

اقتباس بصری از دیزنی در انیمیشن‌های معاصر ایرانی

(مطالعه موردی: انیمیشن سینمایی «پسر دلفینی»)^۱

باقر بهرام شتربان^۲

تاریخ ارسال: ۱۴۰۳/۰۳/۲۳ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۶/۰۵

چکیده

از رویکردهای رایج در انتخاب سبک بصری یک فیلم انیمیشن، وام‌گیری از سبک بصری آثار موفق معاصر است. در این رویکرد، با جلب توجه مخاطبان نسبت به تصاویر آشنای برگرفته از آثار موفق و بازآفرینی نمونه‌های مشابه، آثاری خلق می‌شوند که به مذاق مخاطب خوش می‌آید و به دنبال آن، از فیلم استقبال می‌شود. اما امکان اقتباس بصری و وام‌گیری از هر سنت تصویری، چالش‌هایی را نیز به همراه دارد. چه بسا برای اجرای بهینه، شرایطی لازم است که به راحتی قابل دست‌یابی نیستند. در سال‌های اخیر، برخی سازندگان انیمیشن‌های ایرانی اقدام به تولید آثاری با رویکرد به این قبیل از اقتباس‌های بصری کرده‌اند که نقد و بررسی آنها می‌تواند برای دیگر انیمیشن‌سازان مفید واقع شود. در این مقاله به روش توصیفی-تحلیلی، با رویکرد کیفی متکی بر روش تطبیقی، شباهت عناصر بصری (کاراکترها و محیط) در انیمیشن «پسر دلفینی» (محصول ۱۴۰۱ ایران) با انیمیشن‌های شرکت دیزنی بررسی شده است. پس از تشریح زیبایی‌شناسی دیزنی و تبیین جایگاه انیمیشن «پسر دلفینی» در فرایند این نوع وام‌گیری بصری، در نهایت به این سؤال پاسخ داده شده که در ساخت انیمیشن‌هایی به سبک و سیاق «پسر دلفینی»، چه ملزومات و شرایطی ضروری به نظر می‌رسند؟ براساس یافته‌ها، برخورداری از سرمایه مالی متناسب، سرمایه انسانی، نیروی کار متخصص و مهم‌تر از همه، تعلق به بستر و سنت تصویری مبتنی بر واقع‌گرایی، از اصلی‌ترین ملزومات تولید این قبیل آثار به شمار می‌آیند.

واژه‌های کلیدی

انیمیشن، سبک بصری، اقتباس بصری، انیمیشن «پسر دلفینی»، دیزنی.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۲. استادیار، گروه پژوهش در هنر، دانشکده هنر، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران (نویسنده مسئول).

مقدمه

پیش از ظهور فیلم‌های انیمیشنی تماماً سه‌بعدی دیجیتال، سازندگان و تهیه‌کنندگان انیمیشن‌های دوبعدی برای بهره‌مندی اقتصادی و فروش آثار خود دست به ابتکاراتی زدند که موجبات جذاب‌تر شدن این آثار را فراهم نمود. در واقع، با شکل‌گیری استودیوهای حرفه‌ای ساخت انیمیشن، استخدام هنرمندان تجسمی^۱ خیره برای هرچه جذاب‌تر شدن فرم بصری انیمیشن‌ها و همچنین به‌کارگیری تمهیداتی در راستای متحرک‌سازی، باعث تولید آثاری شد که استقبال هرچه بیشتر مخاطبان را در پی داشت. یکی از استودیوهای حرفه‌ای که تأثیرات مهمی را در عرصه انیمیشن‌های تجاری در سطح جهانی رقم زده است، استودیوی دیزنی می‌باشد. این استودیو در تولید فیلم‌های انیمیشنی، چه از نظر کیفی و چه کمی، همچنان در سطوح بالای جهانی قرار دارد. انیمیشن‌های دیزنی مربوط به دوران طلایی^۲ آن، سرآغاز ارائه زیبایی‌شناسی خاصی در این قبیل محصولات هنری بوده که تأثیرات آن بر مخاطبانی از نقاط مختلف جهان مشهود است. آثار خلق شده دیزنی مربوط به آن دوران در اذهان مخاطبان به‌عنوان الگوی یک انیمیشن ایده‌آل نقش بسته است. به‌طوری‌که پخش چندین و چندباره آن آثار با اقبال دوباره مخاطبان همراه بوده و به‌ندرت احساس تکراری بودن را در اذهان متبادر می‌کنند.

ویژگی بصری محصولات دیزنی که تاکنون به قوت خود باقی مانده، الگوی زیبایی‌شناسی بسیاری از هنرمندان و شرکت‌های تازه تأسیس در سراسر جهان بوده است. این سبک بصری که از دهه سوم قرن پیش شکل گرفت، خود را نه تنها در آثار شاخص دوبعدی یا به‌عبارتی، انیمیشن سنتی نشان داد، بلکه بعدها در آثار سه‌بعدی دیجیتالی شرکت‌هایی مانند پیکسار^۳ نیز تسری یافته و در تولید آثار بعدی به کار گرفته شد^۴.

1. Visual artists

۲. بین سال‌های ۱۹۳۲-۱۹۴۲ میلادی که آثاری مشتمل بر سفیدبرفی و هفت کوتوله (Snow White and the Seven Dwarfs)، پینوکیو (Pinocchio)، فانتازیا (Fantasia)، دامبو (Dumbo) و بامبی (Bambi) توسط شرکت دیزنی تولید شدند.

3. Pixar

۴. جان لستر، مدیر ارشد سابق خلاقیت شرکت پیکسار به‌عنوان یکی از تأثیرگذارترین افراد و بنیان‌گذاران اصلی در زمینه توسعه و تولید انیمیشن‌های سه‌بعدی دیجیتالی در مقاله خود با عنوان

انیمیشن داستان اسباب‌بازی^۱ (۱۹۹۵) به کارگردانی جان لستر به عنوان اولین فیلم بلند انیمیشنی تماماً سه‌بعدی دیجیتالی را می‌توان به عنوان مانیفیستی در زمینه تولید این قبیل فیلم‌ها در نظر گرفت که در آن، بر لزوم استفاده از اصول انیمیشن سنتی مدون در استودیو دیزنی تأکید گردید. در واقع، اصول زیبایی‌شناسی انیمیشن‌های سه‌بعدی دیجیتال توسط شرکت پیکسار که بعدها با شرکت دیزنی ادغام و به زیرمجموعه آن تبدیل شد، پایه‌ریزی گردید. با تولید نمونه فیلم‌های دیگر از همان استودیوها با اسلوب مدون در پیکسار- دیزنی و پخش جهانی‌شان، ذائقه و زیبایی‌شناسی روزمره مخاطبان این قبیل آثار نیز تغییر یافته و تمایل به دیدن آثاری جدید با همان سبک بصری افزایش یافت. تأثیر این قبیل آثار به قدری بوده است که مخاطب عام همواره از الگوی این نوع فیلم‌ها برای داوری آثار دیگر انیمیشنی استفاده نموده است. پیش‌تاز بودن در تولید انیمیشن‌های سه‌بعدی تماماً دیجیتالی و به‌کارگیری اصول انیمیشن‌های دوبعدی سنتی، می‌تواند رمز موفقیت و استقبال بی‌نظیر مخاطبان از آثار تولیدشده در شرکت دیزنی (دیزنی- پیکسار) باشد.

موفقیت آثار انیمیشنی تولیدشده در شرکت دیزنی این وسوسه را برای برخی از تولیدکنندگان فیلم‌های انیمیشنی در سراسر جهان ایجاد نمود تا فیلم‌های خود را در اقتباس بصری از نمونه آثار دیزنی تولید کنند. برخی از انیماتورها و کارگردانان ایرانی نیز تحت‌تأثیر فرم بصری و سبک آثار دیزنی، اقدام به تولید انیمیشن‌هایی کرده‌اند که در سطح ملی و بین‌المللی به نمایش درآمده‌اند. یکی از این آثار، انیمیشن پسر دلفینی به کارگردانی محمد خیراندیش می‌باشد. در ادامه، ضمن بررسی زیبایی‌شناسی آثار انیمیشنی شرکت دیزنی، به بررسی تطبیقی عناصر و موضوعات بصری فیلم انیمیشنی پسر دلفینی با نمونه‌های مشابه تولیدشده در شرکت دیزنی پرداخته و درنهایت، با تحلیل مشابهت‌ها و تفاوت‌ها، ملزومات حداقلی برای تولید این قبیل آثار انیمیشنی مورد نقد و ارزیابی قرار خواهد گرفت.

اصول انیمیشن سنتی اعمال‌شده برای انیمیشن دیجیتالی سه‌بعدی (۱۹۹۸) اصول اساسی انیمیشن سنتی دستی (دوبعدی) و کاربرد آنها را در انیمیشن دیجیتالی سه‌بعدی، توصیف می‌کند و سپس چگونگی تکامل این اصول، در انیمیشن دیجیتالی سه‌بعدی را مورد توجه قرار می‌دهد.

