تمرينات مقترحة لتنمية مهارات آداء السينكوب (syncope) لدي الطالب المعلم مستنبطة من موسيقي لعبة (سوبر ماريو)

د.سارة عبد السميع محمد أحمد

مقدمة البحث :

تعمل الموسيقى المصاحبة لأى عمل فنى على تكوين أفضل إدراك عند المستمع مما لها من تأثير بالغ، حيث تعطى إيحاء للمستمع وكأنه هو نفسه الذى يعيش الأحداث وفى الكثير من الأحيان تعتبر هى حلقة الوصل بين المشاهد المختلفة وكذلك تجسيد روح البيئة التى تجرى بها الأحداث ، فالموسيقى المصاحبة أعدت لترافق الصور المتحركة للأفلام وقد أصبحت رئيسية الشكل فى القرن العشرين .(١-١)

تعتبر موسيقى ألعاب الفيديو نوع من أنواع الموسيقي المصاحبة وهي عبارة عن أي مقاطع موسيقية أو موسيقى مصاحبة خلفية موجودة في اللعبة ، تعتمد على تكرار خلايا لحنية تتسم بالبساطة والوضوح ، وتعتبر عنصر مهم في اللعب في أنواع معينة من الألعاب، وفي الوقت الحالي يتم وضع موسيقى تصويرية للألعاب مشابهة لتلك الموجودة في الأفلام وأحياناً تكون موسيقى تفاعلية بحيث تتغير لتعطي الأحساس بالأجواء المناسبة لأحداث اللعبة. (١١)

ويعتبر المؤلف الياباني كوجي كوندو koji kondo (١٣ أغسطس ١٩٦١) من أشهر مؤلفي موسيقي العاب الفيديو حيث تم تعيينه في شركة نينتندو Nintendo في عام ١٩٨٤ ليصبح أول شخص تعينه الشركة كمتخصص في التأليف لموسيقي للألعاب، وبعد فترة وجيزة تم تعيين كوندو كمصمم الصوت في لعبة super Mario Bros عام ١٩٨٥ م.ويقوم لحن التيمه الرئيسيه في اللعبه علي تقنيه السينكوب syncopation ويستخدم السينكوب في العديد من الأنماط الموسيقية وخاصة موسيقى الرقصات ، كما يستخدم في جميع ألحان الموسيقى الشعبية المعاصرة تقريبا . (١٢)

مشكلة البحث:

يعتبر السينكوب من أهم المهارات العزفية في آله البيانو و التى قد يواجه عازف البيانو المبتدئ مشكله في أدائه بالشكل المطلوب، وبالفعل قد يحتاج إلى الكثير من التدريب للتمكن من آداء أشكاله المتعددة فى مختلف الموازين الموسيقية ، لذا رأت الباحثة أهمية تناول هذه المهارة بالدراسة من خلال أشكال السينكوب المختلفه في موسيقي لعبه سوبر ماريو للمؤلف

*(مدرس بقسم التربية الموسيقية كلية التربية النوعية-قسم الأداء-بيانو

اليابانى كوجو كوندو ،مع وضع بعض التمارين المستنبطة من الموسيقى المصاحبة للعبة والتى يعتمد لحنها وآدائها على بعض أشكال السينكوب .

أهداف البحث:

١-التعرف على الموسيقى المصاحبة وأهميتها فى ألعاب الفيديو

٢-التعرف على الأشكال المختلفة للسينكوب من خلال موسيقى لعبة سوبر ماريو

٣-اقتراح بعض التمارين المستنبطة من الجمل اللحنية لموسيقى اللعبة والتي تتناول أشكال مختلفة للسينكوب.

أهمية البحث:

١-إلقاء الضوء على موسيقى ألعاب الفيديو وأهميتها كنوع من أنواع الموسيقى التصويرية .

٢-تحليل أسلوب صياغة كوجو كوندو لموسيقى لعبة سوبر ماريو .

٣-إقتراح بعض التمارين المستنبطة من الجمل اللحنية لموسيقى اللعبة والتي قد تساعد للعازف المبتدئ فى الوصول الى الأداء الفنى الجيد للسينكوب .

تساؤلات البحث:

١- ماهي خصائص وسمات موسيقي ألعاب الفيديو؟

٢- ماهي أشكال السينكوب المختلفه بصفه عامة والأنواع المستخدمه في موسيقي لعبه سوبر ماريو بصفة خاصة؟

٣- ماهي التمارين المستنبطة من الجمل اللحنيه لموسيقي اللعبه والتي اقترحتها الباحثة للتغلب علي مشكلة أداء السينكوب لدى عازف لبيانو؟

إجراءات البحث:

منهج البحث: يتبع هذا البحث المنهج الوصفى (تحليل محتوى).

عينة البحث: الموسيقى المصاحبة للعبة سوبر ماريو(التيمة الرئيسية) .

حدود البحث:موسيقيى لعبة سوبر ماريو(التيمه الرئيسية)

أدوات البحث:المدونات الموسيقية الخاصة بعينة البحث.

مصطلحات البحث:

التقنيات Technique:

هى المهارة العزفية والتى تعتبر أساس الأداء على أى آلة ، وهو عملية توافق بين أجزاء الجسم المختلفة الأصابع ، الرسغ ، الساعد ، الكتف ، القدم إلى جانب الذهن.(٤:٧٣٣)

السينكوبSyncope :

مصطلح موسيقى يطلق للتعبير عن اضطراب زمن الوحدة الموسيقية المنتظمة ، ويحدث ذلك نتيجة نقل الضغط القوىAccent من مكانه الأصلى إلى الضغط الضعيف نتيجة لتطويل زمن

الصوت باستعمال الرباط الموسيقى الذى يضيف زمن الوحدة القوية إلى زمن الوحدة الضعيفة.(١٠:٨٥٠)

الإيقاع المتعارضCross-Rhythem:

هو إنتقال النبر القوى من مكانه الطبيعى تبعاً للميزان المستخدم سواء بالتقديم أو التأخير، فيأتى النبر بشكل متعارض مثل تقسيم ميزان ٤/٤ إلى٢+٣+٣.(١٠ :٧٢٧)

التعليق او التوقيف Suspension:

وهو نوع من أنواع السينكوب يتم بتعليق النبر القوي بالنبر الضعيف بأستخدام ايقاع ممتد او باستخدام القوس الزمني.(١٣)

وينقسم هذا البحث الى جزئين:

الجانب النظري :ويشتمل علي ثلاث محاور:

المحور الأول :موسيقى ألعاب الفيديو

المحور الثاني :المؤلف الياباني كوجي كوندو

المحور الثالث:السينكوب

الجانب التطبيقي: موسيقيى لعبة سوبر ماريو (التيمة الرئيسية)

أولاً الجانب النظري :المحور الاول

موسيقي ألعاب الفيديو:

هي مقاطع موسيقية تصاحب أحداث اللعبة، وهي موسيقى تفاعلية تتغير لتعطي الأجواء المناسبة اعتماداً على مايقوم اللاعب بفعله ، ومن الشائع أن يتم بيع موسيقى الألعاب تجارياً أو يتم تإديتها في الحفلات التي تركز على موسيقى ألعاب الفيديو.

