

Reflection of Uncanny's Sense From Freud's View in the Narrative Structure, Elements of Color and Light in the Animated Film *Coraline**

Abstract

An uncanny feeling is a complex and often unsettling psychological experience that involves a mixture of difficult emotions such as fear, uncertainty, anxiety, and discomfort. Sigmund Freud described the uncanny term as the strange feeling that arises when something familiar suddenly appears strange or alien, often triggered by the unexpected return of repressed memories or ideas. Freud further associated the uncanny feeling with phenomena such as repetition, doubling, and the blurring of boundaries between fantasy and reality, all of which challenge an individual's sense of stability and certainty. These concepts have become influential in the interpretation of literary, cinematic, and artistic works that seek to evoke psychological tension and emotional ambiguity. This study explores how this theory is visually and emotionally communicated in the animated film *Coraline*, directed by Henry Selick. This animation is particularly successful in its use of the "uncanny" feeling, with a particular focus on the role of color and lighting as crucial aesthetic elements that shape the film's psychological atmosphere. By analyzing the interplay between these elements, the research explores how psychological shifts are reflected throughout the narrative. Special attention is given to the contrast between the muted, subdued tones of the real world and the initially vibrant yet progressively darker hues of the "other world." These deliberate color choices are instrumental in crafting the film's eerie atmosphere. Through a detailed examination of selected scenes, this study highlights the skillful use of visual techniques to evoke themes of doubling and the ambiguous boundary between the animate and inanimate. The film repeatedly presents familiar objects, characters, and environments in altered forms, creating a sense of uncertainty that resonates with Freud's interpretation of the uncanny theory. The dull, washed-out palette of the real world effectively conveys feelings of boredom and loneliness, which sharply contrast with the other world's deceptive warmth. The visual richness of the alternative realm initially appears comforting and desirable, reflecting Coraline's longing for attention, excitement, and emotional fulfillment. However, beneath this attractive surface lies a growing sense of unease that gradually becomes more apparent through subtle changes in color intensity, shadow placement, and lighting contrasts. Ultimately, these visual choices emphasize the underlying emotional currents of fear, anxiety, and the unknown. Through the orchestration of light and color, the film successfully creates an immersive, unsettling environment that mirrors the protagonist's evolving emotional landscape and the story's complex thematic essence. Furthermore, the film's visual design reinforces a key aspect of Freud's uncanny theory: the coexistence of attraction and fear within the same experience. The other world appears as an idealized version of reality, creating a sense of comfort and curiosity, yet subtle changes in lighting and visual details gradually undermine this security. The contrast between illuminated and shadowy spaces reflects the tension between desire and hidden danger. As Coraline becomes aware of the deceptive nature of this world, visual cues transform wonder into unease and fear, demonstrating how color and lighting effectively externalize complex psychological processes and deepen the viewer's emotional engagement. As the narrative develops, however, the vibrant colors of the other realm gradually shift toward darker, more threatening tones, signaling growing menace and anxiety. This progression aligns

Received: 27 May 2025

Received in revised form: 01 Aug 2025

Accepted: 02 Sep 2025

Fatemeh Dorini¹ 

Master in Animation, Department of Animation and Cinema, Faculty of Architecture and Art, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.
E-mail: fatemedorini@gmail.com

Seyed Najmeddin Amir Shahkarami²  (Corresponding Author)

Assistant Professor, Department of Animation and Cinema, Faculty of Architecture and Art, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.
E-mail: najmedin@modares.ac.ir

Amir Hassan Nedaei³ 

Assistant Professor, Department of Animation and Cinema, Faculty of Architecture and Art, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

E-mail: ami_nedaei@modares.ac.ir

<https://doi.org/10.22059/jfadram.2025.395928.616083>

with traditional symbolic meanings of color in art and cinema, where specific hues are associated with psychological themes like fear and evil. The gradual transformation of the visual environment also reflects Coraline's increasing awareness of her hidden dangers. As illusions dissolve and the true nature of the Other Mother becomes evident, color and lighting work together to intensify suspense and emotional tension. For instance, deep blues represent supernatural terror during Coraline's desperate attempts to escape the Other Mother's house. Reds and oranges dominate the confrontational scenes, communicating anger, panic, and aggression. Green appears sparingly but powerfully, highlighting moments of horror, especially when the true sinister nature of the Other Mother is revealed. The strategic use of darkness, shadows, and reduced illumination further reinforces feelings of vulnerability and psychological entrapment, contributing to the film's overall strange effect. This study concludes that color and lighting are more than decorative elements in *Coraline*. They function as vital narrative tools that deepen the film's emotional resonance and psychological complexity. Intentional manipulation of color palettes and lighting contrasts helps the film intensify the viewer's psychological engagement and enhances its storytelling. Moreover, the interaction between visual aesthetics and narrative structure demonstrates how cinematic techniques can communicate abstract psychological concepts in a powerful and accessible manner. This research contributes an insight into how visual aesthetics are used to evoke complex psychological experiences. The findings provide implications for scholars and practitioners interested in the symbolic and emotional power of visual elements in cinema. By emphasizing the relationship between psychoanalytic theory and visual storytelling, the study highlights the importance of interdisciplinary approaches in film analysis. Future research could build on these ideas by investigating uncanny representations in other media or by exploring how individual or cultural differences influence audience responses to color and lighting in movies.

Keywords: Coraline, color, lighting, Freud, uncanny

Citation: Dorini, Fatemeh; Amir Shahkarami, Seyed Najmeddin, & Nedaei, Amir Hassan. (2026). Reflection of uncanny's sense from Freud's view in the narrative structure, elements of color and light in the animated film *Coraline*. *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 31(3), 85-95. (In Persian)



© Authors retain full copyright and publishing rights.

Publisher: University of Tehran Press.

*This article is derived from the first author's master's thesis, entitled "A study on the emotional and symbolic role of color in expressing psychological aspects of character, investigating selected stop motion films in 2000s", under the supervision of the second author and with consultation from the third author at Tarbiat Modares University.

نمود امر غریب مرتبط با عناصر نور و رنگ در فیلم انیمیشن کورالاین بر اساس دیدگاه فروید*

چکیده

امر غریب، حسی توأم با هراس، بلا تکلیفی، اضطراب، وحشت و ناامنی است. فروید آن را نتیجهٔ رویارویی با بازگشت امری آشنا می‌داند که در ذهن سابقه دارد، اما به دلیل سرکوب یا نادیده گرفتن، بیگانه به نظر می‌رسد. امر غریب با داشتن نقش تعیین‌کننده در پدیداری ژانر وحشت، در سینما نمود پیدا می‌کند. این ویژگی در فیلم انیمیشن کورالاین تجسم می‌یابد و بدین ترتیب این پژوهش در تلاش است به روش کیفی و با رویکرد توصیفی - تحلیلی، ویژگی‌های امر

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۳/۰۶

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴/۰۵/۱۰

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۴/۰۶/۱۱

فاطمه درینی^۱: کارشناس ارشد انیمیشن، گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

E-mail: fatemedorini@gmail.com

سید نجم‌الدین امیر شاه کرمی^۲ (نویسنده مسئول): استادیار گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

E-mail: najmedin@modares.ac.ir

امیر حسن ندایی^۳: استادیار گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.

E-mail: Ami_nedaei@modares.ac.ir

<https://doi.org/10.22059/jfadram.2025.395928.616083>

غریب را در فیلم انیمیشن کورالاین تحلیل کرده تا به پرسش: چگونه عناصر دیداری رنگ و نور در نمود حس امر غریب فیلم انیمیشن کورالاین اثرگذاری کرده‌اند؟ پاسخ داده شود. هنری سلیک کارگردان فیلم، شخصیت را در دو دنیای متفاوت به تصویر می‌کشد. یافته‌های بیانگر یک تباین رنگی هدفمند در این دو دنیاست. در دنیای واقعی از رنگ‌های خنثی و در دنیای دیگر از رنگ‌های درخشان و گرم برای ایجاد فضایی جعلی و پرتنش استفاده شده است. در نهایت این پژوهش به این نتیجه می‌رسد که استفاده ماهرانه از رنگ و نور، به همراه سایر عوامل امر غریب، در القای حس هراس و ناامنی نقش کلیدی ایفا کرده است.

واژه‌های کلیدی: امر غریب، رنگ، فروید، کورالاین، نور،

استناد: درینی، فاطمه؛ امیر شاه کرمی، سید نجم‌الدین و ندایی، امیر حسن. (۱۴۰۵). نمود امر غریب مرتبط با عناصر نور و رنگ در فیلم انیمیشن کورالاین بر اساس دیدگاه فروید. نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۳۱(۳)، ۸۵-۹۵.

ناشر: مؤسسه انتشارات دانشگاه تهران.

© نگارندگان، حق تکثیر و امتیاز کامل انتشار مقاله خود را حفظ می‌کنند.



*مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول با عنوان «مطالعه نقش حسی و نمادین رنگ در بیان ویژگی‌های روانی شخصیت (مطالعه موردی: آثار برگزیده سینمایی استاپ‌موشن دهه اول قرن بیست و یکم)» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده دوم و مشاوره نگارنده سوم در دانشگاه تربیت مدرس ارائه شده است.

