

نقش کلیدی استوری‌بورد در روند تولید انیمیشن (مطالعه موردی شخصیت ناقهرمان داستان اسباب بازی ۴)

چکیده

یکی از مهمترین و بحث‌برانگیزترین بخش‌های تولید انیمیشن، استوری‌بورد^۱ یا همان کارگردانی تصویری بر اساس نما به نمای یک انیمیشن است. استوری‌بردها، همان جدول‌های تصویری هستند که صحنه به صحنه هر سکانس را به تصویر می‌کشند. تا بتوانند روند داستان را بر اساس فیلم‌نامه و همچنین حالت‌های شخصیتی، زاویه دوربین و نمابندی دقیق و نظم ریاضی وار به تصویر بکشند. انیمیشن داستان اسباب‌بازی‌های ۴ نیز دارای استوری‌بوردی منظم و دقیق است، که با توجه به کاراکتر و ویژگی‌های شخصیتی آن می‌کوشد بهترین نما، زاویه دوربین، ترکیب‌بندی و زبان بدن را به تصویر بکشد تا شخصیت‌ها ملموس‌تر و واقعی‌تر به نظر برسند. یکی از روش‌های شناخت تیپ‌های داستانی، از دیدگاه مایرز بریگز شیوه‌ای است که توسط یک مادر و دختر ابداع و بر اساس کهن‌الگوهای یونگ پی‌ریزی شده‌است. چهار مؤلفه اصلی این آزمون، درون‌گرا یا برون‌گرا بودن، شهودی یا حسی بودن، احساسی یا منطقی بودن و قضاوتی یا ادراکی بودن است. با توجه به چنین الگویی، می‌توان یک کاراکتر را به راحتی با توجه به معیارهای فکری، احساسی، رفتاری و اجتماعی مورد نقد قرار داد. یکی از شخصیت‌هایی که همیشه مورد توجه فیلم‌نامه‌نویسان بوده، شخصیت شرور و ناقهرمان^۲ است. بیان مسئله مربوط به چگونگی طراحی کاراکتر و کنش او در داستان بر اساس طرح‌ریزی استوری‌بورد است، تا تغییراتی کلی در داستان ایجاد کند. به همین سبب، این شخصیت می‌تواند در استوری‌بورد به مانند شخصیت قهرمان مهم انگاشته شود. هدف مقاله حاضر، شناخت یکی از مهمترین مراحل فنی و راهنمای تولید انیمیشن یعنی طراحی استوری‌بورد است؛ همچنین نگارش متنی پژوهشی درباره استوری‌بورد که می‌تواند برای دانشجویان و پژوهشگران مفید باشد. روش پژوهش کیفی است. داده‌های پژوهش به روش اسنادی گردآوری شده و مقاله‌ها در پایگاه‌های علمی بررسی شده‌اند که

احمد روان جو

استادیار گروه گرافیک، دانشکده هنر شوشتر، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران، نویسنده مسئول.
ravanjoo.ahmad@gmail.com

مینا بهمنش

دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر شوشتر، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.
minasterazure@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲-۰۷-۱۴

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲-۰۹-۲۲

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.45187.1217

شیوه کیفی انجام شده است که پس از مطالعه منابع اسنادی، همچنین خوانش مقاله‌ها، مجله‌های معتبر و بررسی سکانس‌های انیمیشن داستان اسباب‌بازی‌های، یافته‌های پژوهش ارائه شده است. هدف مقاله، شناخت اصول طراحی استوری‌برد با توجه به ویژگی‌های کاراکتر است و آن‌چه که در روند داستان اتفاق می‌افتد. همچنین در این مقاله بر آنیم تا با نگاهی به شخصیت ناظرمان انیمیشن داستان اسباب‌بازی‌های ۴ و شناخت ویژگی‌های شخصیتی او، بر مبنای الگوی مایرز بریگز، سکانس‌های مربوطه را با توجه به اصول اولیه استوری‌برد مورد بررسی قرار دهیم.

پیشینه پژوهش

استوری‌برد را مهم‌ترین و جدایی‌ناپذیرترین بخش اصلی تولید هر انیمیشن دانسته‌اند. در این مقاله، با توجه به کتب و منابع اصلی در نقش استوری‌برد در تولید انیمیشن، پیشینه بحث را مرور می‌کنیم.

در کتاب «استوری‌برد»، به قلم اصغر فهیمی فر و سیدجواد شبانی (۱۳۸۶)، کوشش شده تا با گردآوری منابع خارجی و نقل قول‌هایی از بزرگان سینما و انیمیشن، نقش و جایگاه مهم استوری‌برد شرح داده شود. کارگردانی روی کاغذ اصطلاحی است که این دو نویسنده برای طراحی استوری‌برد به کار می‌برند. همچنین این کتاب، چگونگی ساخت استوری‌برد و جایگاه جهانی آن را به روش علمی مورد بررسی قرار داده است.

همچنین محمدهادی ایران‌دوست (۱۳۸۹) در کتاب «عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن» (۱۳۸۹)، در فصل‌هایی استوری‌برد را تعریف کرده و راهکارهایی برای جذاب‌تر کردن آن ارائه می‌دهد. در این کتاب، در مورد انواع زاویه دوربین و پلان‌بندی‌ها نیز بحث شده است.

گری‌شومر، کیت‌الکساندر و کارن‌سالیوان در کتاب «ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه» (۱۳۹۰) در مورد انواع انیمیشن به‌ویژه انیمیشن کوتاه، مبحث‌هایی را مطرح کرده‌اند که یکی از این مباحث مورد توجه، نحوه کشیدن استوری‌برد و قوانین مورد استفاده و لازم در آن است. موضوعاتی که در باره استوری‌برد در این کتاب مطرح شده، تخیل طراح در زمان طراحی، زبان فیلم، انواع نما، قانون ۱۸۰ درجه و بازیگری در استوری‌برد را بیان می‌نماید.

«هنر شناخت مردم» کتابی است نوشته باربارا بارون‌تیگر و پل دی‌تیگر (۱۳۸۸) که در مورد تیپ‌های شخصیت‌شناسی مایرز بریگز یا «MBTI»

با دیدن انیمیشن مربوطه و مطالعه بصری استوری‌برد آن شکل گرفته است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که استوری‌بوردهایی که برای شخصیت گبی گبی یا ناظرمان داستان ترسیم شده، برای او شخصیت قدرتمندی خلق نموده و تغییر کاراکترش نسبت به دیگر شخصیت‌ها را برنامه‌ریزی می‌کند. مهم این است که طراح استوری‌برد تغییر شخصیت و رستگاری ناظرمان را بر مبنای داستان در طرح‌های خود با همه جزئیات باز نمایانده است.

کلیدواژه‌ها: انیمیشن داستان اسباب‌بازی‌های ۴، استوری‌برد، سکانس، ناظرمان، تیپ‌های داستانی از دیدگاه مایرز بریگز.

مقدمه

استوری‌برد یکی از بخش‌های جذاب انیمیشن‌سازی است، هنرمندان استوری‌برد، طراحان زبردستی هستند که از قدرت تخیل و حس کارگردانی خود بهره می‌گیرند تا بهترین صحنه را برای بینندگان خلق کنند. این صحنه‌ها باید از هر لحاظ، چه از جنبه زیبایی‌شناسی و چه ترکیب‌بندی و شخصیت‌پردازی از نگاه بیننده جذاب و هیجان‌انگیز بیاید، تا بتواند توجه مخاطب را بر روی تک تک صحنه‌ها جلب کند. نخست، پیش از پیدایش استوری‌برد، کمیک استریپ‌ها رواج داشتند که فیلم‌سازان با الگوبرداری از کمیک استریپ‌ها و افزودن یا کم کردن مواردی از آن، استوری‌بوردهای ویژه خود را ساختند که امروزه بدون آن‌ها حتی یک پروژه هم کلید نمی‌خورد. انیمیشن داستان اسباب‌بازی‌های ۴ هم از این امر استثناء نیست. استوری‌برد این انیمیشن با توجه به داستان گویی، شخصیت‌پردازی و سفر قهرمان تولید شده تا بتواند با توجه به ویژگی‌های شخصیتی و جایگاه اجتماعی کاراکترها، آن‌ها را وارد بازیگری و نمایش خود کند. یکی از شخصیت‌های داستان با توجه به اینکه چگونه در روند سفر قهرمان قرار می‌گیرد و از شخصیت منفی داستان به مثبت تبدیل می‌شود، و در نهایت به رستگاری می‌رسد (میرشکاری، ۱۳۹۸)، گبی گبی شخصیت ناظرمان داستان است. که استوری‌بوردها با توجه به آن‌چه او هست و تغییر شخصیت او طراحی شده است (تصویر ۱-۲).

روش انجام پژوهش

در این مقاله بر آنیم با توجه به شناخت استوری‌برد در انیمیشن داستان اسباب‌بازی و چگونگی شکل‌گیری شخصیت ناظرمان (Antihero)، به بررسی طراحی تغییر شخصیت ناظرمان پردازیم. این مقاله، به

ابزار اغراق و نمابندی پرداخته‌اند که بیان داستان را با آوردن مثال برای مخاطب راحت‌تر می‌نماید.

منیژه حاتمیان در مقاله‌ای با نام «استوری‌بورد» (۱۳۸۹)، ضمن بیان تاریخچه کوتاهی از استوری‌بورد، به شرح موارد به‌کارگیری استوری‌بورد و چگونگی تولید و تأثیراتش در تجارت می‌پردازد که برای پژوهشگران و هنرمندان بسیار سودمند است.

با مرور پیشینه پژوهش درباره چگونگی و کیفیت داستان‌تصویری (استوری‌بورد)، کمتر مقاله یا کتابی یافت شد که به واکاو و جستارورزی جایگاه

به نگارش درآمده‌است. نویسندگان دلیل واقعی رفتار آدم‌ها را بر اساس شخصیت آن‌ها شرح می‌دهند. در این کتاب، انواع تیپ‌های شخصیتی را با توجه به زبان بدن و چگونگی رفتار آن‌ها با دیگران به‌طور کامل شرح داده می‌شود.

«حرکت دوربین در رابطه با روایت در انیمیشن: مطالعه‌ای در جهت استخراج الگوهای کاربردی»، مقاله‌ای است که به قلم محمدرضا حسنائی و فاطمه ملکی (۱۳۹۳)، به نگارش درآمده‌است. در این مقاله، نویسندگان به بررسی زوایای دوربین و انتقال حس ژانر از طریق حرکت دوربین همراه با کاربرد



تصویر ۱ و ۲: پوسترهای انیمیشن داستان اسباب بازی ۴ (اکران ۲۱ جون ۲۰۱۹)، (منبع: URL3)

می‌گردد. مصری‌های در آن زمان از نوعی خط تصویری به نام هیروگلیف استفاده می‌کردند. در این خط برای نشان‌دادن مفهوم از تصویرهای قراردادی بهره می‌گرفتند. «در قرن شانزدهم داوینچی هنرمند و مخترع ایتالیایی از اشکال کاریکاتورگونه برای تصویرسازی ایده‌هایش استفاده می‌کرد. همچنین در قرن هفدهم دستگاهی به‌نام فانوس خیال^۳ ابداع شد که قابلیت نشان‌دادن تصاویر نوری از منظر خیال‌انگیز را داشت. در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم با تلاش‌های یک فرانسوی به‌نام ژرژ ملیس که او را به حق جادوگر نام نهاده‌اند، تاریخ حقیقی استوری‌بورد و انیمیشن آغاز شد» (فهیمی‌فر و شبانی، ۱۳۸۶، ۱۰). از سوی دیگر «ملیس چون احتیاج به فیلمنامه‌ای بسیار دقیق داشت تمام قاب‌های فیلمش را نقاشی

استوری‌بورد در تغییر شخصیت و سفر قهرمان در داستان، در زبان بدن و کنش پرتره از جنبه تغییر شخصیت و رستگاری پرداخته‌اشد. ولی مقاله پیش‌رو این موضوع را دنبال می‌کند و تأثیر برنامه‌ریزی و حسابگری بصری را در آفرینش اثری جذاب بصری مورد واکاو قرار می‌دهد.

