

بشا

پسامد نشریه تخصصی رسانه



سخن سردبیر



بسامد

ماهنامه تخصصی-آموزشی
زیر نظر هیئت تحریریه

سردبیر:

احد رجایی

مسئول اجرایی:

مرضیه احمدی

ویراستار و صفحه آرا:

ریحانه نوروزیگی

طراح جلد:

سعید آتشین

مسئول سایت:

مازیا اسماعیلی



basamad.magazines@

gmail.com



www.navaktv.com

طی سالیان متمادی کار و ارتباط با افراد گوناگون، متوجه شده ام یکی از صف های مفرط بسیاری از آنان، که حتی تحصیلات بالایی هم دارند، ناتوان بودن در نوشتن است. گویی، باور نداشته اند که در کنار دیگر دانش ها و مهارت های تخصصی، به مهارت نوشتن نیز نیاز دارند. در این جا در این مقام نیستیم که علت بروز این عارضه را واکاوی کنیم و مثلاً سهم نظام آموزش و پرورش و دیگر عوامل را بیان نمایم. از این نکته هم بگذریم که ادبیات محاوره ای و غیر رسمی حاکم بر فضای مجازی نیز، مشکل را دوچندان کرده است. آنچه می خواهیم بگویم این است که بسیاری افراد، که در حرفه خود صاحب تخصص اند و حتی به خبرگی، شناخته می شوند از ضعف و اختلال در نوشتن رنج می برند. در پروژه های زیادی در زمان اشتغال به کار حضور داشته ام و این مشکل را بسیار حاد یافته ام. اگر کسی بخواهد آنچه در ذهن دارد را مستقیماً به زبان آورد، گرفتار انواع لغزش ها و خطاها خواهد شد. زیرا ذهن در یک لحظه نمی تواند تمام ابعاد و متغیرهای تأثیرگذار بر موضوع را ببیند. بنابراین حتی در جایی که نمی خواهیم پیامی را به دیگری منتقل کنیم، باز لازم است، افکار خود را روی کاغذ منتقل کنیم و آنگاه در مورد آن فکر کنیم. اصطلاحاً گفته می شود مدل ذهنی را باید به مدل مفهومی تبدیل نمود. طی سالیان درازی که نشریه بسامد منتشر شده است، با بسیاری از افراد صاحب نظر مواجه بوده ایم که به دلیل ناتوانی در نوشتن، امکان همسانی دانش و تجربیاتشان با دیگران را ندارند. حتی کسانی را سراغ داریم که نمی توانند برای صفحه کنتراست از خودشان بنویسند. این نکته را یادآوری کردم که دوستانی که پا به عرصه دنیای کار حرفه ای می گذارند بدانند که در کنار همه مهارت های تخصصی، از مهارت نوشتن نباید غافل شوند.

احد رجایی

بسامد ماهنامه تخصصی-آموزشی فرم رسانه

با هدف ارتقای دانش و مهارت نیروی انسانی شاغل در تولیدات تلویزیونی منتشر می شود و به هیچ نهاد یا رسانه ای وابسته نیست.

فهرست مطالب



۷ صدابرداری مسابقه فوتبال
سعید آتشین



۳ وقتی VAR و هوش مصنوعی به
هم می رسند
مرضیه احمدی



۱۱ کنتراست
سید رضا سجادی، از اولین گویندگان رادیو
احد رجایی



۵ مبانی طراحی صحنه و دکور
عبدالعباس برغشی

فناوری

وقتی VAR و هوش مصنوعی به هم می‌رسند



گردآوری و ترجمه: مرضیه احمدی
پژوهشگر و هماهنگ کننده ارشد برنامه

یافته و همچنین طبق اعلام فیفا، دقت داوری در جهان به ۹۹/۲٪ رسیده است. هر چند دقت ۱۰۰٪ برای تصمیمات داوری حتی با کمک VAR غیرممکن است. چرا که در نهایت، ادراک و ذهنیت انسان در تصمیم‌گیری مؤثر است. بررسی‌ها نشان می‌دهد در ۱۹۰ مسابقه، VAR توانسته ۵۵ مورد مشکوک را به داور نشان دهد که ۲۷ مورد آن مربوط به صحت گل بوده است. این یعنی VAR توانسته ۶٪ از تصمیمات درخصوص گل‌زده را تصحیح کند که مقدار قابل توجهی است. آمار نشان می‌دهد که استفاده از VAR باعث کاهش ۱۴/۵٪ از اعتراضات در طول یک فصل شده است.



کارلوس ولاسکو کاربایو (Carlos Velasco Carballo) سرپرست پروژه VAR لالیگا و مربی ارشد داوری می‌گوید: «با VAR همه بازیکنان متوجه هستند، که از تمام نقاط زمین با تمام تجهیزات در حال تجزیه و تحلیل فعالیت آنها هستیم و این منجر به بهتر شدن رفتار - اخلاق در درون زمین می‌شود.» این بیانیه از طرف IFAB درخصوص استفاده از VAR پس از تصویب به اتفاق آراء خوانده شد: «این نشست تاریخی به ریاست رئیس فیفا جیانی اینفانتینو نشان دهنده دوران جدیدی برای فوتبال است. ورود فناوری کمک داور ویدئویی (VAR) در کنار داوران، کمک به افزایش صداقت و انصاف در بازی می‌شود.» در یک طرح نظرسنجی که در طول بازی‌های جام جهانی ۲۰۱۸ روسیه از ۱۰۰۰ نفر هوادار جمع آوری شد، نشان داد که ۷۵٪ از پاسخ دهندگان به VAR اعتقاد داشتند و نظرشان این بود که باعث بهبود کیفیت داوری در طول مسابقات شده است. در حالی که بسیاری هم نگران و معتقد بودند که این فناوری باعث کاهش سرعت بازی می‌شود. ولی در مجموع بررسی‌ها نشان داد که اکثراً معتقدند تصمیم‌گیری صحیح، ارزش از دست دادن زمان بازی را دارد. بحث‌های زیادی درمورد حضور کمک داور ویدئویی مطرح است، اما چیزی که می‌توان با اطمینان گفت این است که؛ سیستم‌های VAR آمده‌اند تا بمانند و خبر خوب این است که پیشرفت‌های فناوری و به ویژه هوش مصنوعی در بهبود سرعت و دقت این سیستم باعث گسترش استفاده از این فناوری خواهد شد.

هوش مصنوعی برای داوری سریع و دقیق

هوش مصنوعی در حال به دست آوردن جایگاهی بالا در بسیاری از زمینه‌ها و صنایع در جهان، برای افزایش کارایی عملیاتی از طریق کاهش فرآیندهای دستی بسیاری از برنامه‌های فعلی امروزی است. در واقع این فرآیند مبتنی بر یادگیری وظایف، توسط ماشین آلات است. در این روند ممکن است هوش مصنوعی از زیر مجموعه

در سراسر جهان و در طول سال، مسابقات فوتبال، برای میلیون‌ها نفر موضوعی داغ و جذاب است. دولت‌ها و نهادهای حاکم در کشورها و همچنین مدیران فدراسیون‌ها برای حفظ این محبوبیت، دائماً در تلاشند تا انتظارات طرفداران را برآورده کنند. همانگونه که پیشرفت تکنولوژی و استفاده از فناوری هوش مصنوعی در تمام فعالیت‌های بشر رو به افزایش است، در روند بهبود نتایج بازی فوتبال و جذب طرفداران هم به کار می‌رود. به عنوان مثال، فناوری کمک داور ویدئویی (VAR) به داوران کمک می‌کند تا تصمیمات دقیق تری بگیرند. VAR یک فناوری رسمی در خدمت داوری فوتبال است که با دسترسی مستقل به ویدئوی مسابقه، تنها در صورت «اشتباه واضح و مشخص» یا «یک حادثه جدی از دست رفتن» به داور اصلی کمک می‌کند. این فناوری از سال ۲۰۱۸ به مدت دو سال به صورت آزمایشی در مسابقات بزرگ در سراسر جهان استفاده شد. کمک داور ویدئویی (VAR) برای بررسی دقیق‌تر چهار مورد در مسابقات استفاده می‌شود:

- ۱) گل
- ۲) پنالتی
- ۳) کارت قرمز مستقیم
- ۴) هویت اشتباه



بسیاری از منتقدان معتقدند که VAR جریان روند بازی را مختل می‌کند. ولی مدافعان آن هم معتقدند که این فناوری به نفع بازیکنان، داوران و هواداران خواهد بود؛ چرا که باعث رفع سردرگمی و کاهش قضاوت اشتباه در داوری می‌شود. گزارش IFAB (هیأت بین‌المللی فوتبال) از طرح آزمایشی دو ساله VAR نشان می‌دهد که دقت داوری از ۹۳٪ به ۹۸/۹٪ افزایش

هدایت دوربین های رباتیک آموزش دیده است. علاوه بر کمک به داوری صحیح در حین بازی در درجه اول، این دوربین های رباتیک برای ایجاد جذابیت بصری بیشتر بازی استفاده می شوند. وظیفه این دوربین ها دستیابی به بهترین زاویه دید نسبت به رویدادهای مسابقه و تجزیه و تحلیل دقیق تصاویر است و از آنجایی که هوش مصنوعی آنها را کنترل می کند و توسط انسان ها کار نمی کنند در کاهش هزینه های پرسنل و عوامل هم مؤثرند.



هوش مصنوعی برای انجام آنچه در آن آموزش دیده بهترین یا مناسب ترین دوربین و زاویه را انتخاب می کند تا حوادث مسابقه را به طور دقیق شناسایی کند. به عبارتی دیگر هوش مصنوعی به عنوان دستیار داوری به سرعت تعداد زوایای دوربین را کاهش می دهد و مؤثرترین زاویه را برای تصمیم گیری انتخاب می کند. او می گوید: " این زمان هیجان انگیزی برای فناوری ویدئو با پتانسیل هوش مصنوعی است و تیم های ما مشتاقانه منتظر حضور در این مسیر به سمت تولید زنده هوشمندتر و مؤثرتر هستند." اولیویه بارنیچ این گونه نتیجه گیری می کند؛ یکی دیگر از عوامل تعیین کننده افزایش کیفیت تصویر در پخش با استفاده از دوربین ها با فرمت های جدیدتر مانند ۱۰۸۰p یا ۴K-UHD است. چرا که در این فرمت ها بزرگ نمایی و ثابت کردن تصاویر آسان تر است. در تصاویر با وضوح بالا تجزیه و تحلیل بهتر صورت می گیرد و دقت و درستی نتیجه بالاتر می رود. این پیشرفت تا حد زیادی به اجرای درست فناوری کمک داور ویدئویی بستگی دارد و در نهایت، این داور است که تصمیم نهایی را می گیرد. به همین دلیل لیگ ها و فدراسیون ها برای توسعه برنامه های آموزشی فشرده، برنامه ریزی می کنند. مقامات رسمی لالیگا یک دوره آموزشی کامل که شامل کارگاه های آموزشی، مطالعه لیگ های دیگر، شبیه سازی برای داوران و ارتباط با باشگاه ها، رسانه ها و هواداران است، طراحی کرده اند.



خاصی از شبکه های عصبی مصنوعی چند لایه ای استفاده کند تا قادر به انجام سطوح بالاتری از وظایف شود. این وظایف پیچیده با یادگیری مجموعه ای از داده های کد گذاری شده توسط انسان و سپس بهبود از طریق تجربه انجام می شود. این تکنیک به ویژه برای کمک به انسان ها مفید است، زیرا هوش مصنوعی می تواند کارهای روزمره و کارهای تکراری را به روشی سریع تر، هوشمندانه تر و کارآمدتر از آنچه انسان قادر به انجام آن است به انجام رساند.



یک مثال استفاده از هوش مصنوعی برای تقویت و بهبود فرآیند تصمیم گیری برای داوران از طریق تسهیل شناسایی تخلفات آفساید از طریق سیستم VAR است که از یک شبکه عصبی استفاده می کند. تکنیکی که با کالبره کردن خودکار زمین بازی و ایجاد خط آفساید در یک فضای گرافیکی سه بعدی عمل می کند. برای این منظور هوش مصنوعی از چندین زاویه دید، تصاویر ضبط شده از مسابقه را مدام تجزیه و تحلیل می کند. بدین معنی که باتوجه به تصاویر دوربین های مستقر در زمین، مدل سه بعدی صحنه را طراحی و بررسی می کند تا امکان نمایش تصویر دقیق خطا فراهم شود. خط آفساید در فضای واقعیت افزوده در هر لحظه و با دید درست توسط هوش مصنوعی در کمتر از یک ثانیه مشخص می شود. علاوه بر این، اگر موقعیت دوربین تغییر کند، سیستم به طور خودکار مجدداً خود را براساس زاویه جدید تنظیم می کند. اپراتورها همیشه می توانند از گرافیک مورد نیاز خود مطمئن باشند، زیرا آجکت های هوشمند همیشه در میدان کالبره شده قرار می گیرند تا بالاترین سطح دقت را نشان دهند. این مثال نشان می دهد که چگونه پیشرفت در تکنولوژی می تواند برای اطمینان از صحت بازی مفید باشد. ما در اولین قدم به سمت داوری آسان تر، سریع تر و دقیق تر حرکت می کنیم.

VAR به کجا می رود؟

درست همانند ما انسان ها که رفتار خود را بر اساس تجربیات جدید تنظیم می کنیم، هوش مصنوعی نیز هرچه بیشتر آموزش داده شود، بهتر می شود. این یعنی سیستم های VAR در طول زمان با نظارت و ایجاد زیرساخت قدرتمند، توسعه می یابند و اصلاح خواهند شد. برای اولیویه بارنیچ (Olivier Barnich) مدیر مهندسی در EVS، علاوه بر استفاده از هوش مصنوعی برای کالیبراسیون خودکار زمین بازی، دنیای واقعی دیگری نیز وجود دارد. به گفته بارنیچ: برنامه هایی که در حال حاضر در مسیر توسعه برای آن ها هستیم، تولیدات ورزشی زنده است که برخی از آن ها نیز می توانند مزایای VAR، مانند انتخاب خودکار دوربین (Switching) و فرمان دوربین رباتیک (Camera Operation) خودکار توسط هوش مصنوعی باشند. هوش مصنوعی در این زمینه برای مکان یابی درست و

مبانی طراحی صحنه و دکور V



نویسنده: عبدالعباس برغشی
طراح صحنه و لباس

تا کنون در ۶ شماره از نشریه، در مورد مبانی طراحی صحنه و دکور، مطالبی را ارائه کرده ایم. طی این مقالات ابتدا در مورد مبانی هنرهای تجسمی و تأثیر آن در طراحی صحنه توضیح دادیم. سپس به موضوع ساختارهای مقید، نیمه مقید و غیرمقید و ایجاد تمرکز در طراحی صحنه و دکور با این ساختارها پرداختیم و از منظر دیگر ساختارها را به دو دسته فعال و غیر فعال، دسته بندی کردیم و نحوه ایجاد تمرکز در طراحی صحنه و دکور با ساختار غیرفعال و فعال را هم گفتیم. سپس به این موضوع پرداختیم که زبان بصری چیست و عناصر مورد استفاده در آن کدامند. این عناصر به دو دسته عناصر عینی و عناصر ذهنی تقسیم می شدند. عناصر عینی مواردی مانند نقطه، خط، سطح، حجم، رنگ و بافت و عناصر ذهنی نیز مفاهیمی مانند فضا، تضاد، وزن و ریتم را در بر می گرفتند و گفتیم این عناصر در بیان بصری تابع دستور زبان خاص خود هستند و باید این دستور زبان را شناخت. سپس از منظر دیگر عناصر بصری را به چهار شاخه تقسیم نمودیم که عبارت بودند از: عناصر ذهنی یا Conceptual elements، عناصر بصری یا Visual elements، عناصر ارتباطی یا Relational elements و عناصر کاربردی یا Practical elements. در توضیح عناصر ذهنی انواع آن را که عبارت بودند از نقطه، خط، سطح و حجم را نام بردیم.