1. Toy Story

پیشینه پژوهش

از میان پژوهش‌های انجام‌شده با موضوع اقتباس بصری برای انیمیشن، می‌توان به مقاله فهیمی‌فر و همکاران (۲۰۲۴) با عنوان «اقتباس بصری از نقاشی‌های سنتی ایرانی برای انیمیشن: مطالعه کرم هفت‌واد از مجموعه انیمیشن هزارافسان» اشاره نمود که در آن نویسندگان تلاش می‌کنند ضمن اشاره به شباهت‌ها میان عناصر تصویری انیمیشن موردنظر با نگاره‌های شاهنامه طهماسبی، نحوه استیلیزاسیون و تغییرات اعمالی در اثر نهایی را بیان کنند. در مقاله اعتبارزاده (۱۳۹۳) با عنوان «بررسی شیوه اقتباس با رویکرد به آثار تصویرسازی» نویسنده به توصیف کارکرد عملی اقتباس در تصویرسازی اهتمام ورزیده و در این خصوص از نظریات بینامتنی و یا ترامتنی به‌عنوان چهارچوب نظری استفاده می‌کند. «تحول بازنمایی زن قهرمان: سینمای انیمیشن دیزنی از سفیدبرفی و هفت کوتوله تا زوتوپیا» عنوان مقاله دیگری است که سلطانی و همکاران (۱۴۰۰) به‌عنوان نویسندگان در پی آن بوده‌اند تا چگونگی نمایش قهرمان زن از طریق انیمیشن‌های شرکت دیزنی را واکاوی نموده و در نهایت تحولات قهرمان زن در آثار سینمای انیمیشن دیزنی را بیان کنند. در مقاله «تحلیل روایت پویانمایی تلویزیونی با تأکید بر زیبایی‌شناسی ساختار عناصر بصری؛ مطالعه موردی فیلم قاصدک» نویسندگان، سعادت‌سیرت و فرقانی (۱۳۹۸) تلاش نموده‌اند با مطالعه بر روی انیمیشن قاصدک، اهمیت عناصر بصری این انیمیشن را در روایت بررسی و فرم و شکل شخصیت‌های داستانی فیلم از لحاظ روایی و بصری موردتجزیه و تحلیل قرار دهند. لستر (۱۹۹۸) در مقاله خود با عنوان «اصول انیمیشن سنتی (دوبعدی) به‌کاررفته در انیمیشن‌های سه‌بعدی» با اشاره به سیر تکوین و توسعه شرکت دیزنی، زیبایی‌شناسی موجود در آثار متاخر تماماً سه‌بعدی را در ادامه زیبایی‌شناسی آثار مقدماتی‌تر دانسته و به تسری اصول دوازده‌گانه مدون در دوران طلایی دیزنی در دهه‌های ۳۰ و ۴۰ قرن بیستم به آثار سه‌بعدی دیجیتال متاخر تأکید می‌کند. زایپس (۱۹۹۵) نویسنده مقاله «شکستن طلسم دیزنی» ظهور دیزنی و زیبایی‌شناسی مختص به آن را در ادامه تحولات رسانه‌ای برای قصه‌های عامیانه به‌خصوص برای کودکان دانسته و بازنمایش مضامین و درون‌مایه‌های موجود قصه‌های عامیانه را متناسب با روح زمانه این بار در قالب تصاویر رنگین فیلم‌های دیزنی بیان می‌کند. از آنجاکه موضوع تحقیق در این مقاله

بدیع می‌باشد، مقالات پیشینه به طور انحصاری به زیبایی‌شناسی دیزنی در ارتباط با انیمیشن‌های ایرانی نپرداخته‌اند. لذا در هر کدام از مقالات پیشینه به بخشی از تحقیق کلی مقاله حاضر پرداخته شده است.

چهارچوب نظری

براساس تمرکز بر شباهت‌ها به عنوان اصلی‌ترین شرط تطبیق و درک تفاوت‌ها ناشی از مقایسه میان عناصر تصویری (کاراکترها، محیط و اشیا) در انیمیشن پسر دلفینی و برخی انیمیشن‌های تولیدشده در شرکت دیزنی (بسان پدیده‌هایی که در عین شباهت، تفاوت‌هایی نیز دارند)، اصلی‌ترین چهارچوب نظری در این تحقیق، بررسی تطبیقی به روش کری واک^۱ به عنوان پژوهشگر حوزه هنر می‌باشد. در این روش، موارد تطبیق و متون قابل قیاس، ضمن برخورداری از چهارچوب ارجاع (در این مقاله، زیبایی‌شناسی دیزنی)، زمینه‌های تطبیقی (انیمیشن‌های مرتبط)، فرضیه (انیمیشن پسر دلفینی اقتباس بصری از نمونه‌های تولیدشده دیزنی می‌باشد)، می‌بایستی طی مراتب ساختاری به هم مرتبط شوند. از آنجاکه چهارچوب ارجاع و مبنای مقایسه زیبایی‌شناسی دیزنی بوده است، لذا به آرای زاپیس، مالت و لستر نیز استناد شده است. زاپیس در مقاله خود با عنوان «شکستن طلسم دیزنی» ضمن بررسی زندگی حرفه‌ای والت دیزنی و شکل‌گیری شرکتش در بستر اقتصادی و اجتماعی آن‌روزهای ایالات متحده، انیمیشن‌های بلند اولیه و آثار کلاسیک این شرکت را در ادامه آثار ادبی پیشین اروپایی در زمینه ادبیات عامه و کودکان می‌داند که از طریق رسانه انیمیشن متحول گردیدند. دیزنی برای ایجاد حس باورپذیری، حضور و همچنین انطباق فضای داستان‌ها با زیبایی‌شناسی معاصر در انیمیشن‌های خود از هنرمندان و متخصصان هنرهای بصری مربوط به سنت تصویری اروپایی با رویکرد واقع‌گرایانه استفاده نمود که مالت و لستر نیز در مقالات خود آنها را توضیح داده‌اند.

روش پژوهش

این پژوهش با هدف بیان حداقل ملزومات در تولید انیمیشن‌های بلند سینمایی در رویکرد به اقتباس بصری از انیمیشن‌های سه‌بعدی دیجیتال با سبک

1. Kerry Walk

بصری دیزنی، کاربردی می‌باشد. در عین حال، پژوهش حاضر به روش توصیفی-تحلیلی با تطبیق عناصر و موضوعات بصری انیمیشن ایرانی پسر دلفینی با عناصر انیمیشن‌های سه‌بعدی دیجیتال شرکت دیزنی و دیگر شرکت‌های آمریکایی با رویکردی مشابه علاوه بر تأیید اقتباس بصری و وام‌گیری فرمی، سعی بر توضیح و تشریح مشکلات ناشی از این نوع اقتباس بصری دارد. داده‌ها در این تحقیق به روش کتابخانه‌ای جمع‌آوری گردیده‌اند.

یافته‌های پژوهش

داستان‌های عامیانه اروپایی که پیش از دنیای مدرن به شکل کلامی و شفاهی در محافل و اجتماعات کوچک نقل می‌گردید، کارکردی اجتماعی، فرهنگی و سرگرمی‌ساز داشت. این داستان‌ها که معمولاً توسط مردم عادی به طور شفاهی نقل می‌گردیدند، به مرور با اختراع و توسعه صنعت چاپ تحول رسانه‌ای یافته و به شکل مکتوب ارائه شدند. بهره‌مندی از داستان‌های عامیانه از طریق آثار مکتوب چاپی، نه تنها مستلزم پرداخت هزینه برای خرید محدود آنها بود، بلکه با تغییر رسانه از حالت شفاهی به نوشتاری داشتن سواد نوشتاری نیز لازم گردید. از طرفی، داستان‌های عامیانه به دلیل تغییر مناسبات کاری براساس نظام تولید (تغییر سیستم فتوئدالی به سیستم سرمایه‌داری) درمیان مردم طبقه پایین جامعه، مجال چندانی برای ارائه نیافتند. بنابراین بخشی از جامعه که سواد خواندن و امکان خرید داستان‌های مکتوب را داشتند، حقوق معنوی داستان‌های عامیانه را نیز به نفع خود مصادره و در نهایت اقدام به تغییراتی در شکل و ساختار آنها کردند. داستان‌های عامیانه با برخورداری از ویژگی‌هایی شامل صراحت لهجه و طنزهای ویژه توأم با شوخی‌های اروتیک، با ورود به جامعه طبقه نخبه تغییر یافتند. به طوری که برای کودکان نسخه‌های ویژه‌ای از داستان‌ها که حالتی ضدعنفونی‌شده‌تر و منزه‌تری داشتند، در دسترس قرار گرفتند (زایبیس، ۱۹۹۵: ۲۵).

از اواخر قرن نوزدهم میلادی با تحول رسانه‌های دوباره روایت از حوزه ادبیات، کتاب و تصاویر ثابت به روایت‌هایی براساس تصاویر متحرک در قالب فیلم‌ها انتقال یافت. داستان‌های عامیانه نیز در بستر رسانه‌های جدیدتر امکان عرضه شدن به مخاطب را یافتند. تصویری بودن رسانه‌های جدید و امکان درک روایت

از ورای کنش‌های تصویری، نقطه‌عطفی بود تا این نوع داستان‌ها از انحصار طبقه نخبه و باسواد خارج شده و به طبقات مختلف جامعه عرضه شوند. در این میان، یکی از هنرمندان و صنعتگرانی که تولید فیلم‌های انیمیشن را بر مبنای روایت داستان‌های عامیانه کودکانه شروع کرد، والت دیزنی^۱ بود.

در بحبوحه رکود بزرگ اقتصادی آمریکا^۲ جامعه برای برون‌رفت از مصایب و فراق‌کنی اثرات مخرب فقر ناشی از رکود، اشتهاى بالایی برای مشاهده فیلم‌های فانتری داشتند. در این شرایط مردم به دنبال رهایی از زندگی سیاه و سفید خود، مملو از بیکاری، گرسنگی و ناامیدی، به امید فرار به یک مدینه فاضله رنگارنگ بودند (مالت، ۲۰۱۳: ۱۱۱). بنابراین والت دیزنی جوان که از طبقه پایین و تنگدست جامعه برخاسته بود، با ورود به عرصه فیلم توانست فیلم‌های انیمیشنی رنگارنگی تولید و ماوایی برای فراریان از فقر و نکبت را فراهم کند. زاپیس (۱۹۹۵: ۲۱) تصریح می‌کند که دیزنی به عنوان یک فیلم‌ساز رادیکال شیوه تماشا به داستان‌های عامیانه را تغییر داد و ابزار انقلابی او همانا برپایه سرمایه‌گذاری بر بی‌گناه بودن آمریکایی‌ها و آرمان‌شهرگرایی آنها بود تا وضعیت موجود اجتماعی و سیاسی را تقویت کند.