لعبة سوبر ماريو super Mario Bros

هي سلسلة ألعاب فيديو من إنتاج شركة نينتندو ومن تصميم المصمم الياباني شيغيرو مياموتو ، الشخصية الأساسية ماريو هو مصور قصير جداً يتميز بزيه الأزرق والأحمر الشهير وقبعته الحمراء، وهو سباك إيطالي يعيش في "مملكة الفطر" وهو معروف بإحباط خطط الشر التي تهدف إلى اختطاف الأميرة بيتش وإخضاع "مملكة الفطر" ، شجاع، خفيف الحركة ويعتبر ماريو من أكثر الشخصيات المعروفة عالمياً وله العديد من الألعاب على أجهزة شركة نينتندو وغيرها من الأجهزة مثل CD .

وكانت لعبة سوبر ماريو هى لعبة الفيديو الأكثر مبيعاً للشركة ولاقت نجاحاً كبيراً لسنوات عديده كما لاقت شهرة واسعة عالمياً فظهرت فى أكثر من خمسون حفلاً موسيقياً وتم إعادة صياغتها برؤية أكثر من مؤلف وعازف ، وكانت أيضاً النغمة الأكثر مبيعاً لشركة نيتندو وهي تنقسم الى ثلاث تيمات رئيسية :

- التيمة الأولي والأكثر شهرة(عينة البحث)
- تيمة الخطر
- تيمة بايقاع الفالس.(١١)

المحور الثاني:

كوجي كوندو Koji Kondo

ولد في١٣ أغسطس عام ١٩٦١ م في مدينة ناغويا Nagoya محافظة أيتشي Aichi هومؤلف موسيقى وعازف بيانو، بدأ فى دراسة آله الأورج فى سن الخامسة ونمى مهاراته الموسيقية فى الآله من خلال إشتراكه بفرق cover Band التى تؤدى موسيقى الجاز والروك Jazz, Rock Music وبعد تخرجه من جامعة أوساكا للفنون انضم إلى شركة نينتندو في أبريل ١٩٨٤، ويشهتر بتلحينه لألعاب سوبرماريو وزيلدا.

إكتسب كوندو بعض الخبرة فى تأليف بعض المقطوعات الموسيقية وذلك بإستخدام البيانو وبعض برامج الحاسب الآلى لمساعدته فى عامه الدارسى الأخير.ارسلت شركة نيتندو رسالة للجامعة تفيد بإنها تحتاج تعيين بعض الأشخاص فى التأليف الموسيقى والبرامج الصوتية ، وأجرت الشركة إختبار للمتقدمين ومن بينهم كوندو ونجح فى الإختبار وإلتحق بالشركة عام ١٩٨٤ ليصبح أول شخص تعينه الشركة للتخصص في التأليف الموسيقي للألعاب ، بعد فترة وجيزة تم تعيين كوندو كمصمم الصوت في لعبة سوبرماريوبروس..(١٤)

كان كوندو ثالث شخص ينضم للشركة لتأليف الموسيقى ووضع المؤثرات الصوتية لألعابها ، وكانت أول لعبة يضع موسيقاها هى لعبة Punch Out وكان ذلك قبل إنضمامه بشكل رسمى للشركة فنجح فى وضع بعض المؤثرات الصوتية للعبة ولاقى وقتها شهرة واسعة فى اليابان وبعد ذلك وضع الموسيقى والمؤثرات الصوتية لكلاً من لعبتى super Mario وأسطورة زيلدا TheLegned Of Zelda والتى وزعت منها الشركة ستون مليون نسخة.

حضر كوندو العرض الأول "لسيمفونية ألعاب الفيديو" في مسرح روزمونت Rosemont بروزمونت في مايو ٢٠٠٦، حيث قام الأوركسترا السيمفوني كاملا بعزف موسيقاه من سوبر ماريو بروس وسلسلة أسطورة زيلدا، كما قام بالعزف في سلسلة من ثلاثة حفلات احتفالاً بالذكرى الخامسة والعشرين لسلسلة أسطورة زيلدا في أواخر عام ٢٠١١، وقام بالعزف على البيانو مع فرقة الروك الأمريكية Imagine Dragons في ديسمبر ٢٠١٤ .

أسلوبه الموسيقي:

تأثر كوجي كوندو في أسلوب تأليفه بفرق الروك باند rock band مثل فرقة Deep Purpleوفرقة Emerson وفرقة Lake& Palmer ، كما تأثر بأعمال المؤلف الروسي سيرجي رخمانينوف Sergei Rachmaninoff وخاصة كونشيرتاته الأربعة للبيانو.

جانب من أعماله:

Soccer, Arm Wrestling,) ،١٩٨٤(Devil World, Golf)،١٩٨٣Punch-Out The Lost : Super Mario Bros)،١٩٨٥ (Super Mario Bros. The)،١٩٩٠(Pilotwings،Super Mario World)،١٩٨٦(Volleyball،Levels Mario)،١٩٩٦(Super Mario٦٤)،١٩٩١(Legend of Zelda:Alink to the past (١٢).٢٠١٧(Kart٨ Deluxe)

المحور الثالث

السينكوب (Syncopation)

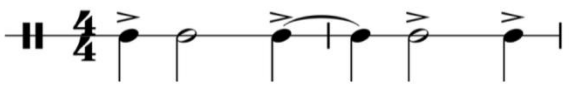
السينكوب اصطلاح موسيقي يطلق للتعبير عن اضطراب الزمن بالنسبه للوحدة الموسيقية المنتظمة.وهذا يحدث نتيجة لنقل الضغط القوي Accent من مكانه الأصلي الى الضغط الضعيف نتيجة لتطويل زمن الوحدة باستعمال الرباط الموسيقي الذي يضيف زمن الوحدة القوية الى زمن الوحدة الضعيفة.(١٠: ٨٥٠)

شكل رقم(١) يوضح أنتقال النبر القوي الى النبر الضعيف

أشكال السينكوب

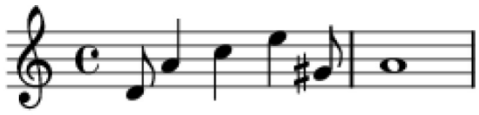
السينكوب المعلقSuspend Syncopation :

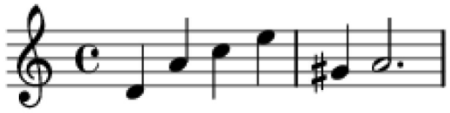
وفيه يتم تعليق أو توقيف النبر القوي بالنبر الضعيف باستخدام الرباط الزمني او الازمنة الممتدة .