مبانی نظری

تاریخچه استوری‌بورد

استوری‌بورد، شیوه بیان مفاهیم از طریق مجموعه طراحی‌ها توصیف شده‌است که هدف اصلی‌اش بیان داستان تصویری برای تولید انیمیشن است؛ پیشینه آن توان به دوره مصری‌های باستان باز

به اندازه‌های دقیق و متناسب طراحی شده‌اند که کارگردان و عوامل تولید را به‌طور کامل متوجه داستان می‌کند. همهٔ اتفاق‌های موجود در فیلم‌نامه، تمامی زوایای دوربین، نورپردازی‌ها، صحنه‌ها و اسباب و ادوات صحنه باید در استوری‌برد آورده شود، حتی دیالوگ‌ها باید به‌طور کامل در کنار تصاویر ثبت شوند. به بیان دیگر، استوری‌برد شبیه به کمیک استریپی است که قرار است پروژه‌ای (پویانمایی) از روی آن ساخته شود. این کار ممکن است برای یک انیمیشن، یک فیلم، یک برنامه تلویزیونی، کارهای تبلیغاتی و یا ترکیبی انجام شود.

از آن‌جا که در انیمیشن‌ها، فیلم به شکل نمابه‌نما طراحی می‌شود، استوری‌برد اهمیت بیشتری دارد. زیرا افزون بر هزینه‌بر بودن روند تولید چه از جنبهٔ مالی، چه نیروی کار و چه زمان، نیازمند یک برنامه دقیق است که فیلم را سازماندهی کند.

هارولد وایتکر^۸ یکی از ماهرترین انیماتورها درباره استوری‌برد انیمیشن این‌گونه می‌نویسد: «ایجاد یک جریان روایی تصویری از مهمترین هدف‌های هر فیلم‌ساز است به‌ویژه اگر هدف، ایجاد یک جریان فیلم‌سازی انیمیشن است. تداوم خوب در فیلم به هماهنگی حرکت شخصیت‌ها، رقص‌نگاری، تغییر صحنه‌ها و حرکت دوربین بستگی دارد. هیچ‌یک از این موارد نمی‌توانند به‌شکلی جداگانه مورد توجه قرار گیرند، بلکه تمام این اجزا باید با یکدیگر هماهنگ شوند تا داستان بیان شود. استوری‌برد باید به‌عنوان نسخه دقیقی از فیلم، اولین بیان تصویری آن عمل کند. بیشتر مسائل فنی و خلاق که ممکن است در روند تولید فیلم بروز کند، باید در استوری‌برد مورد بررسی قرار بگیرد» (Whitaker, 1981: 14).

مقدار واردشدن به جزئیات و ریزه‌کاری‌های استوری‌برد بستگی به نوع فیلم و پروژه و کیفیت آن دارد. برای نمونه، در انیمیشن‌های دیزنی، به‌اندازه‌های جزئیات در استوری‌بردها طراحی شده که می‌توان گفت جای کار بسیاری برای طراحان زمینه باقی نمی‌گذارد. به همین سبب است که برای یک انیمیشن در کمپانی دیزنی یک سال یا بیشتر وقت برای استوری‌برد به افراد داده می‌شود تا بتوانند به‌خوبی همهٔ صحنه‌ها و ایده‌هایشان را بر روی کاغذ بیاورند. «طراحان استوری‌برد انیمیشن نسبت به سایر گونه‌ها باید انعطاف‌پذیرتر باشند زیرا هر اثر انیمیشن نگاه خاص خودش را دارد و استوری‌برد باید در راستای این نگاه باشد» (فهمی‌فر و شبانی،

می‌کرد. همان چیزی که امروزه به آن استوری‌برد می‌گوییم» (کریر، ۱۳۸۲، ۴۰).

در اوایل قرن بیستم، وینزور مک‌کی^۹، برای ساخت انیمیشن‌هایش از روشی به نام کمیک‌استریپ^{۱۰} استفاده می‌کرد. کمیک‌استریپ نوعی روایت داستانی است که قصه را به‌صورت طرح‌هایی در مجموعه از قاب‌ها به‌ترتیب پشت سر هم روایت می‌کند. این روش سبب شد تا نخستین استوری‌بردها شکل بگیرند. در فرایند تولید استوری‌برد، برخی افراد، مسئول داستان بودند و اسکچ‌های بسیاری از صحنه‌های اصلی و شخصیت‌ها را انجام می‌دادند که به آن‌ها طراح استوری‌برد^{۱۱} می‌گفتند و این روند به شکلی پیش می‌رفت که همهٔ صحنه‌های فیلم‌نامه را طراحی می‌کردند. در نهایت، این استوری‌برد را به دیوار و روی تابلویی چوبی قرار می‌دادند، تا همهٔ گروه آن‌ها را ببینند و اگر نیازی به افزودن، حذف و تغییر ایده‌ها بود آن را مطرح کنند. دلیل نام‌گذاری استوری‌برد هم همین بود.

در رسانه‌هایی که ارتباط بین مخاطب و هنرمند دوسویه است، استوری‌برد به تصویرکشیدن ترتیب رخدادهایی است که بیننده در متن یا اطلاعات می‌بیند. در هنگام تهیه استوری‌برد، جزئیات پروژه در حال تولید، می‌تواند به‌صورت تصویر یا متن توصیف شوند. کارگردانان انیمیشن نیاز به استوری‌برد گسترده‌ای دارند که گاهی جای فیلم‌نامه را می‌گیرد.

رواج گسترده استوری‌برد در کمپانی دیزنی در دهه سی میلادی آغاز شد (فهمی‌فر و شبانی، ۱۳۸۶، ۱۱). این استوری‌بردها نقش ویژه‌ای در سرعت و راهنمای روند کار و تولید داشتند. به‌طور کلی، در طی این سال‌ها با این روش دیزنی توانست شخصیت‌های بسیاری را به دنیای انیمیشن معرفی کند مانند میکی موس، سفید برفی، دونالد داک و موارد مشابه.

فرآیند شکل‌گیری استوری‌برد

استوری‌برد، ابزاری است که کمک می‌کند تا طراح به شکل قاب به قاب یا نما به نما بتواند فیلم‌نامه را به تصویر ترجمه کند. استوری‌برد یک بسته کامل از تصاویری طراحی شده‌است که به هم مربوط هستند و به شکل متوالی و موازی در کنار هم قرار می‌گیرند. این تصاویر متحرک نیستند اما

۱۳۸۶، ۱۴۹).

فیلم^۱. نماهای کلوزآپ می‌توانند جایگزین نماهای مدیوم شوند؛ یا صحنه‌های بلند را حذف کرد و به‌جای آن صحنه‌های کوتاه را نشانند. به این ترتیب از انیمیت کردن صحنه‌های غیر ضروری به‌صورت خودکار جلوگیری شده و صرفه‌جویی بزرگ مالی رخ می‌دهد.» (Glebas, 2009: 105).

یکی از مواردی که اهمیت استوری‌برد را نشان می‌دهد، این است که ممکن است در طراحی استوری‌برد، شکل ظاهری اشیاء، نورپردازی و جهت حرکت شخصیت‌ها بسیار باشد یا تغییر کند. یا حتی کات‌های غیر منتظره را در برداشته باشد و منجر به

دونالد گراهام^۲، مدرس طراحی دیزنی، در این زمینه می‌نویسد: «هر طراحی می‌تواند در جای جدیدی از بورد طراحی قرار گیرد، حذف شود یا جایگزین گردد. بورد طراحی، وضعیتی ناپایدار دارد. هیچ‌چیزی در آن ثابت نبوده و هیچ‌چیزی هم غیر قابل تغییر نیست. یک طرح، به دلیل موقعیتش بر روی بورد می‌تواند بداهه، شوخی یا قسمتی اضافی را به مجموعه داستان پیشنهاد کند. همه بخش‌ها می‌توانند با یکدیگر جایگزین شوند. بنابراین، بخشی‌هایی از یک فیلم جدید نمایان می‌شود: پیش‌برش‌های

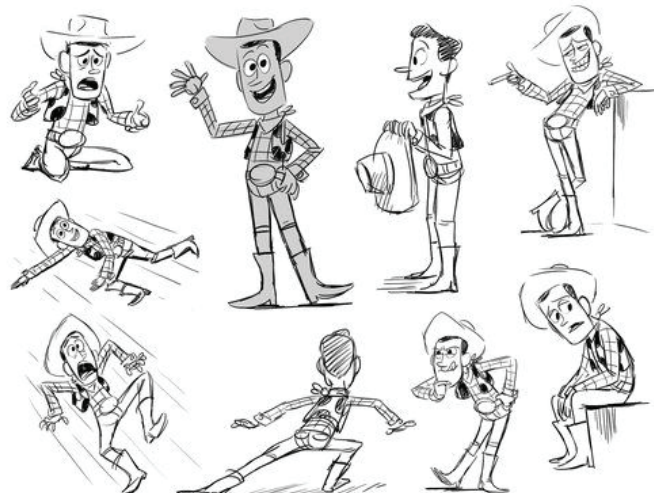


تصویر ۳: بخشی از استوری‌بورد داستان اسباب بازی ۴، هنرمندان استوری‌بورد Louise Smythe و Bobby Rubio، (منبع: URL4)

می‌توان بیان داشت که این کاراکتر (شخصیت) کیست؟ ویژگی‌های رفتاری او چیست؟ چه نقشی در داستان دارد؟ عادت رفتاری و زبان بدن او چیست؟ تا بتوان با توجه به شخصیتش، زوایای دوربین، موقعیت اشیاء و شیوه ایستادنش را در استوری‌بورد به نمایش گذاشت. طراح استوری‌برد باید به این بیاندیشد که، کاراکتر چگونه فکر می‌کند و چه احساسی دارد و خط داستانی و نقش او درون داستان چیست؟ به همین سبب، بیشتر هنرمندان از آینه، برای یافتن بهترین حالت برای نمایش شخصیت در استوری‌بورد بهره می‌گیرند.

سردرگمی بیننده شود. در نتیجه باید استوری‌بردها به‌خوبی طراحی شوند تا مشکلی پیش نیاید. به همین سبب، معمولاً پیشنهاد می‌شود که نقشه مکان‌های مختلف فیلم طراحی شده و در کنار دست طراحان استوری‌بورد قرار بگیرد، تا بتوانند با توجه به این نقشه، موقعیت شخصیت‌ها و اشیاء و زوایای دوربین را تصور کنند و در نهایت کارگردان و عوامل بتوانند با توجه به نقشه راهی که در استوری‌بردها ترسیم شده، فیلم را تولید کنند (تصویر ۳).

در بحث شناسایی کاراکترها هم در استوری‌بورد



تصویر ۴: اتود طراحی شخصیت وودی، هنرمند Josh Cooley. (منبع: URL2)

- **نمای معرف (دانای کل):** نمای ابتدایی و آغازین هر صحنه است که می‌تواند معرف نوع داستان، کاراکترها و مکان اتفاق افتادن داستان باشد. این نما معمولاً یک لانگ‌شات است که اطلاعاتی کلی درباره مکان و اتفاق مورد نظر در بعد زمان و وضعیت آب و هوا ارائه می‌دهد. همچنین می‌تواند حسی نسبت به داستان در ما ایجاد کند. برای نمونه، یک خانه خوش‌رنگ در وسط جنگل با هوایی آفتابی که حس آرامش بخشی به ما می‌دهد.

- **نمای معکوس و نمای از روی شانه^{۱۱}:** نمای معکوس دوربین را جهت عکس نمای قبل قرار می‌دهد. یعنی اگر کاراکتر را از پشت سر ببینیم که دارد وارد اتاق می‌شود، در نمای بعد می‌تواند از زاویه‌ای باشد که دوربین از داخل اتاق وارد شدن کاراکتر را به آن مکان نشان می‌دهد. این نما، اغلب زمانی نشان داده می‌شود که دو کاراکتر روبه‌روی هم در حال گفت‌وگو باشند. همچنین این نما را می‌توان با استفاده از (نمای روی شانه) هم

در انیمیشن کاراکترها در مبالغه‌شده‌ترین نماهای آن صحنه هستند که با تخیل و ثبت کنش (حرکت) در آمیخته است. این نماهای برجسته‌شده هرکدام بیانی دارند (تصویر ۴). در نهایت، «Story men» باید این طراحی‌ها را برای انیماتورها ارسال کنند تا آن‌ها با توجه به تصاویر کشیده‌شده در استوری‌برد، کاراکترها را متحرک‌سازی کنند. این نماها باید کاملاً جذاب و قانع‌کننده باشند؛ زیرا در غیر این صورت صحنه‌ها خسته‌کننده خواهند بود و دیگر ارزشی برای نمایش ندارند.