مقاله

«فروید در مقاله امر غریب^۱ مفهوم واژه آلمانی *unheimlich* را چنین بیان می‌کند: این واژه متضاد واژه‌های *heimlich* به معنای مربوط به خانه با مفهوم خودمانی و صمیمی بوده و *heimisch* به معنای بومی بودن است، در واقع متضاد آن چیزی است که آشناست» (Freud, 2000, p. 3676). «در زبان آلمانی *heimlich* صفتی است به معنای متعلق به خانه، خودی، آشنا، رام، صمیمی و دوستانه» (Freud, 2000, p. 3678). «افزودن پیشوند *un* که پیشوند متضاد ساز به معنای نا و غیر است، معنایی از غریبگی و نفی آشنایی را به *unheimlich* می‌دهد» (Freud, 2000, p. 3677).

«فروید بر رابطه بین امر غریب [*unheimlich/ uncanny*] و خانه [*home*] بسیار تأکید می‌کند. *heimlich* برای اشاره به جاهایی مانند منزل، یک اتاق صمیمی، یک منظره روستایی لذت‌بخش، یک شخص صمیمی و یا یک خانواده استفاده می‌شود. این واژه برای اشاره به یک مکان سری، یک عمل راز آلود، خیانت کردن (هنگام نبودن یک شخص) و یا به یک شخص نامرد نیز به کار می‌رود» (Creed, 2005, p. 4). «فروید به این نکته مهم اشاره می‌کند که واژه *heimlich* معنایی دو گانه دارد و دال بر معنای مخالفش (*unheimlich*) نیز هست: در حالت کلی، این کلمه از یک سو آن چیزی است که آشنا و دلپذیر است و از سوی دیگر آن چیزی است که مخفی و ناپیدا شده است. بدین ترتیب این واژه می‌تواند همان معنایی را داشته باشد که *unheimlich* به خود گرفته است، آنچه که گنگ و مبهم است.» (Creed, 2005, p. 4)

«در حالت کلی ساختار تجربه امر غریب از نظر فروید را می‌توان در قالب سه گزاره زیر بیان کرد:

۱. پدیده حسی امر غریب شامل دسته‌ای از چیزهای ترسناک است (Freud, 2000, p. 3676)

۲. عنصر ترساننده در امر غریب چیزی است که سرکوب شده و عامل اضطراب شده است (مانند عقده‌های کودکی) (Freud, 2000, p. 3691) و یا انکار و باورهای قدیمی و مربوط به دوران کودکی که رد شده‌اند (Freud, 2000, p. 3697)

۳. تجربه امر غریب زمانی اتفاق می‌افتد که عقده‌های سرکوب شده دوران کودکی دوباره جان بگیرند و یا باورهای اولیه‌ای که رد شده‌اند دوباره تأیید و تصدیق شوند (Freud, 2000, p. 3698).

فروید تجربه امر غریب را در زمره مفاهیمی کلی مانند ترس از اختنگی، مواجهه با مرگ، زنده‌انگاری، تکرار غیر عمدی و همزاد بررسی می‌کند. مفاهیمی که در سینمای وحشت بسیار استفاده شده‌اند. مسئله پژوهش پی بردن به اثر رنگ و نور در ایجاد حس امر غریب در فیلم یاد شده است. همچنین پاسخ به این پرسش که چگونه عناصر دیداری چون رنگ و نور در نمود حس امر غریب فیلم انیمیشن کورالاین اثر گذاری کرده‌اند؟ پیش فرض پژوهش: فیلم کورالاین همسو با احساس امر غریب فروید، با نور و رنگ، تجربه حسی ناآشنا را درون امری آشنا ایجاد می‌کند.

بررسی ویژگی‌های رنگ فیلم کورالاین منطبق با راهنمای رنگ یوهانس اینتن استفاده شد. اینتن عنصر رنگ را بیانگر احساس دانسته بنابر این می‌توان کاربرد رنگ‌ها در اثر را با حس امر غریب مطرح شده فروید تطبیق داد. افزون بر این، فیلم استاپ موشن عروسکی امکان و قابلیت نمود فیزیکی عناصر دیداری را برای القای چنین حسی به مراتب مؤثرتر نمود

می‌دهد. بنابر این، شیوه ساخت فیلم کورالاین نیز بر تأثیر جلوه عناصر دیداری افزوده به‌طوری که ایجاد حس امر غریب در شخصیت اصلی سبب همدلی با او می‌شود. فنون سه بعدی فیزیکی استاپ موشن در پردازش نور، رنگ، شکل و محتوای روایی، امکانات واقعی نمایانه و متفاوتی را برای نمایش امر غریب در اختیار هنرمند فیلم ساز قرار می‌دهد. ظرفیت‌های بیانی این شیوه دیداری سازی مفاهیمی چون تداخل امر غیر واقعی در فضای واقعی و ارتباط نزدیک آن با مفهوم جهان دیگر یا پس از مرگ را به صورت باورپذیر امکان پذیر کرده است. عروسک یا ربات، امر آشنا در غیر آشنا را به خوبی تداعی می‌کند. «هرچه ربات بیشتر شبیه انسان باشد، احساس آشنایی نسبت به آن بیشتر می‌شود تا جایی که نقص‌های ظریف باعث می‌شوند ربات ترسناک یا وهم آور به نظر برسد» (Bouwer, 2017, p. 185).

پیشینه پژوهش

ارنست ینش^۲، روانشناس معروف آلمانی، در مقاله خود با عنوان در باب روانکاوی امر غریب، مفهوم امر غریب را نخستین بار در حوزه دانش روانشناسی مطرح کرد. سپس زیگموند فروید در سال ۱۹۱۹ در مقاله «امر غریب» ابعادی از این حس را بیان کرد. مقاله فروید همچنان به عنوان منبع اصلی بسیاری از مطالعات روانکاوانه برای مفهوم سازی وحشت استفاده می‌شود. جانانان لیک کرین در کتاب وحشت و زندگی روزمره ضمن نقد ژانر وحشت در سینما، بیان می‌کند: «فروید با ارائه مقاله امر غریب، زبان جهانی نقد و وحشت را ابداع کرده است» (Lake Crane, 1994, p. 24). این مفهوم در دنیای هنر و سینما استفاده شد و باز نمود آن در تحلیل و طراحی عناصر رنگ و نورهای رنگی نیز پدیدار شد. در این راستا، امر غریب را می‌توان با پژوهش‌های یوهانس اینتن در زمینه رنگ تطبیق داد. پژوهش‌های او در کتاب رنگ شامل مجموعه روش‌های مشخص در ترکیب رنگ نزد هنرمندان اعتبار دارد. مطالعات ویژگی‌های حسی و نمادین رنگ در سینما به صورت پراکنده در کتاب‌ها و مقالات مختلف انجام شده است، از جمله در بخشی از کتاب فیلم‌سوفی دانیل فرامپتون با عنوان رنگ در پژوهش‌های صورت گرفته مرتبط با سینمای انیمیشن، به‌طور عمده به ویژگی‌های فنی رنگ و نور توجه شده و در انتقال امر غریب با رنگ، پژوهش متمرکز مشاهده نشد.

روش پژوهش

این پژوهش از نوع کیفی است و با رویکرد توصیفی-تحلیلی به بررسی ویژگی‌های امر غریب در فیلم انیمیشن کورالاین پرداخته است. گردآوری داده‌ها از طریق مطالعات کتابخانه‌ای و مشاهده نظام‌مند فیلم، به صورت مرحله‌ای صورت گرفت. در این فرآیند، ابتدا در مرحله مشاهده گری، چگونگی نقش عناصر دیداری فیلم شامل شخصیت‌ها، مکان‌ها، نور و رنگ ارزیابی و دسته‌بندی شد. سپس، در مرحله جریان روایی، ارتباط شخصیت‌ها با یکدیگر بررسی شد تا شناخت لازم از ویژگی‌های آن‌ها به دست آید. در نهایت تحلیل داده‌ها بنابر معیارهای نظری یاد شده انجام و روابط به دست آمده بین داده‌ها تفسیر و توصیف شد.

مبانی نظری پژوهش

بازتاب امر غریب در فیلم کورالاین

فیلم استاپ موشن کورالاین (۲۰۰۹) به کارگردانی هنری سلیک

(Jockenhövel, 2011, p. 10)

در داستان کورالاین، جهان جعلی بازتابی مشابه خانه واقعی اوست که به شکلی آرمانی دیده می‌شود. «خانه‌ای که به خانه خودشان متصل است. جایی که پدر و مادر جعلی در کنار همسایگان جعلی زندگی می‌کنند. آن‌ها توجه زیادی به کورالاین دارند» (Rudd, 2008, p. 160).

مادر جعلی در این جهان، شخصیتی دارد که مادر واقعی‌اش فاقد آن است. او از آشپزی، لباس پوشاندن و مراقبت از کورالاین لذت می‌برد. به زودی کورالاین پی می‌برد ظاهر جذاب این جهان جعلی، لایه‌ای برای پنهان نگه داشتن یک دنیای مرگبار است و مادر جعلی در حال تلاش برای دزدیدن و از پا درآوردن اوست، همان‌گونه که با سه کودک قبل از او نیز، این کار را انجام داده است. در ادامه، کورالاین با کمک همسایه‌ها برای نجات و رهایی والدینش و آزادی سه روح در بند - قبل از بازگشت و فراگیری عشق به زندگی عادی‌اش - می‌جنگد. (Foreman, 2012, p.)