عنصرهای نقطه، خط، سطح و حجم را عناصر بصری اصلی در طراحی صحنه می نامیم، به طوری که هر شکل و فرم موجود در جهان هستی که از طریق چشم انسان قابل شناسایی باشد، می تواند به یکی از این عنصرها و یا ترکیبی از آنها، ساده و خلاصه شود. عنصرهای بصری اصلی، تحت تأثیر نور، رنگ، حرکت و زمان، ویژگی های بیانی گوناگونی می یابند، که تنوع این ویژگی ها، نقش سازنده ای در آفرینش آثار هنرهای بصری دارد. دگرگونی های عنصرهای بصری اصلی را می توانیم از جهات مختلف بررسی کنیم. به طور کلی، کیفیت های بصری عنصرهای نقطه، خط، سطح و حجم بر اثر تغییر در این موارد دگرگونه می شوند: اندازه، شکل، موقعیت، جهت و تراکم.

در ادامه بحث، شرح عناصر بصری را با توضیح در مورد نقطه و خط آغاز کردیم و گفتیم انواع خطوط از این قرارند:

الف: خط های مستقیم

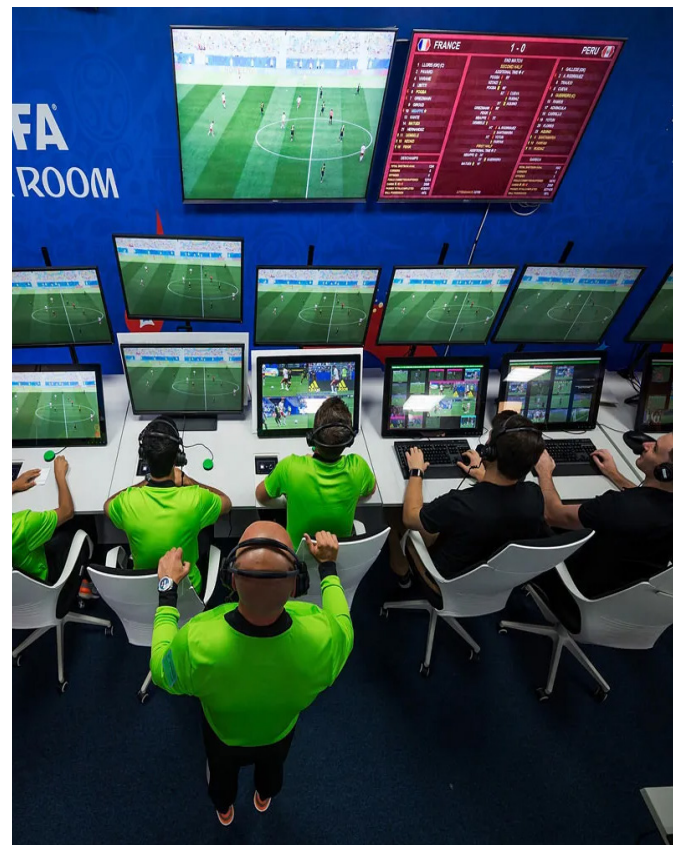
۱- خط عمودی ۲- خط افقی ۳- خط مورب

ب: خط های منحنی

سرخو سانچز کاستانیر (Sergio Sanchez Casta er) مدیر فناوری پروژه VAR در لالیگا گفت: کلید موفقیت VAR، شفافیت و ارتباطات است. از روز اول می دانستیم که این فناوری می تواند در اسپانیا موفقیت آمیز باشد. البته این موفقیت به این دلیل است که در ابتدا تمام ذینفعان را دور هم جمع کردیم و اهداف سیستم کمک داور ویدئویی و نحوه استفاده از آن را شرح دادیم. در ادامه به احتمال زیاد شاهد برنامه های آموزشی بیشتر و بیشتری خواهیم بود و در این راستا به داوران پیشنهاد می شود تا با فعالیت در کنار سیستم VAR به عنوان یک دستیار کارآمد، بتوانند تصمیمات مؤثری بگیرند و برای هرچه بهتر و جذاب شدن مسابقات تلاش کنند.

نتیجه

VAR اکنون به بخشی جدایی ناپذیر از پوشش تلویزیونی مسابقه فوتبال تبدیل شده است و بازگشت به دنیای بدون آن سخت به نظر می رسد. علیرغم شک و تردیدهای طولانی در مورد VAR، اولین آمار استفاده جهانی از این فناوری نتایج بسیار مثبتی را نشان می دهد. با این حال، VAR هنوز در مراحل ابتدایی خود است و مانند هر فناوری، همیشه جایی برای پیشرفت وجود دارد. با گذشت زمان لیگ های بیشتری به استفاده از آن علاقمند می شوند و با ادامه تکامل فناوری در دنیا، سیستم های VAR نیز در چند سال آینده به خوبی تکمیل و تقویت خواهند شد و با کمک هوش مصنوعی می تواند به کیفیت و دقت بازی کمک کند و همچنین نتایج بازی را شفاف تر و صادقانه تر کند. ضمن آن که استفاده از هوش مصنوعی، هزینه ها را نیز کاهش می دهد.



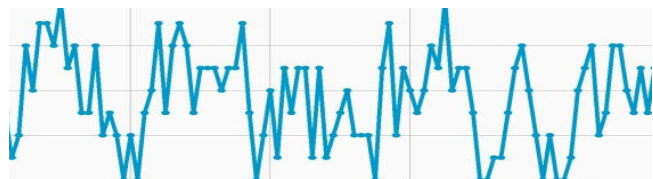
منظور از منحنی بسته، همان دایره است، دایره شکلی است دورانی که با القای اندیشه ی چرخشی، ببینده را به درون خود می کشد و جذب می کند تا آنجا که نگرنده را از خود بی سازد. دایره نمودار حرکت دورانی ثابت، نشانه ای آغازین از آسمان مسلط بر جهان و نماد تکامل فردی انسان است.

ج- خط های شکسته :

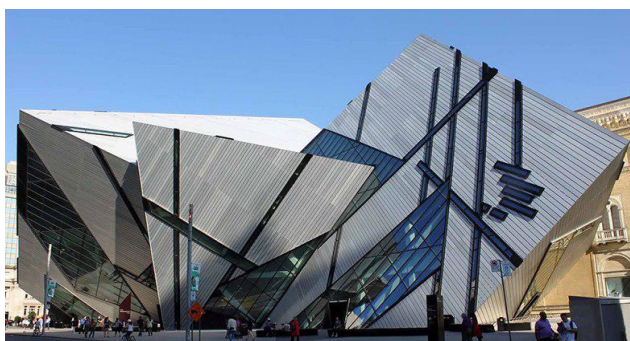
هرگاه خط راست، بر اثر نیروی بیرونی یا درونی، راستایش تغییر نماید و پس از طی مسافتی، در نقطه ای دیگر به ناگهان مورد تهاجم نیروی دیگر قرارگیرد و تغییر مسیر بدهد، گوشه هایی پیا می کند که از تقابل نیرو های وارد بر مسیر خط بوده اند و نتیجه ی حاصل شده، خط شکسته را تشکیل خواهد داد. خط شکسته در حقیقت از انحراف های ناگهانی و متعدد خط راست و در سو های متفاوت به وجود می آید. خط شکسته را می توان به دو دسته متمایز، تقسیم نمود. خط شکسته ناهنجار و خط شکسته هنجار.

۱- خط شکسته ناهنجار

وقتی نیروهای وارد به خط راست به طور نامنظم و با انرژی های متفاوت مسیر خط را تغییر دهند، خط، فرم ناهنجاری را بسان ضربان قلب یک بیمار پیدا می کند که در عین حال به دلیل تغییرات ناگهانی مسیر خط راست، نوعی حرکت یا پویایی و حتی غافلگیری را نشان می دهد.



