پیکره
دوره ۱۴، شماره۴۲، زمستان۱۴۰۴ صفحه ۱۶ تا۲۸

مقاله پژوهشی

تجسم‌بخشی جهان پس از مرگ و سفر قهرمان: مطالعهٔ تطبیقی فیلم‌های انیمیشن هرکول، عروس مرده و کتاب زندگی

محمدسجاد طاهری[۱]؛ **سیدنجم‌الدین امیرشاه‌کرمی**[۲]

۱. کارشناس ارشد انیمیشن، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.
۲. نویسنده مسئول، استادیار گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.
Email: najmedin@modares.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴،۴،۹ تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴،۶،۲۳ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴،۷،۱۲

چکیده

مقدمه: این پژوهش با هدف بررسی تطبیقی تجسم دیداری جهان پس از مرگ و سفر قهرمان در فیلم‌های انیمیشن، «هرکول»، «عروس مرده» و «کتاب زندگی» انجام شد. هدف اصلی، تحلیل چگونگی به تصویر کشیدن مفاهیم انتزاعی و پیچیدهٔ زندگی پس از مرگ با عناصر دیداری و روایی در این آثار است. مسئلهٔ پژوهش این چگونگی نمایش مفهوم جهان پس از مرگ است که با پرسش، فیلم‌های منتخب چگونه با بهره‌گیری از ساختار روایی «سفر قهرمان» و ترکیب عناصر دیداری و روایتگری، جهان پس از مرگ را به شکلی ملموس، قابل درک و باورپذیر بازنمایی کرده‌اند؟ به این پرسش پاسخ داده می‌شود.

روش پژوهش: این پژوهش با رویکردی کیفی و به شیوه توصیفی-تحلیلی بر مبنای نظریه «تک‌اسطوره» جوزف کمبل و گردآوری شواهد دیداری و مطالعات کتابخانه‌ای با بررسی داده‌ها در دو مرحله تحلیل ساختار روایی و تحلیل عناصر دیداری صورت گرفت.

یافته‌ها: بازنمایی جهان پس از مرگ در فیلم‌های انیمیشن «هرکول»، «عروس مرده» و «کتاب زندگی» با دیدگاه‌های اساطیری، دینی و فلسفی هم‌سویی دارد. همچنین عناصر دیداری رنگ، نور و فرم، افزون بر شکل‌دهی دو جهان قبل و بعد از مرگ با تحول شخصیت‌ها، مفاهیم انتزاعی‌تر جهان پس از مرگ را در هر فیلم ملموس و باورپذیر می‌سازند.

نتیجه‌گیری: این پژوهش نشان می‌دهد که آثار منتخب، با بهره‌گیری از الگوی سفر قهرمان و آرایه‌های دیداری، از ظرفیت‌ها، امکانات گسترده و فنون متحرک‌سازی، جهان پس از مرگ را به عنوان مفهومی فرامادی و پیچیده به شکلی نوآورانه و باورپذیر بازسازی کرده‌اند. این روش‌ها، با ریشه در اساطیر و باورهای دینی، نه‌تنها عمق روایی به داستان‌ها می‌بخشند، بلکه با ایجاد ارتباط احساسی، درک مخاطب از مفاهیم متافیزیکی را غنی‌تر می‌کنند.

کلیدواژه

انیمیشن، جهان پس از مرگ، عروس مرده، هرکول، کتاب زندگی

ارجاع به این مقاله: طاهری، محمدسجاد و امیرشاه‌کرمی، سیدنجم‌الدین. (۱۴۰۴). تجسم‌بخشی جهان پس از مرگ و سفر قهرمان: مطالعهٔ تطبیقی فیلم‌های انیمیشن هرکول، عروس مرده و کتاب زندگی. پیکره، ۱۴(۴۲)، ۱۶-۲۸.
DOI: https://doi.org/10.22055/pyk.2025.20309

©2025 by the Authours.This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0 license)
https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0

مقدمه و بیان مسئله

چیستی مفهوم زندگی پس از مرگ[۱] همواره از جمله کنجکاوی‌ها و کاوش‌های معنوی بنیادین انسان بوده تا جایی‌که به پرسشی ابدی و تأثیرگذار در فرهنگ بشری بدل شده است. این مفهوم، الهام‌بخش خلق آثار هنری متعدد در گذر زمان شده، چنانکه در آثار هنرهای نمایشی دوران معاصر همچون فیلم انیمیشن نیز تصویر شده است. فیلم‌سازی انیمیشن در مقایسه با دیگر هنرهای نمایشی دارای ظرفیت‌های گسترده و گوناگون در بیان مفاهیم فرضی و متافیزیکی است که این ویژگی نمایش ایده‌های پیچیدهٔ فلسفی و معنوی را به‌مراتب رساتر امکان‌پذیر می‌کند. فیلم‌های انیمیشن «هرکول[۲]» (۱۹۹۷)، «عروس مرده[۳]» (۲۰۰۵) و «کتاب زندگی[۴]» (۲۰۱۴) با استفاده از شیوه‌های فیلم‌سازی دوبعدی، استاپ‌موشن و سه‌بعدی انیمیشن، جهان پس از مرگ را به تصویر کشیده‌اند. این آثار به‌دلیل روایتگریِ جذاب و سبک تصویری متمایز، تأثیر قابل‌توجهی بر درک و نگرش بیننده نسبت به مفاهیم مرگ و زندگی پس از مرگ دارند. ورود شخصیت‌ها به جهان پس از مرگ و بازگشت احتمالی از آن، ذاتاً یک سفر دگرگون‌کننده است که شامل ترک جهان شناخته شده، عبور از آستانه‌ای ناشناخته و رویارویی با چالش‌ها در فضا و مکانی فراطبیعی می‌شود، این ساختار روایی با کهن‌الگوی[۵] «سفر قهرمان[۶]» انطباق‌پذیری دارد؛ بنابراین، مسئلهٔ پژوهش بر چگونگی نمایش مفهوم جهان پس از مرگ تمرکز دارد و طرح پرسش: فیلم‌های منتخب چگونه با بهره‌گیری از ساختار روایی «سفر قهرمان» و ترکیب عناصر دیداری و روایتگری، جهان پس از مرگ را به شکلی ملموس، قابل درک و باورپذیر بازنمایی کرده‌اند؟