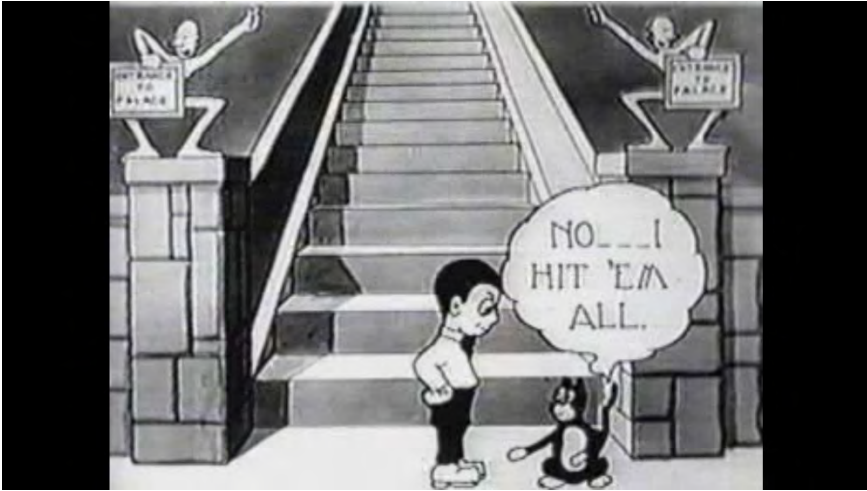
هرچند والت دیزنی پیشتر به کمک یوبی آیورکس^۳ اقتباس از داستان‌های عامیانه را برای ساخت انیمیشن آغاز کرده بود (تصویرا). اما بیشترین تأثیر جهانی او با ساخت اولین فیلم بلند تماماً انیمیشنی با عنوان سفیدبرفی و هفت کوتوله^۴ آغاز گردید. دیزنی که توانسته بود با فروش محصولات قبلی خود سرمایه‌ای دست و پا کند، با استخدام برخی هنرمندان و انیماتورهای سرشناس سبک بصری ویژه و زیبایی‌شناسی منحصر به فرد خود را بنا کرد و برای اولین بار در انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله به نمایش گذاشت.

1. Walt Disney

۲. رکود بزرگ اقتصادی از سال ۱۹۲۹ در ایالات متحده آغاز شد و بیش از یک دهه ادامه یافت. این رکود بزرگ که طولانی‌ترین و شدیدترین رکود اقتصادی در تاریخ مدرن بوده است، باعث کاهش شدید تولید، بیکاری شدید و افزایش فقر در آمریکا و تقریباً در همه کشورهای جهان به‌خصوص اروپا شد.

۳. Ub Iwerks (۱۹۰۱-۱۹۷۱) انیماتور آمریکایی و تکنسین جلوه‌های ویژه بود که در میان بسیاری از دستاوردهای دیگر، شخصیت کارتونی میکی موس را خلق نمود.

۴. سفیدبرفی به عنوان اولین فیلم تماماً انیمیشنی رنگی (۱۹۳۴) در زمان خود به پرفروش‌ترین فیلم تبدیل شد و رکوردی که از آن فیلم بر باد رفته بود را شکست. حالا استودیوی والت دیزنی جای پای محکم‌تری داشت. کارتون‌های کوتاه صورت‌حساب‌ها را پرداخت می‌کردند، اما والت می‌دانست که سود آینده از فیلم‌های بلند حاصل می‌شود. <https://d23.com/disney-history/#timeline>



تصویر ۱- صحنه‌ای از انیمیشن گربه چکمه‌پوش محصول ۱۹۳۲ (منبع: اینترنت، سایت IMDb)

یکی از متخصصین که در شرکت دیزنی استخدام شد، دان گراهام^۱ بود. دیزنی با مربی‌گری گراهام، کلاس‌های طراحی و اصول هنرهای تجسمی را در مدرسه هنری کوبین‌آرد^۲ برای آموزش انیماتورهای خود راه‌اندازی نمود. انیماتورها پیشتر به سبک قدیم وبدون ارجاع به طبیعت طراحی می‌نمودند، اما درکلاس‌های گراهام از مدل‌های زنده انسانی و حیوانی- چه به‌صورت ثابت و چه متحرک- برای آموزش انیماتورها استفاده گردید (لستر، ۱۹۹۸: ۲۶۴).

استفاده از هنرمندانی چون گراهام برای ایجاد و تثبیت سبک بصری شرکت دیزنی، به نظر در ادامه سنت ملموس و واقعی بودن عناصر و موضوعات بصری، در عین وفاداری به ذات دوبعدی و تخت بودن تصویر بود^۳ (تصویر ۲). زایپس (۲۳: ۱۹۹۵)

۱. Don Graham یک هنرمند حرفه‌ای و استاد هنرهای تجسمی بود که، برای آموزش انیماتورها درمدرسه هنر (به تأسیس خود دیزنی)، در نوامبر ۱۹۳۲ استخدام شد.

۲. مؤسسه هنری Chouinard که در سال ۱۹۲۱ تأسیس شد، یک مدرسه هنری حرفه‌ای پیشرو در لس آنجلس بود تا اینکه در کال‌آرت (CalArts) جذب شد.

۳. بنا به نظریه تحول رسانه‌ای که توسط بولتر و گروسین (۱۹۹۹) در کتابی به همین نام مطرح گردید، هنرهای تصویری اروپایی بخصوص از دوران رنسانس به بعد بر اساس دومنطق بی‌واسطگی (Immediacy) و با واسطگی (Hypermediacy) متحول شدند. به عبارتی هنرمندان تلاش کردند در رسانه‌هایی مانند نقاشی به درجه‌ای از واقع‌گرایی دست یابند که فضای درون نقاشی را مشابه با فضای مخاطب سازند و گونه‌ای بی‌واسطگی را ایجاد نمایند، لکن به دلیل وجود و حضور خود رسانه (بوم، رنگ در نقاشی) همواره فاصله‌ای میان دنیای درون اثر و دنیای مخاطب باقی می‌ماند.

در خصوص سبک بصری آثار دوران طلایی دیزنی معتقد است هرچند شخصیت‌های آثار دیزنی در راستای واقعی‌تر شدن شکل می‌گیرند، اما آنها همچنان یک بعدی هستند و باید در راستای حفظ کارکردهایی در فیلم باشند. سبک بصری دیزنی که در بین سال‌های ۱۹۳۷-۱۹۴۲ شکل گرفت و در فیلم‌های بعدی آن شرکت استفاده گردید، مشتمل بر قاب‌های تصویری تمیز با پرداخت کافی به جزئیات تصویر، ترسیم کاراکترها و دستکاری آنها به عنوان موجوداتی با احساسات واقعی انسانی، استفاده از نورها و سایه‌ها منطبق بر واقعیت ابژکتیو، وفادار بودن به پرسپکتیو خطی و سعی برواقع‌نمایی هرچه بیشتر حرکات دوربین با استفاده از فناوری‌های به‌روز، تدوین اصول ویژه برای متحرک‌سازی کاراکترها و اشیا بوده است.



تصویر ۲- بخشی از کتاب ترکیب‌بندی تصاویر اثر دان گراهام. در این کتاب، اصول ترکیب‌بندی هنرهای تصویری شامل تصویر ثابت و تصویر متحرک، به طور مفصل مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته است.

<https://archive.org/details/composingpicturesbydongraham/page/n361/mode/2up>.

۱. در کتاب توهم حیات: انیمیشن دیزنی (The Illusion of Life: Disney Animation) که توسط انیماتورهای دیزنی فرانک توماس (Frank Thomas) و اولی جانستون (Ollie Johnston) نوشته شد، ۱۲ اصل مهم برای متحرک‌سازی و زنده‌نمایی شخصیت‌ها تدوین گردید که امروزه تقریباً الهام‌بخش تمامی انیماتورهاست. بخشی از این اصول برگرفته از قواعد فیزیک محیط واقعی می‌باشند، لکن با پای‌بندی به اصل اغراق (exaggeration) در حرکات، حالتی فانتزی به کنش کاراکترها داده می‌شود که مختص دنیای انیمیشن است.

با پیشرفت گرافیک رایانه‌ای، انیمیشن سه‌بعدی دیجیتالی از ۱۹۹۰ به بعد پا به منصفه ظهور گذاشت. به نظر، تلاش برای توسعه فناوری گرافیک سه‌بعدی دیجیتالی ریشه در زیبایی‌شناسی معاصر ناشی از خلق واقعیتی هم‌راستا با واقعیت بیرونی، ایژکتیو و ملموس دارد. پاور تصریح می‌کند رئالیسم و طبیعت‌گرایی که ایده‌هایی هنری در تقلید از واقعیت می‌باشند، در حال حاضر به‌عنوان باور اولیه فرهنگ و فناوری انیمیشن سه‌بعدی (دیجیتال) قلمداد می‌شوند (۲۰۰۹: ۱۰۸).