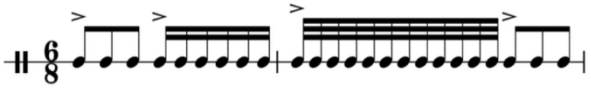
شكل رقم(٢)يوضح السينكوب بالتعليق

سينكوب off-beat:

يتراجع فيه الضغط القوي ليقع على الكروشات كما في المثال التالي

شكل رقم(٣)يوضح أنتقال النبر القوي الى ايقاع الكروش

وذلك بدلا من أن يكون الأداء على ايقاع النوار كالتالي:

شكل رقم(٤)يوضح الشكل مكان النبر القوي على النوار

سنكوب في الايقاعات المركبة:

ويوضحه المثال التالي حيث يأتي النبر القوي علي الكروش الأول والرابع في ميزان٦/٨(١٢٢:٩)

شكل رقم (٥)يوضح السينكوب فى الايقاعات المركبة

ثانيا الاطار التطبيقي:

قام كوندو بتأليف ثلاث أفكار رئيسة للعبة سوبر ماريو تعبر كل فكرة عن مرحلة جديدةينتقل اليها اللاعب،وتتناول الباحثة الفكرة الأولي الأساسية والأكثر شهرة والتي تعتمد كل أفكارها علي السينكوبsyncope ، وتقوم الباحثة بتناول الفكرة بالتحليل بالأسلوب التالي:

١- تحليل المقطوعة بنائياً إلى افكار رئيسة وجمل.

٢- تحليل لأسلوب أداء السينكوب في كل فكرة،مع أقتراح مجموعة من التمارين والتنويعات اللحنية مستنبطة من أفكار اللعبة وتعتمد في أدائها علي أشكال السينكوب المختلفة والتي قد يواجهها العازف في الكثير من المؤلفات الأخري.

الفكرة الرئيسية للعبة سوبر ماريو

السلم :دو الكبير **عدد الموازير**:١٤٨

الأفكار الرئيسية:

من م(١-٤) **مقدمة** للحن الفكرة الأولي تنتهي بقفلة نصفية في سلم دوك.

من م(٥-٢٠) **الفكرة الأولي** وتنتهي بقفلة نصفية في سلم دوك،وتنقسم الى جملتين الجملة الأولي من م(٥-١٢) وتعاد من م(١٣-٢٠).

الفكرة الثانية من م(٢١-٣٦) وقفلة تامة في دوك،وتنقسم الى جملتين الجملة الأولي من م(٢١-٢٨) والجملة الثانية اعادة للجملة الاولي من م(٢٩-٣٦).

من م(٣٧-٥٢)اعادة للحن الفكرة الثانية.

الفكرة الثالثة من م(٥٣-٦٨) الجملة الاولي من م(٥٣-٦٠) وقفلة تامة في دوك،والجملة الثانية من (٦١-٦٨) وهي اعادة للجملة الأولي مع تكرار المقدمة من م(٦٥-٦٨) وقفلة نصفية في دو/ك.

من م(٦٩-٨٤)اعادة للفكرة اللحنية الأولي.

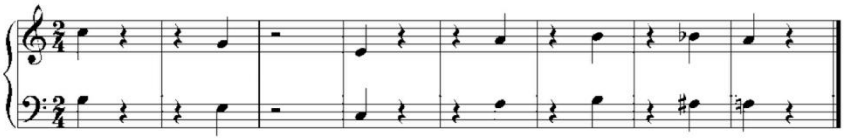
الفكرة الرابعة من م(٨٥-١٠٠) وقفلة تامة في دوك،وتنقسم الى جملتين من م(٨٥-٩٢) قفلة تامة في دو/ك و(٩٣-١٠٠).

من م(١٠١-١١٦) اعادة للفكرة الرابعة ، من م(١١٧-١٣٢) اعادة للفكرةالثالثة ، من م(١٣٣-١٤٨)اعادة للفكرة الرابعة.

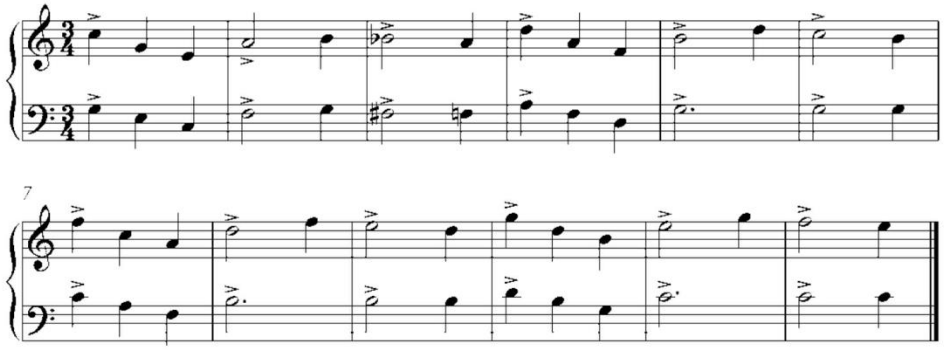
ثانيا:التمارين المقترحة:

تستعرض الباحثة في هذا الجزء الأجزاء المختارة من الأفكار والجمل الرئيسية لموسيقى اللعبة وتعرضها في موازين مختلفة لتسهيل الأداء مع شرح لكيفية أداء السينكوب في الفكرة الرئيسية وأدائه في التمارين والتنويعات المقترحة وذلك بشكل متدرج في الصعوبة .