روش پژوهش

بررسی و تطبیق ویژگی‌های آثار بر مبنای نظریه «تک‌اسطوره » جوزف کمبل به‌صورت کیفی و با رویکرد توصیفی-تحلیلی انجام شده است. داده‌ها به شیوه مطالعات کتابخانه‌ای و تحلیل دیداری از سه فیلم انیمیشن «هرکول» (۱۹۹۷)، «عروس مرده» (۲۰۰۵) و «کتاب زندگی» (۲۰۱۴) به‌عنوان نمونه‌های برتر متناسب با تمرکز پژوهش و با توجه به ساختار و دیدگاه‌های متفاوت از مفهوم جهان پس از مرگ انتخاب شدند. همچنین با تحلیل محتوای روایی و دیداری فیلم‌ها، شیوه روایت و پایایی از طریق تطابق با نظریه کمبل و یونگ و بازبینی بینارشته‌ای تأمین شد. تجزیه تحلیل داده‌ها در دو مرحله اصلی انجام گرفت:۱. تحلیل ساختار روایی: در برگیرنده پیرنگ هر فیلم بر اساس مراحل «سفر قهرمان» (عزیمت، تشرف و بازگشت) و تحول شخصیت‌ها در جهان زیرین است. ۲. تحلیل عناصر دیداری، شامل شناخت و دسته‌بندی عناصر دیداری کلیدی (رنگ، نور، فرم و نمادگرایی) در صحنه‌های جهان پس از مرگ است.

پیشینه پژوهش

پژوهش سفرهای خیالی و معنوی به جهان پس از مرگ، پیشینه‌ای دیرین و عمیق در مطالعات علوم انسانی دارد. در حوزهٔ مطالعات داخلی، این پژوهش‌ها بر تحلیل متون کهن متمرکز بوده‌اند. محمدی (۱۳۹۳) به مطالعه الگوی سفر قهرمان ووگلر در آثار میازاکی و برتون پرداخت. هدف پژوهش، ارزیابی تحول شخصیت بود که با رویکرد روایی و روش تطبیقی انجام شد. از مدل ووگلر استفاده شد و چالش‌های درونی شخصیت را برجسته کرد. منصوری آریا (۱۳۹۵) به بازنمایی دنیای مردگان در فیلم‌های استاپ‌موشن پرداخت. هدف پژوهش، تحلیل مفهوم مرگ بود که با رویکرد هستی‌گرایانه و روش موردی انجام شد. از مدل اروین یالوم استفاده شد و به چالش‌های بازنمایی

مفاهیم پیچیده با کمک فضای خمیری وعروسکی پرداخت. موحدی (۱۴۰۰) به بازنمایی مرگ و جهان پس از مرگ در فیلم انیمیشن کوکو پرداخت. هدف پژوهش، بررسی پیامدهای تربیتی برای کودکان بود که با رویکرد دینی و روش تحلیلی انجام شد. به نقش روایت در مدل تربیت اسلامی تاکید داشت. نیوبور (۲۰۱۹) به نمایندگی فرهنگ مکزیکی در فیلم‌های انیمیشن کوکو و کتاب زندگی پرداخت. هدف پژوهش، ارزیابی تأثیر فرهنگی سنت روز مردگان بود که با رویکرد فرهنگی و روش تحلیلی انجام شد و انتقال باورها را نشان داد. لیو (۲۰۲۰) به راهبرد روایی موضوع مرگ در فیلم انیمیشن کوکو پرداخت. هدف پژوهش، بررسی درک کودکان از مرگ بود و از مدل نظریه ذهن استفاده شد و روایت را بدون ترس دانست. این پژوهش‌ها بستر فرهنگی و روایی جهان پس از مرگ را کاوش کرده‌اند، اما تحلیل تطبیقی عناصر دیداری و الگوی سفر قهرمان در فیلم‌های انیمیشن منتخب با سه فرهنگ متفاوت (یونانی، ویکتوریایی و مکزیکی) و شیوه‌های تولید متنوع، در آن‌ها مشاهده نشد. پژوهش حاضر این کاستی را با رویکرد یکپارچه دیداری-روایی جبران می‌کند.

چهارچوب نظری

پژوهش نظریه‌های میان‌رشته‌ای مبانی فرهنگی- اسطوره‌ای، الگوهای روانشناختی- روایی و تحلیل زیباشناختی را برای درک تجسم‌بخشی جهان پس از مرگ در انیمیشن تلفیق می‌کند. با شناخت عمیق «اسطوره[۷]» این امر میسر می‌شود؛ اسطوره، از نظر «آلن داندس»، مفاهیم متعددی از روایت‌های مقدس سنتی تا داستان‌های تخیلی است (اسماعیل‌پور، ۱۳۸۷، ۶-۱). «میرچا الیاده[۸]» اسطوره را «واقعیتی فرهنگی و بسیار پیچیده» می‌داند که تاریخ مقدس را از ازل روایت کرده و چگونگی شکل‌گیری واقعیت را تبیین می‌کند (میرچا الیاده، ۲۰۰۷، ۱۴). «جیمز جورج فریزر» اسطوره را پیوندی میان جادو و دین دانسته و بر ریشه‌های آن در تفکرات دینی اولیه تأکید دارد (جیمز جورج فریزر[۹]، ۲۰۰۹، ۱۲۸-۱۲۶). «کارل گوستاو یونگ» هم با طرح مفهوم ناخودآگاه جمعی، بیان می‌کند، کهن‌الگوها، نمادها و الگوهای جهانی در قالب خدایان و قهرمانان اساطیری تجلی می‌یابند (یونگ، ۱۳۷۶، ۱۳).

۱. جهان پس از مرگ: تعریف ادیان از جهان آخرت عمیقاً در باورها و متون مقدس ریشه دارد. در اسلام، چگونگی جهان آخرت در قرآن و احادیث آمده است. بهشت (جنّة) به‌مثابه باغی سرسبز و پرنعمت و دوزخ مکانی آتشین و عذاب‌آور است (Lange, 2016). در ادیان شرقی، تصویر جهان پس از مرگ اغلب پیچیده‌تر و چندلایه است. پیروان بودیسم نیز با طرح مفهوم مشابهی از چرخهٔ بازپیدایی، هدف غایی را دستیابی به اوج آرامش ذهنی (نیروانا[۱۰]- निर्वाण -涅槃) و گسستن از این چرخه می‌دانند (Harvey, 2013).