استفاده از فضاها و متحرک‌سازی‌های سه‌بعدی دیجیتالی در حوزه‌های شبیه‌سازی، طب، مهندسی همپای حوزه فیلم و سرگرمی انجام می‌گرفت، اما حوزه‌های مذکور، فاقد رویکردهای زیبایی‌شناختی بودند. از آنجاکه گرافیک سه‌بعدی دیجیتالی برای تولید انیمیشن، گامی در راستای تحول رسانه انیمیشن بود، لاجرم وفاداری به زیبایی‌شناسی انیمیشن‌های سنتی امری بدهی به نظر می‌رسید، در واقع، انیمیشن سه‌بعدی دیجیتال شکل جدید رسانه انیمیشن سنتی بود. چه بسا رسانه جدید براساس رسانه قدیم توجیه و به ویژگی‌های رسانه قدیمی‌تر وفادار باقی می‌ماند که درجاتی دارد (بولتر و گروسین، ۱۹۹۹: ۴۶). بنابراین اولین فیلم‌های انیمیشن دیجیتالی سه‌بعدی که در ایالات متحده تولید شدند، از منظر زیبایی‌دنباله رو سنتی بودند که پیش از این عمدتاً توسط شرکت دیزنی پایه‌گذاری شده بود. داستان اسباب‌بازی^۱ (۱۹۹۵) به عنوان اولین فیلم بلند تماماً سه‌بعدی دیجیتالی، بی‌شک بخشی از موفقیت خود را مدیون وفاداری به انیمیشن سنتی بود. هاسول (۲۰۱۵: ۱۲) معتقد است محبوبیت زیبایی‌شناسی مبتنی بر گرافیک رایانه‌ای پیکسار که پس از موفقیت داستان اسباب‌بازی حاصل شد، بسیاری از استودیوهای انیمیشن از جمله دریم ورکس^۲ و دیزنی را به سمتی سوق داد که مبنای تولید آثار سه‌بعدی دیجیتالی را انیمیشن‌های دوبعدی قرار دهند تا اینکه بر روی یک خروجی دیجیتال تمرکز کنند. این رویکرد که اسلوب تولید انیمیشن‌های سه‌بعدی می‌بایستی براساس اصول انیمیشن‌های سنتی باشد، بنظر در موفقیت آثار سه‌بعدی دیجیتالی نقش مهمی ایفا نموده است. چه بسا فیلم‌هایی که بجای این رویکرد، دستیابی به یک خروجی طبیعت‌گرایانه براساس قابلیت‌های فناورانه را

1. Toy Story

2. DreamWorks

ملاک قرار داده‌اند؛ با استقبال کم مخاطبان مواجه شده‌اند. شاید مسئله اصلی در این کم‌آقبالی، بروز پدیده‌هایی مانند وادی غیرطبیعی^۱ باشد. به نظر پاور (۲۰۰۹): (۱۱۱) علیرغم باور عمومی بر طبیعت‌گرایانه^۲ بودن انیمیشن‌های سه‌بعدی دیجیتالی، تمامی موارد دال بر وجود یک جریان تکاملی زیبایی‌شناسی بیانگرا^۳ و متنوع در مقابل طبیعت‌گرایی انیمیشن‌های سه‌بعدی دیجیتالی در محیط‌های سه‌بعدی دیجیتالی است.^۴

پسر دلفینی در مقایسه با انیمیشن‌های مشابه شرکت دیزنی

با تولید فیلم‌هایی مانند سفیدبرفی و هفت کوتوله، دستیابی به حداکثر تأثیرات در مخاطبان و تسخیر بازار جهانی به‌عنوان سیاست اصلی در دستور کار شرکت دیزنی قرار گرفت. دیزنی و عوامل آن با سیاست دیزنی‌سازی^۵ دامنه نفوذ

۱. وادی غیرطبیعی (Uncanny Valley) اصطلاحی است که برای توصیف رابطه بین ظاهر انسانی یک موجود رباتیک (مصنوعی) و واکنش عاطفی که در انسانها برمی‌انگیزد استفاده می‌شود. در این پدیده، افراد در واکنش به کنش‌های ربات‌های انسان‌نما که به شدت واقف‌گرا هستند، احساس ناراحتی یا حتی انزجار می‌کنند. این مورد درخصوص کاراکترهای مجازی استفاده شده در انیمیشن‌ها نیز مصداق دارد. ماساهیرو موری (Masahiro Mori) که برای اولین بار در مقاله خود این اصطلاح را به کار برد، با ترسیم نموداری توضیح داد که واکنش یک فرد به یک ربات یا کاراکتر انیمیشنی بسیار شبیه به انسان، به طور ناگهانی از همدلی به انزجار تغییر می‌کند (موری و همکاران، ۲۰۱۲).

2. naturealistic

۳. نظریه بیان‌گرایی از ۱۹۵۰ به بعد، به مثابه نقد برپایه هراس‌انگیزی وارد مباحث هنر گردید، که بر اساس تحقیقات اخیر روانشناختی و عصب‌شناسی در احساسات مطرح شدند. بر اساس نظریه بیان‌گرایی درک در هنر به تجسم عاطفی بستگی دارد. بر این اساس، تجربه و ویژگی‌های بیانی آثار هنری در نهایت ویژگی‌هایی هستند که می‌توان آنها را از طریق احساساتی که برمی‌انگیزند (واکنش احساسی نسبت به اثر) درک کرد (پاور، ۲۰۰۹: ۱۱۲).

۴. به نظرتفاوت اصلی در دوشیوه انیمیشن دوبعدی و سه‌بعدی دیجیتال، ازکانتکست و زمان ظهور آن شیوه‌ها منشأ می‌گیرد. در فاصله تقریباً ۵۷ ساله میان اولین اثر بلند دوبعدی دیزنی (سفیدبرفی و هفت کوتوله) و اولین محصول سه‌بعدی دیجیتال (داستان اسباب‌بازی)؛ پیشرفت فناوریانه که مهم‌ترین آنها ظهور رایانه و به تبع آن گرافیک رایانه‌ای بوده؛ منجر به بازتعریف هنر و اشکال جدید آن در جامعه شد. انیمیشن رایانه‌ای با ویژگی « صاف بودن» و « پیچیدگی» به‌عنوان شاخصه اصلی زیبایی‌شناختی آن به منصفه ظهور رسید (یکتی، ۲۰۱۵: ۲۰۱۵). این ویژگی فرمی به همراه امکانات نرم‌افزاری به وجود آمده در بخش تولید که منجر به حذف طراح میانی، حذف نقاش و رنگ‌پرداز، حذف اپراتور دوربین و میز فیلم‌برداری شد؛ شیوه جدید تولید انیمیشن را به حالتی ماشینی و غیردستی سوق داد. این ویژگی جدید شاید اصلی‌ترین تفاوت میان روش دوبعدی قدیم و روش سه‌بعدی دیجیتال جدید بوده است. نهایتاً در روند توسعه نرم‌افزارهای سه‌بعدی دیجیتال با ورود به قرن بیست و یکم گونه‌ای از طبیعت‌گرایی به رویکرد اصلی در انیمیشن‌های سه‌بعدی دیجیتال تبدیل شد. در واقع، در این رویکرد باورپذیری نسبت به واقع‌گرایی در اولویت قرار گرفت.

5. Disneyfication

خود در مخاطبان بین‌المللی را افزایش دادند. دیزنی‌سازی دال بر بین‌المللی شدن ارزش‌های سرگرمی فرهنگ توده ایالات متحده است. این ایده شامل سرگرمی بزرگ‌تر، سریع‌تر و بهتر با یک حس فراگیر وحدت‌ساز جهانی است (ماتوسینز و پارمو، ۲۰۱۴: ۹۱). از این رو، دیزنی در چندین دهه توانست از طریق گسترش شبکه‌های تلویزیونی، پارک‌های بازی (با تم‌ها و فضاهای انیمیشن‌های دیزنی)، کشتی‌های کروز، هتل‌ها و اقامتگاه‌های لوکس^۱ و مستغلات گوناگون؛ آن را از یک شرکت جزء به یک غول سرمایه‌داری جهانی تبدیل کند. علی‌رغم تنوع در میان محصولات دیزنی، تولیدات تلویزیونی و سینمایی بیشترین تأثیر را در عموم مردم دارند. با توجه به اینکه تلویزیون یک وسیله اصلی از اسباب خانگی می‌باشد، لذا محصولات انیمیشنی شرکت دیزنی از این راه بیشتر و ارزان‌تر در دسترس عموم قرار می‌گیرد. بنابراین مخاطبان و چه بسا کودکان بیشترین تأثیر را از محصولات تلویزیونی دیزنی دریافت کرده و به نوعی زیبایی‌شناسی آنها متأثر از زیبایی‌شناسی دیزنی می‌گردد.

محصولات دیزنی در قالب فیلم‌های تلویزیونی از شبکه‌های تلویزیون ملی ایرانی و صداوسیما نیز بارها پخش گردیده است. شاید معروف‌ترین نمونه از این دست، انیمیشن رابین هود^۲ باشد که در یک دوره هرسال به طور متوالی از تلویزیون پخش می‌گردید. انیمیشن‌های دیزنی که از نظر ساختار و زیبایی‌شناسی جزء آثار بی‌بدیل بوده‌اند، در زیبایی‌شناسی روزمره مخاطبان ایرانی در زمینه فیلم و انیمیشن بسیار تأثیرگذار بوده‌اند. از این رو، برخی هنرمندان معاصر در زمینه انیمیشن، تحت تأثیر این زیبایی‌شناسی اقدام بر تولید آثاری کرده‌اند که بررسی و نقد فرمی و بصری آنها می‌تواند در اعتلای این قبیل آثار مفید باشد. یکی از این آثار فیلم انیمیشنی تماماً سه‌بعدی پسر دلفینی است.

1. Disney Resort hotels

در حقیقت اقامتگاه‌های بزرگ و بسیار لوکسی هستند که امکاناتی ممتاز داشته و در اصل به یک شهر گردشگری متمرکز و کوچک شبیه هستند. در حال حاضر شرکت دیزنی بیش از ۲۵ اقامتگاه از نوع لوکس را داراست (دنیای والت دیزنی، ۲۰۲۴).

2. Robin Hood

داستان عیار افسانه‌ای بریتانیایی است که شرکت دیزنی در سال ۱۹۷۳ م با شخصیت‌های حیوانی به تصویر کشید. این کارتون جذاب برای نزدیک به سه دهه (دهه‌های ۶۰، ۷۰، ۸۰ شمسی) بارها از تلویزیون پخش شده و جزء خاطرات شیرین بسیاری از بینندگان است (کلانتر، ۱۳۹۰).

