به نسبت جمعیت انسان‌ها، سلیقه‌های متفاوتی وجود دارد. جا دارد سخنی از پندرسکی نقل کنم: «گوش‌دادن به موسیقی کلاسیک مانند

خواندن کتاب‌های فلسفه است. همه مجبور نیستند این کار را انجام دهند». کلمه موسیقی کلاسیک در این جمله به معنی موسیقی موجود در سده‌های مختلف از گذشته تا به حال است که با تفکر ساخته شده‌اند. چون این کلمه به دوره خاصی از تاریخ هنر اشاره دارد، لازم بود روشن‌سازی کنم که آهنگ‌سازان موسیقی معاصر، در ادامه همین مسیر گام برمی‌دارند.

نقدی که به بسیاری از آهنگ‌سازان بزرگ معاصر دارم دوری از عموم مردم است؛ زیرا به عقیده من در مرحله اول آهنگ‌ساز است که مخاطب خود را انتخاب می‌کند. اگر با تکیه بر دیدگاه هنری خود اثری که عامه نیز پذیرای آن باشد خلق بکند، کمکی به پاک‌سازی گوش عموم از ابتذال رسانه می‌کند. من همواره سعی بر این داشتم که پروژه‌های مختلفی را با جامعه هدف گوناگون به سرانجام برسانم. برای مثال پروژه سه‌گانه Parley که شاکله آن شخصی‌ترین اهداف من در آهنگ‌سازی با مخاطب خاص و محدود هست، مانع همکاری‌هایم با خواننده‌های باکیفیت کرمان^۱ که مخاطب آن عموم مردم هستند، نبوده است. چندین سال پیش، زمانی که تصمیم به ادامه دادن مسیر آهنگ‌سازی و خداحافظی از حرفه نوازندگی ویولن گرفتم، تلاش‌های زیادی برای ساخت قطعات مختلف (از قطعات سولو تا موسیقی مجلسی و موسیقی تئاتر) می‌کردم که به دلیل وسواس زیاد از نتایج هیچ‌کدام راضی نبودم؛ زیرا نمی‌توانستم صداهای درون خودم را در آن‌ها بیان کنم. بهترین دستاوردی که دوران دانشگاه برایم داشت، آشنایی با دوست آهنگ‌ساز^۲ بسیار عزیزی بود که ذائقه هنری موردعلاقه خود را با کمک او پیدا کردم و آنجا به بعد با انتخاب درست اساتیدم، از ساختن هر اثر احساس رضایت داشته‌ام؛ زیرا نحوه بیان همان ایده‌هایی که راه انتقالشان را نمی‌دانستم پیدا کردم. جا دارد قطعه سُلِفِجِیو اثر آرو پارت^۳ را به‌عنوان یکی از ساده‌ترین ایده‌ها برای شروع یک ترکیب‌بندی (خواندن یک گام لا مینور) به خوانندگان این مقاله معرفی کنم تا درک گفته‌هایم بهتر صورت بگیرد. در پایان، نوشته‌ام را با جمله‌ای از انتن وِبرن^۴، در تأیید اهمیت توازن بین عناصر که

۱. قطعه «آخرین لالایی» با صدای رضا مرزبان و «میرا» با صدای علی جعفری

۲. فرزانه سلسبیلی (۱۳۷۶)

3. Arvo Pärt (1935) – “Solfeggio”

4. Anton Webern (1883-1945)

او با کلمه وحدت آن را بیان می‌کند، به پایان می‌رسانم: «برای وجود معنا، وحدت امری ضروری است. وحدت برقراری حداکثر ارتباط بین همه اجزا است. هدف این است که تا حد امکان روابط بین اجزای وحدت را روشن کنیم».