یافته‌ها

تعیین نماها در استوری‌برد

از آن‌جا که تعیین نما، زاویه و چشم‌انداز دوربین به عهده لحن، روال داستان و بازی بازیگران است، به‌طور کلی آن‌چه نما و «P.O.V» نامیده می‌شود، مشتمل بر گونه‌های زیرند:



تصویر ۵: نمای اورشولدر، انیمیشن داستان اسباب بازی ۴ (لحظه ۱:۰۲:۳۵) (منبع: URL1)

زاویه دید در سینما و انیمیشن یکی از جذاب‌ترین بخش‌های یک پروژه است. زیرا می‌توان با توجه به شناخت دوربین، شناخت کاراکترها و انتخاب بهترین زاویه یک کاراکتر را برجسته کرد، ضعیف کرد یا او را در موقعیت مخاطب قرار داد. زاویه دوربین می‌تواند روایت داستان را برای مخاطب آسان‌تر و جذاب‌تر کند. تا او از فیلم لذت بیشتری ببرد و کاراکترها را بهتر درک کند.

– **زاویه تخت^{۱۲}**: زاویه‌ای که از دید آن، نگاه به موضوع بدون عمق باشد و فقط یک جانب از آن قابل دیدن باشد. این نما می‌تواند نگاه تخت از جلو، پشت سر، طرفین و یا زیر یک موضوع باشد که نتیجه آن موضوعی فاقد بعد است. این مسأله سبب می‌شود تا جزئیات و اطلاعات ما نسبت به موضوع محدود شود. این زاویه‌ها نسبت به زاویه‌های جانبی دارای فعالیت بصری کمتری هستند و تقریباً تحرکی در آن‌ها دیده نمی‌شود.

– **زاویه جانبی**: در این دید و زاویه موضوع از چندین وجه قابل دیدن است، به همین سبب، دارای عمق است و اطلاعاتی که از موضوع به ما می‌دهد بیشتر است. در زاویه‌های جانبی، ترکیب‌بندی، کادر، نور، رنگ و سایه‌ها ساده‌تر است؛ که در نهایت حس بصری را در اثر افزایش می‌دهد.

– **زاویه هم‌تراز چشم^{۱۳}**: این زاویه همان زاویه معمولی و مستقیم دوربین است؛ که از سوژه گرفته می‌شود. زاویه‌ای منطبق بر خط دید یا «sight line». این زاویه نشان‌دهنده برابری و تساوی بین نیروها، مخاطب و موضوع است.

– **نمای زاویه بسیار بالا^{۱۴}**: دید خدایی، دیدن موضوعات از فاصله بسیار دور، از زاویه بالا، که برای معرفی و شناسایی منطقه گسترده‌است، که برای کوچک‌شمردن کاراکتر استفاده می‌شود.

– **نمای زاویه بالا^{۱۵}**: اگر زاویه دید اندکی از زاویه مستقیم چشم بالاتر باشد زاویه دید بالا به شمار می‌آید. این زاویه موضوع را از بالای سر آن‌ها نشان می‌دهد و معمولاً برای ایجاد تأثیرات روانی بر مخاطب، کوچک‌شدن قد کاراکترها و برتر بودن مخاطب نسبت به موضوع و کاراکتر استفاده می‌شود. این اختلاف فاصله هرچه بیشتر باشد مخاطب را برتری بخشیده ولی منجر به ضعیف نشان دادن موضوع می‌شود (تصویر ۵).

گرفت. در این نما دوربین پشت سر کاراکتر قرار می‌گیرد و بیننده از زاویه‌ای که شامل بخشی از شانه و یا سر کاراکتر است کاراکتر روبه‌رو را می‌بیند. در این نما، باید حواسمان به قانون ۱۸۰ درجه باشد. قانون ۱۸۰ درجه به ما گوشزد می‌کند که قرارگیری کاراکترها و اشیاء را به درستی در مکان تشخیص دهیم، تا جای سوژه و شخصیت‌ها عوض نشود. برای نمونه، اگر سوژه در سمت راست قرار گرفته باید حواسمان باشد که در صحنه‌های بعدی همچنان در جای خود و در سمت راست قرار بگیرد نه در سمت دیگر (تصویر ۵).

– **نمای دید یا «P.O.V»**: هنگامی که دوربین کاراکتر را در حال نگاه کردن به چیزی نشان می‌دهد و سپس بلافاصله آن را به مخاطب نشان می‌دهد؛ که کاراکتر چه چیزی را دیده‌است، به گونه‌ای که انگار از دید کاراکتر، آن چیز را دیده‌ایم؛ به این نما «p.o.v» یا نمای دید می‌گویند. معمولاً در نمای دوم (آن چیزی که کاراکتر می‌بیند را به مخاطب نشان می‌دهد) در آن سکانس چیز مورد نظر با جزئیات بیشتر و دقیق‌تر تصویر می‌شود. در این نما می‌توانیم احساس کاراکتر را به خوبی در رویارویی با آن چیز یا اتفاق ببینیم (تصویر ۲).

– **نمای تفکر، تصمیم و واکنش**: در یک پروژه اگرچه انیماتور و بازیگر مسئولیت عملکرد نهایی کاراکتر را به دوش می‌کشند، ولی در واقع استوری‌بورد است که پایه‌گذاری اولیه تمامی صحنه‌ها، حالت‌های رفتاری و بدنی، زاویه‌ها و مانند آن را مدیریت می‌کند. مثالی که می‌توان در مورد این نما ارائه کرد این است که کاراکتر ما وارد تالاری می‌شود. نمای بعد، نمای دید است که تالار را پر از مهمان نشان می‌دهد. و سپس نمای تفکر یا واکنش است که صورت کاراکتر را نشان می‌دهد. که از بودن در این مکان ناراضی یا خشنود است. این نمایی است که کاراکتر در حال فکر کردن به این تالار و افراد درون تالار است. ما باید بدانیم که کاراکتر در چه مورد می‌اندیشد و چه احساسی نسبت به اتفاقات دارد. در این صورت است که یک کاراکتر برای بیننده ملموس و قابل درک می‌شود.

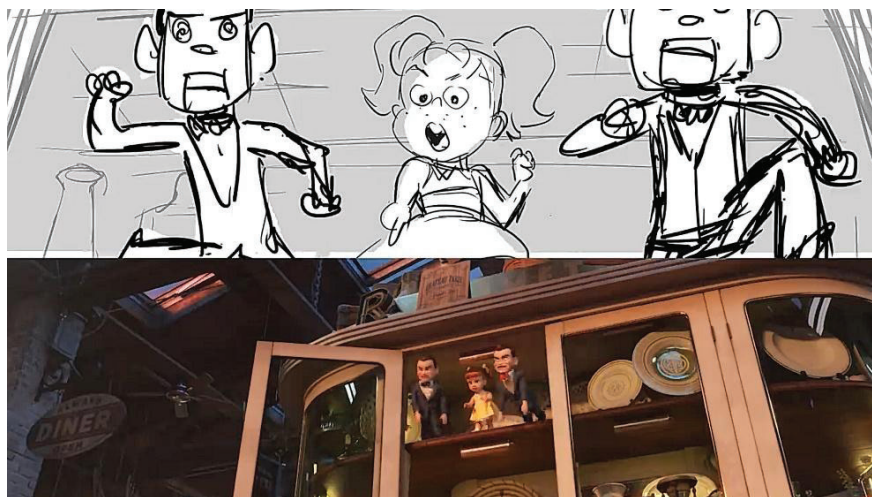
انواع زاویه‌های دوربین در استوری‌بورد



تصویر ۶. نمای پایین به بالا، انیمیشن داستان اسباب بازی ۴ (لحظه ۰۲:۰۳:۱۰)، (منبع: URL1)

- زاویه بسیار پایین: زاویه‌ای بسیار پایین‌تر از خط چشمی که سوژه را به شکل اغراق آمیزی بلند قامت نشان می‌دهد. همچنین ضعف مخاطب و قدرت موضوع را به خوبی می‌توان در این زاویه دید (ایران دوست، ۱۳۸۹: ۵۴) (تصویر ۷).

- زاویه پایین^۶: این زاویه کمی پایین‌تر از خط همتراز دوربین است و حرکت چشم به سمت بالا است و مخاطب، سوژه را از پایین مشاهده می‌کند. این زاویه برای قدرت بخشیدن به سوژه است و سبب می‌شود تا سوژه بر مخاطب و دوربین برجسته‌تر شود.



تصویر ۷: انیمیشن داستان اسباب بازی ۴ (لحظه ۰۹:۰۴:۱۰)، (منبع: URL1)

بعدی هم بسیار اهمیت دارد. دکوپاژ، تقطیع یا کات روشی است که نماها را به شیوه‌های گوناگون با توجه به نیاز کارگردان و حال و هوای صحنه، به هم پیوند می‌زند. با کمک دکوپاژ تغییر در زمان و مکان فیلم روایت می‌شود.

از انواع کات‌ها می‌توان موارد زیر را نام برد:

کات: رایج‌ترین شکل انتقال از یک نما به نمای دیگر

دکوپاژ، تقطیع یا کات

منظور از تقطیع و تکه کردن داستان (یافتن نقطه‌های عطف داستان برای تبدیل به تصویر شدن است.) یا فرازها و سیناپس‌هایی که برای ترسیم استوری‌بورد لازم است.

برای به تصویر کشیدن نماها، افزون بر اینکه به موارد گفته‌شده، نیاز است؛ ترتیب موضوع انتقال به نماهای

برای نمونه، در صحنه‌ای ما شاهد دختری هستیم که قهوه درست می‌کند و در پلان بعدی دست او در حال ریختن قهوه در فنجانش است. این نوع کات در فیلم‌های اکشن بسیار به کار برده می‌شود.

کات موازی: یک نوع برش برای نشان دادن پلان‌ها و صحنه‌هایی است که در زمانی یکسان، در حال رخ دادن هستند. این کات ضمن پیوستگی داشتن اتفاقاتی که در یک زمان خاص اتفاق می‌افتد را نشان می‌دهد. برای نمونه، در پلانی دختری جلوی آینه در حال شانه کردن موهایش است و در پلان بعدی مردی کلید به در خانه می‌زند و وارد خانه می‌شود.

ورود و خروج ساده: ورود ساده یعنی دوربین در جایی ثابت، شخصی یا چیزی را نشان می‌دهد که وارد کادر می‌شود و خروج ساده به معنای خارج شدن همان چیز از کادر است، همچنین چند ثانیه از صحنه خالی که نمایش داده می‌شود. معمولاً از این روش برای نشان دادن گذر زمان هم بهره گرفته می‌شود.

پرده دو قسمتی کلاژ و برهم‌نمایی تصویر: در این نما دو قسمت از داستان یا دو نما را نشان می‌دهد که در حال ارتباط گرفتن با هم هستند و نماها با هم در یک سکانس نمایش داده می‌شوند مانند صحنه صحبت کردن با تلفن، که دو بازیگر در حال صحبت کردن با هم را در مکان‌هایی متفاوت نشان می‌دهد.

جی کات: در این کات در ترتیب بندی یک پلان ابتدا صدای پلان دوم روی پلان اول می‌آید و سپس پلان دوم نمایش داده می‌شود. برای نمونه، زنی در سکوت نشسته و ناگهان صدای جیغ می‌آید و در پلان بعدی، تازه دلیل صدای جیغ نمایش داده می‌شود.

کلاژ: اصطلاحی است که برای پیوند دادن چند تصویر باهم به کار می‌رود. از انواع آن می‌توان، برهم‌نمایی تصویر یا سوپر ایمپوس ویزن، قاب ایستا و جی کات را نام برد.