پسر دلفینی فیلم بلند انیمیشنی تماماً سه‌بعدی می‌باشد که تولید آن به کارگردانی و نویسندگی محمد خیراندیش و تهیه‌کنندگی محمدامین همدانی توسط سازمان اوج و با مشارکت ۲۰ درصدی مؤسسه رایمون‌مدیا در سال ۱۳۹۹ به پایان رسید. داستان فیلم یک برداشت آزاد و فانتزی از پیامدهای سرنگونی هواپیمای مسافربری ایرانی توسط موشک‌های آمریکایی می‌باشد. قهرمان این فیلم، نوزاد پسری است که به‌طور اتفاقی از هواپیمای در حال سقوط به درون دریا افتاده و توسط دلفین‌ها پرورش یافته و بزرگ می‌شود. پسرک به همراه دوست دلفین خود شروع به یافتن مادرش می‌کند که در این راه ماجراها و حوادثی به وقوع پیوسته و در نهایت با پیروزی بر اختاپوس بدکار و مرد شیاد، دریا را از شر او و همراهانش پاک می‌کند.

علی‌رغم نقدهای متفاوت درخصوص این فیلم بلند انیمیشنی، آنچه در نگاه اول از فرم بصری فیلم دریافت می‌شود این است که این اثر، قرابت‌هایی را با آثار سه‌بعدی مشابه دیزنی دارد. خلیل‌زاده (۱۴۰۲) معتقد است در بخش فیلم‌نامه، داستان و داستان‌پردازی و شخصیت‌پردازی این اثر، مخاطب با یک فیلم‌نامه کلاژ شده روبه‌روست که در هر بخش از فیلم، تکه‌ای از داستان و سوژه داستانی انیمیشن‌های دیگر استفاده شده است که می‌توان گفت گامی فراتر از الهام‌گرفتن و خارج از حدود استفاده منصفانه از محتواست. بنابراین درابتدا برای اثبات این ادعای اصلی مبنی بر تأثیرپذیری انیمیشن مذکور از زیبایی‌شناسی دیزنی، عناصر تصویری و موضوعات بصری شامل کاراکترها و محیط با نمونه‌های موجود آمریکایی که محصول شرکت دیزنی یا دیگر شرکت‌های متأثر از دیزنی می‌باشند، تطبیق داده می‌شوند. در ادامه، نقاط ضعف موجود در این نوع اقتباس بصری و اقتباس‌های مشابه برای تولید آثار جدید مورد بحث و بررسی قرار می‌گیرد.

۱. در ۱۲ تیرماه ۱۳۶۷ پرواز شماره ۶۵۵ شرکت هواپیمایی ایران‌ایر که حامل مسافران غیرنظامی بود، توسط ناو آمریکایی وینسنس در خلیج فارس مورد حمله قرار گرفت و تمام سرنشینان آن به شهادت رسیدند (مرکز اسناد انقلاب اسلامی، ۱۴۰۲).

کاراکترها

فیلم پسر دلفینی جزء فیلم‌هایی است که ماجرای آن در دریا اتفاق می‌افتد. اولین فیلم انیمیشنی سه‌بعدی دیجیتال این ژانر به اصطلاح زیرآبی انیمیشن سینمایی به دنبال نمو^۲ (۲۰۰۳) از شرکت دیزنی است. بعدها نمونه‌های دیگری در این ژانر ساخته شدند و با پیشرفت‌های فناورانه بر جلوه‌های آن افزوده شد. آثاری از قبیل به دنبال دوری^۳ (۲۰۱۶)، موانا^۴ (۲۰۱۶)، لوکا^۵ (۲۰۲۱) از این نمونه می‌باشند. البته فیلم‌های انیمیشنی سه‌بعدی دیگری نیز در ژانر زیرآبی ساخته شده‌اند که متعلق به دیگر شرکت‌های فیلم‌سازی آمریکایی می‌باشند، منتهی در آنها نیز وفاداری به زیبایی‌شناسی دیزنی مشهود است.

در فیلم پسر دلفینی، کاراکترهای اصلی شامل پسرک (نوزاد و نونهال)، دلفین سفید، دلفین مادر، اختاپوس شرور، لاک‌پشت پیر، مرد چاق، زن چاق، دختران جزیره‌نشین، پیرزن جزیره‌نشین، ناهید، کوسه، ماهی‌های کوچک، مردشاید و خرچنگ است. در اینجا با مقایسه کاراکترهای فیلم پسر دلفینی با کاراکترهای فیلم‌های تولیدشده در شرکت دیزنی و شرکت‌های دیگر مشابهت‌ها تبیین می‌گردند. لازم به ذکر است تصاویر کاراکترهای فیلم و نمونه‌های مشابه در کنار آنها تماماً در تصویر ۳ در انتهای همین بخش آورده شده است.

پسرک (نوزاد و نونهال): شکل پسرک نوزاد به کاراکتر جک جک^۶ در انیمیشن سینمایی شگفت‌انگیزها^۷ شباهت دارد. هردو کاراکتر دارای ترکیب سر و بدنی مشابه برای یک پسر بچه نوپا می‌باشند. ترکیب سر و صورت همچنین گوش‌ها

1. Under Water
2. Finding Nemo
3. Finding Dory
4. Moana
5. Luca
6. Jack-Jack
7. The Incredibles

یک انیمیشن ابرقهرمانی آمریکایی محصول سال ۲۰۰۴ است که توسط استودیو انیمیشن پیکسار تولید و توسط والت دیزنی پیکچرز منتشر شد.

مشابه است. شکل بینی‌دهان و چشم‌ها نیز تقریباً یکسان می‌باشند، لکن فاصله چشم‌ها در نمونه ایرانی کمی دورتر است. همچنین موی هردو کاراکتر کم‌پشت می‌باشد. تفاوت دیگر مربوط به تعلقات نژادی دو کاراکتر است. پسرک در حالت نونهال به نظر برداشتی کامل از کاراکتر اسپات^۱ از انیمیشن سینمایی دایناسور خوب^۲ است. هردو کاراکتر، تیپ و قیافه‌ای مشابه داشته و حتی فرم موی یکسانی دارند. از آنجاکه هردو کاراکتر در طبیعت پرورش یافته‌اند، از نظر پوشش نیز محدود و یکسان می‌باشند. تفاوت بارز میان آن‌دو شاید به اختلاف سن حدوداً یک تا دوسال آنها برمی‌گردد که در نسبت‌ها و اندازه اندام‌ها مشهود است.

دلفین سفید: این کاراکتر که نقش مکمل و یاور را برای پسرک ایفا می‌کند، از نظر شیوه و اسلوب طراحی تحت‌تأثیر سبک بصری دیزنی است. بدنی نرم با تناسبات کودکانه و چشمانی درشت آن را شبیه به نمونه‌های مشابه اسپارکی^۳ و برتا^۴ از فیلم دلفین: داستان یک رؤیاپرداز^۵ کرده است. تفاوت مختصر موجود میان کاراکترهای مذکور مربوط به فرم چشمان می‌باشد که در نمونه ایرانی، دارای شیب ملایمی به طرف داخل می‌باشند که در اسپارکی و برتا مشهود نمی‌باشند.

دلفین مادر: این کاراکتر به عنوان حامی کاراکتر پسرک، از نظر شیوه طراحی و ساختار بصری برگرفته از آثار مشابه دیزنی است. به نظر در طراحی آن از کاراکتر لینا^۶ در فیلم دلفین: داستان یک رؤیاپرداز الهام گرفته شده است.

1. Spot

2. The Good Dinosaur

یک انیمیشن ماجراجویی آمریکایی محصول سال ۲۰۱۵ است که توسط استودیو انیمیشن پیکسار تولید و توسط والت دیزنی پیکچرز منتشر شده است.

3. Sparky

4. Bertha

5. The Dolphin: Story of a Dreamer

فیلم درباره یک دلفین کوچک با رویاهای بزرگ است که در دنیایی زندگی می‌کند که رؤیاهای ممنوع‌اند. این فیلم محصول مشترک شرکت‌های فوکس قرن بیستم و دلفین فیلمس می‌باشد که در سال 2010 نمایش داده شد.

6. Leena

اختاپوس شورو: شاید بتوان ادعا نمود این کاراکتر، کلیشه‌ای‌ترین کاراکتر از نوع کاراکترهای ژانر زیرآبی در آثار دیزنی باشد. شباهت ظاهری حتی از منظر رنگ باعث شده که ذهن مخاطب در نگاه اول به آثار دیزنی- پیکسار هدایت شود. در واقع، کاراکتر اختاپوس پسر دلفینی از نظر فرم بسیار نزدیک به کاراکتر هانک^۱ از انیمیشن به دنبال دوری^۲ است. از طرفی نیز شباهت‌هایی با کاراکتر دیو^۳ و اوکتوپ^۴ در انیمیشن پنگوئن‌های ماداگاسکار^۵ دارد. خلیل‌زاده (۱۴۰۲) بر این باور است که مخاطب با کمی دقت در شخصیت‌پردازی کاراکتر اختاپوس در پسر دلفینی، هم از نظر ظاهری و هم از نظر شخصیتی تقریباً با یک کی‌کری مبتدیانه از شخصیت «دیو» در انیمیشن «پنگوئن‌های ماداگاسکار» روبه‌رو می‌شود.

لاک‌پشت پیر: صرف نظر از دماغ برآمده این کاراکتر، فرم کلی و ساختار طراحی آن می‌تواند وام‌گیری بصری از کاراکترهای کراش^۶ در به دنبال دوری یا کاراکتر استاد بزرگ اوگووی^۷ از پاندای کونگ‌فوکار^۸ باشد.