۲. الگوهای روان‌شناختی و روایی: پژوهش از نظریهٔ کهن‌الگوهای «گوستاو یونگ» و اسطوره‌شناسی تطبیقی «جوزف کمبل» بهره می‌برد. در نظریهٔ یونگ، کهن‌الگوها، نمادهای ناخودآگاه جمعی هستند که تجارب مشترک بشری را بازتاب می‌دهند. جوزف کمبل این ایده را با ارائهٔ الگوی «سفر قهرمان» بسط می‌دهد؛ یک ساختار روایی مشترک که در آن قهرمان با نزول به جهان زیرین[۱۱] یا قلمرو پس از مرگ، دستخوش دگرگونی می‌شود. «سفر قهرمان» کمبل، ساختاری کهن‌الگویی برای روایت داستان ارائه می‌دهد که مسیر تحول قهرمان را از مسیر موقعیت‌های نمونه‌وار دنبال می‌کند (کمبل، ۲۰۰۸، ۲۳). مراحل اصلی سفر: سفر قهرمان طی مراحل اصلی عزیمت[۱۲] ، تشرف[۱۳] و بازگشت[۱۴] فرآیند تحول قهرمان را از دنیای عادی به قلمرویی ناشناخته و بازگشت همراه با معرفت او را نشان می‌دهد (کمبل، ۲۰۰۸، ۲۴۶-۳۶). در این الگو، مرحلهٔ «تشرف» نقشی تعیین‌کننده دارد؛

زیرا قهرمان اغلب به جهان زیرین نزول می‌کند که مشابه مفهوم برزخ در روایات اسلامی است. این انعطاف‌پذیری، الگوی سفر قهرمان را برای تحلیل روایت‌های مرگ و جهان پس از مرگ در سینمای انیمیشن مناسب‌سازی می‌کند (قرآن، ۲۳، ۱۰۰؛ Lange, 2016).

۳. رویکرد تلفیقی دیداری- روایی: در حالی که نظریه‌های کمبل و یونگ برای تحلیل ساختار و معنای روایت‌های اسطوره‌ای بنیادین هستند، تحلیل رسانهٔ دیداری انیمیشن نیازمند چهارچوبی برای پیوند بین فرم دیداری و روایت به شکلی نظام‌مند است. پژوهش‌های پیشین اغلب تحلیل روایی و تحلیل زیباشناختی را به‌صورت مجزا به‌کار برده‌اند. از این‌رو، نوآوری این پژوهش در ارائهٔ یک مدل تحلیلی دیداری- روایی یکپارچه است که این حوزه‌ها را تلفیق می‌کند. این مدل بر سه لایهٔ تحلیلی متصل به‌هم استوار است: ۱. لایهٔ روایی- اسطوره‌ای (تحلیل ساختار): در این سطح، از الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمبل به‌عنوان نقشه راه روایی استفاده می‌شود تا مشخص شود چگونه ورود به جهان پس از مرگ، ساختار پیرنگ[۱۵]را شکل داده و به تحول شخصیت منتهی می‌شود، ۲. لایهٔ روان‌شناختی- کهن‌الگویی (تحلیل معنا): در لایه‌ای عمیق‌تر، با بهره‌گیری از نظریه «ناخودآگاه جمعی[۱۶]» کارل یونگ، شخصیت‌ها و موقعیت‌ها به‌عنوان تجلی کهن‌الگوهای جهانی (مانند قهرمان، مرشد، سایه) تحلیل می‌شوند. نزول به جهان زیرین در این نگاه، سفری نمادین به اعماق ناخودآگاه برای دستیابی به تمامیت روانی است، ۳. لایهٔ زیباشناختی- تجسمی (تحلیل فرم): این سطح، بر چگونگی به‌کارگیری عناصر دیداری (رنگ، نور، فرم و طراحی) برای «تجسم بخشیدن» به جهان انتزاعی پس از مرگ و حالات روانی قهرمان تمرکز دارد. در این رویکرد که با بهره‌گیری از نظریات روایت دیوید هرمان[۱۷] (۲۰۰۹) غنی‌تر می‌شود، عناصر دیداری نه صرفاً جلوه‌گر، بلکه حاملان اصلی معنای نمادین و احساسی روایت هستند. بنابراین، نوآوری این چهارچوب، نه در ابداع نظریه‌ای جدید، بلکه در سنتز و یکپارچه‌سازی این رویکردها و ارائهٔ مدلی عملیاتی است که نشان می‌دهد چگونه «روایت اسطوره‌ای»، «عمق روانشناختی» و «بیانگری دیداری» در انیمیشن با یکدیگر هماهنگ می‌شوند تا مفهومی پیچیده مانند جهان پس از مرگ را به تجربه‌ای قابل درک و باورپذیر برای بیننده تبدیل کنند.

یافته‌های پژوهش

امکانات روایی گوناگون فیلم‌سازی انیمیشن برای نمایش مفاهیم معنوی و دیداری‌سازی ایده‌های ماورائی ظرفیت‌های بیانی گسترده‌ای دارد. آثاری چون «روح[۱۸]» (۲۰۲۰) استودیو پیکسار، با به تصویر کشیدن قلمرویی انتزاعی برای شکل‌گیری هویت ارواح پیش از تولد و انتقال آن‌ها به جهان پس از مرگ (Docter & Powers, 2020) و مجموعه «مکان خوب[۱۹]» (۲۰۲۰-۲۰۱۶) با رویکرد طنزآمیز خود به داوری اخلاقی در یک جهان پس از مرگ بوروکراتیک (Schur, 2016)، نمونه‌هایی از این کاوشگری هستند. پژوهش‌ها بر تأثیر فرهنگی این بازنمایی‌ها تأکید ورزیده‌اند. فرهنگ دیداری در شکل‌دهی تصورات جامعه از جهان پس از مرگ و نگرش به مفاهیم مرگ و جاودانگی نقش مهمی ایفا می‌کند. گیبسون استدلال می‌کنند رسانه‌های نوین نه‌تنها بازتاب‌دهندهٔ نگرش‌های موجود هستند؛ بلکه خود به خلق گفتمان‌های جدیدی دربارهٔ مرگ و فراهم آوردن محملی برای بررسی پرسش‌های وجودی مربوط به هویت، آگاهی و معنای زندگی یاری می‌رسانند (Gibson, 2019). «رنکین[۲۰]» نیز انیمیشن را به‌دلیل امکاناتش در بیان مفاهیم انتزاعی از طریق تصاویر چشم‌نواز و موتیف‌های نمادین، رسانه‌ای مناسب برای چنین کاوش‌هایی می‌داند (Rankin, 2020). سه نمونه فیلم پژوهش در جدول ۱ هرچند از سنت‌های دینی و اساطیری متفاوتی (جهان زیرین یونانی، معنویت گوتیک ویکتوریایی و جشن روز مردگان مکزیکی) الهام

گرفته‌اند، در نهایت به ابداع دیدگاه‌هایی ویژه و در عین حال قابل درک جهان پس از مرگ دست یافته‌اند. فرآیند پژوهش با ترکیب مدل روایی کمبل و تحلیل دیداری، چگونگی پیوند انیمیشن میان کهن‌الگوهای باستانی و دیدگاه‌های معاصر بررسی کرده تا این مفهوم عمیق درک شود.

جدول ۱. معرفی فیلم‌های مطالعاتی. منبع: نگارندگان.