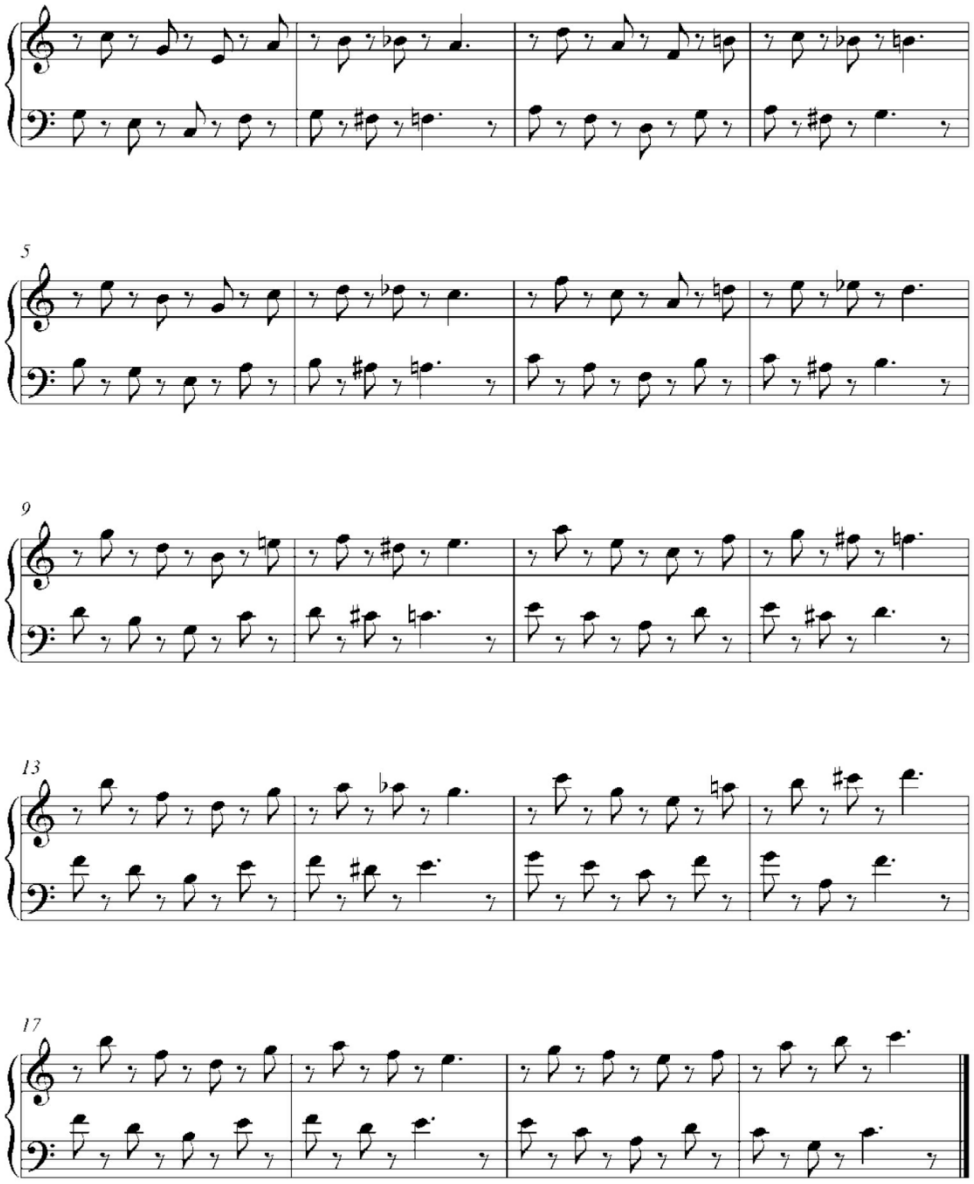
الفكرة اللحنية الأولي من م(٥-٨) :

- يؤدي العازف اللحن في ميزان ثنائي ليتمكن العازف من حساب أماكن السكتات بشكل دقيق.
- يظهر النبر الأول في معظم الفكرة بسكتة النوار.

شكل رقم(٦) يوضح لحن الفكرة الأساسية

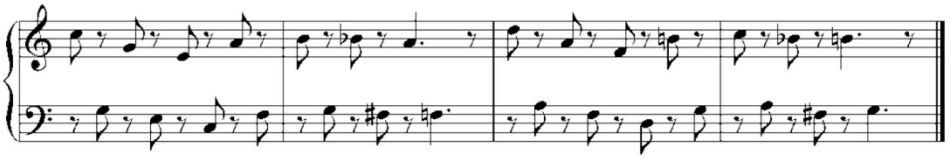
التمرين الأول:

- يؤدي العازف تنويع علي اللحن في ميزان ثلاثي مع أداء النبر القوى Accent علي النوارالأول لتأكيد احساس النبر القوي.

شكل رقم (٧)يوضح التمرين الأول

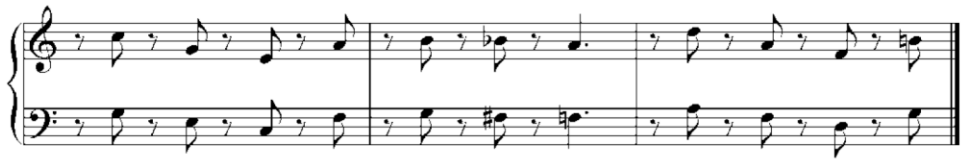
التمرين الثاني:

- يبدأ العازف بأداء النبر القوي في اليد اليسري.

شكل رقم(٨)يوضح التمرين الثاني

التمرين الثالث:

يؤدي العازف نفس التنويع السابق علي أن يبدأ النبر القوي في اليد اليمني

شكل رقم(٩)يوضح التمرين الثالث

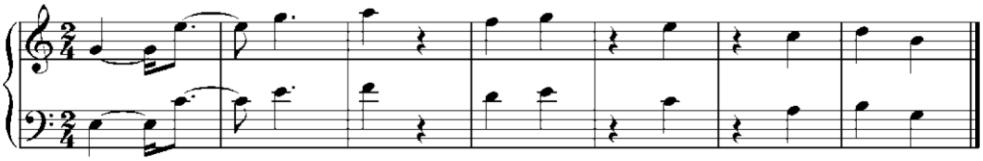
التمرين الرابع:

يؤدي العازف نفس التنويع السابق مع أداء سكتة الكروش في اليدين معا.

شكل رقم(١٠)يوضح التمرين الرابع

الفكرة اللحنية الثانية من م(٩-١٢)

-يؤدي العازف اللحن الأساسي في ميزان ثنائي لتسهيل أداء النبر القوي علي النوار الأول من كل مازورة.

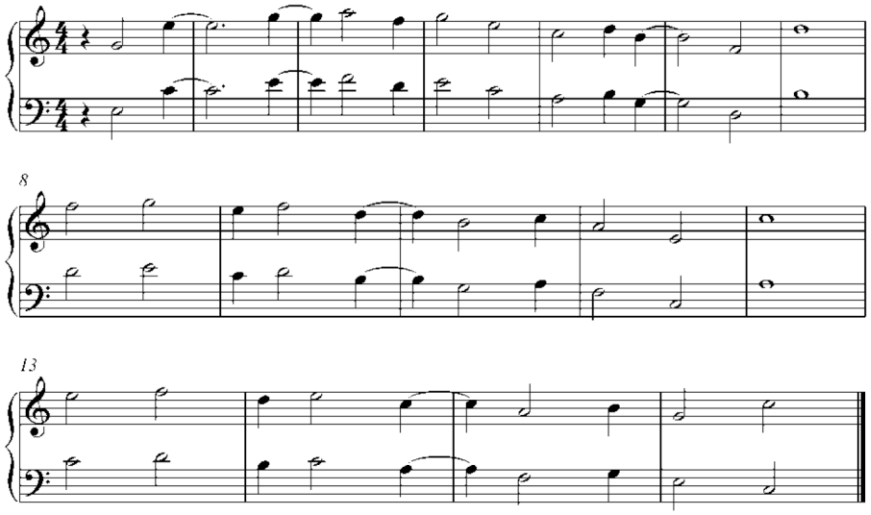
- يظهر السينكوب في م٢ بتعليق النبر الأول Suspension بالنبر الثاني في نهاية م١باستخدام الرباط الزمني.

-في م (٥،٦) ينتقل النبر القوي الى النوار الثاني وذلك لوجود سكتة نوار علي النبر الأول.

شكل رقم (١١)يوضح الفكرة اللحنية الثانية

التمرين الأول:

-يؤدى العازف فى م١ النبر القوي على النوار الثاني والرابع لوجود سكتة في اليدين معا.