مرد چاق: این کاراکتر انسانی که به عنوان یکی از حامیان پسر دلفینی در فیلم نقش ایفا می‌کند، شباهت قریبی به کاراکتر ماوویی^۹ از انیمیشن موانا^{۱۰} دارد. صرف‌نظر از موهای بلند و خالکوبی‌های ماوویی به عنوان شاخصه فرهنگی، هر دو کاراکتر اندامی درشت داشته و سنگین وزن می‌باشند. چهره مرد چاق نسبت به

1. Hank

2. Finding Dory

3. Dave

4. Octopi

5. Penguins of Madagascar

یک انیمیشن کم‌مدی اکشن جاسوسی محصول سال ۲۰۱۴ است که توسط شرکت دریم ورکس تولید و توسط کمپانی فاکس قرن بیستم توزیع شده است.

6. Crush

7. Oogway

8. Kung Fu Panda

یک انیمیشن در ژانر هنرهای رزمی است که اولین اپیزود آن در سال ۲۰۰۸ توسط شرکت دریم ورکس پخش شد.

9. Maui

10. Moana

چهره ماوویی کمی کشیده‌تر است، لکن ترکیب و اندازه چشم‌ها، دماغ، دهان و ابروان حتی چین‌های انتهای چشم‌ها بسیار شبیه به هم می‌باشند.

زن چاق: در این کاراکتر هم از اسلوب رایج در آثار دیزنی برای طراحی زنان سنگین وزن استفاده گردیده است. به‌طوری که می‌توان صرف‌نظر از ویژگی‌های نژادی کاراکترهای انسانی، شباهت فرمی میان این کاراکتر با کاراکتر خدمتکار در انیمیشن شجاع^۱ را یافت.

پیرزن جزیره‌نشین: این کاراکتر از نظر تیپ با کمری خمیده و چوب‌دستی در دست، مشابه کاراکتر پیرزن دانا در انیمیشن‌های چگونه اژدهای خود را تربیت کنید؟^۲ و موانا است. البته چهره پیرزن فیلم پسر دلفینی در مقایسه با سایر کاراکترها بومی‌تر و مستقل‌تر می‌باشد، حتی دختران پیرزن نیز تا حدودی شمایی بومی دارند.

کوسه: کوسه انیمیشن پسر دلفینی، شباهت وافری به نمونه‌های موجود در آثار دیزنی- به‌خصوص کوسه‌های انیمیشن به دنبال نمو^۳ دارد. برجستگی بالای چشم و پیشانی، ترکیب پوزه و دندان، چشمان و شکل بخش خاکستری بدن در تمایز با محدوده سفیدرنگ و روشن زیر بدن در هر دو نسخه بسیار شبیه به هم می‌باشند.

ناهید (مادر پسر دلفینی): کاراکتر ناهید که به یک مرگ مغزی دچار شده، درون حوضی مخصوص پر آب در جزیره به خواب رفته و زندگی نباتی دارد. کنش‌های این کاراکتر محدود بوده، بنابراین نماهای زیادی نیز از آن پخش نمی‌شود، اما در چند نمای کوتاه چهره و عکس‌اش دیده می‌شود که بی‌شباهت به کاراکترهای

1. Brave

یک انیمیشن فانتزی آمریکایی محصول سال ۲۰۱۲ است که توسط استودیو انیمیشن پیکسار تولید و توسط والت دیزنی پیکچرز منتشر شده است.

2. How to Train Your Dragon

یک انیمیشن فانتزی آمریکایی محصول سال ۲۰۱۰ است که براساس کتابی به همین نام در سال ۲۰۰۳ توسط کرسیدا کاول ساخته شده و توسط شرکت دریم‌ورکس تولید و توسط پارامونت پیکچرز توزیع شده است.

3. Finding Nemo

مادر از انیمیشن‌های چگونه اژدهای خود را تربیت کنید؟ و شجاع از شرکت دیزنی و دریم ورکس^۱ نیست.

مردشاید: این کاراکتر از نظر ظاهری تا انتهای فیلم و بخش گره‌گشایی فیلم‌نامه دارای ریش است. اما بعد از برداشتن ریش (مصنوعی)، شبیه به کاراکتر ارکول ویسکونت^۲ از انیمیشن لوکا^۳ می‌شود. دماغ بزرگ عقابی، چشمانی درشت ولی عصبی، چانه عقب رفته و گوش‌هایی گرد و برآمده از پهلو در هر دو کاراکتر مشابه بوده و تداعی یک انسان شرور را می‌کنند.

خرچنگ: یکی از کلیشه‌ای‌ترین کاراکترها در ژانر انیمیشن زیرآبی، کاراکتر خرچنگ است. خرچنگ پس‌دلفینی از نظر ظاهر شبیه به خرچنگ انیمیشن موانا می‌باشد. علیرغم تفاوت در رنگ و اندازه، تشابه فرمی در هر دو کاراکتر بسیار است. شاید اصلی‌ترین دلیل این تشابه، فرم یکسان چشمان میله‌ای با کره چشم محصور در پلک بالای آن است.

در کنار کاراکترهای بررسی شده فوق، برخی کاراکترهای فرعی نیز وجود دارند، اما فرصت بررسی آنها در این مقاله وجود ندارد.

1. Dream Works
2. Ercole Visconti
3. Luca

یک انیمیشن فانتزی آمریکایی محصول ۲۰۲۱ است که توسط استودیو انیمیشن پیکسار برای والت دیزنی پیکچرز تولید شده است.

اثر شرکت دیزنی و شرکتهای تحت تأثیر زیبایی‌شناسی دیزنی		پسر دلفینی		انیمیشن
				کرافتر
				پسرک (نوزاد)
				پسرک (نونهال)
				دلفین سفید
				دلفین مادر
				اختاپوس
				لاکپشت
				مرد چاق
				زن چاق
				پیرزن
				کوسه
				ناهد
				مرد شباد
				خرچنگ

تصویر ۳ - مقایسه کاراکترهای اصلی انیمیشن پسر دلفینی با نمونه‌های مشابه از شرکت دیزنی و دیگر شرکت‌های آمریکایی

محیط، فضا و اشیا

شاید بتوان ادعا نمود بیشترین خلاقیت به‌کاررفته توسط عوامل سازنده انیمیشن پسر دلفینی، در ساخت فضاهای خشکی و اشیا بوده است. براساس داستان فیلم، مکان وقوع اتفاقات و کنش‌ها، جنوب ایران در استان هرمزگان است. این مناطق به دلیل نزدیکی به خط استوا جزء گرم‌ترین مکان‌های جغرافیایی در ایران می‌باشند. این گرمای شدید و کمبود آب شیرین سبب گردیده که استان هرمزگان و جزایر تابعه، جزء مناطق نیمه‌خشک و خشک بیابانی قلمداد شوند (عمرانی و همکاران، ۱۴۰۱: ۱۲۴؛ نجفی و همکاران، ۱۳۹۹: ۱۱۸).

با توجه به این ویژگی‌های جغرافیایی، در اکثر نماها و صحنه‌های فیلم- به خصوص در نماهای مربوط به خشکی‌ها، سواحل و شهرها- علیرغم برخی تناقضات زمانی و تاریخی، در حد امکان تلاش گردیده تا فضایی بومی به مخاطب القا شود (تصویر ۴). استفاده از المان‌ها و عناصر تصویری محلی و بومی در ساخت اماکن، قایق‌ها، لنج‌ها و دیگر اشیا تا حدود زیادی در این القا میسر بوده‌اند.



تصویر ۴ - (تصویر بالا) - نمایی از فیلم پسر دلفینی که لنجی را نشان می‌دهد که از نظر فرمی وفادار به نمونه‌های واقعی در خلیج فارس می‌باشد. (تصویر پایین): نمایی از فیلم پسر دلفینی که یکی از بازارهای محلی سواحل جنوبی را نشان می‌دهد. در این نما فضای رنگی، نوع معماری اماکن و دکورهای موجود شبیه به نمونه‌های واقعی می‌باشند، لکن از نظر زمانی به چند قرن گذشته اشاره می‌کند.
<https://www.aparat.com/v/d20gyt5>

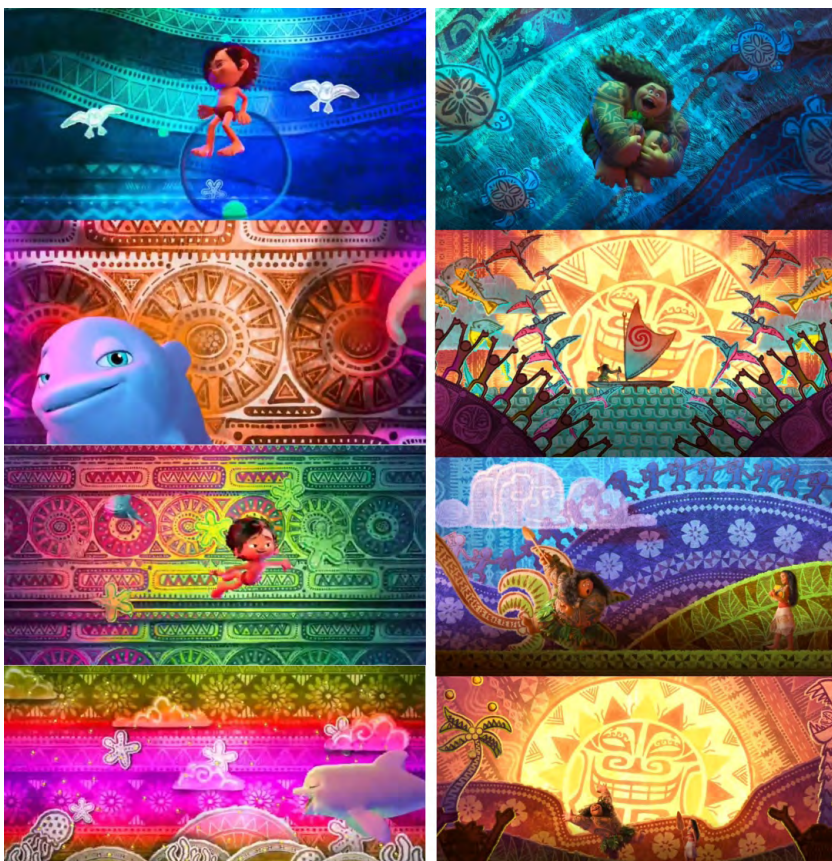
اقتباس بصری از دیزنی در انیمیشن‌های معاصر ایرانی

با وجود این، به نظر می‌رسد در برخی سکانس‌ها از المانهای تصویری و فضاهای موجود در انیمیشن‌های شرکت دیزنی از جمله انیمیشن موانا وام‌گیری اتفاق افتاده است. یکی از این سکانس‌ها مربوط به جزیره خیالی می‌باشد که برخلاف اقلیم و جغرافیای خشک، دارای طبیعتی جنگلی و استوایی با پوشش گیاهی انبوه می‌باشد. این جزیره خیالی بی‌شبهت به جزیره محل سکونت قهرمان داستان انیمیشن موانا نیست (تصویر ۵).