عنوان	هرکول	عروس مرده	کتاب زندگی
سال تولید	۱۹۹۷	۲۰۰۵	۲۰۱۴
تولیدکننده	والت دیزنی پیکچرز	برادران وارنر پیکچرز	فاکس قرن بیستم انیمیشن
کارگردان	ران کلمنتس و جان ماسک	تیم برتون و مایک جانسون	خورخه گوتیارز
شیوه انیمیشن	ترکیب انیمیشن دوبعدی کلاسیک و CGI	استاپ موشن	انیمیشن سه‌بعدی
سبک هنری	کلاسیک دیزنی	گوتیک، فانتزی، اکسپرسیونیسم	رنگارنگ، شبیه‌سازی عروسک‌های چوبی
منبع اقتباس	اساطیر یونان	فرهنگ ویکتوریایی	جشن روز مردگان
تأثیر فرهنگی	احیای انیمیشن‌های دیزنی	الهام‌بخش سبک گوتیک در انیمیشن	ترویج فرهنگ مکزیکی در سطح جهانی

فاصلهٔ زمانی میان ساخت این سه اثر، دوره‌ای از تحولات چشمگیر در فناوری‌های تولید انیمیشن بود که ابزارهای بیانی قدرتمندتری را برای تجسم مفاهیم متافیزیکی فراهم آورد. در «هرکول»، فرآیندهای طراحی با جوهر و رنگ دیجیتالی از مدل‌های زنده برای خلق شخصیت‌ها تلفیق شد تا جهانی اسطوره‌ای و گرافیکی شکل بگیرد. در «عروس مرده»، گذار از فیلم به عکاسی دیجیتالی در استاپ‌موشن و استفاده از اسکلت‌بندی‌های مکانیکی پیچیده درون عروسک‌ها، امکان ایجاد حرکات و حالات بیانگری ظریف چهره را در جهان گوتیک فراهم ساخت. با بلوغ انیمیشن سه‌بعدی در «کتاب زندگی»، فنون نورپردازی و سایه‌زن‌های پیشرفته به‌کار گرفته شد تا «سرزمین یادشدگان[۲۱]» با بافت‌های چوبی و رنگ‌های جذاب، به شکلی پویا و غنی بازنمایی شود.

فیلم انیمیشن «هرکول»

۱. ساختار روایی و سفر قهرمان: فیلم «هرکول» (۱۹۹۷) برداشتی رنگین و جذاب از اسطوره یونانی هرکول ارائه می‌دهد و جهان زیرین را منطبق با الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل نمایش می‌دهد. هرکول، شخصیت اصلی، برای بازیابی مقام الوهی و یافتن جایگاه حقیقی خود، سفری پرفراز و نشیب را برای خودشناسی آغاز می‌کند که در نهایت به نزول او به جهان زیرین و نجات روح مگارا[۲۲] می‌انجامد. این روایت، از الگوی سه‌پرده‌ای تک‌اسطوره کمبل (عزیمت، تشرف، بازگشت) پیروی می‌کند (Campbell, 2008, 36-246). در مرحلهٔ «عزیمت»، هرکول در «جهان عادی» با آگاهی از تبار الهی خود، با «فراخوانی به ماجراجویی» مواجه شده، اما آن را «رد می‌کند». او سپس به جهان فراطبیعی گام نهاده و با ملاقات زئوس[۲۳] و مربی‌اش فیلُکتِتِس[۲۴]، به پیمودن مسیر قهرمانی متعهد می‌شود. مرحلهٔ «تشرف» با «جاده آزمون‌ها» شامل چالش‌های بیرونی هرکول (نبرد با هیدرا[۲۵] و هیولاهای دیگر) و وسوسه‌های درونی (خیانت اولیه مگارا به تحریک هادس[۲۶]) است. نزول او به جهان زیرین برای بازگرداندن روح مگارا، مرحله «شکم نهنگ» و نقطه عطف دگرگونی اوست. جایی که با به خطر انداختن جان خود و فرود به قلمرو هادس، نهایت ایثار را به نمایش گذاشته و به «اوج‌گیری (آپوتئوزیس[۲۷])» دست می‌یابد (Campbell, 2008, 90-

108). در مرحلهٔ «بازگشت»، هرکول از جهان زیرین بازگشته، مقام الوهیت را برای ماندن با مگارا «رد می‌کند» و به «سلطان دو جهان» بدل می‌شود. انسان- خدایی که محدودیت‌های جهان مادی را پذیرفته و در عین حال به آن عشق می‌ورزد و از آن لذت می‌برد (Campbell, 2008, 298).



تصویر ۱. انیمیشن «هرکول» (۱۹۹۷)، مراحل کلیدی از سفر قهرمان، هرکول. به‌ترتیب از بالا راست به‌صورت پادساعت‌گرد: **الف.** جهان عادی، **ب.** ملاقات با استاد، **ج.** آزمایش و **د.** تجدید حیات. منبع: Screenshot adapted from Hercules (Clements & Musker, 1997).

۲. تجسم‌بخشی: جهان پس از مرگ به‌صورت آمیزه‌ای دیداری، برگرفته از نمادهای یونانی و با شیوهٔ انیمیشن دوبعدی ساخته شده است. این جهان زیرین قابل فهم، در تضاد کامل با دنیای رنگارنگ زندگان قرار دارد. قلمروی در سلطه هادس، فضایی سرد، متروک و وهم‌انگیز تصویر شده که در آن، رنگ‌های آبی، بنفش و خاکستری غالب بوده و حسی از ویرانی و وهم‌انگیزی را القاء می‌کنند. رودخانهٔ استیکس[۲۸]، موتیفی تکرارشونده در اساطیر، به مثابه مرز مرگ و زندگی، رودی تاریک و آکنده از ارواح شفاف و سبزفام تصویر شده که بر ماهیت شبح‌گونه آن‌ها تأکید دارد (Clements & Musker, 1997) این تصویرسازی دیداری نمایانگر درک یونانیان باستان از جهان زیرین به‌عنوان فضایی ظلمانی و برزخی اقتباس شده، نظیر آنچه در «اودیسه[۲۹]» (Homer, 1996, 640) آمده است. قلمرو آتشین هادس، با رنگ‌های قرمز سوزان و نارنجی خشم‌آلود، در تضاد با رنگ‌های سرد جهان زیرین، نمایانگر قدرت شرورانه و وحشت ابدی اوست. این تضاد رنگی شدید، نه‌تنها بر ماهیت هراس‌انگیز جهان زیرین تأکید می‌کند؛ بلکه بیننده را به تأمل دربارهٔ ابعاد اخلاقی زندگی پس از مرگ وامی‌دارد. جایی که سرنوشت آدمی به اعمال زمینی او وابسته است، مضمونی که یادآور مفهوم داوری در مسیحیت است (مکاشفه یوحنا، ۲۰، ۱۵). معماری بی‌جاذبه

و مه‌آلودهٔ جهان زیرین، حس هرج و مرج و بی‌ثباتی را القاء کرده و بر دشواری آزمون‌های قهرمان می‌افزاید. این عناصر دیداری، در کنار داستان ایثار هرکول، بر مفاهیم فناپذیری و پاداش و جزا عمق بخشیده و بیننده را به تأمل در رازهای جهان پس از مرگ از منظر اسطوره و روایتی همذات‌پندارانه فرامی‌خواند.