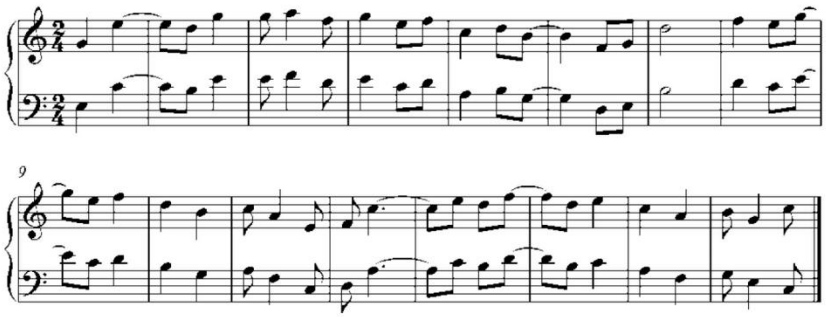
-يؤدي النبر القوي علي النوار الرابع فى م٢ وذلك لتعليق النبر الأول والثالث باستخدام ايقاع مربوط بمازورة١.

- في م٣ النبر الأول مربوط بمازورة ٢ والنبر الثالث معلق بالنبر الثاني بايقاع البلانش وكذلك فى م ٤.

شكل رقم(١٢)يوضح التمرين الأول للفكرة الثانية

التمرين الثاني:

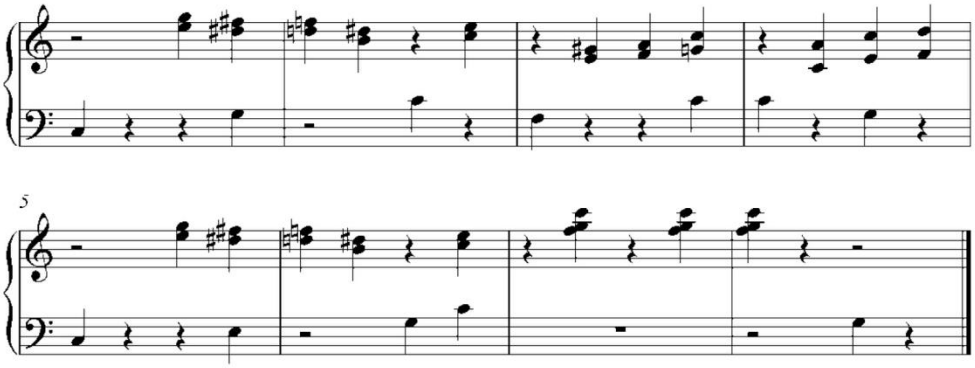
-يؤدي العازف السينكوب بأسلوب التعليق Suspend Syncopation فى م٢ بربط النبر القوي في بداية المازورة بالنوار الثاني في م١.

- يتغير أماكن النبر القوي باستخدام الكروشات في بداية المازورة كما في م٣.

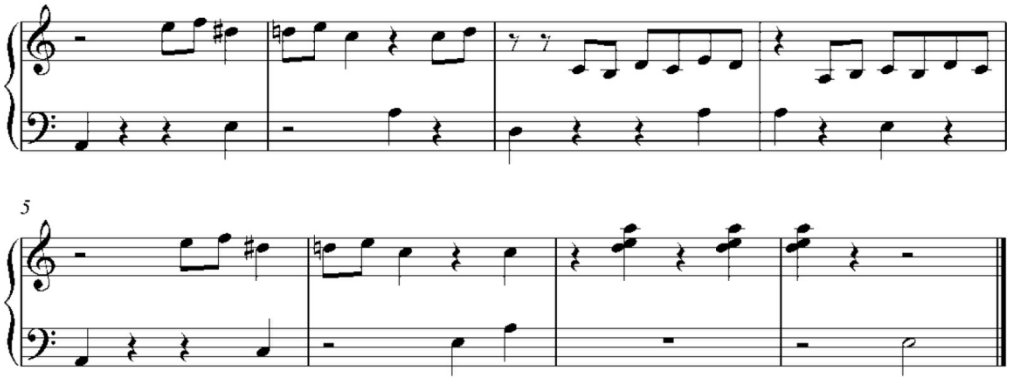
-تغير اماكن النبر القوي بتغير بداية القوس اللحني كما في نهايةم١١وبداية م١٢.

شكل رقم(١٣)يوضح التمرين الثاني للفكرة الثانية

الفكرة اللحنية الثالثة من م(٢١-٢٨):

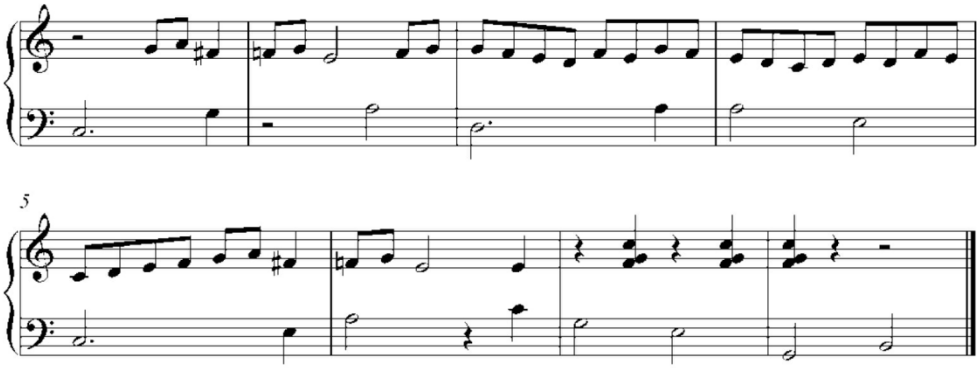
-تؤدي اليد اليسرى النبر القوي في معظم اللحن علي النوار الأول والثالث كما فى م٢،١ .

-ينتقل النبر القوي للنوار الثاني والرابع في الميزان الرباعي كما فى م ٧.

شكل رقم(١٤)يوضح لحن الفكرة الثالثة

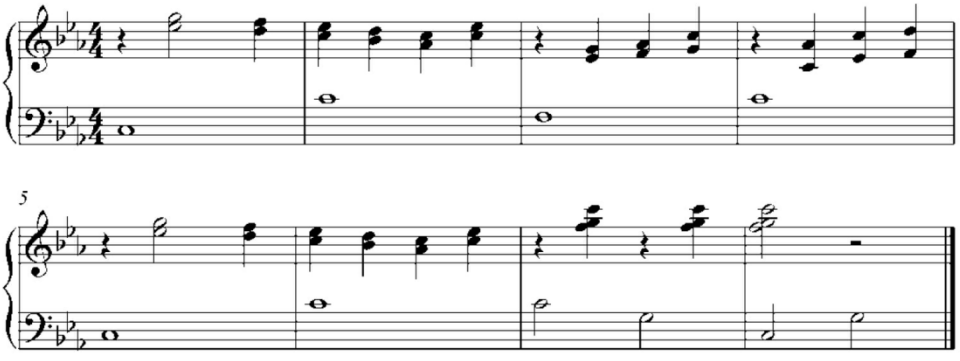
التمرين الأول:

-تنويع على اللحن الأساسي مسافة تالتة هابطة مع أداء نفس أماكن السينكوب.