در معماری نیز استفاده از فرم های شکسته رایج است که از خطوط نامنظم و نامتعارفی تشکیل می شوند که اجزای آن ها مشابه یکدیگر نیستند و به شیوه ای متناقض با یکدیگر در ارتباطند. فرم های شکسته به طور کلی غیرمتقارن و پویاتر نسبت به فرم های منظمند. در معماری شکسته، زوایای حاد و خطوط مورب استفاده می شوند که از گوشه های قائم مستطیلی بسیار متمایزند.



زیرا از حالت افقی و عمودی خارج شده اند و می توانند به صورت بالارونده و یا در حال فرود باشند که در هر دو حالت، این خطوط بیان کننده ی حرکت و از لحاظ بصری، فعال و پویا هستند. تقریباً تمامی اجزای معماری شکسته از فرم های نامنظمی تشکیل شده است که ناهمسان و غیرمشابه با یکدیگرند و ظاهر درهم برهمی برای ناظر خلق می کنند. تمامی اجزا به شیوه ای آشفته و مغشوش طرح منحصر به فردی اند که حاصل آن نسبت به

۱- خط منحنی باز ۲- خط مارپیچ ۳- خط منحنی بسته

ج- خط های شکسته

۱- خط شکسته ناهنجار ۲- خط شکسته هنجار

انواع خطوط مستقیم و پیام های بصری آنان را توضیح دادیم. اینک در ادامه این بحث، در این شماره، به موضوع خطوط منحنی خطوط شکسته می پردازیم.

ب- خط های منحنی:

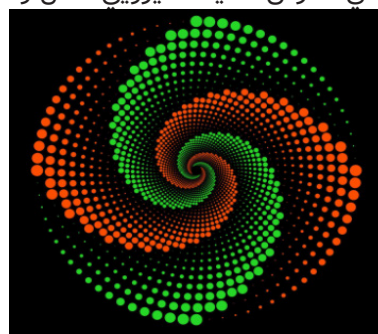
زمانی که دو نیروی بیرونی متقارناً، با هم و در دو سوی مختلف بر نقطه ی متحرکی که خط را به وجود آورده، اثر گذارند و از نیروی خود نگاهند یا شدت خود را حفظ کنند، نقطه در مسیری خمیده به حرکت در می آید و خط خمیده یا منحنی را به وجود می آورد. اگر این خط در ادامه به آغاز خود وصل شود، دایره تشکیل می شود و این خط خمیده بسته است.



خط خمیده خطی است که ویژگی های کاملاً مغایر با خط راست دارد، بنابراین می توان گفت در تضاد کامل با آن است. خط راست نفي کامل گستره است. یعنی به تنهایی و در حالتی عادی نمی تواند موجب گستردگی فضای دکور و ژرفای آن شود. اما خط خمیده در خود، جوهر مفهوم گستره را نهفته دارد و در ارائه عادی، حرکتی آرام و موج را در دکور ایجاد می کند. به طور کلی خطوط منحنی حس آرامش و لطافت را در ذهن انسان القا می کنند. خط منحنی، دارای ویژگی های طیف رنگ های سرد ترکیب شده با سفید است. آبی کم رنگ، صورتی کم رنگ، زرد کم رنگ، کرم و بنفش کم رنگ.... تمامی این رنگ ها، شخصیت رنگی خط منحنی را منعکس می سازند. در طراحی بدنه دکور، استفاده از خط منحنی باید با احتیاط صورت گیرد تا سنگینی و وقار دکور، آسیب نبیند. چون به دلیل فرم خط های منحنی، استفاده بی جهت از آن، باعث آزار بصری مخاطب می شود.

۱- خط مارپیچ:

خط منحنی مارپیچ نشانگر سیر تکوین و تکامل است. ویژگی دیگر خط مارپیچ این است که مرکز مارپیچ که بخشی از مارپیچ است، نسبت به نقطه ی آغازش همیشه نیرویی فعال و دورکننده دارد.



خط مارپیچ، حرکت دورانی فزون شونده یا فزایا و از خود گریز به سوی دیگری را در حد اعلا به نمایش می گذارد و نماد تکامل فرد و رها شدن او از خویشتن خویش و پیوستن به خالق یکتای طبیعت است.

۲- خط منحنی بسته:

بناهای پیرامون بسیار چالش برانگیزند. زیرا برای ذهن مخاطب نامتعارف جلوه می کنند.

صدابرداری مسابقه فوتبال



نویسنده: سعید آتشین
کارگردان
کارشناس ارشد برنامه سازی
پژوهشگر و مدرس فرم تلویزیون

بازنگری و تصحیح: مجتبی جانملکی

صدابرداری پوشش تلویزیونی ورزش ها یک کار کاملاً تخصصی است و نیازمند استفاده از تجهیزات حرفه ای در کنار دانش و تجربه صدابرداری در خصوص آن ورزش خاص می باشد. میکروفون هایی دارای حساسیت و الگوی جهتی و شکل خاص خود، اصلی ترین تجهیزات هستند که باید برای بازتولید صدای یک فضای پیچیده و اغلب نامنظم (استادیوم) از کیفیت مطلوب صوتی برخوردار باشند، باید بتوان ظرف مدت کوتاهی آنها را راه اندازی کرد و کار با آنها باید آسان باشد در عین حال به اندازه کافی توانایی مقاومت در برابر باد و آب و دما را داشته باشد و در شرایط سخت (ضربه و فشار) و استفاده روزمره و دائمی قابل اعتماد باشند. نکته مهم دیگر اینکه آنها باید تقریباً نامرئی باشند، زیرا نباید طوری نصب شوند که مانع دیده شدن رویداد ورزشی یا تابلوهای تبلیغاتی شوند. همه اینها مسایلی هستند که زندگی شغلی مهندسان صدا، برنامه ریزان، اپراتورهای تجهیزات و سازندگان این تجهیزات را جالب و پرچالش می کند.



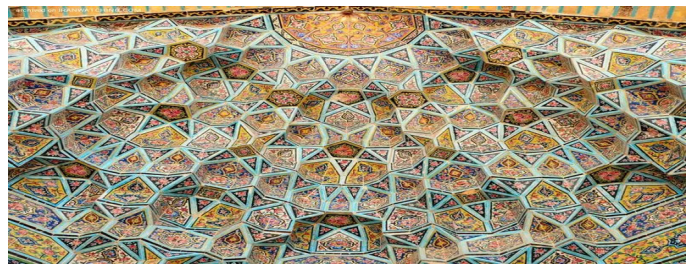
با توجه به جذابیت و فراگیری پوشش تلویزیونی مسابقات ورزشی، تعداد مخاطبانی که نتایج مسابقات را دنبال می کنند بسیار زیاد است و بالتبع انتظارات از کیفیت پخش ورزشی نیز بسیار بالاست. رقابت شدید بین ارائه دهندگان سرویس های رسانه ای ورزشی شاید یکی از دلایل بالا رفتن کیفیت باشد اما این مهندسان صدا هستند که می دانند چقدر پتانسیل استفاده نشده در صدای تلویزیون برای درگیر کردن مخاطب در فضای قدرتمند یک رویداد وجود دارد. هنگامی که ذهن خلاق در طراحی فضای صوتی درگیر باشد و هزینه های لازم نیز برای آن صرف شود، می توان تجربه کلی مخاطب را از یک رویداد ورزشی به میزان قابل توجهی بهبود بخشید. نحوه چیدمان میکروفون ها بخش مهمی از مفهوم کلی صدابرداری و طراحی فضای صوتی برای پخش مسابقات ورزشی است. اهداف اصلی چیدمان



بار رنگین خط شکسته ناهنجار، تمام رنگ ها و ترکیب آن ها با رنگ خاکستری است و حس عدم تعادل را به ما القاء می کند.