فیلم انیمیشن«عروس مرده»

۱. ساختار روایی و سفر قهرمان: داستان «عروس مرده» درون روستایی ویکتوریایی شروع می‌شود. جایی که ویکتور وَن دورت[۳۰] به‌طور تصادفی با اِمیلی[۳۱]، عروس مرده، پیمان زناشویی می‌بندد و به جهان مردگان می‌رود. این روایت با الگوی سفر قهرمان کمبل (عزیمت، تشرف، بازگشت) همخوانی دارد و ویکتور طی این سفر دگرگون‌کننده، به خودپذیری و درک ارزش زندگی نائل می‌شود (Campbell, 2008, 36-246). در مرحلهٔ «عزیمت»، ازدواج ناخواسته ویکتور[۳۲] با امیلی، «فراخوانی او به ماجرایی» است که به‌دلیل عشقش به ویکتوریا، آن را «رد می‌کند». «یاوری فراطبیعی» از جانب امیلی فرا می‌رسد که او را به «سرزمین مردگان» هدایت کرده و از «نخستین آستانه» عبور می‌دهد. مرحلهٔ «تشرف» در سرزمین مردگان رخ می‌دهد. ویکتور در این جهان رنگارنگ اما غم‌زده، «جاده آزمون‌ها» را طی می‌کند و با واقعیت ازدواج ناخواسته و احساسات دوگانه‌اش نسبت به امیلی و ویکتوریا درگیری دارد. ارتباط او با مردگان، به‌ویژه با راهنمایی‌های پیرگاتکِنِخت[۳۳] اسکلتی و تصمیم نهایی‌اش برای ایثار به‌خاطر امیلی، به «آشتی با پدر» (در اینجا نمادین و به‌معنای مسئولیت‌پذیری، ایثار) و درک «اوج‌گیری (آپوتئوزیس)» از راه خودآگاهی می‌انجامد (Burton & Johnson, 2005). در مرحله «بازگشت»، ویکتور به جهان زندگان بازگشته، به ویکتوریا می‌پیوندد و به‌عنوان «سلطان دو جهان» که ارزش زندگی را دریافته، ظاهر می‌شود. سفر ویکتور، بازتاب پرسش‌های وجودی و تأملات فلسفی دربارهٔ مرگ است، مشابه آنچه در متونی مانند «اتاق تاریک» (Owen, 1989, 45-67) دربارهٔ معنویت‌گرایی ویکتوریایی مطرح شده است. «عروس مرده» با روایت داستانی عاشقانه میان جهان زندگان و مردگان، تمایل انسان به پیوند و رستگاری را به تصویر می‌کشد.



تصویر ۲. انیمیشن «عروس مرده»، مراحل کلیدی سفر قهرمان، ویکتور. به ترتیب از بالا راست به‌صورت پادساعت‌گرد: **الف.** جهان عادی، **ب.** ملاقات با استاد، **ج.** آزمایش و **د.** تجدید حیات. منبع: Author's compilation based on Corpse Bride (Burton & Johnson, 2005).

۲. تجسم‌بخشی: جهان مردگان در «عروس مرده»، با عنوان «سرزمین مردگان» در تضادی هوشمندانه با جهان بی‌روح و خاکستری زندگان قرار دارد و فضایی روشن، سرشار از نور، با رنگ‌های خالص و شفاف را به نمایش می‌گذارد. این تضاد نور و رنگ که با بهره‌گیری از زیبایی‌شناسی فیزیکی ملموس استاپ‌موشن خلق شده، القا می‌کند: مرگ، پایان راه نیست، بلکه تداوم وجود در اجتماعی پرنشاط و همراه با جشن و سرور است. سرزمین مردگان با رنگ‌های سبز، آبی و بنفش درخشان آغشته شده و حضور شخصیت‌هایی چون اسکلت‌های رقصان و اجساد آوازه‌خوان و فضایی کارناوالی سرشار از شادی تا حدی مالیخولیایی را نمایش می‌دهد (Burton & Johnson, 2005). این رویکرد با دیدگاه «رنکین» (۲۰۲۰) همسویی دارد که انیمیشن قادر است حالات متافیزیکی را تجسم بخشیده و مفاهیم انتزاعی را برای مخاطب ملموس‌تر سازد. با این حال، سرزمین مردگان همچنان حامل نشانه‌هایی از یأس گوتیک است. درختان اسکلت‌گونه، بناهای رو به ویرانی و فضای مه‌آلود وهم‌انگیزی که شخصیت‌ها را در هاله‌ای از ناپایداری فرو می‌برند. این عناصر در کنار هم مکانی برزخ‌گونه را تداعی می‌کنند که آنجا ارواح در حال تأمل یا پالایش هستند. مفهومی که با باورهای مسیحی درباره برزخ و همچنین مفهوم اسلامی برزخ (Lange, 2016) نزدیک است. مِه‌گرفتگی و بناهای فرسوده، استعاره‌هایی از احساسات سرکوب شده و عشق‌های ناکامند و گذشته تلخ امیلی را تداعی می‌کنند. موسیقی فیلم، ساخته «دنی الفمن[۳۴]»، این دوگانگی یأس و امید را با ملودی‌های گاه شاد و گاه غم‌انگیز خود تکمیل کرده و به تعامل میان اندوه و نشاط عمق می‌بخشد. «عروس مرده» با تلفیق عناصر گوتیک ویکتوریایی و نمادگرایی عاطفی غنی، تصویری پیچیده از نظر دیداری و احساسی از زندگی پس از مرگ ارائه می‌دهد که وحشت ساده‌انگارانه از مرگ را به چالش کشیده بیننده را به بازاندیشی ترس‌های وجودی و قدردانی از زیبایی گذرای زندگی سوق می‌دهد.

