ویڈیو گیمس موسیقی

الیزبیتھ کلیبر

سامعین کیلئے پُرکشش آرکسٹرا

سین جوس سکیلی فورنیا کی وادیٔ سلی کون میں سمفونی کلاسیکی آرکیڈ میلے سیگمنٹ کا مظاہرہ کرتے ہوئے وہ ویڈیو گیم جس سے موسیقی کی ترغیب مل رہی ہے اسکرین پر چل رہا ہے۔

موسیقی بار پروگراموں سے کھیل کے بارے میں والدین کے احساسات میں بہتری آئی ہے اور نوجوانوں کو آرکسٹرا کی دریافت کا موقع ملا ہے۔

ویڈیو گیمس کی صنعت کے ایک واقف کار نامی ٹیلا ریکو کا کہنا ہے کہ "ثقافتی اعتبار سے ویڈیو گیمس نمایاں اہمیت کے حامل ہیں۔" اپنے دوستوں کے سامنے بھی بیان دہرایئے اور پھر دیکھئے کہ گرما گرم بحث شروع ہو جاتی ہے یا نہیں۔ ٹیلا ریکو ٹی وی پر ساتھ ساتھ دکھائے جانے والے ایک موسیقی بار پروگرام کے شریک پروڈیوسر ہیں۔ ان کے پروگرام میں ویڈیو گیمس میں دی گئی موسیقی کو ایک ممتاز سمفونی آرکسٹرا پیش کرتا ہے۔ وہ کہتے ہیں کہ گیمس کھیلنے والوں اور موسیقی کے شائقین' دونوں میں اس شو کی مقبولیت سے ویڈیو گیمس کی بڑھتی ہوئی ثقافتی اہمیت اجاگر ہوتی ہے۔

ویڈیو گیمس لائیو (www.videogameslive.com) رنگ برنگے کپڑے پہنے کرداروں' آرکسٹرا کے سازندوں اور گلوکاروں کی کارکردگی اور روشنی کے شو پر مشتمل ہوتا ہے اور کسی بھی راک موسیقی بار پروگرام سے آنکھیں ملانے کا اہل ہوتا ہے۔ ویڈیو گیمس لائیو ۲۰۰۵ میں تین شو کے ساتھ شروع ہوا اور ۲۰۰۷ میں بڑھ کر پوری دنیا میں کم و بیش ۳۰ شو انجام دینے کی طرف گامزن ہے۔ اب تک اس کے جو پروگرام ہوئے ہیں ان میں سے بعض پروگراموں میں شرکت کے لئے ہزاروں لوگ آئے ہیں۔

ویڈیو گیمس میں جو موسیقی استعمال کی جاتی ہے اس کی حیثیت پس منظر موسیقی سے زیادہ کی نہیں ہوتی لیکن ٹیلا ریکو کا کہنا ہے کہ "ویڈیو گیمس کی موسیقی کسی بھی فلم کی موسیقی کی طرح ہیجان خیز اور طاقت ور ہوتی ہے۔"

سامعین میں بے قابو ہو جانے کا شور تحسین بلند کرنے کا یا بار بار آواز لگانے کا رجحان بنتا ہے۔ دہری بانسری (اوبوئے) بجانے والے ایک سازندے نے کہا کہ ویڈیو گیمس لائیو کیلئے ساز بجانے سے پہلے کبھی ایسا نہیں ہوا تھا کہ کوئی اس کے لئے تالیاں بجائے یا شور تحسین بلند کرے جب کہ وہ چالیس سال سے آرکسٹرا بجا رہا تھا۔ اسے یہ اچھا لگا۔

واشنگٹن کے گرجا گھروں میں بھگتی گیت گانے بجانے والوں کی ایک پیشہ ور منڈلی ماسٹر کوریل کے اسسٹنٹ کنڈکٹر ڈینیل اوزمنٹ نے کہا کہ "ایسا لگتا ہے کہ اس طرح کے پروگرام تیزی سے مقبول ہونے لگے ہیں۔ ایسے پروگراموں میں کافی لطف آتا ہے۔"

ایسے موسیقی بار پروگراموں کے اشتہارات شہروں کے بڑے اخبارات میں نہیں دیے جاتے بلکہ یو ٹیوب (www.youtube.com) پر دی گئی "سیل فون موویز" سماجی میل جول بڑھانے والے سائٹوں اور ویڈیو گیمس بیچنے والی دکانوں میں اشتہار بازی پر زیادہ انحصار کیا جاتا ہے۔ اوزمنٹ کا کہنا ہے کہ "ہمارے روایتی طریقہ کار میں کافی بڑی تبدیلی آئی ہے اور اب کی صورت حال یہ ہے۔"