شكل رقم(١٥) يوضح التمرين الأول للفكرة الثالثة

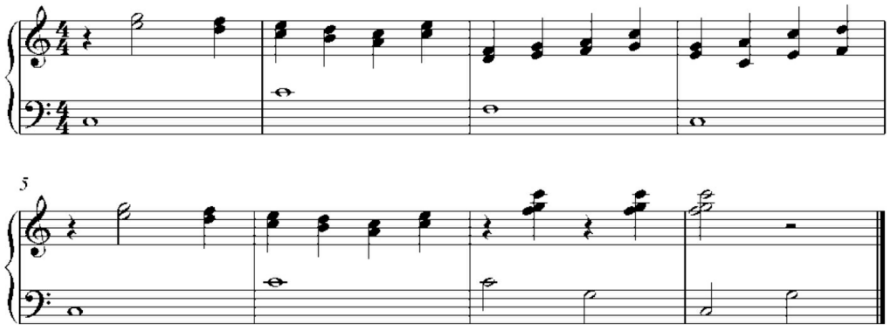
التمرين الثاني:

يؤدى اللحن أوكتاف أسفل في اليد اليمني مع نفس أماكن السينكوب ويؤدي العازف في م٧ النبر القوي علي النوار الأول والثالث في اليد اليسري.

شكل رقم(١٦)يوضح التمرين الثاني للفكرة الثالثة

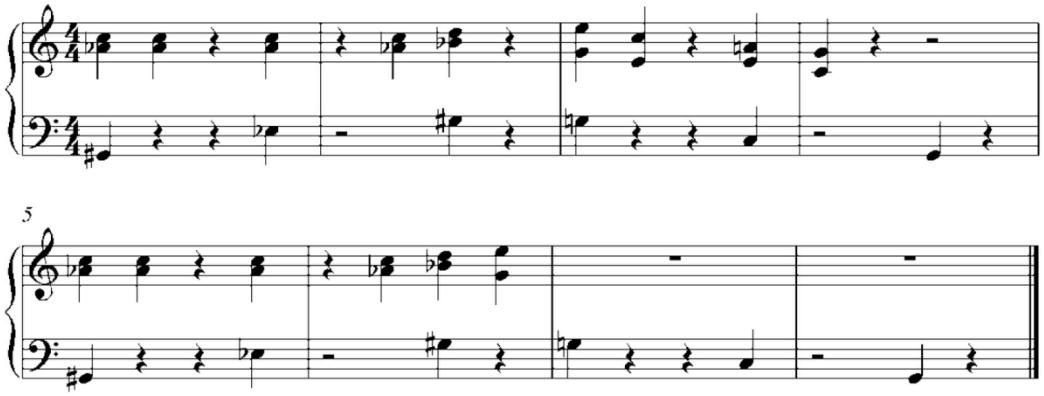
التمرين الثالث:

تنويع على اللحن في سلم دو الصغير مع أداء اليد اليسري النبر القوى في بداية كل مازورة.

شكل رقم(١٧) يوضح التمرين الثالث للفكرة الثالثة

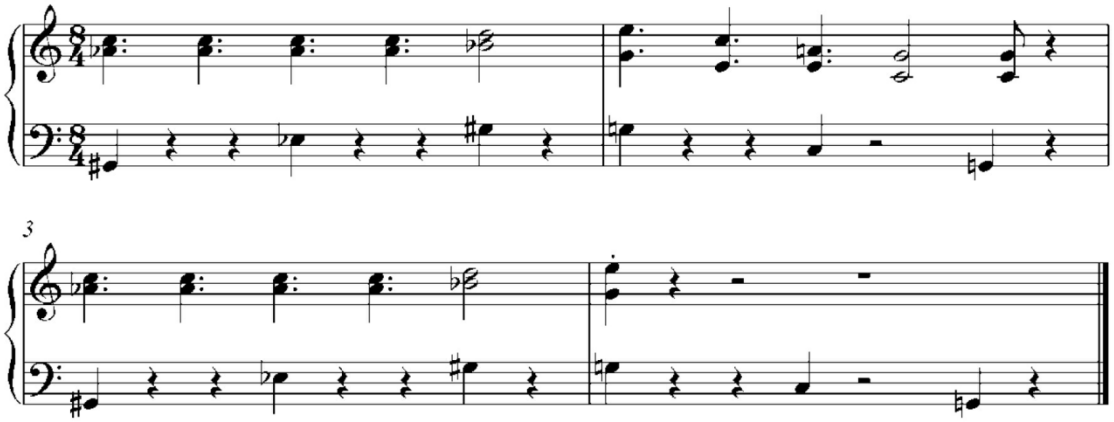
التمرين الرابع:

تنويع علي اللحن السابق في سلم دو الكبير.

شكل رقم(١٨) يوضح تنويع علي اللحن السابق فى سلم دوك

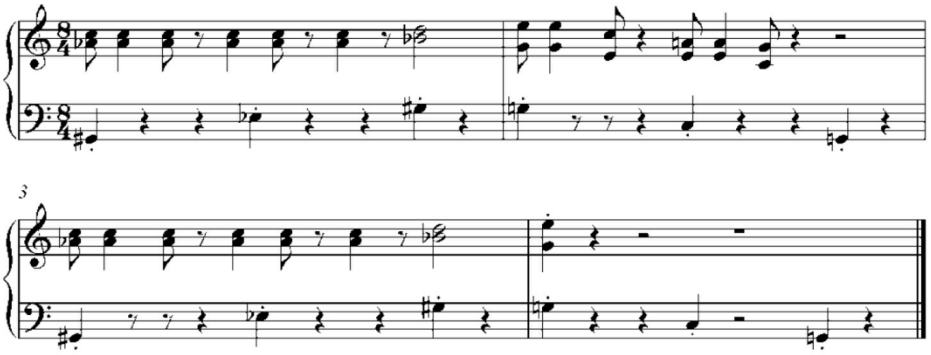
الفكرة اللحنية الرابعة من م(٥٣-٦٠)

ترحيل للنبر الثالث الي النبر الرابع في م١ وترحيل للنبر الأول الى النبر الثاني في م٢.