فیلم انیمیشن «کتاب زندگی»

۱. ساختار روایی و سفر قهرمان: فیلم «کتاب زندگی» با بهره‌گیری از مناظر دیدنی و آکنده از جزئیات فرهنگ مکزیک، به‌ویژه سنت‌های جشن روز مردگان[۳۵]، روایت می‌شود. در داستان، مانولو جوانی[۳۶] است که میان سه جهان –سرزمین زندگان، سرزمین یادشدگان و سرزمین فراموش‌شدگان[۳۷]– سفر می‌کند تا به عشق دوران کودکیش، ماریا[۳۸]، برسد و شهرش را نجات دهد. این روایت، الگوی کلاسیک سفر قهرمان جوزف کمبل (عزیمت، تشرف، بازگشت) را دنبال می‌کند و در عین حال، به ریشه‌های فرهنگی مکزیک و مضامین جهان شمول عشق، شجاعت و سنت وفادار می‌ماند (Campbell, 2008, 36-246).در مرحلهٔ «عزیمت»، «فراخوان به ماجراجویی» مانولو از تضاد میان علاقهٔ قلبی به موسیقی و انتظار خانواده‌اش برای ادامه سنت گاوبازی نشأت می‌گیرد. او ابتدا از پیروی مسیر اجدادی‌اش «سر باز می‌زند»، اما مجموعه‌ای از رویدادها، از جمله شرط‌بندی خدایان مرگ (لا موئرته[۳۹] و شیبالبا[۴۰]) و مرگ ظاهری‌اش، او را به سرزمین مردگان رهسپار می‌کند. مرحلهٔ «تشرف» شامل «جاده آزمون‌ها» در سرزمین‌های پرجنب و جوش یادشدگان و قلمرو دلگیر فراموش‌شدگان است. رویارویی مانولو با نیاکان و ارواح درگذشته و غلبه بر ترس‌ها و تردیدهای درونی‌اش در مواجهه با شیبالبا، به «اوج‌گیری (آپوتئوزیس)» و اثبات شجاعت و ایثار او می‌انجامد (Gutierrez, 2014) در بخش «بازگشت»، مانولو به زندگی بازگشته، تبهکار

اصلی، چاکال را شکست می‌دهد و با ایجاد تعادل میان خواسته‌های فردی و انتظارات خانوادگی و اجتماعی، به مقام «سلطان دو جهان» دست می‌یابد. ماجرای مانولو، ضمن داشتن عناصری از کهن‌الگوی نزول به جهان زیرین (کاتاباسیس[۴۱])، مانند سفر اورفئوس، عمیقاً در بستر فرهنگی خاص مکزیک ریشه دارد.



تصویر ۳. انیمیشن «کتاب زندگی»، مراحل کلیدی سفر قهرمان، مانولو. به ترتیب از بالا راست به‌صورت پادساعت‌گرد:
الف. جهان عادی، **ب.** ملاقات با استاد، **ج.** آزمایش و **د.** تجدید حیات. منبع: Screenshot adapted from *The Book of Life* (Gutierrez, 2014)

۲. تجسم‌بخشی: «کتاب زندگی» ساختاری دوگانه از جهان پس از مرگ ارائه می‌دهد که ملهم از باورهای مکزیکی دربارهٔ زندگی، مرگ و اهمیت یادبود است: «سرزمین یادشدگان» و «سرزمین فراموش‌شدگان»؛ هر یک با سبک دیداری و شنیداری متمایز و متأثر از هنرهای تجسمی و سنت‌های روز مردگان در مکزیک. «سرزمین یادشدگان» قلمرویی است سرشار از رنگ‌های گرم و زنده مانند نارنجی، صورتی و زرد، آکنده از جشن و شادی. ساکنان آن جمجمه‌های ساخته از شکر[۴۲] بر سر دارند و فضا با تکه کاغذهای رنگی[۴۳] تزئین شده است. این سرزمین، با موسیقی پرنشاط، رقص‌های پرشور و مهمانی‌های بی‌پایان، مرگ را نه پایان که بخشی از چرخهٔ زندگی به تصویر می‌کشد (Gutierrez, 2014). رنگ‌های گرم و طراحی سرزنده شخصیت‌ها، مانند اسکلت‌های آراسته به گل، روح جشن روز مردگان را تجسم می‌بخشد و تأییدی بر دیدگاه رنکین (۲۰۲۰) دربارهٔ توانایی انیمیشن در تجسم بخشیدن به ایده‌های عرفانی است. در مقابل، «سرزمین فراموش‌شدگان» فضایی تاریک، تک‌رنگ و غم‌زده است که با رنگ‌های خاکستری تیره و سبزهای کدر و بناهای رو به زوال و متروک، تصویر شده است. تضاد میان این دو قلمرو به‌روشنی باور فرهنگی بنیادین فیلم را برجسته می‌سازد. یادآوری مردگان، ضامن بقای آن‌ها در جهان پس از مرگ است و فراموشی، به نیستی ابدی می‌انجامد. این ایده با ضرب‌المثل مکزیکی «تا زمانی که به‌یاد می‌آوری، زنده‌ای» همخوانی دارد (Fuentes, 1992, 30). این تقابل دیداری با موسیقی متن فیلم تشدید می‌شود که ترکیبی از موسیقی سنتی مکزیک و سازهای نوین است (آهنگ‌های شاد ماریاچی در سرزمین

یادشدگان و ملودی‌های وهم‌آلود در سرزمین فراموش‌شدگان)، موتیف‌های مذهبی مانند داوری ارواح، قابل قیاس با مفهوم معاد در مسیحیت (مکاشفه یوحنا، ۲۰، ۱۲) و مفهوم برزخ در اسلام (قرآن، ۲۳، ۱۰۰؛ Lange, 2016)، نیز در طراحی این جهان پس از مرگ به‌کار رفته‌اند. «کتاب زندگی» با درآمیختن این مضامین جهان‌شمول با زیبایی‌شناسی هنر عامیانه مکزیک، تصویری خیره‌کننده و از نظر فرهنگی غنی از زندگی پس از مرگ ارائه می‌دهد؛ به‌طوری‌که بیننده را به تأمل دربارهٔ حافظه، میراث و پیوندهای ناگسستنی میان زندگان و مردگان فرامی‌خواند.

بحث و یافته‌های پژوهش

۱. بازتاب چندوجهی جهان پس از مرگ: «هرکول»، «عروس مرده» و «کتاب زندگی» به‌خوبی نشان می‌دهند ظرفیت بیانی و امکانات فیلم انیمیشن تجسم دیداری جهان ماورایی و متافیزیکی را ممکن ساخته، به‌طوری‌که مضامین پیچیده فرضی جهان پس از مرگ به تصویر کشیده شود. از این‌رو، فیلم‌های نمونه با بهره‌گیری از منشورهای فرهنگی متفاوت (اساطیر یونان، معنویت گوتیک ویکتوریایی و جشن روز مردگان مکزیک) به‌خلق دیدگاه‌های متنوع و در عین حال مرتبطی از جهان پس از مرگ دست یافته‌اند. «کتاب زندگی»، با تأکید بر اهمیت میراث فرهنگی، بهره‌گیری از هنر دیداری رنگارنگ و موسیقی تأثیرگذار، این پیام را منتقل می‌کند که مرگ، در پرتو یاد و خاطره، بخشی از چرخه زندگی است.