چونکہ روایتی کلاسیکی آرکسٹرا سامعین کی گھٹتی ہوئی تعداد کی وجہ سے اپنی بقا کیلئے جدوجہد کرنے پر مجبور ہیں اس لئے وہ لوگ نوجوانوں کو اپنی طرف مائل کرنے کیلئے زیادہ مقبول میلوں میں قسمت آزمائی کرتے ہیں۔ ۲۰۰۴ میں جب لاس اینجلس فل ہارمونک نے وہ قدم اٹھایا، جسے اس زمانے میں جرأت مندانہ قدم کہا گیا یعنی ایک ویڈیو گیم فائنل فینٹیسی کے جاپانی موسیقار نوبو یو ماتسو کی موسیقی بجائی تو اس تجارت سے تعلق رکھنے والے ایک جریدے کے مطابق اس موسیقی بار پروگرام کے ٹکٹ تین دنوں میں بک گئے۔ سمفونی آرکسٹرا کے ڈیمونسٹ کریگ ملکہائی نے کہا کہ جون ۲۰۰۷ میں واشنگٹن ڈی سی کے جان ایف کینیڈی سینٹر فار پرفارمنگ آرٹس میں جب ان کے آرکسٹرا نے ویڈیو گیمس کا لائیو موسیقی پروگرام کیا تو "اس وقت جو بھیڑ آئی اس میں جتنے نوجوان شامل تھے، اتنے نوجوان اس سے پہلے نہیں آئے تھے۔ انیس سال سے کم عمر کے بہت سے نوجوان آئے۔ ہم نے موسیقی کا وہ پروگرام دو راتوں میں کیا اور دونوں راتوں کیلئے سارے ٹکٹ بک گئے۔ مجھے لگا کہ ہم لوگ آنے والے دنوں میں زیادہ بہتر کارکردگی کر سکیں گے۔"

سمفونی آرکسٹرا کے موسم گرما کے موسیقی بار پروگرام کے شیڈیول میں "فلاسٹک پلانٹ" بھی شامل تھا جس کی موسیقی ٹھوین' ویبوی واؤ گن ولیمس اور اسٹراوِنسکی نے بیرونی خلا میں بنائی گئی ناسا

متوازی روشنی، راست ایکشن اور شرکاء کی پرجوش شرکت سان فرانسسکو، کیلی فورنیا میں دی ہیلو کی پیش کش کو یادگار بناتے ہوئے۔

کی فلم کی مدد سے ترتیب دی۔ اس کے علاوہ "بکس آن بروڈوے" بھی تھا جس میں کارٹون کے ساتھ موسیقی پیش کی گئی ہے۔

ٹیلا ریکو نے کہا کہ "اوپیرا ایسے لوگوں کو بلانے کے لئے بنایا گیا تھا جو لباس یا کہانی کی کشش سے کھنچ کر آئیں۔" انہیں اس موسیقی پروگرام میں شامل لوگوں کے ای میل ملتے رہتے ہیں۔ یہ وہ لوگ ہیں جو اس سے پہلے کبھی سمفونی میں نہیں آئے تھے۔ انہوں نے کہا کہ "میں ان لوگوں کو ہیتھوونیس نائنتھ کے بارے میں یا ویگ نر کے بارے میں بتاتا رہتا ہوں۔

اوزمنٹ نے بتایا کہ ان کے گروپ نے آسان بنائی گئی زبان میں اس موسیقی پروگرام کے کچھ گیت گائے۔ اس گروپ نے ریہرسل کا بھی لطف لیا۔ انہوں نے کہا کہ "یہ اب بھی ایک طرح سے کلاسیکی موسیقی ہے۔ فرق صرف اتنا ہے کہ اس موسیقی پروگرام میں حصہ لینے والے ہمارے کچھ گلوکار اس موسیقی کے بارے میں بہت پرجوش تھے کیونکہ وہ لوگ یہی (ویڈیو) گیمس کھیل کر پلے بڑھے ہیں۔

ملکہائی کی عمر ۳۳ سال ہے۔ وہ اس آرکسٹرا کے نوجوان ممبر ہیں۔ انہوں نے کہا کہ ویڈیو گیمس لائیو میں جن گیمس کو شامل کیا گیا ان میں سے کئی کی موسیقی ترتیب دینے کے عمل میں انہوں نے بھی اپنے ساز کے ساتھ شرکت کی تھی۔ انہوں نے بتایا کہ "جب میں ٹرمبون نہیں بجا رہا ہوتا ہوں تب بھی وہیں منڈلاتا رہتا ہوں، میری نظر اسکرین پر رہتی ہے اور موسیقی کا لطف لیتا ہوں۔"

ویڈیو گیمس کی صنعت ۳۰ بلین ڈالر کی ہے۔ اکیڈمی آف انٹرایکٹیو آرٹس اینڈ سائنسز کے صدر جوزف اولن کے مطابق یہ صنعت گزشتہ ۱۵ برسوں میں کافی بدلی ہے۔ چونکہ کمپیوٹر سے زیادہ ڈیجیٹل معلومات کا ذخیرہ کیا جا سکتا ہے اس لئے ویڈیو گیمس کی موسیقیت میں ڈرامائی طور پر اضافہ ہوا ہے۔