برهم‌نمایی تصویر: شیوه‌ای است که در گذشته، بسیار از آن استفاده می‌شده است. به این منظور که یک پلان به شکل نیمه شفاف بر روی پلانی دیگر قرار می‌گرفت. این تکنیک معمولاً برای نشان دادن خواب یا به یادآوری خاطرات استفاده می‌شود.

قاب ایستا: نوعی کات است که پس از نشان دادن پلان به شکلی ثابت و منجمد می‌ماند و دیگر تغییر

است. با کات زدن دو نما پشت سر هم و بدون هیچ فاصله‌ای، نماها به هم پیوسته می‌شوند. این روش نوعی انتقال بصری خشن، به شمار می‌آید. این کات ساده می‌تواند در جایی از فیلم برای تغییر لحن داستان و تغییر صحنه در ریتم فیلم به کار گرفته شود.

برش تطبیقی (مچ کات):^{۱۷} پیوند دو نمای پشت سر هم که در میان آن‌ها اشتراکاتی وجود داشته باشد. برای نمونه، دو چیز که از جنبه شکل یا رنگ به هم شباهت داشته باشند. مثلاً در یک پلان سطل زباله‌گردی را از دید بالا نشان می‌دهد و در پلان بعدی سالی استوانه‌ای و گرد پر از جمعیت که از بالا نمایش داده می‌شود.

برش پرشی (جامپ کات):^{۱۸} وقتی یک سکانس از فیلم بسیار طولانی باشد برای اینکه حواس بیننده همچنان متوجه فیلم باشد از برش، پرشی برای گذر زمان در آن فیلم استفاده می‌شود. در واقع برش پرشی یا جامپ کات، پرشی است که به شکل ناگهانی از یک نما به نمای دیگر پرش می‌کند. برای نمونه، در پلانی صدای گلوله شنیده می‌شود و در پلان بعدی شاهد مراسم خاک‌سپاری هستیم.

میان نما (اینسرت):^{۱۹} کات اینسرت در واقع یک نوع نماست که اطلاعات مهم یا چیز خاصی را به ما نشان می‌دهد. برای نمونه، شخصی نامه‌های پیدا می‌کند و به آن نگاه می‌کند، در نمای اینسرت و با کات اینسرت ما برگه نامه را می‌بینیم و در نمای بعدی صورت بازیگر، که از خواندن نامه شگفت زده شده است را در می‌یابیم.

کات اوی:^{۲۰} کات اوی نماهایی هستند که شامل مقدارهای اصلی نیست ولی معمولاً همزمان با جریان اصلی داستان رخ می‌دهد. در کات اوی می‌توان کنش و واکنش شخصیت‌های فرعی را مشاهده کرد. برای نمونه، در پلانی، دختری در حال جر و بحث کردن با مادرش است اما ناگهان یک پلان از خدمتکار خانه نشان داده می‌شود که با نگرانی آن دو را نگاه می‌کند و پلان بعدی دوباره صحنه جر و بحث مادر و دختر است. گاهی از کات اوی برای یادآوری خاطرات هم بهره گرفته می‌شود.

کات روی عمل: این عمل هنگامی ایجاد می‌شود تا بازیگر را افزون بر حرکاتش حس کنیم. کات روی عمل از میانه بازی کاراکتر شروع می‌شود و از نماهایی دیگر عمل او را نشان می‌دهد. این کار می‌تواند توجه مخاطب را بیشتر به فیلم جلب کند،

در فیلم‌سازی انیمیشن به سبب اینکه کار به شکل فریم به فریم بسته می‌شود، احتیاج به تعداد قاب‌های بیشتری است. کارکرد عوامل مهم دیگر در تعداد فریم‌ها و قاب‌های استوری‌برد می‌تواند به کیفیت فیلم، نوع فیلم و برداشت فکری کارگردان هم بر انتخاب تعداد تصاویر استوری‌برد مؤثر باشد. برای نمونه، یک انیمیشن یازده دقیقه‌ای به ششصد قاب استوری‌برد نیاز دارد.

«معمولاً کارگردان مجموعه‌ای از قاب‌های ساده را برای نشان‌دادن نگاه و اعمال در طول کار را اجرا می‌کند» (فهیمی‌فر و شبانی، ۱۳۸۶). ایده‌ها و نظرات خود را در این قاب‌ها جا داده و به طراح ارائه می‌دهد تا پروژه استوری‌برد وارد تولید شود.

ابتدا هنرمندان قاب‌های کوچکی به نام حرکت‌نما^{۲۱} می‌کشند این طراحی‌ها سردستی و بسیار ساده هستند و فقط حرکت را نمایش می‌دهند. تصاویر حرکت‌نما بسیار کوچک هستند به همین سبب می‌توان تعداد بسیاری از آن‌ها را در یک صفحه جا داد و این بهترین گزینه برای نشان‌دادن توالی حرکات است. همچنین با طراحی این قاب‌های کوچک می‌توان به‌خوبی و به‌سرعت یک توالی زمانی را طراحی کرد و با کارگردان بررسی و مورد نقد قرارداد تا کارگردان بتواند بهترین انتخاب را داشته باشد (تصویر ۷).

ریچارد ویلیامز نویسنده کتاب «دانستنی‌های نجات‌بخش انیمیشن» از زبان رامبراند (۱۶۰۹-۱۶۶۹) می‌نویسد: «همیشه در ابتدای کار چند طراحی کوچک سردستی (حرکت‌نما) می‌زنم. این طرح‌های کوچک و فکرشده اغلب به‌خوبی نشان می‌دهند که ایده، خوب عمل می‌کند یا نه» (ویلیامز، ۱۳۸۸، ۳۳۵).

پس از اینکه کارگردان قاب‌ها را بررسی کرد می‌تواند تغییراتی در آن‌ها اعمال کنند. برای نمونه، جای کاراکتر در قاب و زاویه دوربین و سپس پس از تغییرات نسخه قابل قبول از استوری‌برد آماده می‌شود تا طرح‌ها به شکل بزرگتر و با جزئیات بیشتر آماده شوند. این جزئیات بیشتر می‌تواند فضا، حرکات و کاراکتر را در طراحی اعمال کند در

واقع کاراکترها در این مرحله به شکل اصلی‌شان نزدیکتر می‌شوند و افراد غیر هنرمند هم می‌توانند آن‌ها را متوجه شوند. نتیجه این مرحله برای تهیه‌کنندگان و سرمایه‌گذاران پروژه، فرستاده می‌شود. این مرحله هم دچار تغییرات بسیاری می‌شود که در نهایت برای اجرای تمیز فرستاده

نمی‌کرد. این کات در پایان‌بندی بسیاری از فیلم‌ها استفاده شده‌است.

تروکاژهای فنی یا همان ترنزشن‌ها، به مچ دیزالو (یک شی در دو پلان پشت سر هم در جایی یکسان و ثابت باشد)، وایپ (نما به مانند برف‌پاک‌کن با استفاده از یک خط به نمای بعدی تبدیل می‌شود)، ظهور یا محو تدریجی (زمانی که یک پلان درون یک رنگ واحد محو می‌شود)، تلفیق یا برهم‌نمایی یا دیزالو (پلانی در پلانی دیگر محو می‌شود و تعویض پلان انجام می‌گیرد)، مورف (یک تصویر یا شکل به‌طور نامحسوس تبدیل به شکل یا تصویر دیگر می‌شود) و مورد آخر آیرس (هنگامی که یک دایره کوچک‌شونده روی سوژه مورد نظر جمع می‌شود؛ به گونه‌ای که تمامی قسمت‌ها در کادری سیاه قرار بگیرند و دیگر دیده نشوند).

بازیگری و دیالوگ

اغلب گفته می‌شود دیالوگ باید مانند موسیقی متن باشد. اگر صدای فیلم را قطع کنید، باید هنوز قادر باشید داستان فیلم را تشخیص دهید. این مسئله تا اندازه بسیاری درست است. به این معنا که اطلاعات تصویری، حرکات کاراکتر، حالات صورت و محیط هستند که با مخاطب ارتباط برقرار می‌کنند. فرانک گلدستون، تهیه‌کننده و هنرمند انیمیشن، می‌نویسد: «این یکی از دلایلی است که توضیح می‌دهد چرا بیشتر طراحان استوری‌برد در ابتدا انیماتور بوده‌اند. بچه‌های طراح استوری‌برد نیز مانند انیماتورها، باید درکی از بازیگری داشته باشند. و اینکه چگونه تکنیک‌های بازیگری به ایجاد متن اصلی و موضوعات فرعی داستان کمک می‌کند. البته طراحان استوری‌برد نیز همانند بازیگران و انیماتورها باید به مهارت‌های خوب و ثابتی در مشاهدات خود برسند.» این مهارت‌ها به معنی توجه به زندگی واقعی و رفتار افراد است.

نحوه کشیدن استوری‌برد

در استوری‌برد نیازی به اجرا دقیق کاراکتر و عناصر نیست زیرا در استوری‌برد آن‌چه مطرح و مهم است؛ حالات شخصیت، قرارگیری کاراکترها و اشیاء، زاویه دوربین و پلان‌بندی است ولی نباید اجرا به‌گونه‌ای باشد که شخصیت شبیه به شخصیت دیگری باشد.

می‌شوند.

مرحله لی‌اوت فرستاده می‌شود. چند نمونه از برگه‌های آماده استوری‌بورد را می‌توان در زیر مشاهده کرد (تصویر ۸).

نکته‌هایی دیگر در مورد طراحی استوری‌بورد

-یکی از مواردی که افزون بر متن داستان به

مرحله نهایی مرحله‌ای است که قاب‌ها به شکل کامل تصویر می‌شوند. جزئیات، کاراکترها، اشیاء، زاویه دوربین و سایه‌ها به دقت رسم می‌شود. ولی نه خیلی کامل زیرا در استوری‌برد نیازی به جزئیات کامل نیست. در نهایت، برای



تصویر ۸: نمونه آماده سازی صفحات برای ترسیم استوری‌بورد (منبع: URL5)



تصویر ۹: بخشی از استوری‌بورد داستان اسباب بازی ۳، هنرمند طراح Jason Katz ۲۰۰۷ (منبع: URL5)

بسزایی داشته‌باشند. دیالوگ‌ها هم در قسمت پایین هر قاب نوشته می‌شود.

- نماهای بسته، یکی از بهترین نماها برای بیان احساسات و حالات درونی و چهره هستند.

طراح استوری‌بورد می‌تواند در خلق داستان تصویری کمک کند؛ صدای ضبط‌شده شخصیت‌ها است. این صداهای ضبط‌شده می‌توانند در طراحی استوری‌برد، شخصیت‌ها، محیط و مانند آن کمک

جنبه داستانی و حرکات کاراکترها نخواهند داشت.

- طرح‌های استوری‌برد در انیمیشن باید بسیار بیشتر از فیلم زنده دارای حس اغراق و کاریکاتور باشند. کاراکترهای انیمیشن می‌توانند به سرعت نور حرکت کنند، یا چشمانشان از حدقه بیرون بزنند، کارهای فیزیکی ناممکن انجام دهند و جاذبه زمین را به چالش بکشند. هنرمند استوری‌برد هیچ محدودیتی جز قدرت تخیل‌اش و توانایی طراحی‌اش ندارد» (شومر، الکساندر و سالیوان، ۱۳۹۰).

- ناتان گرنو^{۲۲} ناظر داستان و طراح استوری‌برد در بخش انیمیشن بلند دیزنی می‌نویسد: «آیا می‌توانید یک سلسله افکار را به صورت تصویر نشان دهید؟ برای اینکه هنرمند خوبی در عرصه طراحی استوری‌برد شوید، باید ذهنی خلاق و قدرت تخیلی قوی داشته باشید؛ شما باید بازیگری، ظاهرشدن در صحنه، حس و حال و نورپردازی را بفهمید. باید قادر باشید دیالوگ بنویسید یا کاراکتر خلق کنید. یک هنرمند استوری‌برد نسخه اولیه فیلم را تهیه می‌کند. استوری‌برد اساس و پایه یک فیلم است. یک ساختمان بدون پایه‌ای قوی استوار نخواهد بود» (شومر، الکساندر و سالیوان، ۱۳۹۰).