شكل رقم(١٩) يوضح لحن الفكرة الرابعة

التمرين الأول:

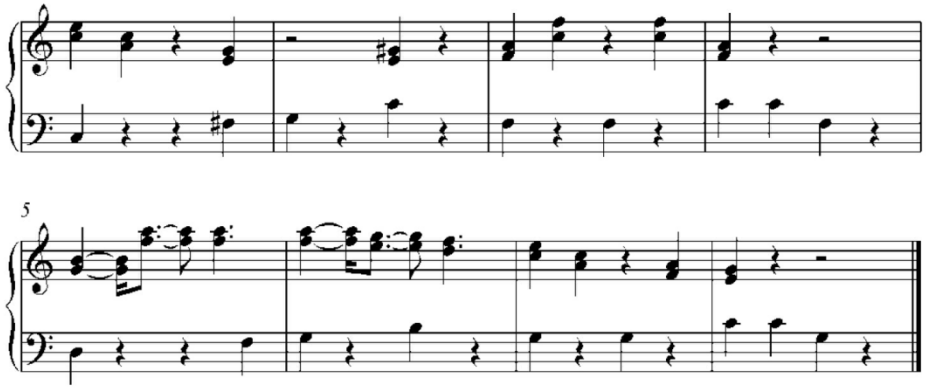
يؤدى العازف اللحن في ميزان٤/٨ ويأتي النبر القوي علي النوار الأول والسابع مع ترحيل النبر الثالث والخامس باستخدام ايقاع في اليد اليمني.

شكل رقم (٢٠)يوضح التمرين الأول للفكرة الرابعة

تمرين الثاني:

يؤدي العازف النبر القوي فى النوار الأول والسابع مع تأخير النبر باستخدام الكروش.

شكل رقم(٢١) يوضح التمرين الثاني

الفكرة اللحنية الخامسة من م(٨٥-٩٢):

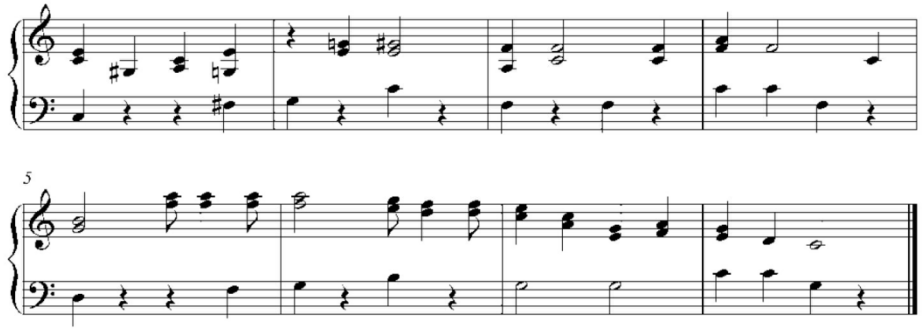
-يؤدي العازف في اليد اليسري النبر القوي علي النوار الأول والثالث كما في م٢،٣،٤مما يعطي احساس بتوازن في اللحن.

- يؤدي في م٥،٦ النبر الثالث معلق باستخدام الرباط الزمني.

شكل رقم(٢٢)يوضح الفكرة اللحنية الخامسة

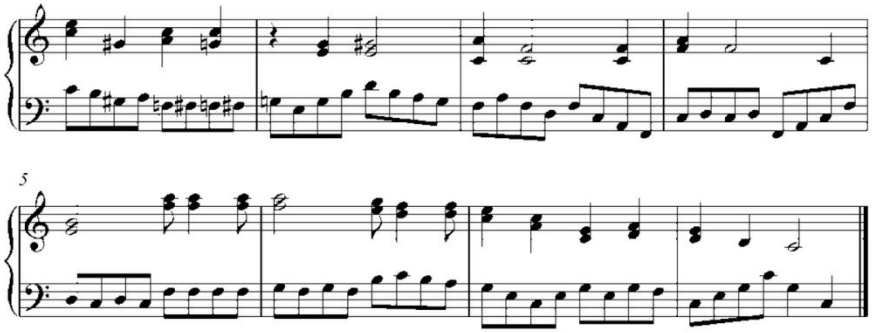
التمرين الأول:

-يؤدى العازف فى م٢ النبر الاول ساكت بينما تؤديه اليد اليسري بايقاع النوار.

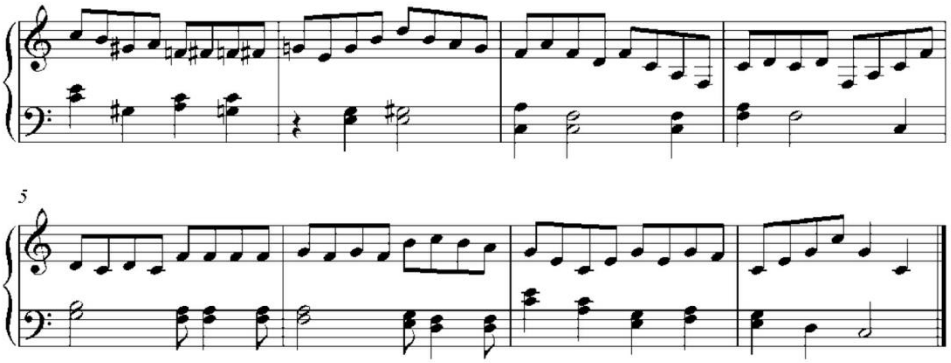
-فى م ٣،٤ يؤدي النبر الثالث معلق بالنبر الثاني باستخدام ايقاع البلانش بينما تؤديه اليد اليسري بايقاع النوار.

فى م ٥،٦ ترحيل للنبر الثالث القوي الي ايقاع الكروش.

شكل رقم (٢٣)يوضح التمرين الأول للفكرة الخامسة

التمرين الثاني:

- يؤدي العازف تنويع على الفكرة الأساسية.
- تؤدي اليد اليسري النبر القوي علي النوار الأول والثالث كما في م ٣،٢
- في م٥ ينتقل النبر الثالث القوى الى الكروش.

شكل رقم (٢٤)يوضح التمرين الثاني للفكرة الخامسة

التمرين الثالث:

تنويع علي اللحن السابق مع تبادل اللحن بين اليدين ونقل اماكن السينكوب في اليد اليسري.

شكل رقم(٢٥)يوضح التمرين الثالث للفكرة الخامسة

نتائج البحث :

بعد إتمام الدراسة توصلت الباحثة إلى النتائج التالية والتي تحقق أهداف البحث وتجيب على أسئلته ، فبالنسبة **للسؤال الأول عن خصائص وسمات موسيقي ألعاب الفيديو** توصلت الباحثة الى النتائج التالية:

١- تعتبر موسيقي ألعاب الفيديو نوع من أنواع الموسيقي المصاحبة والتي تتسم بأنها تفاعلية متغيرة بشكل كبير تبعا لأحداث اللعبة.

٢- تتسم ببساطة البناء الهارموني ووضوح الأفكار والجمل اللحنية من حيث بداية ونهاية الفكرة اللحنية مع التكرار.

٣- تتسم باستخدام النغمات الكروماتية ولمس درجات السلم المختلفة لاعطاء جو من الاثارة والتشويق .

٤- استخام التالفات والنغمات المزدوجة وتبادل الأداء بين اليدين مع أساليب الأداء المختلفة من أداء متقطعstaccato والسينكوب Syncope لأعطاء الأحساس بكثرة القفز والحركة المتغيرة .