۱۹۷۲ میں پہلا کمرشیل گیم پونگ بازار میں آیا۔ ویڈیو گیمس لائیو پونگ کے ہی بلیپس اور بلوپس (الیکٹرانک موسیقی کے شور و غل) کی نقل کے ساتھ شروع ہوتا ہے۔ اس کے بعد موسیقی آگے بڑھتی ہے تو ہیلو سلسلے کے تیسرے گیم ہیلو تھری سے پیچیدہ اسکور اٹھائے جاتے ہیں۔ ہیلو تھری ستمبر ۲۰۰۷ میں جاری ہوا ہے اور بازار میں آنے کے پہلے ۲۴ گھنٹوں کے اندر ۱۷۰ بلین ڈالر سے زیادہ کی اس کی فروخت ہوئی۔ اس نے ایک دن کے اندر کسی بھی تفریحی سامان کی فروخت سے سب سے زیادہ پیسے کمانے کا ریکارڈ قائم کیا۔ اس سے پہلے فلم اسپائیڈر مین تھری کو ایک دن میں سب سے زیادہ کمائی کرنے کا اعزاز حاصل تھا۔

آج کی صورت حال یہ ہے کہ ایک ممتاز گیم پبلیشر الیکٹرانک آرٹس آئی این سی کا اپنا نجی میوزک لیبل ہے جس کے ذریعہ وہ اپنے ویڈیو گیمس کی موسیقی کے لئے بینڈ تیار کرتی ہے۔ جاپان میں نامکو باندائی ہولڈنگس آئی این سی کے جاری کردہ ایک ویڈیو گیم کا تاماری ڈیماسی کا ساؤنڈ ٹریک جاپان اور امریکہ میں ایک مقبول میوزک سی ڈی کا درجہ اختیار کر گیا ہے۔

آیووا اسٹیٹ یونیورسٹی میں نفسیات کے پروفیسر اور بہت سے ویڈیو گیمس میں تشدد آمیز مواد کی شمولیت کے کٹر مخالف، ڈوگلاس اے جنٹل نے کہا کہ ویڈیو گیمس کو زیادہ سے زیادہ آرٹ فارم میں لایا جا سکتا ہے اور وہ زیادہ خطرناک بھی ہو سکتے ہیں۔

جنٹل نے بچوں اور بلوغت کی عمر میں پہنچے ہوئے نوجوانوں پر ویڈیو گیمس کے پرتشدد اثرات سے متعلق ایک کتاب بھی لکھی ہے۔ ان کا کہنا ہے کہ "عظیم آرٹ کا ہم پر کوئی اثر پڑتا ہے۔" انہوں نے یہ بھی لکھا ہے کہ امریکن اکیڈمی آف پیڈیاٹرکس آئندہ سال میڈیا تشدد سے متعلق اپنی تازہ ترین رپورٹ جاری کرے گی جس میں ویڈیو گیمس کے بارے میں مزید اطلاعات شامل ہوں گی۔ جنٹل کا کہنا ہے کہ تشدد آمیز گیمس "فوری اور دیرپا رہنے والے دونوں طرح کے جارحانہ خیالات اور احساسات اور برتاؤ کو مشتعل کرتے ہیں۔"

ویڈیو گیمس لائیو کے پروڈیوسر ویڈیو گیم انڈسٹری کی حمایت کرتے ہیں اور اس کی پیداواروں کو نوجوانوں کے لئے خطرناک نہیں سمجھتے لیکن وہ لوگ یہ سوچ کر بھی خوش ہوتے ہیں کہ ان کے سامعین میں سے کچھ لوگ سنجیدہ موسیقی کی طرف راغب ہو رہے ہیں۔

کوریل ڈائریکٹر اوزمنٹ کا کہنا ہے کہ "ہم لوگ اس نئی نسل کے ربط میں بھی آنا چاہتے ہیں۔ ہم انہیں اس بات سے واقف کرانے کا راستہ تلاش کر رہے ہیں کہ ہم کیا کر رہے ہیں اور یہ موسیقی کتنی دلکش ہے۔ اسکرین پر ویڈیو نہ ہو تو بھی اس کی دلکشی برقرار رہتی ہے۔"

اوزمنٹ کا کہنا ہے کہ "گزشتہ ۲۰۰ برسوں میں ایسی سینکڑوں ہزار فلموں کی موسیقی ترتیب دی گئی ہے جس کے اندر کہانی ہوتی ہے لیکن وہ تصویر آپ اپنے ذہن میں پاتے ہیں۔"

الیزبیتھ کلیبر یو ایس انفو کی اسٹاف رائٹر ہیں۔