۲- خط شکسته هنجار

این نوع خط، در تزئینات معماری، قبل از اسلام و بعد از آن در ایران دیده می شود. این خط شکسته به لحاظ دارا بودن ضرباهنگ یکدست و یکنواخت، به خط شکسته هنجار معروف است. رنگ این خط تمامی رنگ های روشن و شاد را شامل می شود. مانند آنچه در لباس های مردمان عشایر دیده می شود.



اگر بحث خط را به طور خلاصه جمع بندی کنیم، می توانیم بگوییم: خط راست، از نظر روانی، حس آرامش و سکون را در بیننده القا می کند و می توان آن را به انسان در حال استراحت تشبیه کرد. خط راست عمودی، نیز ویژگی قامت انسان ایستاده ای را در ذهن، تداعی می کند که آماده کار و فعالیت است و ایستایی و داشتن انرژی را بیان می نماید.

خط مورب، خطی متحرک و غیر ایستا است که وقتی به خط افقی نزدیک شود، ویژگی های خط افقی به خود می گیرد و با نزدیک شدن به محور عمودی، به ویژگی های خط عمودی متمایل می شود. خط زاویه دار یا شکسته، در هر نقطه شکست، حاصل دو نیروی مختلف جهت است که در نقطه برخورد بر خط راست اثر می گذارند و زاویه شکستگی، به چگونگی اعمال این دو نیرو، در آن نقطه بستگی دارد. خط شکسته دارای تحرک، فعالیت و جنبش است و به همین علت است که در اشکال هندسی، مثلث پر تحرک ترین شکل محسوب می شود.

خط منحنی، خطی آرام است که کامل ترین شکل آن دایره و یا منحنی مسدود است. در خط منحنی، نیروهای بیرونی و درونی یکدیگر را در نقطه به نقطه خنثی کرده و این تعادل دو نیروست که در بیننده، احساس آرامش را ایجاد می کند.

میکروفون در پخش ورزشی عبارتند از:

۱- پوشش: آوردن مخاطب به فضای رویداد؛ بدین معنی که مخاطب تلویزیونی را به نوعی وارد فضای مسابقه ورزشی نماییم تا (همانند تماشاگر حاضر در ورزشگاه) احساس کند از نزدیک یا در درون میدان شاهد آن مسابقه ورزشی است.

۲- اطلاع رسانی و روایت گری صدا: انتقال اطلاعات در مورد اتفاقاتی از میدان و حواشی مسابقه که همه آنها در تصویر قابل مشاهده نیستند.

۳- پشتیبانی از تصویر: حفظ تناسب تصویر و صدا (عرض تصویرسازی صدا نباید بیشتر یا کمتر از حد عرض ویدئو در نمایندگی مسابقه باشد).

۴- دراماتیزه کردن رویداد

این چهار نکته اصلی، جزئیات صرف نیستند. طراحی صدا و چیدمان میکروفون‌ها بر ویژگی‌های اساسی یک تولید ورزشی تأثیر قابل توجهی می‌گذارد. هزینه‌های مالی و پرسنل ممکن است فقط بخش کوچکی از کل هزینه‌های فنی یک تولید ورزشی را تشکیل دهد. علاوه بر این بینندگان تلویزیون بطور فزاینده‌ای انتظار دریافت صدای درجه یک و فوق واقعی (Hyper-Real) هالیوودی را از پخش تلویزیونی دارند حتی اگر تولیدات ورزشی زنده امکان ارائه چنین کیفیتی را نداشته باشند.

کدام چیدمان میکروفون بیشترین کارایی را برای پخش ورزشی دارد؟
طراحان و مهندسان صدا برای جاه طلبانه‌ترین تولیدات ورزشی، مانند مسابقات فوتبال جام جهانی فوتبال و المپیک، با چالش‌های بسیاری روبرو هستند. روش آنها در استفاده از میکروفون‌ها برای دستیابی به چهار هدف اصلی فوق‌الذکر است. این کار لزوماً باعث ای‌جاد هزینه‌های زیادی نمی‌شود. بررسی دقیق مسائل محیطی و نقاط حساس رویداد، اغلب می‌تواند بدون هیچ‌گونه افزایش هزینه‌ای باعث بهبودی کیفیت صدا شود. انتخاب نوع میکروفون، الگوی جذب، جهت‌گیری و نحوه آرایش آنها باید با هم یک میکس صوتی تولید کند که برای مخاطب تلویزیونی واضح و گویا باشد و او را در میانه رویداد قرار دهد. در یک تولید ورزشی زنده می‌توان دو نوع صدا تعریف کرد:

صدای مستقیم: به معنی صداهای مختص آن مسابقه ورزشی و هواداران آن است. صداهای بلند و منقطع مثل فریادهای بازیکنان، مریبان و... صدای ادوات صوتی مانند طبل، شیپور و... صدای هیجان، آه و افسوس تماشاگران، صدای ضربه به توپ و ادوات ورزشی، گوینده ورزشگاه و گزارشگران بازی و...

صدای پخشگر و آمبیانس: (صداهایی که ماهیت آکوستیکی و فضای درون مسابقات ورزشی را معرفی می‌نماید): طنین صدا (بازتاب‌های صدا با توجه به فیزیک ورزشگاه و تعداد تماشاگران و... با یکدیگر متفاوت است. واکنش هر فضای ورزشی همانند سالن‌های موسیقی معرف فضای آکوستیکی آن ورزشگاه می‌باشد)، همه‌همه تماشاگران در حین جریان عادی بازی یا لحظات کم‌هیجان مسابقه، موسیقی‌های قبل از شروع بازی نظیر سرود ملی و یا موسیقی که برای ایجاد انرژی در بازیکنان و تماشاگران قبل و بعد از بازی درون ورزشگاه پخش می‌شود. صدای موتور وسایل نقلیه در مسابقات موتورسیکلت، اتومبیل رانی و...

در پوشش صوتی یک رویداد ورزشی می‌توان چهار دسته میکروفون تعریف کرد:

۱- میکروفون‌های اصلی (Main microphones) و میکروفون‌های آمبیانس (Ambience microphones)

این میکروفون‌ها باید بطور متمرکز در یک نقطه قرار گیرند (هرچند ممکن است گاهی از چند میکروفون منفرد برای این منظور استفاده شود). هدف نهایی دستیابی به ترکیبی مطلوب از صداهای رویداد اصلی (مسابقه ورزشی)، صدای محیط یا اتمسفر محل برگزاری مسابقه است. یکی از ویژگی‌های تعیین‌کننده‌ی چیدمان میکروفون‌های اصلی؛ شفافیت صدا (Sonic Transparency) است. بدین معنی که صدای دریافتی از هر میکروفون باید خالص (Pure) باشد و میکروفون نباید صدا را رنگ آمیزی (Sound Coloration) کند و تا حد ممکن اصالت منبع صوتی را حفظ نماید. برای رسیدن به این هدف میکروفون‌های خازنی با دیافراگم کوچک انتخاب مناسبی است. چیدمان میکروفون‌های اصلی دارای عملکردهای زیر است:

- دریافت صدای فضا و اتمسفر رویداد
- احاطه و غوطه‌ور کردن بیننده تلویزیونی و آوردن او به محیط رویداد
- ایجاد بستر صوتی مناسب تا سیگنال میکروفون‌های نقطه‌ای روی آن قرار گیرند.