تصویر ۵- (بالا)- نمایی از جزیره محل سکونت موانا و خانواده از انیمیشن موانا. <https://www.aparat.com/v/d۹۶۶b۲> (پایین)- نمایی از محل سکونت پیرزن و دخترانش که ناهید در چاهی در آنجا به خواب نباتی رفته است. <https://www.aparat.com/v/d۲۰gyt۵>

بخش دیگری که از نظر بصری شباهت بسیار زیادی به نمونه موجود در انیمیشن موانا دارد، در قسمت ابتدای فیلم است که بیشتر به معرفی پسرک دلفینی می‌پردازد. این بخش یک سکانس موزیکال (با موسیقی تقریباً ناهماهنگ) از حرکات موزون پسرک و دلفین می‌باشد که در ترکیب با انیمیشن دوبعدی در پس‌زمینه با تکنیک بریده کاغذ^۱ و متمایل به گرافیک‌های متحرک^۲ یادآور سکانس مشابه از انیمیشن موانا است. جایی که موانا و ماوویی کنش‌های مشابهی را به نمایش می‌گذارند (تصویر ۶).



تصویر ۶ - (راست) - تصاویر سکانس موزیکال از انیمیشن موانا که شرح حال قهرمانی ماوویی به موانا است.
<https://www.aparat.com/v/d96j6b2>

(چپ) - تصاویر سکانس موزیکال از تعاملات پسر دلفینی با دلفین است.
<https://www.aparat.com/v/d20gyt5>

1. Cut Out
2. Motion Graphics

شرایط و ملزومات

بی‌شک تصویر متحرک^۱ ماحصل تحول تصاویر ثابتی بوده است که از طریق نمایش پیاپی تغییرات تدریجی موضوعات، توهم حیات را القا کردند. در این میان، برخلاف سینما که تصاویر ثبت شده از واقعیت، دست‌مایه آن بود انیمیشن در امتداد تصاویر ثابتی که محتوایی دستکاری‌شده و تصویرگرایانه داشتند قرار گرفت. از اواخر قرن نوزدهم تا دهه ۱۹۳۰، هنرمندان و صنعتگران به روش‌های گوناگون دست به تجربیاتی در زمینه انیمیشن زدند، لکن با ظهور شرکت دیزنی و شکل‌گیری اولین مراکز صنعت انیمیشن، زیبایی‌شناسی دیزنی و اصول کلی آن قوام یافت. دیزنی شیوه‌ای از روایت بصری در رویکرد به فانتزی و تصاویر خیالی در عین پایبندی به پرسپکتیو خطی، اصول سایه و نورپردازی واقعگرا را پایه‌گذاری نمود. از آنجاکه رویکرد زیبایی‌شناختی دیزنی در ارائه تصاویر خیالی از طریق عناصر و موضوعات ملموس منطبق بر ویژگی‌های ایژکتیو ماده بود، لذا در دو دهه پایانی قرن بیستم، آن عناصر و موضوعات با توسعه فناوریانه رسانه، وارد فاز جدیدی به نام انیمیشن سه‌بعدی دیجیتال شد.

واضح است که واقع‌گرایی و توسعه شیوه‌های واقع‌نمایی، ایده‌ای در هنرهای تصویری و تجسمی بوده است تا فضای درون اثر را به فضای مخاطب نزدیک کند. بنابراین هنرمندان از دوران رنسانس و آغاز مدرنیسم تا زمان حال با کمک فناوری و شیوه‌های ویژه تلاش نموده‌اند تا به این امر نائل شوند. با شکل‌گیری دانشگاه‌ها و آکادمی‌های هنری، نیل به اسلوبی ویژه در به تصویر کشیدن واقعیت و یا القای فضای ایژکتیو روز به روز پیشرفت نمود. به طوری که از دهه هشتاد قرن پیش، توسعه این امر به واسطه رایانه و گرافیک رایانه‌ای جهشی بزرگ کرد. در کنار آکادمی‌های هنری، استودیوها و شرکت‌های بزرگ تولید فیلم، انیمیشن، جلوه‌های بصری و بازی رایانه‌ای نیز به کمک بخش‌های تحقیق و توسعه خود اقدام به راه‌اندازی برنامه‌های مکمل فناوریانه‌ای نموده‌اند که هنرمندان را قادر

1. Motion Picture

ساخته تا به ایده‌های خود جامه واقعیت بیوشانند. به عنوان مثال، رندمن^۱ یک نرم‌افزار رندر سه‌بعدی واقع‌گرایی‌عکس‌گون^۲ است که توسط استودیو انیمیشن پیکسار تولید شده است. پیکسار از این نرم‌افزار برای ارائه تولیدات فیلم انیمیشن سه‌بعدی دیجیتالی خود استفاده می‌کند.

صرف‌نظر از داشتن عقبه و سنتی دیرپا در کنار مراکز آموزشی و پژوهشی مخصوص برای تربیت هنرجویان در زمینه انیمیشن، سرمایه‌گذاری‌های ویژه در زمینه تولید فیلم‌های انیمیشنی نیز بسیار مهم می‌باشند. تولید فیلم‌های انیمیشنی شرکت‌های دیجیتال، فرایند پیچیده‌ای می‌باشد، حتی اگر این محصولات خروجی شرکت‌های بزرگ و معتبری چون دیزنی و یا دریم‌ورکس باشند. از آنجاکه در این قبیل شرکت‌ها کیفیت بالا، اصلی‌ترین متغیر تولید می‌باشد، لذا مدیران و صاحبان اصلی هم از نظر کمی و هم از نظر کیفی، با سرمایه‌گذاری در بخش‌های مختلف از جمله استخدام هنرمندان، مهندسان، کارگردانان و مدیران تلاش می‌کنند محصولاتی برقیب را تولید و پخش نمایند. به‌عنوان مثال، تولید انیمیشن سینمایی موانا هزینه‌ای بالغ بر ۱۵۰ میلیون دلار را در برداشته است (ارقام، ۲۰۱۶) و در حدود ۷۰۰ نفر با زمینه کاری و تخصص متفاوت در آن کار کرده‌اند (آی‌ام‌دی‌بی، ۲۰۱۶). در حالی که هزینه و بودجه تولید انیمیشن‌های سینمایی داخلی مانند پسر دلفینی که حدوداً ۱۰۰ تا ۱۵۰ نفر در آن کار کرده‌اند، بسیار کمتر از آن است که بتوان آن را با انیمیشنی مانند موانا مقایسه نمود. همدانی، تهیه‌کننده انیمیشن پسر دلفینی تصریح می‌کند: معمولاً عدد تمام‌شده یک انیمیشن در ایران حدود ۱۰۰۰ برابر کمتر از انیمیشنی است که در سایر کشورها تولید می‌شود. به همین دلیل، برای اینکه یک فیلم به خارج از ایران فرستاده شود و به یک اکران خود برسد، باید به همان اندازه هزینه تولید، هزینه پکیج، بازاریابی و... شود (۱۴۰۱).

با عنایت به موارد فوق، چه‌بسا امکان دارد گروه کارگردانی و طراحی تولید انیمیشن‌هایی مانند پسر دلفینی با هدف افزایش استقبال مخاطب از طریق

1. Renderman

2. Photorealistic

به‌کارگیری تصاویر آشنای دیزنی، اقدام به وام‌گیری از عناصر و موضوعات بصری انیمیشن‌های محبوب دیزنی بکنند، اما این امر می‌تواند بسان یک شمشیردولبه عمل کند. این قبیل تولیدات، ناخودآگاه در نگاه بیننده انتظاراتی را به وجود می‌آورند که در صورت برآورده نشدن آنها، از علاقه مخاطبان به این نوع انیمیشن‌ها کاسته خواهد شد. در تولید فیلم انیمیشنی به‌عنوان یک اثر چندرسانه‌ای که ترکیبی از عناصر هنرهای نمایشی و هنرهای تجسمی است، فیلم‌نامه، فرم بصری، فرم صوتی، کنش کاراکترها (انیمیت) در یک رابطه زنجیروار قرار می‌گیرند که هریکشی، تابع و در راستای کارکرد بخش پیشین است. بنابراین در یک بازه زمانی (زمان نمایش) مخاطب می‌بایست از ابتدا تا انتها شاهد یک اثر منسجم دارای وحدت زمانی، مکانی و فرمی باشد. لذا یک سرمایه مالی متناسب و نیروی کار متخصص در سطوح مختلف توأم با مدیریت کلان تولید لازم است تا در یک فرایند بازاریابی بین‌المللی حرفه‌ای، انیمیشن تولیدشده به سمع و نظر مخاطب برسد.