(2)

در توصیف امر غریب بیان شد که فروید بر رابطه بین امر غریب و مفهوم خانه بسیار تأکید دارد و مفهوم این کلمات به مکان‌هایی مانند منزل، یک اتاق صمیمی، یک منظره روستایی لذت‌بخش، یک شخص صمیمی و یا یک خانواده و در عین حال به یک مکان سری، یک عمل رازآلود، خیانت کردن هنگام نبودن یک شخص و یا یک شخص نامرد اشاره دارند. مسئله‌ای که در فیلم کورالاین نیز مشاهده می‌شود. وجود خانه‌ای که باز نمود خانه واقعی شخصیت اصلی داستان است، در اینجا نیز ابتدا فضایی صمیمی و خانواده‌ای شاد و پابر جا مشاهده می‌شود، ولی همه این عوامل با رمز و رازی توأم است که آرامش واقعی را در بر ندارد. فضای این خانه آکنده از امر غریب است.

هرچند این اثر دارای شخصیت‌های متعددی است، اما شخصیت‌های اصلی فیلم، کورالاین و مادرش هستند.

در تحلیل شخصیت اصلی، اولین و مهم‌ترین عامل، جنگ کورالاین با پدر و مادرش برای پرورش دادن هویت نوجوانی اوست. فروید در کتاب داستان خانواده^۲ بیان می‌کند: جدایی فردی - همان‌گونه که ما رشد می‌کنیم - از منبع قدرت پدر و مادر، یکی از ضروری‌ترین دستاوردهای رشد شخصیتی است و به همان اندازه نیز دردناک و تلخ است. (Foreman, 2012, p. 2)

کورالاین یازده ساله از یک طرف به توجه والدین و از طرفی به استقلال نیاز دارد. او حق انتخاب می‌یابد تا انسانی مستقل باشد یا عروسکی در دستان مادر. «اگرچه در فیلم، شخصیت کورالاین در جایگاه قهرمان با مادر جعلی می‌جنگد که جایگاه شخصیت شریر را دارد، اما اساسی‌ترین و بنیادی‌ترین مبارزه در اصل، جنگ کورالاین علیه تمایلات و تکیه گاهش به وابستگی است تا از آن‌ها دوری جسته و به هویت خویش دست یابد» (Foreman, 2012, p. 2).

اما مهم‌ترین عامل روانشناسانه در این فیلم تداعی امر غریب است که نیل گیمین آن را در داستان به خوبی به کار گرفته است. جهان جعلی و ساکنانش، باز نمودی از دنیای واقعی کورالاین به صورت آرمانی هستند، دنیایی سرشار از عوامل امر غریب. «نیل گیمین یک باز نمود کاملاً آشکار را از امر غریب فروید ارائه می‌دهد. برای فروید، امر غریب درجه‌ای از ترس است که به عناصر آشنای قدیمی و طولانی بازمی‌گردد» (Rudd, 2008, p. 161). امر

برگرفته از کتابی با همین عنوان اثر نیل گیمین^۲ ساخته شده است. داستان کورالاین در سال ۲۰۰۳ انتشار یافت و نامزد دریافت جوایز زیادی شد، این موفقیت بیشترین افتخار را برای گیمین به ارمغان آورد. نگارش این کتاب نزدیک به ده سال طول کشید. نویسنده با متنی روان و منسجم، به مکاشفه محیط و فضاهای پیرامون شخصیت پرداخته و اثر ادبی شاخصی را پدید آورد، با این وجود، شماری از منتقدان اعتقاد دارند که این داستان برای خوانندگان جوان تر نامناسب است. در عین حال، منتقدانی چون برنوتلهم^۴ در کتاب مزایای جادو^۵ استدلال می‌کند، جوان ترها نه تنها راغب‌اند بلکه نیاز دارند تا به کشف مشکلات و تأثیر آن‌ها بر زندگی‌شان بپردازند» (Rudd, 2008, p. 159).

داستان کورالاین داستانی خیال‌انگیز، تاریک و عمیق درباره خانواده، کشف هویت و رویارویی با ترس‌های درونی است. کورالاین دختری یازده ساله به همراه والدینش به خانه‌ای در شهری جدید اسباب‌کشی می‌کنند. والدینش توجه چندانی به او ندارند و به کار نویسندگی مشغول‌اند. مادر آشپزی نمی‌کند و هیچ کدام از وظایف خانه‌داری را درست انجام نمی‌دهد، او به احساس کسالت و تنهایی کورالاین توجهی ندارد؛ اما پدر کورالاین شخصیت جالب‌تری دارد، او غذاهایی می‌پزد که کورالاین دوست ندارد و در برابر تمام خواسته‌های مستبدانه همسرش تسلیم است. کورالاین در حین نارضایتی از شرایط خانوادگی، خانه جدید را جستجو می‌کند و دریچه‌ای می‌یابد که به جهانی دیگر گشوده می‌شود (Jockenhövel, 2011, p. 10).

اما خیلی زود، وجه تاریک این جهان آشکار می‌شود. «مادر جعلی» که به جای چشم‌هایش، دکمه بر صورتش دوخته شده، از کورالاین می‌خواهد که برای همیشه در این دنیا بماند و در ازای آن، کورالاین نیز باید چشم‌هایش را با دکمه جایگزین کند. با پی بردن به این خواسته وحشتناک مادر جعلی، کورالاین هراسان می‌گردد و می‌فهمد که مادر جعلی در واقع جادوگری پلید است که کودکان را با ظاهر فریبنده‌اش به خود جذب می‌کند و روحشان را می‌دزد. کورالاین درمی‌یابد که چند کودک دیگر پیش از او به دام این جادوگر افتاده‌اند و روحشان هنوز در آن دنیا زندانی است. او تصمیم می‌گیرد با شجاعت، وارد نبردی خطرناک شود تا روح آن‌ها را آزاد کند و خانواده‌اش را از چنگال مادر جعلی نجات دهد، زیرا این جادوگر پدر و مادر واقعی‌اش را هم ربوده و در آینه‌ای زندانی کرده است. کورالاین به سفری ناخواسته برای رهایی کودکان و والدینش دعوت شده، مسیری که از آن گریزی نیست.

در خلال این سفر پرخطر، کورالاین از ذکاوت و شجاعت خود استفاده می‌کند و با کمک یک گربه سخنگو که نمادی از خرد و استقلال است، موفق می‌شود در بازی پیروز شود که مادر جعلی برایش ترتیب داده است. او نه تنها روح بچه‌های زندانی را آزاد می‌کند، بلکه پدر و مادرش را هم نجات می‌دهد و در نهایت دریچه جهان جعلی را برای همیشه می‌بندد.

این داستان، به فانتزی‌های ویکتوریایی نظیر آلیس در سرزمین عجایب نوشته لوئیس کارول شباهت دارد. مانند داستان کورالاین، در داستان آلیس در سرزمین عجایب نیز دو دنیای متفاوت تصویر می‌شود. اولی کم‌وبیش واقعی و دیگری جهانی تصویری و جعلی. در حالی که آلیس تنها با یک بار ورود به دنیای جادویی گم می‌شود و نیاز دارد راهی به دنیای واقعی بیابد، اما کورالاین بین این دو دنیا در رفت‌وآمد است.

و او آن را علت اصولی و اساسی همه پدیده‌ها می‌داند، ترس از اختگی است. مثال ادبی و کلیدی این عامل امر غریب، داستان سندمن است» (Rudd, 2008, p. 162). «داستان سندمن»^۴ از مجموعه داستان ناچستانکن^۵ نوشته هافمن^۶ نویسنده آلمانی تبار قرن نوزدهم که فروید او را استاد بی‌همتای به کارگیری این حس در اثر هنری می‌داند» (Freud, 2000, p. 3686). ارنست ینش درباره داستان سندمن به این نکته اشاره می‌کند که در داستان گویی، یکی از ابزارهای هنری که موجب ایجاد امر غریب می‌شود این است که خواننده در این تردید قرار داده می‌شود که آیا این شخصیت انسان است یا موجودی مکانیکی. درحالی که فروید بر این باور است که احساس امر غریب مستقیماً با خود سندمن در ارتباط است (Freud, 2000, p. 3683).

در این داستان شخصیت شناخته‌شده‌ای از جن‌ها - کسی که روی چشمان کودکان در هنگام خواب، شن می‌ریزد و باعث می‌شود تا از سرهایشان خون جاری شود - محور اصلی است. فروید ابزار می‌کند که همه ما تجربه روانشناسانه‌ای داریم که ترس از آسیب یا از دست دادن چشم‌ها یک عامل وحشتناک برای کودکان است. (Rudd, 2008, p. 162). همچنین «فروید بیان می‌کند که داستان سندمن امر غریب به نظر می‌رسد زیرا مرتبط با از دست دادن چشم‌هاست، چیزی که به‌طور آشکار ترس کودکان از اخته‌شدن توسط پدر، نامیده می‌شود» (Peel, 1979, p. 411).