زاویه بندی صحیح میکروفون‌های اصلی دو فاکتور اساسی را تأمین می‌کند: الف) دریافت ۳۶۰ درجه از صدای مستقیم ب) ایجاد فضای صوتی متعادل که متشکل از آمبیانس و صداهای پراکنده میدان صوتی به اضافه صدای مستقیم (نسبت بحرانی) تعیین موقعیت سیستم میکروفون‌های اصلی (تنظیم و جانمایی) نقش تعیین‌کننده‌ای در کیفیت صدای نهایی ایفا می‌کند. مشکل اصلی یافتن مکانی در ورزشگاه است که در آن یک همگرایی صوتی متقارن و متعادل بصورت بهینه رخ دهد. به شکلی که نه خیلی دور و نه خیلی نزدیک به منابع صوتی بوده و با تصویر نمای اصلی مسابقه منطبق باشد. (پیدا کردن نقاط فاصله بحرانی متناسب با اندازه نمای تصویر) این مکان باید به سادگی قابل دسترس بوده و راهی برای عبور دادن کابل‌ها تا آن وجود داشته باشد، هرچند که دستیابی به چنین موقعیتی دشوار است. یک استادیوم فوتبال را در نظر بگیرید؛ کنار زمین (در امتداد خط طولی) از نظر آکوستیکی وحشتناک است. در منطقه جایگاه ویژه سکوی تماشاگران (VIP)



آن موقعیت تلاایی که صدای متعادل دریافت می‌کند فقط در یک ارتفاع خاص قرار دارد. همانگونه که در یک کنسرت موسیقی، صدای مناسب، در نقاط خاص و با فاصله مناسب از سازها بدست می‌آید. اما این کار در یک رویداد ورزشی امکانپذیر نیست. زیرا دوربین‌های زیادی وجود دارد و میکروفون‌ها در تصویر آنها دیده می‌شوند که خوب نیست. به همین دلیل میکروفون‌های اصلی

به توپ هنگامی که دروازه بان شوت شروع مجدد می زند.



این تکنیک که به آن «ترکیب توپ نزدیک» (Close-Ball Mix) گفته می شود بوسیله یک میکروفون تفنگی که در بهترین موقعیت در کنار زمین جانمایی شده است دریافت می شود. وقتی که توپ از دروازه دور می شود این میکروفون غیرفعال خواهد شد تا صداهای ناخواسته هنگامی که تصویر منطقه دیگری از زمین مسابقه پخش می شود، شنیده نشود. این میکروفون ها باید طوری در محیط زمین مسابقه چیده شوند که یک سیگنال واحد (مثلا ضربه به توپ) از میکروفون های مجاور دریافت نشود. یک پیش شرط مهم، هم برای جلوگیری از تداخل صوتی بین میکروفون های فعال و هم برای ترکیب بدون مشکل با سیگنال میکروفون های اصلی؛ وجود نسبت بالای سیگنال مفید به سیگنال های غیرمفید در میکروفون های افکت نقطه ای است. برای این منظور چند نکته باید رعایت شود :

- کمترین فاصله با منابع صوتی
- در نظر گرفتن فاصله بهینه بین میکروفون های نقطه ای جهت دار
- استفاده از میکروفون های جهت دار با باریک ترین الگوی جذب (Shotgun)

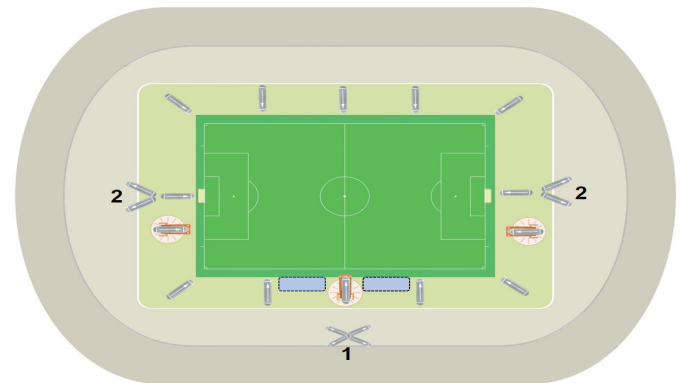
* **توپ نزدیک خودکار (Automatic Close-ball) در بوندس لیگا** چند سالی است که بینندگان تلویزیون بوندسلیگا می توانند از تجربه صدای جدیدی در اتاق نشیمن خود لذت ببرند. شرکت Sportcast که یک شرکت تابعه DFL (لیگ فوتبال آلمان) است و تمام مسابقات بوندسلیگا و بوندسلیگای ۲ را تولید می کند، یک سیستم تولید صوتی جدید راه اندازی کرده است. داده های دریافتی از سیستم ردیابی نصب شده روی بازیکنان و توپ برای فعال سازی و تنظیم هرکدام از میکروفون های موجود در کنار زمین (میکروفون های افکت نقطه ای) مورد استفاده قرار می گیرد. این تکنولوژی یک تجربه صوتی کاملا جدید و واقعی برای بیننده ایجاد می کند. شرکت DFL Sportcast در یک بازه زمانی دوساله (آزمایش و توسعه) با هماهنگی کردن فعالیت های دو ارائه دهنده خدمات یعنی Lawo و Chyron به آماده سازی این فناوری برای بازار کمک کرد. در نتیجه شرکت Lawo (ارائه دهنده محصولات پخش حرفه ای) نرم افزار KICK را توسعه داد که به عنوان رابط بین داده های ردیابی دریافت شده از زمین مسابقه و میکسر صدای دیجیتال، عمل می کند. شرکت Chyron (ارائه دهنده سیستم های گرافیک زنده برای خبر، آب و هوا و تولیدات ورزشی) که مسئول تولید داده های رسمی مسابقات بوندسلیگا است، گرافیک لازم را برای این سیستم خودکار فراهم کرد.

اغلب از سقف آخرین طبقه سکوی تماشاگران آویزان می شوند که مجموعه مشکلات فوق را کاهش می دهد.

در بسیاری از رویدادهای ورزشی مانند مسابقات اتومبیل رانی لازم است چندین سیستم میکروفون اصلی در طول مسیر مسابقه توزیع شده و به صورت پویا با هم ترکیب شوند. با استفاده از قواعد خاصی می توان منطقه تمرکز میکروفون های اصلی را هنگامی که کارگردان تصاویر را تغییر می دهد، هماهنگ و منطبق کرد. بدین معنی که با انتخاب شدن تصویر هر نقطه از میدان رویداد، میکروفون های مربوط به همان نقطه فعال می شود. این امکان زمانی وجود دارد که از تکنیک «صدا به دنبال تصویر» (Audio Follows Video) استفاده شود.

۲- میکروفون های آمبیانس نقطه ای (Ambience Spot microphones)

این میکروفون ها را می توان جدا از چیدمان مرکزی قرار داد تا بخش هایی از صدای محیطی مربوط به رویداد را که میکروفون های اصلی یا میکروفون های آمبیانس به اندازه کافی پوشش نمی دهند یا از جهت مناسبی به آنها نمی رسد، دریافت کنند.



میکروفون های جفتی که پشت دروازه ها و رو به سکوی تماشاگران نصب می شود نمونه ای از میکروفون های آمبیانس نقطه ای است. عملکرد این میکروفون ها کمک به میکروفون های اصلی و تقویت «تجسم صوتی رویداد» است؛ بازتولید صدا با تشکیل یک محیط استریو فونیک چند جانبه که مخاطب را در درون رویداد قرار می دهد. در این مورد صدای نقطه ای دوکاناله (استریو Stereo) بسیار بهتر از صدای تک کاناله (مونو Mono) عمل می کند و برای این منظور بهتر است از میکروفون هایی با دیافراگم کوچک و به صورت جفتی (استریو شدتی) استفاده شود.

۳- میکروفون های افکت نقطه ای (Spot and effects microphones)

برای رسیدن به اهداف چهارگانه در پوشش صوتی رویداد ورزشی که در ابتدای این مطلب ذکر شد علاوه بر چیدمان میکروفون های اصلی و آمبیانس نقطه ای نیاز به استفاده از میکروفون های نقطه ای غیر متمرکز و جدا از هم داریم که در محیط اطراف زمین مسابقه نصب می شوند (روی پایه همراه با بادگیر و روی برخی دوربین های کنار زمین) و سیگنال های دریافتی از آنها به صورت پویا (Dynamic) در تجسم صوتی کلی رویداد ترکیب (Mix) می شود. این میکروفون ها ممکن است برای مقاطع زمانی کوتاهی فعال شوند تا صدای خاصی را دریافت کنند مثلا صدای ضربه زدن

رویکرد نوآورانه این سیستم های صوتی جدید، در استفاده ی شبکه ای از داده ها به عنوان پایه ای برای میکس خودکار صدا نهفته است. این سیستم کیفیتی بسیار بالاتر از میکس صوتی دستی ارائه می دهد. نرم افزار Lawo KICK از داده های ردیابی استاندارد (بازیکنان و توپ) بهره میبرد که ه قبل از آن عمدتاً برای تولید آمار مسابقات و تحلیل های گرافیکی استفاده می شد. این فناوری با استفاده از داده های لحظه ای (real-time data) امکان ردیابی موقعیت دقیق ۲۲ بازیکن، داور و توپ را فراهم می کند.