- طراحان استوری‌برد باید بتوانند همه داستان را جزء به جزء به تصویر در بیاورند تا مفاهیم روایی داستان را به مخاطب القا کنند (تصویر ۱۰).

- یکی از کارهایی که می‌توان برای جذابیت بیشتر کار انجام داد استفاده از نماهای مختلف یک موضوع در چندین سکانس است که منجر به شناخت بیشتر موضوع از زوایای مختلف توسط مخاطب می‌شود.

- کاراکتر اصلی همیشه باید به گونه‌ای در استوری‌برد طراحی شود که نماهای پشت سر و اجزای غیر ضروری چندان به چشم نیایند. در واقع تمرکز اصلی به موضوع اصلی و کاراکتر باشد.

- با به کارگیری تکنیک‌های میزانشن یعنی قراردادن اشیاء در جلو یا پس‌زمینه کاراکتر، می‌توان به قاب استوری‌برد عمق اضافه کرد. همچنین از خطوط اریب در کنار خطوط راست و مستقیم و حتی تضاد این دو در کنار هم می‌توان بر عمق‌نمایی کار افزود.

- فرانک گلدستون، انیماتور کهنه‌کاری که ۳۵ سال در این کار بوده و تهیه‌کننده و مدرس کارگردان‌های چند استودیوی مهم انیمیشن مانند دیزنی، دریم ورکس و برادران وارنر است، می‌نویسد: «در واقع من فکر می‌کنم استوری‌بوردهایی که با جزئیات فراوان کار شده‌اند، فهم‌شان دشوارتر است. بهتر است استوری‌برد رسا و شفاف باشد» (شومر، الکساندر و سالیوان، ۱۳۹۰).

- طراحی خوب و تخیل تصویری می‌تواند بهترین ایده‌ها و در نهایت بهترین استوری‌بوردها را خلق کند. زیرا کسانی که با طراحی مشکل دارند ممکن است در به تصویر کشیدن ایده‌هایشان به مشکل بخورند. در نتیجه استوری‌برد جذابی، از



تصویر ۱۰: استوری‌برد یکی از سکانس‌های حذف شده داستان اسباب‌بازی ۴ (۲۰۱۹)، (story board by Domee Shi)، (منبع: URL6)

داستان انیمیشن و معرفی شخصیت ناقهرمان

داستان اسباب‌بازی‌های ۴ ادامه سه‌گانه داستان اسباب‌بازی‌هاست. این داستان از جایی آغاز می‌شود که اندی در قسمت پیشین اسباب‌بازی‌های دوران کودکی‌اش را به دختر کوچکی به نام بانی اهدا می‌کند. در این قسمت بانی به مهدکودک جدیدی می‌رود که در یکی از کلاس‌هایش با وسایل دورریختنی یک اسباب‌بازی برای خود درست می‌کند. او با چسب، یک چنگال، دو چشم عروسکی و یک طناب شخصیتی به نام فورکی را خلق می‌کند. در این داستان، وودی که همیشه نقش قهرمان را در مجموعه داستان‌های اسباب‌بازی دارد می‌خواهد مراقب فورکی باشد. فورکی چون از وسایل دورریختنی ساخته شده فکر می‌کند که یک زباله است و تلاش می‌کند تا خود را درون سطل آشغال بیاندازد. اما وودی می‌کوشد تا او را قانع کند که او حالا یکی از اسباب‌بازی‌های بانی است. وودی در تلاش است تا به او بفهماند که بانی چقدر او را دوست دارد و اسباب‌بازی بودن چقدر می‌تواند لذت‌بخش باشد. اما در یکی از تلاش‌های فورکی برای رفتن به سطل

زباله او از بانی و خانواده‌اش که گردش رفته بودند و بانی هم اسباب‌بازی‌هایش را با خود برده بود، جا می‌ماند. وودی هم تلاش می‌کند تا او را برگرداند اما با مشکلاتی روبه‌رو می‌شود. در راه برگشت وودی با یک عتیقه‌فروشی روبه‌رو می‌شود و نشانه‌هایی از دوست قدیمی خود بو پیپ (یکی از اسباب‌بازی‌های قسمت اول انیمیشن داستان اسباب‌بازی‌ها) را می‌بیند و برای پیدا کردن او وارد عتیقه‌فروشی می‌شود. در این میان با عروسکی به نام گبی‌گبی آشنا می‌شود. گبی‌گبی که یک عروسک دختر سخنگو است. ولی چون جعبه صدای او خراب شده نمی‌تواند مانند یک عروسک سالم و واقعی باشد. به همین سبب، کسی با او بازی نمی‌کند. از قضا متوجه می‌شود که جعبه صدای وودی را به زور از او بگیرد، تا بتواند به آرزویش که بازی با نوه عتیقه‌فروش است، برسد. این شرح داستان اصلی است که وودی قهرمان آن و گبی‌گبی نقش ناقهرمان را در آن بازی می‌کنند. گبی‌گبی به دنبال رستگاری است که در ذهن خود دارد یعنی بازی کردن با دختر مورد علاقه‌اش. اما چون جعبه صدای او خراب شده این شانس را در



تصویر ۱۱: اتود طراحی شخصیت گبی‌گبی، هنرمند Bob Moyer، (منبع: URL9)

خود نمی‌بیند.

شخصیتی می‌تواند نشانگر یک نوع تیپ شخصیتی باشد. از نظر تیپ‌شناسی مایرز بریگز این نوع تیپ را می‌توان «ESFJ» نامید (برونگرا، S (حسی)، F (احساسی)، J (قضاوت‌گر) تمامی این ویژگی‌ها را در گبی‌گبی می‌توان مشاهده کرد از احساسی‌بودنش، که همیشه در حال تصور خود با دختر محبوبش است تا برون‌گرا و اجتماعی‌بودنش، که آن‌چه در ذهنش می‌گذرد را با بقیه در میان می‌گذارد و حتی قضاوت‌گر بودنش، که وودی را قضاوت می‌کند. چون او

از ویژگی‌های شخصیتی گبی‌گبی می‌توان به ظاهری دوست‌داشتنی، برون‌گرا و اجتماعی اشاره کرد. او ترس از پذیرش دارد. او دوست دارد تا مورد نیاز قرار گیرد. در سراسر انیمیشن متوجه می‌شویم که گبی‌گبی جدای از هدف شومی که دارد، به بقیه کمک می‌کند. در یکی از سکانس‌ها او به فورکی کمک می‌کند تا دست‌هایش که خراب شده‌اند را تعمیر کند. همه این ویژگی‌های

و ۱۳). سیناپس بعدی که با آن روبه‌رو هستیم، آشنایی و معرفی گبی‌گی بدون سوگیری است و شخصیت واقعی او را هم‌تراز با دید مخاطب به همراه پیشینه شخصیت ناقهرمان بازگو می‌کند (تصویر ۱۴ و ۱۵). در این سکانس، هدف واقعی او که بازی با دختر مورد علاقه‌اش است مشخص می‌شود. همچنین، ویژگی‌های شخصیتی دیگر مانند پشتیبان‌بودن، مهربانی و کمی خودشیفتگی که می‌توان آن‌ها را در او مشاهده کرد. در سیناپس بعدی، ما شاهد نخستین درگیری و جنگ میان نیروهای شرور که همان گبی‌گی و ملازمانش هستند و نیروهای خوبی که وودی و دوستانش است، هستیم (تصویر ۱۶). در این سکانس نه گبی‌گی و نه وودی به خواسته‌های خود نمی‌رسند. گبی‌گی جعبه صدا را به دست نمی‌آورد و وودی هم فورکی را نمی‌تواند از چنگ گبی‌گی آزاد کند. در نقطه عطف بعدی داستان، وودی با فداکاری و از خودگذشتگی به پیش گبی‌گی می‌رود و جعبه صدای خود را در ازای آزادی فورکی به گبی‌گی می‌دهد (تصویر ۱۷). این لحظه رسیدن به خواسته ناقهرمان است، ولی طولی نمی‌کشد که در سکانس دیگر شاهد ضعف، ناتوانی و ناامیدی ناقهرمان هستیم. جایی که دختر مورد علاقه گبی‌گی او را پس می‌زند. این سکانس گبی‌گی را در نهایت ناتوانی خود نشان می‌دهد (تصویر ۱۸). این سکانس از جنبه‌ی نمابندی و زاویه دوربین، شباهت بسیار زیادی به سکانسی در قسمت اول داستان اسباب‌بازی‌ها دارد. هنگامی که دوباره لایتیر متوجه می‌شود نمی‌تواند پرواز کند. او در حالی که بر زمین افتاده است دوربین از او دور می‌شود. در سیناپس بعدی وودی گبی‌گی را آرام می‌کند و او را با خود می‌برد تا رستگاریش را در جایی دیگر جستجو کند. او همراه با وودی از عتیقه‌فروشی خارج می‌شود. آخرین سکانسی که ما از گبی‌گی می‌بینیم رستگاری اوست. هنگامی که او خود را در کنار دیوار و روی زمین، بر خلاف جایگاهش در عتیقه‌فروشی که همیشه در بالاترین قفسه زندگی می‌کرد، به کودکی گمشده نشان می‌دهد. او خود را حامی کودک گمشده می‌کند تا کودک نترسد. از این رو هم کودک یک دوست پیدا می‌کند و هم گبی‌گی به خواسته‌اش که بازی با یک کودک است می‌رسد.

دیگر سال‌هاست با بچه‌ها بازی کرده و دیگر نیازی به جعبه صدای خود ندارد. و جعبه صدای وودی را حق خود می‌داند. همه این نکته‌ها می‌تواند ما را به یاد تیپ «ESFJ» بیاندازد. این در حالی است که شعار این گروه از شخصیت‌ها، پشتیبان‌بودن آن‌هاست چیزی که به‌طور کامل در مورد گبی‌گی می‌بینیم. او عتیقه‌فروشی را کنترل می‌کند. چند عروسک که به او کمک می‌کنند را دوست دارد و حواسشان به آن‌هاست و وقتی فورکی را هم می‌بیند با او صمیمی برخورد می‌کند و او را درمان می‌کند. ولی برای یک هدف می‌جنگد و آن جعبه صداست. در نهایت و در آخر فیلم هم وودی با فداکاری، جعبه صدای خود را به گبی‌گی می‌دهد، تا اعتماد به نفس به او برگردد. گبی‌گی هم به شکلی می‌کوشد با دختر مورد علاقه‌اش دیدار کند تا با او بازی کند. ولی این روبه‌رو شدن نتیجه‌ای ندارد. زیرا آن دختر بچه از گبی‌گی خوشش نمی‌آید و او را به‌سرعت کنار می‌گذارد. در این زمان است که وودی به او کمک می‌کند تا صاحب دیگری بیابد و در پایان هم دوباره ویژگی حامی‌بودن گبی‌گی را می‌بینیم. او خود را بر سر راه دختر بچه‌ای که گم شده و گریه می‌کند قرار می‌دهد تا به او آرامش ببخشد؛ که در نهایت دختر بچه او را با خود می‌برد و او صاحب جدیدش را می‌یابد. او حامی است و دوست دارد مورد نیاز قرار گیرد. این مهم‌ترین ویژگی گبی‌گی است. اکنون با توجه به اینکه ما در این انیمیشن با شخصیت ناقهرمانی چون گبی‌گی روبه‌رو هستیم - که هم شخصی با ویژگی‌های بد است و هم ویژگی‌های بسیار خوب - و با توجه به نکته‌هایی که در استوری‌برد به آن اشاره شد، به بررسی سکانس‌هایی که نقش گبی‌گی پر رنگ‌تر است، می‌پردازیم.