«قابل توجه است که گیمن، اولین بار به‌عنوان نویسندهٔ رمان‌های تصویری تداعی‌گر شخصیت سندمن مشهور شد» (Rudd, 2008, p. 163). «سندمن، پدری ترسناک است که اخته کردن از او انتظار می‌رود» (Freud, 2000, p. 3685). در انیمیشن کورالاین، این شخصیت اخته کننده مادر جعلی است، زیرا او منبع قدرت خانواده معرفی می‌شود و نقش پدر را به خود اختصاص می‌دهد. «پدر کورالاین در فیلم، مادرش را رئیس خطاب می‌کند و به‌طور آشکاری مادر صدای قدرت خانواده محسوب می‌شود. هنری سلیک او را پدر منفعل^۷ می‌نامد. در خانواده، مادر رهبر است» (Foreman, 2012, p. 5).

اولین باری که کورالاین با به جهان جعلی می‌گذارد، رابطه او با پدرش به‌واسطه مادرش شکل می‌گیرد. مادر جعلی به کورالاین می‌گوید که به دنبال پدرش برود یا به باغ برود و با او بازی کند. در دومین ملاقات، پدر جعلی به کورالاین می‌گوید که او باغچه را برای کورالاین ساخته است، زیرا مادر جعلی گفته دخترشان آن را دوست دارد. با وجود چنین صحنه خوش‌آیندی، نشانه‌های آشکاری وجود دارد که مادر جعلی رابطه پدر و دختر را سمت‌وسو می‌دهد. داکوتا فمینگ^۸ - صدایش کورالاین - دربارهٔ شخصیت پدر توضیح می‌دهد که او هیچ اختیاری از خود ندارد. او تنها دست‌نشاندهٔ گوش به فرمان مادر جعلی است.

پدر جعلی به‌عنوان عاملی در خدمت مادر جعلی تصویر شده، او بازنمودی از امر غریب است، زیرا مانند شخصیتش بی‌اراده به تصویر کشیده شده است. شخصیتی نه کاملاً انسان بلکه شبه‌انسان. با وجود ظاهری مردانه، او هیچ قدرت و اراده‌ای از خود ندارد. هر قدر داستان فیلم ادامه می‌یابد، شخصیت پدر جعلی بی‌مایه‌تر و بی‌هویت‌تر به نظر می‌رسد، به همین نسبت او ناخوش و رنجورتر دیده می‌شود.

زمانی که کورالاین، پدر جعلی را بر صندلی مقابل پیانو پیدا می‌کند،

غریب دارای عوامل متعددی است که این فیلم از آن‌ها بهره‌مند شده است. اولین عامل، اصل همزاد^۹ است. فروید این خصیصه را چنین توصیف می‌کند: «شخصیت‌هایی که باید به علت شباهت و ارتباط ویژه‌ای که با هم دارند یکسان در نظر گرفته شوند» (Freud, 2000, p. 3691). «در واقع همزاد انکار قدرتمند نیروی مرگ است. چنین ایده‌هایی از خودشیفتگی^{۱۰} اولیه‌ای که هم بر ذهن انسان اولیه^{۱۱} و هم بر ذهن کودک حکم فرما بوده، سرچشمه می‌گیرد» (Freud, 2000, p. 3697). شخصیت‌ها در فیلم دو گانه به تصویر کشیده شده‌اند: یکی در دنیای واقعی و دیگری در جهان موازی جعلی. دربارهٔ شخصیت کورالاین نیز عروسکی را می‌توان همزاد او پنداشت که در ابتدای فیلم به دست مادر جعلی ساخته می‌شود.

از دیگر جنبه‌های امر غریب، عاملی است که به دو نوع جاندار^{۱۲} و غیر جاندار^{۱۳} تقسیم می‌شود. در این داستان بیننده نظاره‌گر این دسته‌بندی است. زنده‌شدن عناصر بی‌جان، هنگامی که اسباب‌بازی‌های هدیه شده به کورالاین جاندار شده و با ارادهٔ خود حرکت می‌کنند، در مقابل، جایی که پدر به توده بی‌شکل خمیری تبدیل می‌شود. افزون بر این، دکمه به جای چشم در چهره شخصیت‌های جعلی آن‌ها را بی‌روح جلوه می‌دهد. (Rudd, 2008, p. 161)

«همچنین، این نکته که مادر جعلی با نظریهٔ غریزه مرگ^{۱۴} فروید مرتبط می‌شود. او می‌گوید کارکرد غریزه مرگ این است که زندگی بنیانی را به یک موقعیت غیر جاندار بازگرداند. با اشاره به این امر، می‌توان اشتیاق مادر جعلی را برای جایگزینی چشمان کورالاین با دکمه و تبدیل کردن او به یکی از ارواح کودکان را به خاطر آورد. (Agnell, 2014, p. 16)

«همچنین ممکن است نسبت به یک موجود جاندار یا انسان زنده حس امر غریب ایجاد شود. این زمانی روی می‌دهد که تمایلات شیطانی به آن شخص نسبت داده شود، همچنین احساس شود وی تمایل خود به آسیب‌رسانی را به کمک نیروهای ویژه‌ای انجام خواهد داد» (Freud, 2000, p. 3693). این حالت نیز در مواجهه کورالاین با مادر جعلی مشاهده می‌شود.

سومین ویژگی امر غریب چیزی است که فروید آن را تکرار غیر عمدی^{۱۵} می‌نامد» (Rudd, 2008, p. 161). «این عامل بازگشت مداوم یک چیز ثابت است که مثلاً می‌تواند در قالب تکرار جنبه‌های مختلف یک شخصیت، تکرار یک جرم معین، یا حتی تکرار اسامی در نسل‌های متوالی باشد» (Freud, 2000, p. 3686). «فروید خاطرنشان می‌کند که ممکن است عامل تکرار به‌خودی‌خود نتواند امر غریب ایجاد کند اما در ترکیب با شرایطی معین می‌تواند این کار را با ایجاد نوعی احساس بیچارگی و درماندگی، مشابه با برخی از حالت‌های رؤیا انجام ده» (Freud, 2000, p. 3689). این را این گونه توصیف می‌کند: «در یک کوهستان جنگلی مه‌گرفته شخصی راه خود را گم کرده است. تلاش مداوم برای پیدا کردن راه، او را دوباره باز هم به مکان ثابت و تکراری می‌رساند» (Rudd, 2008, p. 161). بهترین نمونه این تکرار غیر عمدی در صحنه‌ای است که کورالاین سعی می‌کند از خانه جهان جعلی دور شود. او از خانه دور و دورتر می‌شود، به جنگل پناه می‌برد و در فضایی انتزاعی و مه‌گرفته فرو می‌رود؛ اما نهایتاً خود را در مکان اول می‌یابد و احساس درماندگی می‌کند. گویی راهی برای گریز وجود ندارد.

«افزون بر ویژگی‌های یاد شده، عامل اصلی که فروید با آن شناخته شده

ویژگی‌های زیبایی‌شناسانه و نمادین رنگ

از آنجا که در این فیلم، سیر ماجراها را در دو دنیای واقعی و جهان جعلی به صورت موازی دیده می‌شوند، کارگردان بر آن شده تا از دو پالت رنگی متفاوت برای بیان مقصود خویش استفاده کند، پالت رنگی دنیای واقعی مغایر با پالت رنگی جهان جعلی است. در دنیای واقعی وجه اثرگذار رنگ‌ها درک بیننده را نسبت به چگونگی حس فضا جهت می‌دهد، رنگ‌ها به عنوان عاملی توصیفی به کار رفته‌اند و به خاکستری گرایش دارند. هنری سلیک سعی کرده تا در این فیلم رنگ‌ها را بر اساس اصول و قاعده به کار برد، زیرا به کارگیری رنگ‌های متفاوت و متعدد در یک فریم یا یک نما نیاز به دانش، مهارت و دقت در انتخاب رنگ و ترکیب‌بندی متناسب و هماهنگی آن‌ها دارد. به کارگیری گستره رنگی بیش از حد بدون توجه به لزوم تعامل رنگی با رنگ‌های دیگر موجود در صحنه، باعث نمود بیشتر آن رنگ و مخدوش شدن ترکیب‌بندی رنگی آن صحنه خواهد شد (فرنیس، ۲۰۰۴/۱۳۸۳، ۷۹).

در دنیای واقعی محل زندگی کورالاین، بخش عمده رنگ‌ها در غالب رنگ‌های مکمل ارائه شده‌اند و بیشترین استفاده از رنگ‌های مکمل سبز و قرمز و خاکستری‌های بینابینی آن‌هاست. البته طیفی از نارنجی‌ها در لباس کورالاین دیده می‌شود که با رنگ آبی موهای او هماهنگی کامل پیدا می‌کند. نقش رنگ به مثابه یک نشانه دیداری برای طراحی شخصیت در آثار مختلف انیمیشن از جمله در آثار استیو دیزنی بخش مهمی از ویژگی آن را مشخص می‌کند.