بطور کلی برای پوشش صوتی هر مسابقه ورزشی ابتدا باید تمام صداهای درون ورزشگاه و میدان بازی را مورد مطالعه و بررسی قرار دهیم، در ادامه و پس از ارزش گذاری این صداها برای انتخاب میکروفون مناسب و تعیین تکنیک میکروفون گذاری آن مسابقه، به بررسی شرایط محیطی و آکوستیکی مسابقه می پردازیم. همانطور که این مقاله نشان می دهد طراحی صدا و میکروفون گذاری برای رویدادهای ورزشی یک موضوع بسیار پیچیده است، و بنابراین مانند ضبط موسیقی، هنرمندان واقعی خود را در میان مهندسان صدا می طلبد. نکاتی که در این مطلب به آنها پرداخته شد، برخی از حوزه های چالش برانگیز (البته مهم ترین آنها) را که در یک موقعیت واقعی و عملی رخ می دهند، پوشش می دهد که به ابتکار متخصصان این حوزه تجربه شده اند و مورد استفاده قرار می گیرند. در اینجا یک پیشنهاد برای آرایش میکروفون های مسابقه فوتبال و نحوه چیدمان آنها در میکسر صدا ارائه می شود. شماره، محل و محدوده پوشش هر میکروفون نیز در یک جدول تعریف شده است.



این سیستم با توجه به محل و نوع جهت گیری میکروفون های نصب شده در کنار زمین مسابقه، تعیین می کند که کدام میکروفون می تواند به بهترین وجه اتفاقات میدان را در هر زمان دریافت کند و به طور خودکار دستورات لازم را به میکسر صدا ارسال می کند. مهندس صدا (که درون واحد سیار حضور دارد) می تواند از میکس خودکار میکروفون های میدانی در ترکیب کلی صدا استفاده کند و در نتیجه، آزادی عمل بیشتری برای بهبود زیبایی شناسی صدای پخش شده در طول مسابقه دارد. فیلیپ لاوو (Philipp lawo) مدیرعامل شرکت Lawo می گوید: شروع فصل ۲۰۱۷-۲۰۱۸ بوندسلیگا نقطه عطفی در کیفیت تولیدات ورزشی بود. ما در DFL و Sportcast شرکای قابل اعتمادی در کنار خود داریم. آنها به ما در توسعه این سیستم از ایده اولیه تا محصول نهایی کمک کردند و به ما این فرصت را دادند که آنها در شرایط تولید واقعی آزمایش کنیم. نتیجه این همکاری یک محصول پیشگامانه نوین است که تعریف جدیدی از گردش کار در تولیدات ورزشی ارائه می کند.

۴- میکروفون گزارشگر (Commentator microphone)

صدای گزارشگر یکی از اجزای ضروری میکس صدای رویدادهای ورزشی است که اغلب در همان فضای رویداد تولید می شود (گزارشگر در محل حضور دارد). صدای گزارشگر به شکل مونو دو کاناله بطور کاملا مساوی بین کانال های یک و دو توزیع می شود. بنابراین بیننده این صدا را در مرکز تصویر احساس می نماید اما بخشی از آمبیانس محیط از طریق میکروفون گزارشگر دریافت می شود و اگر این میکروفون در طول مسابقه برای لحظاتی غیرفعال شود (مثلا هنگام صحبت با کارگردان) یک شکاف صوتی ایجاد می شود که دیگر توسط سطح دریافت صدای محیطی در کانال مرکزی چیدمان میکروفون اصلی پوشش داده نمی شود. در واقع نوعی پرش (Jump) صوتی ایجاد می شود. اگر گزارشگر از یک هدست قوی استفاده کند که میکروفون آن از نوع خازنی استودیویی، با دیافراگم کوچک باشد و به دهان بسیار نزدیک نگه داشته شود، میزان آمبیانس دریافتی تا حد قابل قبولی کاهش می یابد. یک راهکار دیگر استفاده از میکروفون های لب (Lip



سید رضا سجادی از اولین گویندگان رادیو(۱)



گردآوری: احد رجایی

از برنامه‌های خانوادگی تا هنری به کار گرفته شد. از صدای او در چند برنامه اولیه گل‌های جاویدان و برگ سبز استفاده شده است. خانم طوسی هم که مدتی همسرشاملو بود مدت کمی در رادیو گوینده بود و درعین حال دبیر دبیرستان های دخترانه هم بود و دبیر خانم ژاله علو.

اما خیلی‌ها به خاطر نمی‌آورند که اولین گوینده رادیو چه کسی بوده است. به عبارت دیگر در آرشیو صداهای برجای مانده، سندی نیست که مشخص کند اولین بار صدای چه کسی از رادیو ایران شنیده شد. آنچه که هم‌اکنون در آرشیو است و هر سال ۴ اردیبهشت از شبکه‌های متعدد رادیو پخش می‌شود، صدایی است که صاحب آن رضا سجادی است. او می‌گوید: ساعت پنج بعدازظهر؛ اینجا تهران رادیو ایران. خیلی‌ها اعتقاد دارند که رضا سجادی همان اولین گوینده‌ای است که از رادیو ایران صدایش شنیده شد.

توران مهرزاد می‌گوید: زمانی که دختری ۱۴ ساله بود، از تئاتر به رادیو پیوست. او کارش را در بی‌سیم قصر شروع کرد و شنوندگان قدیمی رادیو مناجات‌های صبحگاهی او را در کنار مرحوم اکبرمشکین حتماً به خاطر دارند. توران مهرزاد از میان اولین گوینده‌های قدیمی رادیو تنها نام خانمی به اسم اردلان را به یاد می‌آورد اما می‌گوید: همه اولین‌ها را دیده‌ام و با آنها کار کردم. برای این که بدانیم اولین زنی که صدایش از رادیو شنیده شد چه کسی بود بد نیست به گفته داوود رشیدی، هنرمند سینما و تئاتر هم توجه کنیم. او از مرحوم طوسی حائری یاد می‌کند، مرحوم طوسی حائری دخترعمه و دختر دایی داوود رشیدی بوده است و حتی مدتی در ایران و فرانسه با خانواده آنها زندگی کرده. طوسی حائری دکترای ادبیات فرانسه داشت و به گفته رشیدی اولین گوینده زن رادیو بوده است.

علی‌اکبر توصیفیان هم از جمله کسانی است که در رادیو ریش و موی سفید کرده است. او قدسی رهبری، رضا سجادی، بشیر فرهمند و تقی روحانی را به عنوان اولین گویندگان رادیو نام می‌برد و می‌گوید: به نظرم اولین نفر مرحوم کوکب پرنیان بود که با نام خانوادگی شوهرش رجاء شناخته می‌شد.

جمشید جم که همه او را با سرود خاطره‌انگیز یار دبستانی به خاطر می‌آورند، از قدیمی‌ترها به یاد رضا سجادی می‌افتد و بعد هم می‌گوید: مرتضی احمدی قدیمی‌ترین عضو رادیوست. در میان کسانی که هم بازیگر هم خواننده بودند از حسین توصیفیان، کمال‌الدین مستجاب‌الدعوه و فروزنده اربابی به عنوان اولین‌ها صحبت می‌کند و از مرحوم مانی (خواجوی) می‌گوید که یکی از افراد موثر رادیو بود.