۲. مفاهیم مشترک و الگوهای دیداری: هر یک از نمونه فیلم‌های منتخب رویکردی ویژه به مفهوم زندگی پس از مرگ دارد؛ اما در مضامین و الگوها اشتراک دارند:

– **سفر قهرمان:** هر سه اثر به‌نحوی از الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل پیروی می‌کنند. قهرمانان داستان به جهانی ناشناخته (جهان مردگان) سفر کرده، با چالش‌هایی مواجه می‌شوند و در نهایت با کسب معرفت و بینش جدید به جهان خود بازمی‌گردند.

– **تصویرسازی خلاقانه جهان پس از مرگ:** هر فیلم با سبک تصویری خاص خود، جلوه‌ای متمایز از جهان پس از مرگ ارائه می‌دهد. از جهان تاریک و سرد هادس در «هرکول» تا سرزمین رنگارنگ مردگان در «عروس مرده» و «کتاب زندگی»، هر یک جنبه‌هایی از تصورات بشری درباره جهان دیگر را به تصویر می‌کشند.

– **نقش خاطره و میراث:** به‌ویژه در «کتاب زندگی» (همچنین «کوکو[۴۴]» (۲۰۱۷)) اهمیت حفظ یاد و خاطره درگذشتگان برجسته شده است. این ایده که فرد تا زمانی که در یادها زنده است، به‌راستی هرگز نمرده، در این آثار به‌خوبی نمایان است.

– **کاوش در معنای زندگی:** هر سه اثر نمونه به نوعی به کاوش در معنای زندگی می‌پردازند. چه از طریق جستجوی عشق حقیقی در «عروس مرده» یا تلاش برای یافتن هدف در «هرکول» و «کتاب زندگی»، این آثار پرسش‌های عمیقی درباره چیستی زندگی و مرگ مطرح می‌کنند.

– **پیوند جهان زندگان و مردگان:** در تمامی این آثار، نوعی ارتباط و پیوند میان جهان زندگان و جهان مردگان به تصویر کشیده شده است. این پیوند می‌تواند فیزیکی (مانند رود استیکس) یا سیر معنوی باشد.

– **رنگ و نور:** رنگ و نورهای رنگی نقش تعیین‌کننده‌ای در ایجاد درکی ملموس از فضای جهان پس از مرگ ایفا می‌کنند. در فیلم‌های «عروس مرده» و «کتاب زندگی»، جهان مردگان با رنگ‌های شفاف و درخشان و جهان زندگان با رنگ‌های کدر و تیره دیده می‌شود که نگرشی متفاوت به جهان پس از مرگ را تداعی می‌کنند.

– **گفتمان دیداری مرگ:** فیلم‌های نمونه با ارائهٔ تصاویری متفاوت و گاه مثبت از زندگی پس از مرگ، به کاهش اضطراب ناشی از مرگ کمک می‌کنند؛ همچنین، این فیلم‌ها می‌توانند زمینهٔ گفتمانی دربارهٔ مرگ و زندگی پس از مرگ فراهم آورند. موضوعی که در بسیاری از جوامع همچنان یک تابو تلقی می‌شود. فیلم «کتاب زندگی» بینندگان را با دیدگاه‌های فرهنگی متنوع درباره مرگ و آیین‌های یادبود آشنا می‌کند. افزون بر این، چنین آثاری با طرح پرسش‌هایی عمیق درباره معنای زندگی، هویت و سرنوشت، سبب می‌شوند بیننده بر وجودشناسی تأمل کند و با وجود پرداختن به مضمون مرگ، به اهمیت زمان حال و ارزش زندگی توجه کند.

۳. شباهت‌ها و تفاوت‌های فیلم: هر سه فیلم در نمایش زندگی پس از مرگ، وجود دو قلمرو مجزا در جهان دیگر، مفهوم داوری ارواح، عناصر نمادین دیداری، موجودات ماورائی، خدایان ناظر بر مرگ، روایت داستان‌های عاشقانه فراتر از مرگ، تأکید بر اهمیت یاد و خاطره مردگان، سفر دگرگون‌کنندهٔ شخصیت‌ها به جهان پس از مرگ و مضمون ایثار برای رسیدن به اهداف متعالی را به نمایش می‌گذارند. این عناصر مشترک، بیانگر کنجکاوی‌ها و تصورات جهان‌شمول درباره مرگ و جهان دیگر هستند. تفاوت‌های سه فیلم در نمایش زندگی پس از مرگ:

– **ریشه‌های فرهنگی:** الهام هر فیلم از بستر فرهنگی متفاوت: «هرکول» از اساطیر یونان، «عروس مرده» از فرهنگ گوتیک و عصر ویکتوریایی و «کتاب زندگی» از سنت‌های روز مردگان مکزیک.

– **سبک دیداری و شیوهٔ انیمیشن:** بهره‌مندی «هرکول» از انیمیشن دوبعدی با عناصر CGI، «عروس مرده» از استاپ‌موشن با فضاسازی گوتیک و «کتاب زندگی» از انیمیشن سه‌بعدی ملهم از هنر عامیانه مکزیک.

– **فضای نمایشی متغیر:** کمدی و حماسی در «هرکول»، مالیخولیایی و عاشقانه در «عروس مرده» و کارناوالی رنگین و موسیقایی در «کتاب زندگی».

– **ماهیت جهان پس از مرگ و تصویر مرگ:** تعریفی متفاوت در هر فیلم دارد. از قلمرویی مبتنی بر پاداش و جزا تا فضایی برزخی و اجتماعی و جهانی که وجود در آن به یادآوری زندگان وابسته است.

– **جلوهٔ ویژهٔ دیداری:** در هر دو دنیا بنابر شیوهٔ تصویری فیلم، با کاربرد فرم، رنگ، نور و متحرک‌سازی هماهنگ با اثر شنیداری در صحنه، جلوه‌ای دیداری خلق می‌کند؛ همچنین، تفاوت در سبک تصویری، هر اثر را از دیگری متمایز می‌کند.