در فیلم‌های دیزنی، رنگ‌ها به طور راهبردی برای ایجاد تمایز آشکار قهرمان و شریر به کار می‌رود. قهرمانان عموماً با رنگ‌های روشن و پرانرژی نشان داده می‌شوند که نشانگر نیک‌اندیشی و انتقال حس مثبت از آن‌هاست در حالی که شریران اغلب با رنگ‌ها و سایه‌های تیره به تصویر کشیده می‌شوند تا مفاهیمی چون خطر، ابهام و شرارت را به نمایش بگذارند. (M. Makram, 2025, p. 146)

در دنیای واقعی، کورالاین با رنگ‌های درخشان تری نسبت به بقیه شخصیت‌های داستان ظاهر می‌شود در حالی که شخصیت‌های دیگر این دنیا با درخشش کم‌تر رنگ به نمایش درآمده‌اند، به طوری که به رنگ‌های خنثی گرایش دارند. به کارگیری چنین رنگ‌هایی در ارتباط با کورالاین افزون بر تأکید بر درون‌مایه شخصیت او، نمادی از گرایش او به وجهی نوجوانانه است. همان گونه که او خود به مراقبت و توجه احساس نیاز می‌کند (تصویر ۱).

تصویر ۱. بهره‌گیری از رنگ‌های مکمل و خاکستری‌های رنگی دنیای واقعی در تضاد با رنگ‌های درخشان ظاهر کورالاین (مأخوذ از فیلم کورالاین)



بیمار به نظر می‌رسد و صدایش ضعیف است. تحلیل رفتن او ادامه پیدا می‌کند. سپس کوتاه‌تر و گوشت‌تر از قبل با سیمایی تکیده و اندامی سست دیده می‌شود که تا کیدلی بر ماهیت شبه‌عروسی اوست. هر چقدر مادر جعلی ظاهری مردانه‌تر به خود می‌گیرد، پدر جعلی به توده‌ای از غبار تبدیل می‌شود. در داستان، او به عروسی خشک مبدل می‌شود. مادر جعلی آشکارا به سلامتی روحی و جسمی پدر جعلی آسیب رسانده است. او نمی‌تواند وجود داشته باشد، همان گونه که یک فرد سالم بدون اقتدار شخصی و فردی‌اش نمی‌تواند، زیرا او پدری فاقد اقتدار اجتماعی و خانوادگی است. (Foreman, 2012, p. 6)

مادر جعلی نقش سندن را به عهده می‌گیرد. او با دکمه‌ای کردن چشمان کورالاین سعی در به دست آوردن روح او دارد. «جایگزینی چشم کورالاین ارتباط آشکاری با تسلیم شدن روح دارد، چشم‌ها دریچه روح هستند» (Rudd, 2008, p. 163) و اگر او موفق شود، کورالاین برای همیشه موجودی نابالغ باقی خواهد ماند، عروسی بی‌اراده در اختیار مادر جعلی که برای کورالاین تصمیم می‌گیرد.

در فیلم حس امر غریب نسبت به مادر جعلی به تدریج بیشتر می‌شود و در نهایت «این عنصر آرامش‌بخش که در خانه دیگر حضور دارد تبدیل به هیولا شده، باعث وحشت می‌شود و همه را از پای درمی‌آورد» (Foreman, 2012, p. 4).

هنری سلیک می‌گوید هر زمان که کورالاین به جهان جعلی بازمی‌گردد، مادر جعلی کمی زیباتر به نظر می‌رسد. در واقع او تغییر شکل می‌یابد. او به نوع متعالی مادر واقعی کورالاین تبدیل شده، ولی این تصویر زنانه به طور وحشتناکی دچار تناقض است. او با ویژگی‌های زنانه افراطی، عروسک‌سان و خیلی قدرتمند به تجسم درآمده است. (Foreman, 2012, p. 4)

در ادامه فیلم بازتاب عروسک‌سانی و زنانه مادر جعلی به حشره‌ای عنکبوتی تغییر شکل پیدا می‌کند. «سرپرست نویسندگان کریس باتلر^{۱۹}، در توصیف این نمونه از مادر جعلی می‌گوید: او سر و چهره‌ای به شکل حشره دارد، تنه او چهار پا دارد. به عبارتی او نیمی جادوگر و نیمی حشره است» (Foreman, 2012, p. 4).

از شخصیت‌های دیگر شایان توجه، گربه سیاه رنگی است که کورالاین را از خطرات آگاه می‌سازد و نسبت به مادر جعلی به او هشدار می‌دهد.

گربه به کورالاین توضیح می‌دهد که مادر جعلی چیزی برای عشق ورزیدن می‌خواهد... آن چیزی که ندارد... یا شاید او تنها عاشق چیزهایی است که خورده می‌شوند. بعداً این رفتار را ارواح کودکان در بند تأیید می‌کنند. آن‌ها به کورالاین می‌گویند که مادر جعلی آن‌ها را زندانی کرده و از زندگی‌شان تغذیه می‌کند. (Foreman, 2012, p. 4)

به عبارتی کودک باقی ماندن آن‌ها به مادر جعلی قدرت می‌بخشد. «کورالاین در خلال فیلم و تعاملش با شخصیت‌های جعلی به این قضیه پی می‌برد که باید موقعیت خود را به عنوان تابعی از جامعه و فردی مستقل بپذیرد. او باید خود را مجزا از والدینش بیابد و نسبت به این امر ایمنی خاطر داشته باشد که یک فرد دارای استقلال اجتماعی است» (Foreman, 2012, p. 6). به این ترتیب او از تمامی عوامل امر غریب رهایی می‌یابد و پیروزمندانه به دنیای واقعی بازمی‌گردد.

به گونه‌ای که این «رنگ‌های گرم حالت تهاجم، ناآرامی و برانگیختگی را می‌رسانند» (جانتی، ۱۳۶۹/۱۹۹۰، ۴۰).

افزون بر بهره‌گیری از رنگ‌های گرم، هنری سلیک در لحظاتی که حس امر غریب عاملی برای ایجاد ترس می‌شود، اغلب دنیای مادر جعلی را با رنگ‌های تاریک و فیلترهای آبی به نمایش درمی‌آورد. «رنگ‌های تیره و سیاه نشانه‌ای از بدی، ترس، مرگ، ناراحتی و ناشناختگی است» (Beiman, 2007, p. 272). در صحنه‌ای که کورالاین بر اثر عامل امر غریب دچار تکرار غیرعمدی می‌شود و پس از تلاش برای دور شدن از خانه، خود را دوباره در همان مکان می‌یابد، در حالت گیجی و سردرگمی، رنگ آبی تیره بر فضا حکم فرما می‌شود. «وقتی آبی تیره می‌شود به توهم، ترس، اندوه و فنا نزول می‌کند» (ایتن، ۱۳۷۸/۱۹۹۹، ۹۵) (تصویر ۳).

تصویر ۳. استفاده از رنگ آبی تیره برای تداعی ترس در صحنه تکرار غیرعمدی (مأخوذ از فیلم کورالاین)



ترکیب رنگی دنیای واقعی در فیلم، غلبه رنگ‌های مکمل سبز و قرمز است. این دو رنگ از حیث تضاد رنگی در یک درجه قرار دارند و میزان تیرگی و روشنایی آن‌ها یکسان است. بنابر این، استفاده از این رنگ‌ها با اشباع یکسان فضای تصویر را خنثی جلوه می‌دهد. در اینجا برای بیان حس کسالت و یکنواختی مؤثر واقع شده است؛ اما جهان جعلی سرشار از رنگ است که ترکیبی از مکمل‌ها و رنگ‌های هم‌خانواده را شامل می‌شود. در این جهان کارگردان با دانش کافی از اصول زیبایی‌شناسانه رنگ، میزان شدت و ارزش رنگی را به میزانی مناسب در اثر جای داده تا با ترکیب‌بندی چشم‌نواز بر جلوه‌گری جهان جعلی بیافزاید.

نورهای رنگی

نور یکی از مهم‌ترین و مؤثرترین عناصر دیداری‌سازی در فیلم‌سازی است. نورپردازی نقش بنیادینی در ایجاد حس و حال فضای اثر و بازتابی از هیجان و احساس شخصیت است. این عنصر در فیلم‌های انیمیشن نیز برای تقویت تأثیر عاطفی به‌طور گسترده‌ای استفاده می‌شود. یکی از ویژگی‌های مهم نور، رنگ آن است. (Mcdonnell et al., 2025, p. 1)

در انیمیشن کورالاین رنگ نور، بر انتقال حس فیلم به بیننده تأثیر بسیاری دارد. نورپردازی بیشتر به صورت طبیعی و تخت برای شخصیت‌ها و فضا طراحی شده تا شرایط دیداری برای انتقال حس امر غریب به وجود آید و تنهارنگ نور است که حسی متفاوت را القا می‌کند. همان گونه که قبلاً اشاره شد امر غریب زمانی رخ می‌دهد که همه چیز در محیطی آشنا اتفاق بیفتد، بنابراین طبیعی است که زاویه نورپردازی به واقع‌گرایانه‌ترین شکل ممکن در این فیلم استفاده شده تا بیننده را دچار شگفتی کند. از این جهت هنری سلیک به سنت فیلم‌سازان رئالیست وفادار است. «فیلم‌سازان

در عین حال، محیط زندگی دو پیرزن همسایه در دنیای واقعی نیز دارای رنگ‌های درخشان است، به این خاطر که آن‌ها نیز در حسرت روزگار جوانی خود به سر می‌برند، شخصیتی نابالغ دارند و در صحنه‌هایی از فیلم بی‌خرد به نظر می‌رسند، آن‌ها همچنان در گذشته خویش سیر می‌کنند و از دنیای واقعی فاصله گرفته‌اند.