٥- غالبا ما يتخلل موسيقى اللعبة أصوات ألكترونية تعبر عن الفوز أو الخسارة تبعا لأحداث اللعبة.

أما الاجابة عن **التساؤل الثاني والذى يتضمن أشكال السينكوب المختلفة والأنواع المستخدمة في موسيقي لعبة سوبر ماريو خاصة** فقد توصلت الباحثة الى ان انواع السينكوب :

١- السينكوب المعلقSuspend Syncopation وفيه يتم تعليق أو توقيف النبر القوي بالنبر الضعيف باستخدام الرباط الزمني او الأزمنة الممتدة .

٢- سينكوب off-beat يتراجع فيه الضغط القوي ليقع على الكروشات بدلا من أن يكون الأداء على ايقاع النوار .(١٣)

٣- سنكوب في الايقاعات المركبة حيث يأتي النبر القوي فى أماكن تتعطي أحساس بميزان مختلف.

وتميزت موسيقة لعبة سوبر ماريو باستخدام النوع الأول والثاني من السينكوب بكثرة.

أما الاجابة **عن التساؤل الثالث والذى يتضمن التمارين والتنويعات المستنبطة من الجمل اللحنية لموسيقى اللعبة للتغلب علي مشكلة أداء السينكوب لدى العازف** فقد قامت الباحثة بالتالي :

١- تدوين الجمل الأساسية للعبة في موازين مختلفة لتسهيل أداء السينكوب مع شرح لأنواع السينكوب وأسلوب الأداء بين اليدين فى كل جملة.

٢- أبتكار مجموعة من التمارين علي الجملة الأساسية مع التنويع فى الموازين والسلالم والايقاعات وأساليب الأداء المختلفة من أداء مترابط Legato أو متقطع Staccato وأشكال السينكوب،مع شرح أسلوب أداء السينكوب في كل تمرين .

٣- التنوع والتدرج في مستوي التمارين المقترحة.

التوصيات والمقترحات :

١- الاهتمام بالمؤلف الياباني المعاصر كوجى كوندو وذلك لغزارة أنتاجه في مجال موسيقى ألعاب الفيديو والتي تتسم بشهرة واسعة.

٢- الاهتمام بموسيقى ألعاب الفيديو حيث انها مشهورة لمختلف المراحل العمرية وتتسم بالبساطة والألحان المستساغة للأذن فتعتبر مادة خصبة لتحليل أساليب الأداء المختلفة

أو ابتكارتمارين مستوحاة من موسيقيى الألعاب قد تفيد عازف البيانو فى مختلف تقنيات الأداء على الألة.

مراجع البحث :

أ) المراجع العربية :

١-أحمد أحمد محمد يوسف الجوهرى

الموسيقى التصويرية عند عمار الشريعى "دراسة تحليلية" ، رسالة ماجستير غير منشورة،كلية التربية الموسيقية ،جامعة حلوان،٢٠١٧،

٢-محمد المعتصم إبراهيم

عنصر الإيقاع أهميته فى بعض مؤلفات آلة البيانو فى القرن العشرين،رسالة ماجستير غير منشورة،كلية التربية الموسيقية،جامعة حلوان،القاهرة ١٩٧٩.

٣-نادرة هانم السيد

الطريق إلى عزف البيانو ، كلية التربية الموسيقية ، جامعة حلوان ،القاهرة، ١٩٩٧.

ثانيا :المراجع الأجنبية:

٤ Apel, Willi:

Harvard Dictionary of Music, London Heimmann Eduational Book`s LTD, ١٩٧١.

٥. Friskin& Frundish:

Music for the Piano, Dover publications, Inc, New York, ١٩٤٥.

٦. Graft, Max:

Modern Music, Philosophical Library, New York

٧. Kennedy, Michael:

The Concise Oxford Dictionary of Music N.Y., Oxford University Press, ١٩٨٥.

٨. Kentner, Louis:

Piano, Schirmer Books, Adivision of Macmillan Publishing, New York, ١٩٧٦

٩Sandor , Gyorgy:

On Piano Playing, Schirmer Books, Adivision Of Macmillan, New York, ١٩٨١.

١٠. Sadie, Stanley:

The New Grove Dictionary Of Music And Musicians, vol٢٤, Oxford University Press, New Yor**k, ٢٠٠١.**

ثالثا:موقع الأنترنت

.١١ https://ar.wikipedia.org/wiki/%D%٨٥%٩

١٢٠https://en.wikipedia.org/wiki/Koji_Kondo

١٣٠https://en.wikipedia.org/wiki/Syncopation

١٤m.ign.com/articles/٢٠١٤/١٢/١٠

ملخص البحث

تمرينات مقترحة لتنمية مهارات آداء السينكوب (syncope) لدي الطالب المعلم مستنبطة من موسيقي لعبة (سوبر ماريو)

د.سارة عبد السميع محمد أحمد

تعمل الموسيقى المصاحبة لأى عمل فنى على تكوين أفضل إدراك عند المستمع مما لها من تأثير بالغ، حيث تعطى إيحاء للمستمع وكأنه هو نفسه الذى يعيش الأحداث ، تعتبر موسيقى ألعاب الفيديو نوع من أنواع الموسيقي المصاحبة وهي عبارة عن أي مقاطع موسيقية أو موسيقى مصاحبة خلفية موجودة في اللعبة ، تعتمد على تكرار خلايا لحنية تتسم بالبساطة والوضوح ، وتعتبر عنصر مهم في اللعب في أنواع معينة من الألعاب وهى موسيقى تفاعلية تتغيرسريعاً لتعطي الأحساس بالأجواء المناسبة لأحداث اللعبة .

ويعتبر المؤلف الياباني كوجي كوندو koji kondo (١٣ أغسطس ١٩٦١) من أشهر مؤلفي موسيقي العاب الفيديو حيث قام بتأليف ووضع المؤثرات الصوتية في لعبة super Mario Bros عام ١٩٨٥ م ، ويقوم لحن التيمه الرئيسيه في اللعبه علي تقنيه السينكوب syncopation والتي قد تمثل صعوبة في أدائها لعازف البيانو، لذا قامت الباحثة بتحليل الفكرة الرئيسية لموسيقي اللعبة وتحديد أنواع السينكوب للأستفادة منها في ابتكار مجموعة من التمارين التي قد تساعد العازف على أداء السينكوب بشكل مبسط.

وقد هدفت الدراسة الي التعرف على الموسيقى المصاحبة وأهميتها فى ألعاب الفيديو والتعرف على الأشكال المختلفة للسينكوب من خلال موسيقى لعبة سوبر ماريو مع اقتراح بعض التمارين المستنبطة من الجمل اللحنية لموسيقى اللعبة ، هذا وقد جاءت النتائج مجيبة على أسئلة البحث ثم اختتمت الباحثة البحث بالتوصيات والمقترحات والمراجع العربية والأجنبية وملخص البحث.