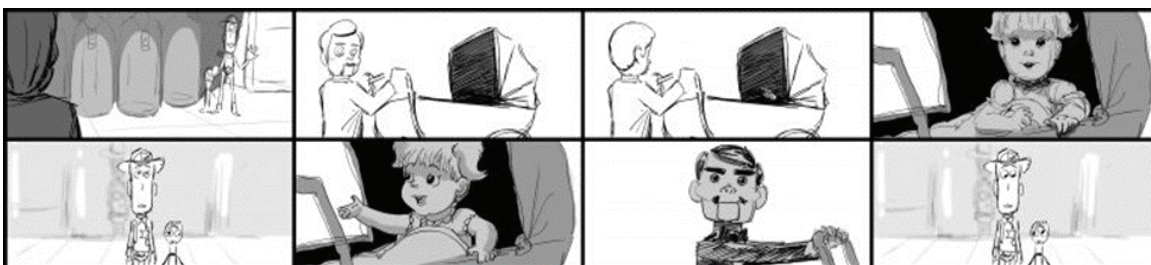
نقاط عطف داستان با توجه به شخصیت گبی‌گی

از نقاط عطف داستان می‌توان به این موارد اشاره کرد: لحظه ورود گبی‌گی و بیان خواسته‌اش از وودی که در این سکانس نمایش داده می‌شود. نخستین سکانسی که گبی‌گی در انیمیشن دیده می‌شود. می‌توان فضاسازی وهم‌آلود و کمی ترسناک را در این سکانس شاهد بود. همچنین در این سکانس قدرت و نفوذ گبی‌گی در عتیقه‌فروشی را نیز نشان می‌دهد (تصویر ۱۱، ۱۲).

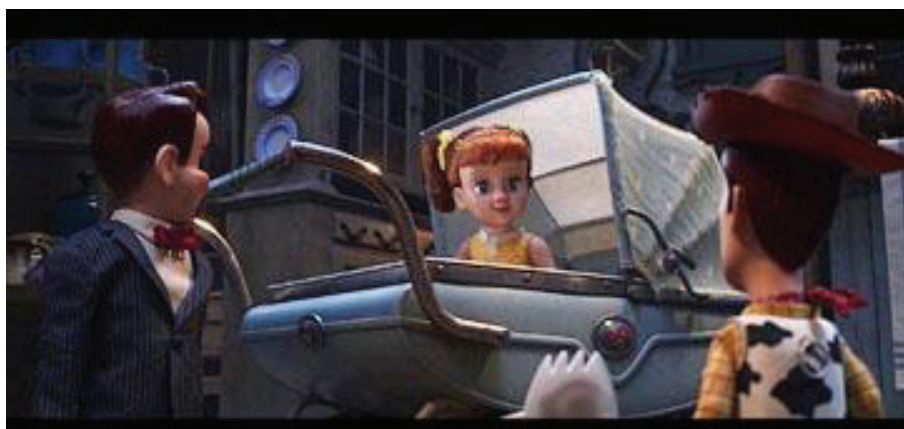
سکانسی است که او با وودی دیدار می‌کند. در حالی که در کالاسک‌های نشسته و توسط یکی از عروسک‌های خدمتکارش در عتیقه‌فروشی می‌گردد. زاویه دوربین در این سکانس زاویه پایین است و گبی‌گبی را از جنبه

بررسی استوری‌بورد شخصیت شرور انیمیشن گبی‌گبی

سکانس ابتدایی که بیننده با گبی‌گبی آشنا می‌شود



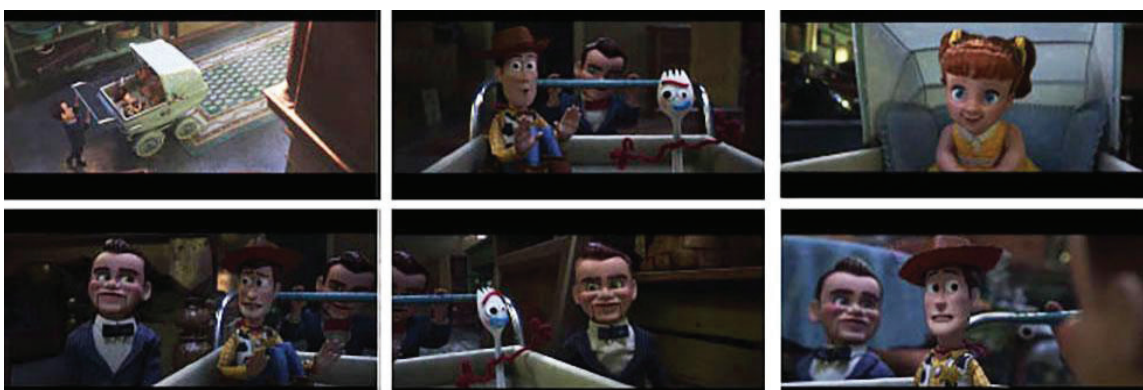
تصویر ۱۲: استوری برد سکانس ورود شخصیت ناظرمان به داستان، (منبع: URL7)



تصویر ۱۳: نمای اورشولدر، انیمیشن داستان اسباب‌بازی ۴ (لحظه ۲۸:۴۵)، (منبع: URL8)

در نمای بعدی که هدف شوم گبی‌گبی مشخص می‌شود. او خدمت‌کارانش را دورتادور خود و وودی قرار می‌دهد تا در هنگام صحبت با او نتوانند جایی بروند. در این سکانس‌ها استوری‌بوردی که طراحی شده دارای کات‌های بسیاری است که از چند نما این گفتگو را نشان می‌دهد. نمایی که

قدرت، نسبت به وودی برتری می‌دهد. گبی‌گبی در میانه تصویر و در توجه قرار دارد. نور به شکل مستقیم به او تابیده و حالت چهره‌اش بسیار دوستانه است. همچنین از نمای پشت شانه (اورشولدر) استفاده شده‌است، زیرا ما سر و شانه وودی را می‌بینیم و آنچه وودی می‌بیند (تصویر ۱۳ و ۱۲).



تصویر ۱۴: انیمیشن داستان اسباب‌بازی ۴ (دقیقه ۳۰)، (منبع: URL8)

کرد. همچنین از زاویه‌های جانبی بسیاری استفاده شده که عمق‌نمایی را به روشنی نشان می‌دهد (تصویر ۱۳).

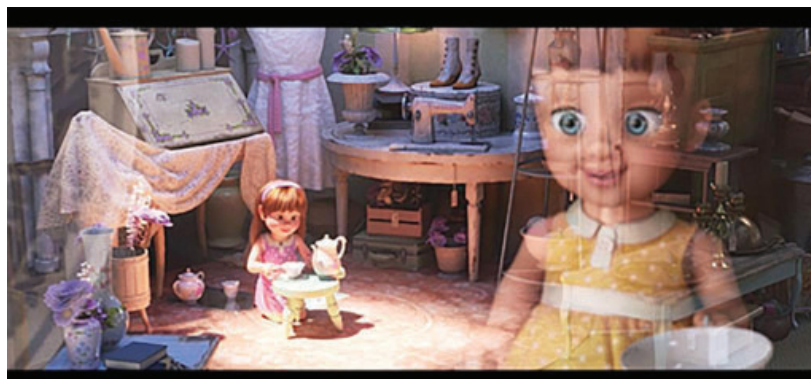
گبی‌گبی در حال صحبت است، نمایی از وودی و فورکی و نمای دیدخدایی که از بالای قفسه‌های عتیقه‌فروشی گرفته شده، می‌توان آن‌ها را مشاهده



تصویر ۱۵: انیمیشن داستان اسباب بازی ۴ (لحظه ۴۱:۱۰)، (منبع: URL8)

نشان دهد که گبی‌گبی آن قدرها هم بد نیست. ولی باز هم کمی زاویه بالاتر را برای گبی‌گبی قرار می‌دهند تا مرکز توجه قرار بگیرد (تصویر ۱۴).

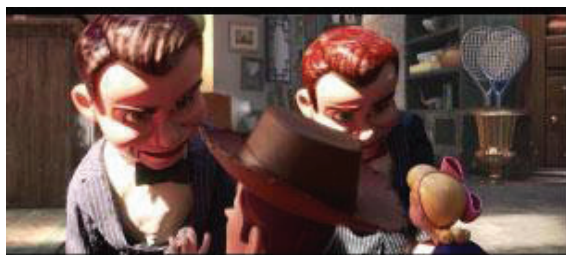
در بیشتر سکانس‌ها گبی‌گبی و افراد دیگر در زاویه هم‌تراز با هم قرار دارند که این برابری میان نیروها را نشان می‌دهد حتی می‌تواند این را تا اندازه‌ای



تصویر ۱۶: انیمیشن داستان اسباب بازی ۴ (لحظه ۴۱:۴۷)، (منبع: URL8)

اشراف داشته باشد به همین سبب، بیشتر سکانس‌ها با نگاه دیدخدایی است. زیرا گبی‌گبی از بالا دیگر

گبی‌گبی بالای یکی از قفسه‌های عتیقه‌فروشی زندگی می‌کند. او می‌تواند کامل به آن محیط

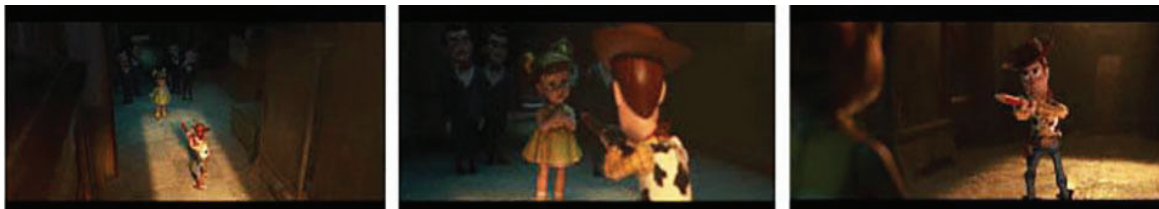


تصویر ۱۷: انیمیشن داستان اسباب بازی ۴ (لحظه ۵۱:۰۲ راست و لحظه ۵۱:۲۷ چپ)، (منبع: URL8)

بیشتر زاویه‌دیدهای وودی یا همان قهرمان داستان از زاویه بسیار پایین گرفته شده‌اند که نشان از ضعف

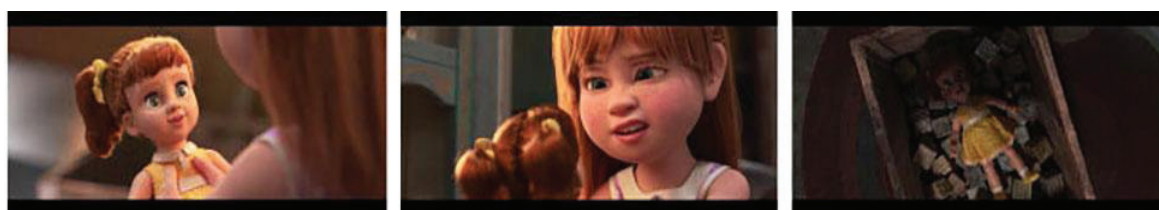
اسباب‌بازی‌ها و حتی دختر مورد علاقه‌اش را از بالا زیر نظر دارد (تصویر ۱۶).

وودی نسبت به گبی‌گبی دارد (تصویر ۱۶). می‌کنیم که گبی‌گبی به همراه ملازمانش وودی را تهدید می‌کنند و وودی که تنهاست می‌کوشد با یک مداد از خود دفاع کند. این سکانس با توجه



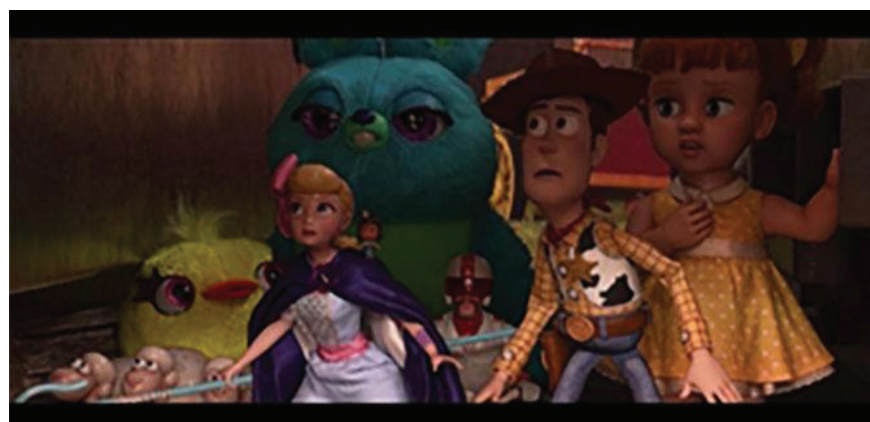
تصویر ۱۸: انیمیشن داستان اسباب بازی ۴ (دقیقه ۶۸)، (منبع: URL8)

به اینکه از زاویه هم‌تراز استفاده شده، ولی حس ترس را در وودی با توجه به زبان بدنش و حالت‌های قدرت را در گبی‌گبی به‌خوبی نشان می‌دهد. استفاده از زاویه جانبی به‌خوبی در این سکانس دیده می‌شود (تصویر ۱۷).