رنگ‌ها در دنیای واقعی به سردی گرایش دارند در حالی که مجموعه رنگ‌های جهان جعلی غالباً گرم هستند. «رنگ‌های گرم‌تر به طور مؤثرتری توجه را به خود جلب می‌کنند» (Kennedy, 2014, p. 5). در جهان جعلی بیننده انواع قرمزها، نارنجی‌ها و رنگ‌های درخشان را مشاهده می‌کند. کورالاین در دنیای واقعی با رنگ‌های خاکستری زندگی می‌کند. «رنگ‌های سنگین و خنثی مانند خاکستری و سیاه، نمایانگر سایه و شب هستند و به افراد حس جدیت، تاریکی و افسردگی می‌دهند. در مجموعه‌های انیمیشن تلویزیونی، غم و اندوه با رنگ خاکستری نمادپردازی می‌شود» (Wei, 2025, p. 110). آغاز جلوه رنگ از لحظه‌ای است که او به باز شدن دریچه پی می‌برد، درست زمانی که حس امر غریب در داستان، بروز می‌کند. تونلی که کورالاین از آن عبور می‌کند تا به جهان جعلی برسد، به رنگ آبی بنفش است. «رنگ بنفش نمایشگر بی‌خبری، بی‌اختیاری و دشواری است و رنگی مرموز و برانگیزاننده احساسات است» (ایتن، ۱۳۶۷/۱۹۸۸، ۲۱۹) و «تنهایی در آبی - بنفش حضور دارد» (ایتن، ۱۳۷۸/۱۹۹۹، ۹۵). کورالاین وارد تونلی می‌شود که تنها به اندازه او جا دارد. او راهی را انتخاب کرده که در آن تنهاست و در عین حال از آن سوی تونل نیز بی‌خبر است (تصویر ۲).

تصویر ۲. استفاده از رنگ آبی و بنفش در صحنه عبور از تونل (مأخوذ از فیلم کورالاین)



وقتی وارد خانه جعلی می‌شود رنگ فضا به گرمی گرایش پیدا می‌کند، در نمونه ترکیب‌های رنگ این با روشن کردن قهوه‌ای در ترکیب با نارنجی و زرد، مایه‌های رنگی بژ یا نخودی رنگ به دست می‌آید، «چنانچه در داخل بناها از این رنگ استفاده شود، محیطی گرم، آرام و صمیمانه ایجاد می‌کند» (ایتن، ۱۳۷۸/۱۹۹۹، ۹۵). «در طراحی فضاهای داخلی، تغییر رنگ‌ها برای ادراک فضا به کار می‌روند. رنگ‌های گرم برانگیختگی بیشتری ایجاد کرده محرک و هیجان‌انگیز هستند، در حالی که رنگ‌های سرد کم‌تر برانگیزاننده و نسبتاً آرامش‌بخش‌ترند» (Mcdonnell et al., 2025, p. 2). فضای خانه جعلی گرم و دوستانه است اگرچه ساکنانی با چشمان دکمه‌ای شکل دارد. این گرما و تحرک در جهان جعلی به تدریج رو به افزایش می‌گذارد و هر اندازه عوامل امر غریب در فیلم افزایش می‌یابد شدت گرمای رنگ‌ها نیز بیشتر می‌شود

تصویر ۴. تفاوت رنگی بین دو دنیای واقعی و دنیای دیگر (مأخوذ از فیلم کورالاین)



تصویر ۵. استفاده از نور قرمز برای انتقال حس عصبانیت (مأخوذ از فیلم کورالاین)



کورالاین در صحنه‌ای که او به مادر جعلی اعتراض می‌کند، بر حس عصبانیت او تأکید می‌شود (تصویر ۵).

اما بخش عمده انتقال حس امر غریب، با بهره‌گیری از نور سبزرنگ به نمایش می‌آید. رنگ سبز اگر به صورت خالص استفاده شود دارای جنبه‌های مثبت است، «باروری، خشنودی، آرامش و امید» (ایتن، ۱۳۷۷/۱۹۹۹، ۹۵)؛ اما به محض ترکیب شدن با رنگ دیگر، ناخالص شده و به همان اندازه مفاهیمی متعدد پیدا می‌کند، همچنین با کدر شدن دارای مفاهیم منفی می‌شود. شخصیت‌های نحس همچون «رنگی که برای دیو و اهریمن کار می‌شود» (دوبوکور، ۱۳۷۶/۱۹۹۷، ۱۱۹). این رنگ از ابتدای فیلم دیده می‌شود. در صحنه «مادر جعلی در آغاز فیلم با سوزن نخ کردن و کوک زدن عروسک‌ها، در قالب عنکبوتی دیده می‌شود که در حال تنیدن شبکه تارهایی برای گرفتار کردن و از پای درآوردن کورالاین است» (Foreman, 2012, p. 5). تابش رنگ سبز در محیط مشهود است. این رنگ در اینجا باز نمودی از حس امر غریب است، حس تهدید و وحشت. از نمونه‌های دیگر، در صحنه‌ای که برای نخستین بار ویبی پسرک دوچرخه‌سوار در فیلم ظاهر می‌شود، دارای نقابی با چراغ‌های سبزرنگ است و کورالاین را دچار ترس و وحشت می‌کند. پس از فاش شدن جهان جعلی به عنوان مکانی

رنالست در نماهای داخلی تصویری را ترجیح می‌دهند که در آن‌ها یک منبع مشخص نور آشکار باشد - مثلاً نور یک پنجره، یا نور یک لامپ. همچنین علاقه‌مندند تابش نور را بدون تضاد شدید و مصنوعی به کار برند» (جانتی، ۱۳۶۹/۱۹۹۰، ۳۷).

رنگ نور در دنیای واقعی ماهیت اصیل خود را دارد، در حالی که در جهان جعلی، نورهای رنگی به انتقال حس کمک می‌کنند. دنیای واقعی برای کورالاین، جهانی کسل‌کننده و بی‌تحرک است ولی با حضور در جهان جعلی آن را سرشار از هیجان می‌یابد و بی‌دلیل نیست که هنری سلیک جهان جعلی را به شکلی سه‌بعدی و با فیزیکی باورپذیرتر به نمایش درآورده، در حالی که در دنیای واقعی گرایش به دوبعدی بودن فضا وجود دارد تا آنجا را محیطی کسالت‌آور و خسته‌کننده جلوه دهد و این جهان سراسر از رنگ‌های خاکستری انباشته می‌شود. پته کوزاچینگ^{۲۰} در باره این دنیا چنین می‌گوید: «هنری سلیک می‌خواست صحنه‌ای از محدود بودن را خلق کند تا احساس تنهایی و کسالت کورالاین را در خانه جدیدش نمایش دهد» (Jockenhövel, 2011, p. 7).

به محض ورود به جهان جعلی نور حاکم بر فضای صحنه به گرمی می‌گراید. نخستین بار که مادر جعلی در این جهان نمایان می‌شود، در فضای نارنجی روشن در آشپزخانه، در حال آشپزی است. مادر واقعی کورالاین آشپزی نمی‌کند و در اینجا این حس خوشایند از طریق رنگ به بیننده منتقل می‌شود، استفاده از رنگی که ایجاد صمیمیت و دوستی می‌کند. با هر بار ورود کورالاین به این دنیا، گرمی فضا وجود دارد (تصویر ۴).

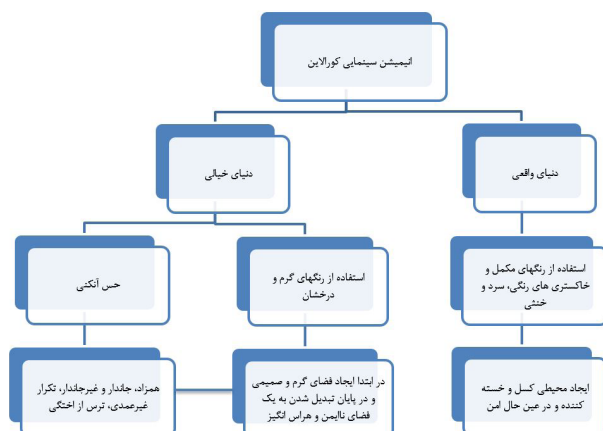
این گرما با بروز عوامل امر غریب و تغییر شکل مادر جعلی آن چنان شدت می‌گیرد که گویی در حال ذوب کردن کورالاین است. افزون بر رنگ، در شکل عناصر استفاده شده در فیلم نیز تغییر ایجاد می‌شود. برای نمونه «پس از تغییر شکل کامل مادر جعلی به هیولا، همه چیزهای اطراف او نیز باز نمودی حشره گونه می‌یابند، از لوازم خانه تا غذایی که می‌خورد» (Foreman, 2012, p. 5). نور قرمز و نارنجی تابانده شده بر روی چهره

خاکستری، رنگی خنثی است و اثرگذار و چشمگیر نیست. در انتهای فیلم «کورالاین» به همراه دوستش ویبی ظاهر و وجود مادر جعلی را با قتل کردن دریاچه و نابود کردن کلید، از بین می‌برند» (Foreman, 2012, p. 5). از این لحظه به بعد فضای فیلم را نور طبیعی فرامی‌گیرد و در صحنه پایانی، رنگ‌های دنیای واقعی شفاف‌تر و درخشان‌تر جلوه‌گر می‌شوند و دیگر اثری از فضای ابری و مبهم ابتدای فیلم نیست، این دگرگونی تداعی می‌کند قهرمان داستان به جنبه‌هایی از خود آگاهی دست یافته است.