ژاله علو روزهایی را به یاد می‌آورد که وارد رادیو شد و می‌گوید: وقتی که من آمدم در کنار رضا سجادی، تقی روحانی و بشیر فرهمند سه گوینده خانم هم بودند. کوکب رجاء، قدسی رهبری و مرحوم طوسی حائری که ایشان دبیر ادبیات من بودند. از سال ۲۷ که من به رادیو آمدم، تقریباً به جز این افراد هیچ گوینده دیگری نبود. بعدها نمایش‌های رادیویی شروع شد و اولین داستان‌های شب را پرویز خطیبی می‌نوشت و من اجرا می‌کردم.

در چهارم اردیبهشت سال ۱۳۱۹ خورشیدی ساعت ۷:۱۵ بعد از ظهر، اولین فرستنده همگانی رادیو در ایستگاه بی‌سیم مستقر در جاده قدیم شمیران تهران با صدای قدسی رهبری، اولین زن گوینده رادیو، با این جمله: «اینجا تهران است صدای ایران» کار خود را آغاز کرد. این رادیو با نام رادیو تهران اولین رادیو ملی ایران است. از فردای آن روز برنامه‌های عادی رادیو آغاز شد و چون برنامه‌ها تنها در تهران قابل دریافت بود رادیو تهران نامیده می‌شد. قبل از افتتاح رادیو دو نفر از وزرا، عده‌ای از استادان دانشگاه تهران و چند نفر از کارمندان عالی‌رتبه و مهندسان وزارت پست و تلگراف در یکی از سالن‌های باشگاه افسران از متقاضیان، آزمون گویندگی گرفتند و قدسی رهبری نفر اول شد. ملک‌الشعرای بهار یکی از کسانی بود که از داوطلبان گویندگی، آزمون معلومات عمومی، فن بیان و شعرخوانی می‌گرفت.



قدسی رهبری در استودیوی رادیو

از گویندگان قدیمی رادیو خانم کوکب پرنیان هم بود که به واسطه نام شوهرش آقای رجاء او را به نام کوکب رجاء هم می‌نامیدند. در سال‌های دهه چهل او در رادیو تهران کار می‌کرد و با رادیو ایران که رادیو اصلی شده بود کاری نداشت. بسیار هم مسن بود و با صدائی که مشخص بود با دندان مصنوعی است حرف می‌زد. درحالی که خانم رهبری نسبت به او صدای جوانتری داشت و اغلب نیز اخبار بعد از ظهر رادیو ایران را با تسلط کامل می‌خواند. درآغاز «کوکب پرنیان»، گوینده و شعرخوان زن در برنامه گل‌ها بود. وی فرزند محمد پرنیان، ادیب و نویسنده بود که به عنوان گوینده‌ای توانا و تمام وقت در برنامه‌های مختلف رادیو،

به هر حال لااقل می توان سید رضا سجادی را اولین گوینده مرد و از اولین گوینده های رادیو و تلویزیون، دانست. او در سال ۱۲۹۹ خورشیدی در محله سراب مشهد به دنیا آمد. پدر بزرگ او حاج میرزا مرتضی سرابی خراسانی از مجتهدان مشهور خراسان بود که پس از تحصیل نزد مرحوم آخوند ملاکاظم خراسانی از نجف به مشهد آمد و در مدرسه نواب و مدرسه فاضل خانی شهر به تدریس پرداخت. پدرش حاج میرزا مصطفی سرابی بعد از انقلاب مشروطیت چون از آزادی خواهان و خطیب خوبی بود به تهران آمد. پدرش بعد از پیروزی انقلاب مشروطه به مشهد برگشت. سیدرضا تا سال ۱۳۱۸ خورشیدی در مشهد بود و دوره ابتدایی، متوسطه و دانشسرای مقدماتی را در این شهر گذراند و پس از گرفتن دیپلم متوسطه راهی تهران شد. او بعد از مهاجرت به تهران به دنبال کار بود که به طور اتفاقی، آگهی روزنامه اطلاعات را دید و در آن آگهی آمده بود که رادیو ایران راه اندازی می شود. کسانی که داوطلب گویندگی هستند برای امتحان به باشگاه افسران مراجعه کنند.



رضا سجادی چون در خانواده اهل قلم و بیان بزرگ شده بود، احساس کرد می تواند در این شغل موفق شود. به همین دلیل به محل تعیین شده رفت که کارشناس آلمانی از متقاضیان امتحان به عمل می آورد. نحوه آزمایش به این ترتیب بود که ممتحن مطلبی را از روزنامه به داوطلبان می داد تا با صدای بلند بخوانند. وقتی نوبت به رضا سجادی رسید، روزنامه را گرفت و با صدایی رسا خواند. بعد از امتحان کارشناس آلمانی از جای برخاست؛ در حالی که چراغ قوه در دست داشت از او خواست دهنش را باز کند. مدتی گلو و حنجره او را معاینه کرد. فردای آن روز برای اخذ جواب به محل مورد نظر رفت و متوجه شد با درجه بسیار عالی به عنوان نفر اول در امتحان قبول شده است. بعد از قبولی در امتحان گویندگی رادیو، کارشناس آلمانی از متین دفتری که آن زمان نخست وزیر بود، خواست اجازه دهد تا او را با خود به آلمان ببرد، اما موافقت نشد. خود سجادی می گوید: بعد از قبولی من در امتحان گویندگی رادیو، ممتحن آلمانی از متین دفتری درخواست کرد اجازه دهد

مرا با خود به آلمان ببرد؛ چون صدایم را فوق العاده تشخیص داده بود. متین دفتری گزارش این مطلب را به رضاشاه داد و شاه در پاسخ به او گفته بود: اگر در کار گویندگی خوب است؛ چرا برای خودمان نباشد و بنابراین، اجازه نداده بود. در روزهای پایانی سال ۱۳۱۹ قرار شد رضاشاه به مناسبت تحویل سال نو از رادیو برای مردم پیام بفرستد. من هم با وسایل ابتدایی آن روز، که یک میکروفون و یک دستگاه ضبط صوت بود، به کاخ گلستان رفتم. در حالی که در کنار رضاشاه ایستاده بودم، میکروفون را به دست گرفتم و گفتم: سال تحویل شد؛ اکنون اعلیحضرت شاهنشاه سخنرانی می کنند. در این موقع، شاه از روی کاغذی که در دست داشت که در سه جمله کوتاه مطالبی در تبریک سال نو، شادی و سرفرازی ملت و امید به امنیت و آسایش قرائت کرد. بعد از پایان مطلب، در حالی که من مشغول جمع آوری سیم برق بودم، خطاب به من گفت: صدای خوبی داری. می خواستند تو را به آلمان ببرند ولی من اجازه ندادم. هر روز صدای تو را از رادیو گوش می دهم؛ بسیار خوب است؛ ادامه بده تا پیشرفت کنی. در روز پنجم اردیبهشت سال ۱۳۱۹ خورشیدی در دوران نخست وزیری دکتر متین دفتری با حضور محمدرضا پهلوی ولیعهد آن دوره، رادیوی ایران گشایش یافت. از آن تاریخ رادیو سه نوبت برنامه داشت و گویندگی مطلب با سجادی بود. مدیران رادیو، هم برای انتخاب گوینده بسیار سخت گیری می کردند و هم بر کارشان، سخت گیرانه نظارت می کردند. آنان از استادانی چون فروزانفر و دکتر شفیق، یاری گرفتند تا گویندگان با شیوه علمی فن خطابه آشنا شوند. اگر یک کلمه اشتباه می کردند ۵ تومان جریمه نقدی می شدند که آن زمان ۵ تومان مبلغ زیادی بود. از همان ابتدای کار رادیو معلوم بود که متولیان امر بر موضوع کیفیت، بسیار حساسند و هیچ گونه سهل انگاری و مسامحه را در این زمینه نمی پذیرند. شاید در آن روزگار برای مخاطب تازه به رسانه رادیو خو گرفته این موضوع به چشم نمی آمد ولی این نکته قابل تأملی است که از اول سنگ بنا به درستی گذاشته شود.



(ادامه دارد).....

NO. 136

Basamad

Dec 2023

BASAMAD ; MEDIA MAGAZINE



نواک تے وی



www.navaktv.com