



کتاب ماه

در انیمیشن نشان دادن مفاهیم و اطلاع‌رسانی غیر کلامی کاربرد ویژه‌ای دارد و سعی می‌شود تا حالات عاطفی تا حد برون‌فکنی هیجان یا مخفی کردن آن، سیستم گسترده‌ای از پیام‌رسانی نمایش داده شود.

بعضی از مفاهیم در بین مردم متفاوتند و همین اختلافات تاثیر بیشتری در مخاطب ایجاد می‌کند برای مثال، برای نمایش یک شخصیت برون‌گرا باید دانست که او بیشتر باید لبخند بزند و بیشتر نگاه کند. مشاهده دقیق مردم و مطالعه ویژگی‌های شخصیتی آنها برای انیماتور بسیار مهم است. مثلاً لبخند در پزشکان، آموزگاران، فروشندگان موفق و ناموفق، گدایان و... با هم متفاوت است. در عین اینکه ظاهر آنها نیز با هم فرق دارد.

لبخند نزدن در همه‌ی فرهنگ‌ها به استثنای کنیا، چیرگی یا تسلط را نشان می‌دهد. ابروی پایین کشیده در اکثر فرهنگ‌ها به عنوان تسلط تلقی می‌شود (به جز در برزیل و تایلند و جزایر قناری) ابروی بالا کشیده، در همه جا به غیر از تایلند، خوشحالی را می‌رساند. گفته می‌شود حرکت سریع ابرو علامتی است جهانی برای خوش آمدگویی و موافقت با تماس اجتماعی. چهره گویاترین نشانه برای ارتباط غیر کلامی است در واقع چهره گویای خصوصیات درونی است. از نظر مایکل آرژیل (Michael Argyle) حالات چهره را می‌توان در ۸ حالت اصلی خلاصه کرد: شادی، غم، شگفتی، خشم، انزجار، بی‌اعتنایی، ترس، اشتیاق و شرم. برای مثال وقتی خشم

پژوهش‌ها و علوم انسانی و مطالعات فرهنگی بر تامل جامع علوم انسانی



کتاب ماه مهر
میرداد و شهریور ۱۳۸۲

ارتباط غیر کلامی در انیمیشن



پیام‌رسانی از طریق ارتباط غیر کلامی عنصر اصلی در یک فیلم انیمیشن است. پژوهش‌هایی که توسط روان‌شناسان اجتماعی در این باره انجام شده است، نشان می‌دهد که این پیام‌ها بیشتر از آنچه تصور می‌شود اهمیت دارند و بسیار پیچیده عمل می‌کنند. پیام‌های غیر کلامی عبارتند از: حالات چهره، نگاه یا چشم‌دوختن (و باز شدن مردمک)، ژست‌ها و حرکات بدنی، حالات بدن (طرز ایستادن، نشستن و...)، لباس و سایر جنبه‌های ظاهری، آوازی غیر کلامی، احساس بو و مزه، عواطف و انگیزش‌ها، اطلاعات محیطی، حرکات عمدی و موسیقی. هر یک از این موارد را می‌توان بر مبنای تعداد متغیرهای بیشتر به‌زیر مجموعه‌هایی تقسیم کرد، برای مثال جنبه‌های مختلف نگاه، نگاه در حین گوش دادن، نگاه در حین حرف زدن، نگاه متقابل، نگاه سرسری، مقدار باز شدن چشم، اتساع مردمک و غیره.

کشف عوامل مؤثر برای متغیرها، موضوع تجربی محض است، مثلاً سر تکان دادن اهمیتی خاص دارد، ولی حرکات پا کمتر. علائم بدنی شاید به نظر مردم، جزئی، پیش‌پاافتاده و ناخودآگاه باشند، ولی برای ساختن انیمیشن از جایگاه ویژه‌ای برخوردارند. به همین دلیل در انیمیشن شاهد نفوذ بیشتر شخصیت‌ها هستیم. استفاده صحیح از این علائم زمینه‌ای برای ایجاد جذابیت در بین مخاطب می‌گردد.

در انیمیشن نشان دادن مفاهیم و اطلاع‌رسانی غیر کلامی کاربرد ویژه‌ای دارد و سعی می‌شود تا حالات عاطفی تاحد برون‌فکنی هیجان یا مخفی کردن آن، سیستم گسترده‌ای از پیام‌رسانی نمایش داده شود.

نوع به تصویر کشیدن شخصی که قصد سلطه داشتن را دارد با استفاده از علائمی نظیر دست به کمر ایستادن، نخندیدن، در موضع بالا ایستادن، نگاه کردن از بالا، اخم کردن و برعکس برای نمایش سلطه‌پذیری، دهان باز، لب‌های کشیده به جلو، دزدیدن نگاه، نگاه کردن از پایین می‌تواند مقایسه‌ی اولیه‌ای باشد که با اغراق در انیمیشن به تصاویری مطلوب، مناسب با شخصیت‌های داستان مطرح می‌شوند. در واقع انیماتور باید در قالب هنرپیشه‌های متفاوتی ظاهر شود که با رفتارهای طرح‌ریزی شده قواعد خاصی را دنبال می‌کنند تا به ساختاری از یک شخصیت برسند.

به عنوان مثال این یافته را در نظر بگیرید: «مردم وقتی لبخند می‌زنند خوشحالتند». لبخند زدن تا چه حد می‌تواند از فیزیولوژی اعصاب و عضلات صورت، از تکامل، از جامعه‌پذیری، شخصیت، فرهنگ و تاریخ نشأت گرفته باشد.