بی‌شک کشور آمریکا با سابقه‌ای نزدیک به یک قرن در زمینه صنعت انیمیشن، جزء پیشگامان می‌باشد. شکل‌گیری صنعت انیمیشن‌سازی در این کشور، راه‌های پرپیچ و خمی را طی نموده است که نتیجه‌اش تولید محصولات انیمیشنی جهانی با عایدی مالی کلان برای صاحبان آن است. از طرفی، این صنعت، گام‌های خود را در ادامه مسیر سنت تصویری غربی با پشتوانه‌ای غنی برداشته است که نه تنها در فرهنگ غربی از مقبولیت عام برخوردار است، بلکه توانسته دامنه نفوذ خود را در کشورهای غیرغربی نیز بگستراند. بنابراین، علاوه بر داشتن سرمایه مالی و نیروی کار متخصص، تعلق به بخشی از گفتمان سنت تصویری غربی نیز ضروری است. در غیر این صورت، آثار خلق شده به عنوان نمونه‌های کپی یا اقتباس‌های بصری نازل از نمونه‌های فاخر قلمداد خواهند شد که در نهایت، عمده دستاوردها محدود به بخش مالی در نتیجه فروش‌های محدود محلی خواهد بود و کمترین تأثیرات هنری و فرهنگی رابه دنبال خواهند داشت.

نتیجه‌گیری

در ساخت انیمیشن‌هایی که به سبک بصری ویژه‌ای وفادار بوده و یا اقتباس بصری صورت می‌گیرد، حضور برخی ملزومات ضروری به نظر می‌آیند. انیمیشن پسر دلفینی که در این مقاله به صورت موردی مطالعه گردیده است، نشانه‌هایی از وام‌گیری و اقتباس بصری از سنت تصویری دیزنی و به‌کارگیری اسلوب زیبایی‌شناختی آن مکتب را دارد. با این حال به نظر می‌رسد این مورد اقتباس بصری، به دلیل نبود برخی ملزومات زیرساختی، فاقد تأثیرگذاری بصری لازم باشد؛ به طوری که اثر را در حد یک نمونه نازل‌تر یا به اصطلاح کپی، عرضه نماید. بررسی‌های انجام گرفته درخصوص انیمیشن پسر دلفینی نشان می‌دهد که در میان موضوعات و عناصر بصری، کاراکترهای اصلی و تیپ ظاهری آنها در کنار برخی عناصر محیطی و ترکیبات بصری، برداشتی بسیار نزدیک از نمونه‌های موجود در انیمیشن‌های دیزنی (موانا، در جست‌وجوی نمو، در جست‌وجوی دوری و...) می‌باشند. اما استفاده این‌چنینی از شکل ظاهری و شمایی برخی انیمیشن‌ها که در یک زمینه متفاوت با فرهنگ بصری ویژه خلق شده‌اند، در صورت عدم به‌کارگیری دقیق دیگر لایه‌های ساختاری (متحرک‌سازی، نورپردازی، ترکیبات صحنه، لیاوت، تدوین و...)، انیمیشن تولیدشده را عاری از تأثیرات عمیق احساسی بر مخاطب می‌کنند.

زیبایی‌شناسی دیزنی در راستای سنت تصویری غرب پسارنسانس با شاخصه‌هایی چون پرسپکتیو خطی، نور و سایه‌پردازی طبیعت‌گرایانه و واقع‌نمایی ابژکتیو در ترکیب با فضایی خیالی برگرفته از داستان‌های عامیانه عمدتاً اروپایی شکل گرفته است. این نوع زیبایی‌شناسی از پشتوانه تاریخی و فرهنگی بسیار غنی برخوردار است که هر ساله نیروهای متخصص هنری را به مدد دانشگاه‌ها و مؤسسات هنری مانند کال‌آرت برای فعالیت در زمینه انیمیشن آماده می‌کنند. برخورداری از بستر غنی در تربیت نیروهای متخصص هنرهای بصری، امکان استخدام هنرمندان بصری به تعداد زیاد، برخورداری از سرمایه مالی بالا، مدیریت و طراحی تولید حرفه‌ای ملزوماتی هستند که در کنار هم، منجر به تولید آثار برجسته انیمیشنی توسط شرکت دیزنی و شرکت‌های مشابه می‌شود. بنابراین، در صورت عدم دسترسی به

ملزومات فوق در ساخت و تولید انیمیشن‌هایی با رویکردی مشابه انیمیشن پسر دلفینی، با اثری اقتباسی در حد لایه‌های ظاهری و خالی از دیگر لایه‌های بصری، با تأثیرات نه‌چندان عمیق مواجه خواهیم بود.

فهرست منابع

اعتبارزاده، معصومه (۱۳۹۳). «بررسی شیوه اقتباس با رویکرد به آثار تصویرسازی»، *نقش‌مایه*، ۸(۱۸)، ۶۷-۷۳.

SID. <https://sid.ir/paper/184125/fa>

خبرآنلاین (۱۴۰۱). *هزینه تولید انیمیشن در ایران هزار برابر کمتر از سایر کشورهاست*.

خلیل‌زاده، علیرضا (۱۴۰۲). *پسر دلفینی، انیمیشن ساخت ایران؟ یا کی از دل آثار خارجی؟*. ibna.ir/x4TWr.

زین‌العابدینی، پیام؛ و حشمت‌نژاد، مریم (۱۴۰۰). «کارکرد تکنیک‌های بصری در روایت انیمیشن‌های بدون کلام»، *فصلنامه علمی رسانه*،

, 32(1), 85110-. doi: 10.22034/bmsp.2021.132254

سعادت‌سیرت، ناهید؛ و فرقانی، محمدمهدی (۱۳۹۸). «تحلیل روایت پویانمایی تلویزیونی با تأکید بر زیبایی‌شناسی ساختار عناصر بصری؛ مطالعه موردی فیلم قاصدک»، *فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری*، ۱۳ (۳۱)، ۷-۳۳.

. doi: 10.22085/javm.2019.202361.1402

سلطانی، سیدحسن؛ کهوند، مریم؛ و صادقیان، حمید (۱۴۰۰). «تحول بازنمایی زن قهرمان: سینمای انیمیشن دیزنی از سفیدبرفی و هفت کوتوله تا زوتوپیا». *نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی*، ۲۶(۴)، ۱۷-۲۷.

doi: 10.22059/jfadram.2021.317898.615520

سلیمی کوچی، ابراهیم؛ و صادقی قهساره، رضوان (۱۳۹۵). «بازنمایی تغییر کلیشه‌های جنسیتی در پویانمایی باب‌اسفنجی و رابطه آن با لیبرالیسم فرهنگی و اقتصادی»، *فصلنامه علمی رسانه*، ۲۷ (۳)، ۱۵۶-۱۳۳.

عمرانی، محمدرضا؛ الهیاری، حسن؛ و سعیدی‌نیا، حبیب‌الله (۱۴۰۱). «واکاوی خشک‌سالی و قحطی در نواحی شمالی خلیج فارس و واکنش‌ها نسبت به آن (۱۳۱۷-۱۳۲۴ش)». *فصلنامه تاریخ‌نامه ایران بعد از اسلام*، ۱۳ (۳۱)، ۱۴۶-۱۲۱.

doi: 10.22034/jiiph.2022.49985.2288.

کلانتر، محمدرضا (۱۳۹۰). *درباره دوبله‌های مختلف «رابین‌هود خیلی دور؛ خیلی نزدیک»*.

<https://web.archive.org/web/20150402092353/http://www1.jamejamonline.ir/PaperText.aspx?newsnum=100841074262>

مرکز اسناد انقلاب اسلامی (۱۴۰۲). *سالروز حمله امریکا به هواپیمای ایرباس ایران، اعتراف فرمانده امریکایی به سرنگونی هواپیمای مسافربری ایرانی*.

<https://irdc.ir/0002Cg>

نجفی، اسماعیل؛ ابدالی، یعقوب؛ و بیرانوندزاده، مریم (۱۳۹۹). «تحلیل محدودیت‌های توسعه اقتصادی مبتنی بر شاخص‌های طبیعی، مورد مطالعه: نواحی روستایی استان هرمزگان»، *اقتصاد فضا و توسعه روستایی*، ۹ (۳۴)، ۱۰۷-۱۳۲.

Fahimifar A, Bahram Shotorban B, Safoora M A, Sekhavat Y. (2024). The Visual Adaptation of the Traditional Persian Paintings for Animation: A Study of Kerm Haftvad from Hezar Afsan Animation Series. *ElJH*; 31 (1): 39-63

Haswell, H. (2014). *To infinity and back again: hand-drawn aesthetic and affection for the past in Pixar's pioneering animation*.

Lasseter, J. (1998). Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. *In Seminal graphics: pioneering efforts that shaped the field* (pp. 263-272).

Matusitz, J & Palermo, L. (2014). The Disneyfication of the World: A Globalisation Perspective, *Journal of Organisational Transformation & Social Change*, 11:2, 91-107, DOI: 10.1179/1477963313Z.00000000014

Mollet, T. (2013). "With a smile and a song...": Walt Disney and the Birth of the American Fairy Tale. *Marvels & Tales*, 27(1), 109-124.

Mori, M., MacDorman, K. F., & Kageki, N. (2012). The uncanny valley [from the field]. *IEEE Robotics & automation magazine*, 19(2), 98-100.

Power, P. (2009). Animated expressions: Expressive style in 3D computer graphic narrative animation. *Animation*, 4(2), 107-129.

Walk, K. (1998). *How to Write a Comparative Analysis*. Writing Center at Harvard University, <http://writingcenter.fas.harvard.edu/pages/how-write-comparative-analysis>. (Retrieved 29 March, 2016).

Yekti, B. (2015, November). Comparative aesthetic study between three-dimensional (3D) stop-motion animation and 3D computer graphic animation: Towards physicality and tactility, perfection and imperfection. *In 2015 3rd International Conference on New Media (CONMEDIA)* (pp. 1-7). IEEE.

Zipes, J. (1995). *Breaking the Disney spell. From mouse to mermaid: The politics of film, gender, and culture*, 21-42.

Walt Disney world. (2024). *disney.go.com/Disney Resort Hotels – Frequently Asked Questions.*

The Numbers.(2016). <https://www.the-numbers.com/movie/Moana>

IMDB. (2016). <https://www.imdb.com/title/tt3521164/fullcredits>