یافته‌ها

عوامل امر غریب یاد شده فروید نظیر همزاد، عامل جاندار و غیر جاندار، تکرار غیر عمدی، غریزه مرگ و ترس از اختگی - که زیربنای آن را داستان سندمن می‌داند و هافمن را استاد بی‌همتای به کارگیری حس امر غریب - احساس ترس و هراس به همراه داشته، به‌طوری‌که ژانر وحشت در سینما وام‌دار این عامل است. امر غریب در روایت‌های داستانی ابتدا در قالب خانه یا مکانی امن ظاهر می‌شود که در عین حال مفهومی متضاد را در داستان ارائه می‌دهد. این حس در روایت یک داستان به همراه عناصر زیبایی‌شناسانه نظیر نور و رنگ با کارگردانی هنری سلیک به‌طور مؤثر حس وحشت را نمود می‌دهد و او با بهره‌گیری از آنچه در محتوای مفهومی امر غریب یاد شد، توانسته با رنگ متناسب با موقعیت روانی شخصیت، این حس را خلاقانه و با ظرافت به نمایش درآورد. از نظر فروید عامل امر غریب به خانه و مکان‌های اسرارآمیز اشاره دارد و کورالاین به این قلمرو پر رمز و راز وارد می‌شود. «در ابتدا او باور دارد که خواهان توجه و پذیرایی از جانب والدینش است تا بتواند با آن‌ها بازی کند و تازه‌اند در کنار آن‌ها بماند. او به مکانی سفر می‌کند که به گمانش آرزوی آن را داشته است. اگرچه جهان جعلی در ابتدا پاسخی به رؤیاهای اوست، ولی زود ماهیت واقعی خود را بر او نمایان می‌کند. مادر جعلی به‌شدت سلطه‌گر است و کورالاین باید یاد بگیرد که بدون او زندگی کند. شخصیت کورالاین در طول داستان رشد می‌کند، کورالاین در مقابل مادر جعلی مقاومت می‌کند زیرا نمی‌خواهد تبدیل به عروسکی شود که در اختیار دیگری است و برای همیشه رشد نکند. ترس از دست دادن چشم‌ها عاملی است که فروید آن را به اضطراب اختگی نسبت می‌دهد. او با باز دست دادن چشم‌هایش ماهیت و استقلال خود را از دست می‌دهد. رنگ‌ها نیز بر همین مبنا انتخاب و ترکیب شده‌اند (نمودار ۱).

نمودار ۱. بررسی رنگ و عوامل امر غریب دو دنیای واقعی و جهان جعلی در فیلم انیمیشن کورالاین (یافته‌های پژوهش)



ناامن و ناآرام برای کورالاین، نورپردازی در قسمت دریاچه با همین رنگ صورت می‌گیرد، همچنین پس از وحشت و خروج از خانه، رنگ سبز بر فضا حاکم می‌شود.

پس از آن هنگام کنده‌شدن دست مادر جعلی نیز تابش رنگ سبز دیده می‌شود. «در حالت کلی اندام‌های تکه‌تکه‌شده، سر جداشده، دست بریده از میچ و پاهای قطع‌شده‌ای که می‌رقصند و در حرکت‌اند، به‌ویژه زمانی که عضو جداشده قادر باشد به‌طور مستقل فعالیت داشته باشد، واجد ویژگی حس امر غریب هستند» (Freud, 2000, p. 3694). دست مادر جعلی پس از جداشدن همچنان حرکت می‌کند، بنابراین، فیلم‌ساز برای انتقال حس امر غریب مناسب‌ترین رنگ را انتخاب کرده است، البته این رنگ تنها در دنیای دیگر و تونلی که دو جهان را به یکدیگر متصل می‌کند دیده می‌شود، زیرا آنجا قلمرو امر غریب به حساب می‌آید و با ورود دست به دنیای واقعی، به رنگ طبیعی درمی‌آید. به‌طور کلی، از این رنگ در صحنه‌های دیگر نظیر صحنه‌ای که ماه توسط ابر دکه‌ای پوشانده می‌شود، صحنه‌ای که دست مادر جعلی در حال کوبیدن به در است، همین‌طور در آخرین صحنه استفاده شده جایی که کورالاین با مادر جعلی در یک نما دیده می‌شوند (تصویر ۶).

تصویر ۶. استفاده از نور سبز رنگ در بیان مفاهیم امر غریب (مأخوذ از فیلم کورالاین)



«همان‌گونه که کورالاین به آهستگی جایگاه و قدرت مادر جعلی را تضعیف می‌کند، قدرت این مادر و تمامی شخصیت‌های جهان جعلی بی‌اثر شده و به رنگ خاکستری درمی‌آیند» (Foreman, 2012, p. 5). رنگ

اضطراب و خطر مرتبط می‌شوند. این دگرگونی با معانی نمادین سنتی رنگ در هنر و سینما همسو است، جایی که از تاریکی و رنگ‌های خاص برای انتقال ترس و هراس از شرارت استفاده می‌شود. برای مثال، از رنگ‌های آبی تیره برای نمادسازی وحشت از ماورا، حین فرار کورالاین از خانه مادر جعلی استفاده می‌شود.

دعین حال، عامل امر غریب در عناصر زیبایی‌شناسانه همچون نور و رنگ، در یک اثر سینمایی می‌تواند تأثیر مستقیم داشته باشد، رنگ یک صحنه با افزایش عوامل امر غریب تغییر و شدت بیشتری می‌یابد به گونه‌ای که جلوه صحنه را به کلی متأثر کند. استفاده از رنگ آبی تیره برای نمایش وهم و ترس (صحنه خروج کورالاین از خانه و رویداد حس امر غریب تغییر غیرعمدی)، بهره‌گیری از رنگ‌های گرم قرمز و نارنجی برای تداعی و تقویت عصبانیت و هراس در صحنه اعتراض کورالاین به مادر جعلی، استفاده از رنگ سبز برای انتقال حس وحشت در صحنه‌هایی که مادر جعلی شخصیت واقعی خود را نشان می‌دهد و به‌ویژه هنگامی که ماهیت واقعی و شوم مادر جعلی آشکار می‌شود. با توجه به تحلیل صحنه به صحنه فیلم و یافته‌های حاصل از آن، استفاده از رنگ به عنوان عنصری که بیانگر حس امر غریب است در جدول ۱ ملاحظه می‌شود.

بنابر تحلیل‌ها، امر غریب در فیلم کورالاین نه تنها از طریق روایت، بلکه از ترکیب هدفمند عناصر دیداری رنگ و نور پدیدار می‌شود. رنگ و نور در این فیلم نقش روایی برای درک روانی شخصیت را ایفا می‌کنند. تغییر پالت رنگی از خاکستری به گرم و سپس گرایش این رنگ‌ها به طیفی از رنگ‌های تیره، هم‌زمان با تحول روانی شخصیت، تجربه‌ای از حس امر ناآشنا در امری آشنا را ایجاد می‌کند. همچنین، هماهنگی، همسویی، ترتیب نورپردازی و شدت رنگ‌ها با اوج‌گیری حس امر غریب در پیشرفت روایت فیلم دیده می‌شود، دظعین حال که فیلم‌ساز شخصیت را با لایه‌های ترسناک عینی این اثر درگیر می‌کند تا معنای نمادین و روانکاوانه عناصر دیداری نمود پیدا کند.

طراحی پژوهش‌های آتی درباره بازنمایی حس امر غریب در رسانه‌های ارتباطی، همچنین چگونگی تأثیرپذیری تفاوت‌های فرهنگی مخاطبان نسبت به رنگ و نور در آثار نمایشی، مکمل دانش در این زمینه علمی خواهد بود. هنرمندان و فیلم‌سازان نیز با ارتقای دانش خود برای ایجاد آثاری متفاوت با استفاده از طراحی صحنه و کارگردانی، طراحی رنگ

در این اثر استفاده از نورهای عمومی زرد و نارنجی و قرمز انتقال‌دهنده حس زندگی، صمیمیت و شادی در جهان جعلی هستند، اما با تشدید احساس امر غریب در ادامه روایت داستان، رنگ‌ها احساس اضطراب را در صحنه ایجاد می‌کنند. در دنیای واقعی رنگ‌ها روشن هستند به گونه‌ای که فاقد انرژی به نظر می‌رسند و تنهایی و کسالت کورالاین را بازتاب می‌دهند. زمان در دنیای واقعی بیشتر در روز سپری می‌شود، زیرا جهان جعلی در شب و در هاله‌ای از امر غریب ظاهر می‌شود و به‌مراتب تیره‌تر از دنیای واقعی به نمایش درمی‌آید. به دلیل بهره‌گیری از تضاد رنگی و همچنین استفاده از رنگ‌های تیره در جهان جعلی، تحرک و حس زندگی به‌خوبی بازنمود می‌یابد، با این وجود در ادامه فیلم این تیرگی‌ها بار معنایی منفی پیدا می‌کنند. «به‌طور کلی، هنرمندان از تیرگی برای اشاره ترس، شرو ناشناخته‌ها سود برده‌اند» (جانتی، ۱۹۹۰/۱۳۶۹، ۳۵).