نتیجه‌گیری

این پژوهش با هدف شناخت و تبیین عوامل مؤثر در تجسم‌بخشی به دو جهان و تحلیل سیر تحول شخصیت در آن‌ها همچنین در پاسخ به این پرسش انجام شد: چگونه فیلم‌های «هرکول»، «عروس مرده» و «کتاب زندگی» با استفاده از ساختار روایی «سفر قهرمان» و ترکیب عناصر دیداری و روایتگری، جهان پس از مرگ را به شکلی ملموس، قابل‌درک و باورپذیر به بیننده نمود می‌دهند؟ تحلیل مفهوم زندگی پس از مرگ در این آثار نشان داد، با ترکیب خلاقانه فرم، رنگ، نور و عناصر دیداری امکان تداعی حضور شخصیت در جهان فرضی دیگر دیداری شده است. عناصر هنر تجسمی در هر اثر تصویر فرضی از جهان زندگان را دیداری ساخته به‌طوری که با تجسم‌بخشی فضایی باورپذیر بیننده بتواند سیر و سلوک قهرمان را در جهان پس از مرگ نیز دنبال کند و صورت فرضی آن جهان را نیز باور کند. همچنین، این آثار با استفاده از عناصر تجسم‌بخشی و امکانات متحرک‌سازی، ترکیبی از دو جهان را خلق کرده و انیمیشن را به مثابه رسانه‌ای مؤثر برای بازنمایی ایده‌های پیچیده

هستی‌شناسانه به‌کار گرفته‌اند. این فیلم‌ها از ظرفیت و امکانات انیمیشن برای تجسم مفاهیم متافیزیکی بهره برده و با ترکیب مضامین جهان‌شمول و روایت‌های بومی و فرهنگی، به پاسخ فرضی پرسش‌های بنیادین بشری درباره مرگ و جهان ماوراء به صورت دیداری- شنیداری و ترغیب به تأمل در اینباره پرداخته‌اند.

مشارکت‌های نویسنده

این مقاله برگرفته از پایان‌نامه نگارنده اول در مقطع کارشناسی ارشد رشته انیمیشن با عنوان « تجسم دنیای پس از مرگ و سفر شخصیت در آثار منتخب سینمایی انیمیشن» با راهنمایی نگارنده دوم در دانشگاه تربیت مدرس است.

تقدیر و تشکر

این مقاله فاقد تقدیر و تشکر است.

تضاد منافع

نویسنده (نویسندگان) هیچ تضاد منافع احتمالی پیرامون تحقیق، تألیف و انتشار این مقاله را اعلام نکردند.

منابع مالی

نویسنده (نویسندگان) هیچ گونه حمایت مالی برای تحقیق، تألیف و انتشار این مقاله دریافت نکردند.

پی‌نوشت

1. Afterlife
2. Hercules (1997)
3. Corpse Bride (2005)
4. The Book of Life (2014)
5. Archetype
6. Hero's journey
7. Myth
8. Mircea Eliade
9. James George Frazer
10. Nirvana
11. Underworld
12. Departure
13. Initiation
14. Return
15. Plot
16. Collective unconscious
17. David Herman
18. Soul(2020)
19. The Good Place (2020-2016)
20. David Rankin
21. Land of the Remembered
22. Megara
23. Zeus
24. Philoctetes
25. Lernaean Hydra
26. Hades
27. Apotheosis
28. the River Styx
29. Odyssey

30. Victor Van Dort
31. Emily
32. Victoria
33. Elder Gutknecht
34. Danny Elfman
35. Día de los Muertos
36. Manolo
37. Land of the Forgotten
38. Maria
39. La Muerte
40. Xibalba
41. Katabasis
42. Calaveras
43. Papel picado
44. Coco (2017)

منابع

- اسماعیل‌پور، ابوالقاسم. (۱۳۸۷). *اسطوره بیان نمادین*. انتشارات سروش.
- فریزر، جیمز جورج. (۱۳۸۸). *شاخه زرین* (فیروزمند، مترجم). هران: نشر آگاه.
- محمدی، فاطمه. (۱۳۹۳). مطالعه و مقایسه‌ی الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر در آثار هایائو میازاکی و تیم برتون (پایان‌نامه کارشناسی ارشد انیمیشن). دانشگاه هنر تهران.
- منصوری آریا، مهسا. (۱۳۹۵). بازنمایی دنیای مردگان در فیلمهای عروسکی استاپ موشن با رویکردهای هستی گرایانه اروین یالوم (پایان‌نامه کارشناسی ارشد انیمیشن). دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر.
- موحدی، راضیه. (۱۴۰۰). *بازنمایی مرگ و جهان پس از مرگ در انیمیشن کوکو و پیامدهای آن برای تربیت دینی کودکان مسلمان در تهران* (پایان‌نامه کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی). دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم اجتماعی.
- یونگ، کارل. گوستاو. (۱۳۷۶). *چهار صورت مثالی: مادر، ولادت مجدد، روح، چهره مکار* (فرامرزی، مترجم). آستان قدس رضوی.

- Burton, T., & Johnson, M. (2005). *Corpse Bride* [Film]. Warner Bros.
- Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces* (3rd ed.). Joseph Campbell Foundation; New World Library.
- Clements, R., & Musker, J. (1997). *Hercules* [Film]. Walt Disney Pictures.
- Docter, P., & Powers, K. (2020). *Soul* [Film]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Eliade, M. (2007). *Myth and reality* (W. R. Trask, Trans.). Waveland Press .
- Fuentes, C. (1992). *The Day of the Dead: A celebration of life and death (Exhibition catalog)*. Instituto Nacional de Antropología e Historia / Museum of Fine Arts, Houston
- Gibson, M. (2019). *Death and digital media*. Routledge .
- Gutierrez, J. R. (Director). (2014). *The Book of Life* [Film]. Reel FX Creative Studios.
- Harvey, P. (2013). *An introduction to Buddhism: Teachings, history and practices* (2nd ed.). Cambridge University Press .
- Herman, D. (2009). *Basic Elements of Narrative*. Wiley-Blackwell.
- Homer. (1996). *The odyssey* (R. Fagles, Trans.). Penguin Classics .
- Lange, C. (2016). *Paradise and hell in Islamic traditions*. Cambridge University Press .
- Liu, Y. (2020). Narrative Strategy of Death Theme in Animated Films Under Children's Cognitive Perspective: A Case Study of Pixar Animated Film Coco. *In Proceedings of the 4th International Conference on Community Engagements (ICCE) in Conjunction with the 3rd International Conference on Education, Science and Social Development (ICESSE)* (pp. 58-62). Atlantis Press.
- Nieuwboer, M. (2019). *Representation of Mexican Culture in Animation Films for Children: An Analysis of Coco and The Book of Life* (Master's thesis, Utrecht University). Utrecht University Student Theses Archive.
- Owen, A. (1989). *The darkened room: Women, power, and spiritualism in Late Victorian England*. University of Chicago Press .
- Rankin, D. (2020). *Film and the afterlife*. Routledge .
- Schur, M. (2016–2020). *The Good Place* [TV series]. Fremulon; 3 Arts Entertainment; Universal Television; NBC.