تصویر ۱۹: انیمیشن داستان اسباب بازی ۴ (دقیقه ۷۴)، (منبع: URL8)

این یکی از سکانس‌هایی است که گبی‌گبی را در ضعف نشان می‌دهد. در این سکانس دختر بچه‌ای گبی‌گبی را دور می‌اندازد. زاویه بسیار بالا است و دختر محبوب و گبی‌گبی در قدرت قرار دارد. دوربین از بالا و با نمای تخت گبی‌گبی را نشان می‌دهد که کاملاً درمانده



تصویر ۲۰: انیمیشن داستان اسباب بازی ۴ (لحظه ۱۹:۱۷:۱)، (منبع: URL8)

شده‌است (تصویر ۱۸). همچنین همه شخصیت‌ها در دقیقه‌های آخر نسبت به هم، هم‌زاویه و هم‌تراز هستند. ولی نسبت به مخاطب زاویه پایین‌تری دارند. در این سکانس کوشش شده تا به مخاطب فهمانده شود که همه شخصیت‌ها قهرمان و قدرتمند هستند و در آخر به رستگاری می‌رسند (تصویر

در دقیقه‌های پایانی فیلم هم، بیشتر زوایایی که گبی‌گبی به نسبت دیگر اسباب‌بازی‌ها دارد زاویه هم‌تراز چشم است. زیرا در دقیقه‌های پایانی فیلم، با دیگر اسباب‌بازی‌ها دوست شده و دیگر نیروی خیر و شر با هم برابر هستند (تصویر ۱۹-۲۰-۲۱).



تصویر ۲۱: انیمیشن داستان اسباب‌بازی (لحظه ۱:۱۹:۱۰)، (منبع: URL8)

سپس به دست انیماتورها، هنرمندان و سازندگان و طراحان پس‌زمینه و مانند آن سپرده می‌شود تا کار را واقعی‌تر و با جزئیات بیشتر برای تولید بسازند. طراحان استوری‌برد تلاش می‌کنند تا استوری‌بوردها را متناسب با موضوع و کاراکترها به تصویر بکشند و بسته به شخصیت، جایگاه اجتماعی و زمان‌بندی فیلم و موقعیت آن، بر روی کاغذ ترسیم نمایند. این عمل سبب می‌شود تا صحنه‌پردازی واقعی‌تر و زیباتر به نظر برسد. نمونه‌ای که در این مقاله مورد بررسی قرار گرفت سکانس‌هایی از انیمیشن داستان اسباب‌بازی‌ها ۴ است. استوری‌بردهایی که برای شخصیت گبی‌گبی یا همان ناقهرمان در نظر گرفته شده‌است. و او را بیشتر در جایگاه قدرت خلق شخصیت و تغییر کاراکتر او به نسبت دیگر شخصیت‌ها قرار می‌دهد. زاویه دوربین برای گبی‌گبی، تنظیم شده به گونه‌ای تا او را برتری ببخشد و دنیا را از دید او بازنمایی کند. با این همه، انیمیشن از زاویه‌های اغراق‌شده به سبب منش و محل زندگی گبی‌گبی بسیار به کار برده شده‌است؛ ولی به سبب رفتار عاطفی و احساسی شخصیت او کوشش شده تا در جایگاه‌هایی او را هم‌تراز با دیگر شخصیت‌ها قرار دهند. به‌ویژه در سکانس‌های آخر که به رستگاری می‌رسد. رستگاری در کاراکتر و فیگور او از جنبه شخصیتی هم دیده می‌شود و به نوع تیپ‌شناسی مایرز بریگز در کاراکتر گبی‌گبی که بر مبنای الگوی او یکی از اهداف این تیپ شخصیتی حامی بودن آن‌هاست، نزدیک می‌شود و در نهایت به آن دست می‌یابد.

۲۰). در سراسر فیلم با توجه به دیالوگ‌محور بودن فیلم و صحنه‌های اکشن بیشترین نما و زاویه‌هایی که به کار گرفته شده، نمای «p.o.v» و یا از روی شانه (اورشولدر) است و زاویه‌های بسیار بالا و بالا تقریباً در همه کار دیده می‌شود.

نتیجه‌گیری

استوری‌برد یکی از مراحل تصویری مهم و راهنمای اساسی تولید فیلم به شمار می‌آید که هر انیمیشن پشت سر می‌گذارد تا به مرحله نهایی ساخت برسد. در این مرحله کوشش می‌شود تا فیلم‌نامه به گونه‌ای بر روی کاغذ تصویر شود که بیننده با دیدن تک‌نماها بنا به میزانسن و درج کنش بازیگرانه و زبان بدن شخصیت‌ها بتواند داستان فیلم را ادراک کند. از این رو، سازندگان فیلم از روی استوری‌برد همه صحنه‌ها، چیدمان و جایگاه کاراکترها و اشیاء صحنه را به شکل تصویری، نقشه راه خود قرار داده و نما به نما روایت تصویری یکپارچه از کل فیلم پیش رو دارند. کارگردان استوری‌برد را که طراحان از روی متن فیلم‌نامه ترسیم کرده‌اند، نظارت می‌کند و پس از آن برای تهیه‌کنندگان هم شرح داده می‌شود و هنگامی که مورد تأیید قرار گرفت، وارد مرحله ساخت می‌شود. استوری‌برد فقط ترتیب‌بندی سکانس‌ها نیست. در استوری‌برد به چگونگی قرارگیری اشیاء و چیدمان کاراکترها نسبت به موضوع و محیط پس‌زمینه توجه می‌شود. زاویه دوربین و تعیین نما در این مرحله دقیقاً مورد توجه قرار می‌گیرد، همه سکانس‌های موجود در انیمیشن ابتدا در استوری‌برد کشیده می‌شوند،

طرح‌زدن یا کشیدن اتود و طراحی اولیه است.

8. 7 story men
9. 8 Harold Whitaker
10. 9 Frank Goldstone
11. 10 pre-film cutting
12. 11 Over shoulder view
13. 12 flat angle orthography
14. 13 eye level
15. 14 god point
16. 15 High angle
17. 16 low angle
18. 17 Mach cut
19. 18 Jump cut
20. 19 Insert

پی‌نوشت

1. 1 storyboard
2. 2 Antihero (ضدقهرمان یا ناقهرمان)
3. 3 Spiral balance spring
4. 4 Winsor Mccay
5. 5 Comic Strip
6. 6 Sketch
۷. اسکچ در هنر یا اسکچینگ (Sketching)، یکی از انواع طراحی در هنر و صنعت است که در اصطلاح به آن اسکیس هم می‌گویند. اسکچ به معنای پیش

21. 20 Cut away
22. 21 thumbnail
23. 22 Nathan Greno

منابع

- ایراندوست، محمد هادی (۱۳۸۹) *عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن*، تهران، نشر سوره مهر
- امرایی، حامد (۱۳۹۴) *خلاقیت نمایشی*، تهران، نشر شباهنگ
- بگلتر، ماری و تیموریان، میترا (۱۳۸۹) *از کلمه تا تصویر: استوری‌بورد و فراگرد فیلم‌سازی*، مترجم مسعود مددی، تهران، انتشارات سمت
- تیگر، پل دی و تیگر، باربارا بارون (۱۳۸۸) *هنر شناخت مردم*، تهران، نشر هرمس
- حاتمیان، منیژه (۱۳۸۹) استوری برد، *مجله رشد آموزش هنر*، ۱۳۸۹ تابستان، دوره هفتم، شماره ۴، صفحات ۱۷ تا ۱۹
- حسنائی، محمدرضا و ملکی، فاطمه (۱۳۹۳) حرکت دوربین در رابطه با روایت در انیمیشن: مطالعه‌ای در جهت استخراج ۳ الگوهای کاربردی، *دوفصلنامه علمی-پژوهشی دانشگاه هنر*، پاییز و زمستان ۹۴، شماره ۱۱، صفحات ۸۱ تا ۹۵
- شومر، گری؛ الکساندر و کیت؛ سالیوان، کارن (۱۳۹۰) *آیده‌هایی برای انیمیشن کوتاه*، ترجمه تورج سلحشور، تهران، نشر آبان، چاپ سوم
- فهیمی فر، اصغر و شبانی، سید جواد (۱۳۸۶) *استوری برد*، تهران، نشر مارلیک
- کشاورز، اردشیر (۱۳۸۰) *فیلمنامه نویسی برای فیلمهای انیمیشن*، تهران، نشر دانشکده صدا و سیما
- کریر، ژان کلود (۱۳۸۳) فیلمنامه مثل پیله ابریشم است، *ماهنامه سینمایی فیلم*، شماره ۳۱۷، صفحه ۴۰
- نان، جانت و گارساید، گراهام (۱۳۹۰)، *آموزش شخصیت‌سازی و مرجع حرکت‌شناسی*، تهران، نشرخانه هنرمندان
- میرشکاری، جواد (۱۳۹۸) *فرهنگ واژه‌گزینی*، ویراستار جواد میرشکاری، دفتر سوم، فرهنگ واژه‌های مصوب فرهنگستان، تهران: انتشارات فرهنگستان زبان و ادب فارسی، شابک ۹۶۴-۷۵۳۱-۵۰-۸ (ذیل سرواژه ناقهرمان)
- ویتاگر، هاروارد و هلاس، جان و سیتو، تام (۱۳۹۶) *زمان بندی در انیمیشن*، ترجمه سید جواد شبانی و مصطفی خادمی، تهران، نشر مارلیک
- ویندر، کاترین و دولت آبادی (۱۳۸۸) *تهیه‌کنندگی انیمیشن*، ترجمه فاطمه نصیری فرد، تهران، نشر سوره مهر
- ویلیامز، ریچارد (۱۳۹۰) *راهنمای جامع انیمیشن: آنچه درباره انیمیشن باید بدانیم*، ترجمه فریده خوشرو، تهران، نشر کتاب آبان
- ویلیامز، ریچارد (۱۳۸۸) *دانستنی‌های نجات‌بخش انیمیشن*، مترجم فرناز خوشبخت، تهران، نشر بنیاد سینمایی فارابی

References

- Amrai, H., (2014), *Dramatic creativity*, Tehran:Shabahang Publication, (Text in Persian).
- Begleiter, M., (2010), *From word to image: storyboard and filmmaking process*, Translated by Masoud Madadi, Mitra Teimurian, Tehran:Samt publication, (Text in Persian).
- Carrier, J., (2004), "The script is like a silk cocoon", *Monthly movie magazine*, 22(317), 40, (Text in

Persian).

- Fahimifar, A., Shabani, J., (2007). *Story board*. Tehran:Marlik publication.(Text in Persian).
- Glebas, F., (2009). *Directing the Story*, Massachusetts: Focal Press Publication.
- Hasnaei, M., Maleki, F., (2012), "Camera movement in relation to narration in animation: a study to extract 3 applied patterns". *Biannual journal of the University of Arts*, 94(11),81-95. (Text in Persian).
- Hatmian, M., (2010), "Storyboard", *Art Education Growth Journal* , 7(4), 17-19. (Text in Persian).
- Irandoost. M., (2010), *Elements of attraction in animation cinema*, Tehran:Sooremehr publication. (Text in Persian).
- Keshavarz , A., (1380) *Script writing for animated films* , Tehran:IRIB university.(Text in Persian).
- Mirshekari,B., (2019). *Vocabulary culture*, (1st ed), Tehran: The Academy of Persian Language and Literature Publication, (Text in Persian).
- Schumer, G., Alexander, K., Sullivan, K., (2011). *Ideas for the Animated Short*, Translated by: Toraj Selahshor. Tehran:Aban publication. (Text in Persian).
- Tieger, P., Barron-Tieger, B., (2009). *The art of speed reading people: how to size people up and speak*, Tehran: Hermes Publication. (Text in Persian).
- Whitaker, H., Halas, J., (2017), *Timing for Animation* , translated by: Seyed Javad Shabani, Tehran:Marlik Publication, (Text in Persian).
- Winder, C., (2009), *Producing Animation* , translated by: Fatemeh Nasiri Fard, Tehran:Sooremehr Publication, (Text in Persian).
- Williams, R. (2009) *Lifesaving knowledge of animation*, Translated by: Farnaz Khokhbat, Tehran: Publication of Farabi Cinema Foundation. (Text in Persian).
- Williams, R., (2011) *The Complete Guide to Animation: What You Need to Know About Animation*, Translated by: Farida Khoshrou, Tehran:Aban publication. (Text in Persian).
- Wright, J., (2005), *Animation Writing and Development*, Massachusetts: Focal Press Publication.

URLs

- URL1: <https://www.youtube.com/@pixar>
- URL2: <https://www.pixar.com/toy-story-4>
- URL3: <https://www.disney.fandom.com>
- URL4: <https://www.aminoapps.com>
- URL5: <https://www.livlily.blogspot.com>
- URL6: <http://www.storystuggles.blogspot.com>
- URL7: <https://www.allears.net>
- URL8: <https://www.movies.disney.com>
- URL9: <https://www.buzzfeed.com>

The Key Role of the Storyboard in the Animation Production Process (A case study of the antihero of Toy Story 4)

Abstract:

Introduction:

The storyboard is one of the most fascinating parts of animation. Storyboard artists are great designers who use their imagination and sense of direction to create the best scene for the viewers' eyes. These scenes should be attractive and exciting for the audience in every aspect, be it from the esthetic aspect or from the composition and characterization. The Toy Story 4 Animation is no exception in this regard. The storyboard of this animated film was created with storytelling, characterization and the hero's journey in mind so that he can incorporate them into his acting and show them according to the characters' traits and social status. One of the characters in the story, according to how he is placed in the hero's journey and turns from a negative character to a positive one and finally achieves redemption is Gabby Gabby the "antihero" (Mireshkari, 2018) character of the story, that the storyboards are designed according to who he is and the change in his personality.

Problem Statement: In this article, an attempt is made to examine the way of designing to change the character of the antihero, considering the knowledge of the storyboard in the animated film Toy Story 4 and how the antihero character is formed.

Research Method: A qualitative research was conducted in this article. The results were obtained by studying library sources, reading articles and authoritative journals, and investigating the animated sequences of Toy Story 4.

ravanjoo.ahmad@gmail.com

Ahad Ravanjoo, Assistant Professor, Department of Graphics, Shushtar Faculty of Arts, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran, Corresponding Author.

ravanjoo.ahmad@gmail.com

minasterazure@gmail.com

Mina Behmanesh, MA Student of Art Research, Shushtar Faculty of Arts, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran.

minasterazure@gmail.com

Date Received: 2023-10-06

Date Accepted: 2023-12-13

1- DOI: 10.22051/PGR.2023.45187.1217

Research background:

Storyboard is considered the most important and integral part of the production of any animation movie. In this article, we present the background to the discussion, taking into account the most important books and sources on the role of the storyboard in animation production. In the book "Storyboard" by Asghar Fahimifar and Seyed Javad Shabani (2006), an attempt was made to explain the important role and position of storyboard by collecting foreign sources and quotes from the great film and animation. Also, in the book "Elements of attraction in animation cinema" (2009) by Mohammad Hadi Irandoost, an attempt was made to define the storyboard and offer solutions to make it more attractive. In the book "Ideas for Short Animation" (1390), Gary Schumer, Keith Alexander and Karen Sullivan discussed how to draw a storyboard and which rules are used and necessary. "The Art of Knowing People" is a book by Barbara Barron-Tieger and Paul DeTiger about the Myers-Briggs Personality Types or MBTI. The authors explain the true cause of people's behavior based on their personality. "Camera Movement in Relation to Narration in Animation: a study to extract practical patterns" (2013) is an article by Mohammad Reza Hasnaei and Fateme Maleki that examines camera angles and provides a sense of genre through camera movement, in addition to the use of exaggeration.

In an article titled "Storyboard" (2009), Manijeh Hatmian writes a brief history of storyboards, the use of storyboards, its creation and impact in business. Studying the background of the article on the nature and quality of visual story (storyboard), there are few articles or books that have analysed and explored the place of storyboard in changing the character and hero's journey in the story, body language and plot of the portrait in terms of changing the character

and redemption. But the upcoming article follows this theme.

Storyboard Review of Gabby Gabby; the Villain of Toy Story 4

The opening sequence with Gabby Gabby is the one in which she meets Woody while sitting in a carriage and being looked at by one of his servant dolls in an antique store. The camera angle in this sequence is low, giving Gabby an advantage over Woody in terms of power. Gabby Gabby is in the centre of the frame and in focus. The light shines directly on her and his facial expression is very friendly. (Images 1 and 2)

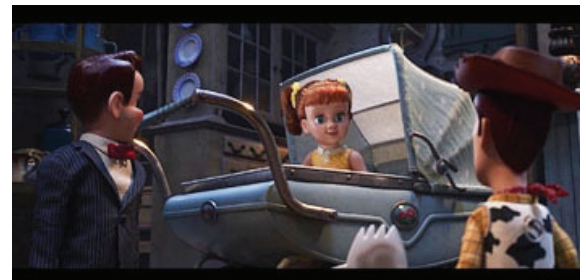


Image1: Storyboard of opening sequence villain. resource: www.allears.net

Image 2: over the shoulder view (moment 28:45) resource: www.movies.disney.com

In the next scene, Gabby Gabby reveals her sinister intentions. She places his servants around her and Woody so that he has nowhere to go while she talks to him. Here you can see the storyboard with some shots of this conversation. A shot of Gabby Gabby during the conversation, a shot of Woody and Forky, and a shot from the top of the antique store shelves. (Image 2).

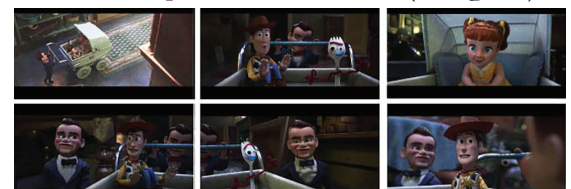


Image 3: Toy Story 4 animation movie (minute 30) www.movies.disney.com

In most sequences, Gabby Gabby and others are seen at the same angle to show that Gabby Gabby is not so bad. But again, a slightly higher angle is chosen to make Gabby Gabby the centre of attention (image 4).



Image 4: Toy Story 4 animation movie (moment 41:10) www.movies.disney.com

Gabby Gabby lives on top of one of the antique store shelves. She has a completely aristocratic view of her surroundings, so most of the sequences are from a divine perspective. This is because Gabby Gabby has an eye on other toys and even on her favourite girl from below (image 5).

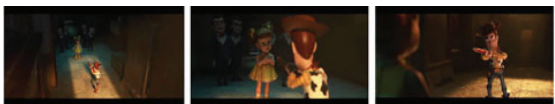


Image 5: Toy Story 4 animation movie (moment 41:47) www.movies.disney.com

Most of the views of Woody, i.e., the hero, are shot from a very low angle, which shows Woody's weakness compared to Gabby Gabby (image 6)

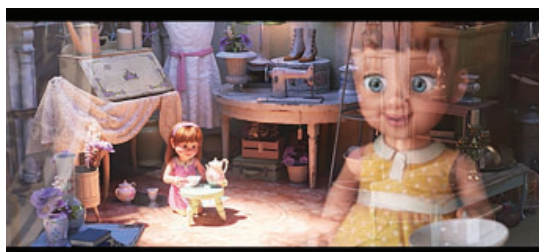


Image 6: Toy Story 4 animation movie (moment 51:02 right, and 51:27 left) www.movies.disney.com

www.movies.disney.com

In the scene of Toy Story 4 where Gabby Gabby forcefully tries to take Woody's voice box, there is a conversation between them where Gabby Gabby and her minions threaten Woody. Woody, who is alone, tries to defend himself with a pencil. This sequence shows the sense of fear in Woody through his body language and Gabby Gabby's sense of power. The use of the side angle is well executed in this sequence. (Image 6)

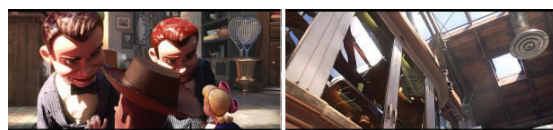


Image 7: Toy Story 4 animation movie (minute 68) www.movies.disney.com

This is one of the sequences that shows Gabby Gabby's weakness. In this sequence, a little girl throws Gabby Gabby away. The angle is very high and the Gabby Gabby's popular girl is in power. The camera from above and with a flat view shows Gabby Gabby who is completely desperate (Image 7).

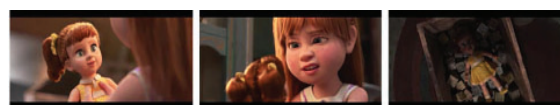
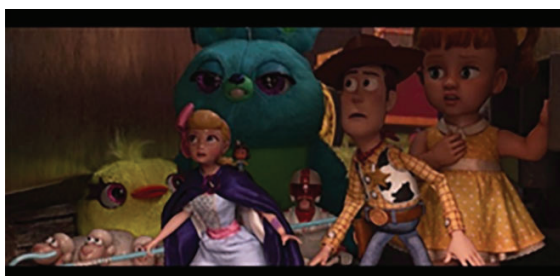


Image 8: Toy Story 4 animation movie (minute 74) www.movies.disney.com

In the last minutes of the movie, most of the angles that Gabby Gabby has compared to other toys are eye-level angles. In the last minutes of the movie, she becomes friends with other toys and the forces of good and evil are equal (Image 8-9-10).

Image 9: Toy Story 4 animation movie



(moment 1:17:19) www.movies.disney.com

Also, all the characters are relatively equal in the last minutes. But they have a lower angle than the audience. In this sequence, an attempt is made to make the audience understand that all the characters are heroes and powerful and have reached salvation (image 10).



Image 10: Toy Story 4 animation movie (moment 1:19:10) www.movies.disney.com

In the whole film, due to the dialogue-oriented nature of the film and the action scenes, most of the views and angles used are POV or over-the-shoulder views, and very high and high angles are seen throughout the work.

Conclusion

Storyboard is one of the important visual stages and a basic guide for film production. Therefore, the filmmakers put all the scenes, the arrangement and the position of the characters, and the objects of the scene on the storyboard in the form of a picture, their road map, and imagine a unified visual narration of the entire film frame by frame. The director supervises the storyboard drawn by the designers from the script and after the approval of the producers, he enters the production stage. In addition to arranging the sequences, the storyboard pays attention to the placement of the objects and the arrangement of the characters concerning the subject and the background environment. The angle of the camera and the determination of the shot are carefully considered at this stage, all the

sequences in the animation are first drawn in the storyboard, then they are entrusted to the hands of animators, artists and creators and background designers, etc., to make the work more realistic and with more details. Storyboard designers to depict it according to the subject and characters and draw it on paper depending on the character, social status, and timing of the film. This makes the scene look more realistic. The example that was examined in the upcoming article, the sequences of the Toy Story 4 animation are considered for the character of Gabby Gabby, or the protagonist of the story. And it pays more attention to him in terms of creating his character and changing his character compared to other characters. The camera angle for Gabby Gabby is adjusted to give him the upper hand and show the world from his point of view. Especially in the last scenes that lead to salvation. Redemption can be seen in his character and figure in terms of personality, and she approaches the type of typology of Myers Briggs in the character of Gabby Gabby, which according to this model is one of the goals of this supporting personality type, and finally achieves it.

Keyword: Toy Story 4 Animation, Storyboard, Sequence, Antihero, Villain, Story Stereo Types from the Point of View of Myers Briggs.