از جمله یافته‌ها، رنگ و نور در فیلم کورالاین نقشی فراتر از عناصر دیداری رایج در آثار دیگر را بر عهده دارند. این دو عنصر، در درک مفاهیم روایی فیلم تعیین‌کننده هستند و ویژگی‌های عاطفی و پیچیدگی روان‌شناختی فیلم را برای ایجاد ارتباط دیداری مشخص به نمایش می‌گذارند. فیلم با طراحی پالت‌های رنگی و تضادهای نوری هدفمند، درک روان‌شناختی شخصیت اصلی را دیداری کرده و روایت آن را بهبود می‌بخشد. با توجه به این بینش فیلم‌سازان، ارزشمند است که در باره چگونگی استفاده از زیبایی‌شناسی دیداری برای برانگیختن تجربیات پیچیده روان‌شناختی از نظریه‌های مرتبط بهره‌برداری شود. این نکته بر اهمیت رویکردهای بینارشته‌ای تأکید دارد که ترکیب مطالعات فیلم و دیدگاه‌های روانشناسانه در کیفیت افزایی اثر ارتباطی تعیین‌کننده هستند.

نتیجه‌گیری

پرسش پژوهش بر چگونگی عناصر دیداری رنگ و نور در نمود حس امر غریب فیلم انیمیشن کورالاین متمرکز شد، با این پیش‌فرض که فیلم کورالاین همسو با نظریه امر غریب فروید، طراحی هدفمند نور و رنگ، تجربه حس ناآشنایی را درون امری آشنا ایجاد می‌کند. فیلم‌ساز این اثر از تضاد بین پالت رنگی خاکستری و کسل‌کننده در دنیای واقعی و رنگ‌های گرم پر انرژی در جهان جعلی برای رساندن مفاهیم حسی جاری در آن‌ها استفاده کرده است. با پیشرفت روایت، رنگ‌های اولیه سرزنده و جذاب در قلمرو جهان جعلی به‌طور فزاینده‌ای با تهدید،

جدول ۱. ارتباط نوع/امر غریب با ویژگی حسی و رنگ در فیلم کورالاین (یافته‌های پژوهش)

ردیف	عامل امر غریب	رویداد امر غریب	ویژگی حسی	عنصر نور و رنگ
۱	تکرار غیرعمدی	صحنه عبور از تونل و رسیدن به خانه جعلی	بی خبری، مرموزبودن	آبی - بنفش
۲	عامل جاندار و غیرجاندار	کنده‌شدن دست و تغییر شکل مادر جعلی از حالت معمولی به جانوری شبیه حشره	وحشت، ترس	سبز
۳	ترس از اختگی	صحنه تلاش مادر جعلی برای جابه‌جا کردن چشم‌ها با دکمه	احساس عصبانیت/وحشت	قرمز/سبز
۴	تکرار غیر عمدی	دورشدن کورالاین از خانه و رسیدن مجدد به آن	وهم و خیال	آبی تیره
۵	همزاد	نخستین صحنه حضور مادر جعلی در آشپزخانه	حس صمیمیت	نارنجی - بژ
۶	غریزه مرگ همراه با از بین رفتن امر غریب	از بین رفتن جهان جعلی، خانه جعلی و بی‌اثر شدن قدرت مادر جعلی	فاقد قدرت، رنگ خنثی	خاکستری

این نتایج برای توسعه‌دهندگان محصولات رسانه‌ای با فناوری‌های نوین هوشمند در خلق شخصیت‌های مجازی باورپذیرتر برای شبیه‌سازی هیجان و احساس با کیفیت آن‌ها کاربردی و راهبردی است.

پی‌نوشت‌ها

1. Uncanny.
3. Neil Gaiman.
5. The Use of Enchantment.
7. Doubling.
9. Archaic.
11. Inanimate.
13. Involuntary Repetition.
15. Nachtstacken.
17. Put upon father.
19. Christ Butler.
20. Pete Kozachik (Coralline's Director of Photography).
2. Ernst Jentsch.
4. Bruno Bettelheim.
6. Family Romance.
8. Narcissism.
10. Animate.
12. death instinct.
14. Sandman.
16. E.T.A Hoffman.
18. Dakota Fanning.

References

- Agnell, E. (2014). *When the cat is away, the (m)other will play: Regression and identity formation in Neil Gaiman's Coraline* [Master's thesis, Halmstad University]. Halmstad. [https://www.semanticscholar.org/paper/When-the-cat-is-away%2C-the-\(m\)other-will-play-%3A-and-Agnell/8d82aeac8c8188919fdd2af406e99d-5c724593b](https://www.semanticscholar.org/paper/When-the-cat-is-away%2C-the-(m)other-will-play-%3A-and-Agnell/8d82aeac8c8188919fdd2af406e99d-5c724593b)
- Beiman, N. (2007). *Prepare to board*. focal press.
- Bouwer, W., & Human, F. (2017). The impact of the uncanny valley effect on the perception of animated three-dimensional humanlike characters. *The Computer Games Journal*, 6(3), 185–203. <https://doi.org/10.1007/s40869-017-0041-8>
- Creed, B. (2005). *Phallic panic: Film, horror and the primal uncanny*. Melbourne University Press.
- De Beaucorps, M. (1997). *Living Symbols of the Soul [Les symboles vivants]* (Jalal Setari, Trans.). Markaz Publishing. (Original work published 1989) (In Persian)
- Foreman, A. (2012). A fantasy of foreignness: The use of race, ethnicity, and gender to solidify self in Henry Selick's Coraline. *Red Feather Journal*, 3(2), 1–14. <https://jocpc.org/vol-3-iss-2-fa-2012>
- Freud, S. (2000). *The complete works of Sigmund Freud*. Retrieved from https://www.valas.fr/IMG/pdf/Freud_Complete_Works.pdf
- Furniss, M. (2004). *Art in Motion* (Sara Saeedian & Shahrzad Akrami, Trans.). Farabi Cinema Foundation. (Original work published 1998) (In Persian)
- Giannetti, L. (1990). *Understanding Movies* (Iraj Karimi, Trans.). Film Publications. (Original work published 1972) (In Persian)

و نور هدف‌گذاری شده، جنبه‌های متنوعی از حس امر غریب را خلق می‌کنند. حاصل این پژوهش برای طراحی صحنه‌های مختلف بازی‌های ویدیویی حتی با کاربرد هوش مصنوعی بسیار تعیین‌کننده است، همچنین

- Itten, J. (1988). *The Art of Color* (Mohammad Hossein Halimi, Trans.). Bahar Publications. (Original work published 1961) (In Persian)
- Itten, J. (1999). *The Elements of Color* (Behrouz Zhaleh Doost, Trans.). Efaf Publications. (Original work published 1970) (In Persian)
- Jockenhövel, J. (2011). What is it if it's not real? Its genre – early color film and digital 3D. *Independent Film Journal*, 7(15), 10–15. https://www.academia.edu/692127/What_is_it_if_it_s_not_real_It_s_Genre_Early_Color_Film_and_Digital_3D
- Kennedy, A. (2014). *The effect of color on emotions in animated films* [Master's thesis, Purdue University]. Purdue.
- Lake Crane, J. (1994). *Terror and everyday life*. Sage Publications.
- M. Makram, N. (2025). Colorful language: How color in Disney films influences character perception in linguistics. *Journal of Scientific Research in Arts*, 26(1), 138–161. <https://doi.org/10.21608/jssa.2025.312505.1663>
- McDonnell, R. Vyas, B. Wisessing, P. Sikimic, U. (2025). Feeling blue or seeing red? Investigating the effect of light color, shadow and realism on the perception of emotion of real and virtual humans. *ACM Transactions on Applied Perception*, 22(4), 1–11. <https://doi.org/10.1145/3721238.3730728>
- Peel, E. (1979). *Psychoanalysis and the uncanny*. Penn State University Press.
- Rudd, D. (2008). An eye for an I: Neil Gaiman's Coraline and questions of identity. *Children's Literature in Education*, 39(3), 159–168. <https://doi.org/10.1007/s10583-008-9067-7>
- Wei, S. (2025). The relationship between color language and animated film. *Communications in Humanities Research*, 74(1), 107–112. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/2025.LC25739>
- ایتن، یوهانس. (۱۳۶۷). *کتاب رنگ* (محمد حسین حلیمی، مترجم). انتشارات بهار. (چاپ اثر اصلی ۱۹۶۱)
- ایتن، یوهانس. (۱۳۷۸). *عناصر رنگ* (بهروز ژاله‌دوست، مترجم). انتشارات عفاف. (چاپ اثر اصلی ۱۹۷۰)
- جانتی، لوتیس. (۱۳۶۹). *شناخت سینما* (ایرج کریمی، مترجم). انتشارات فیلم. (چاپ اثر اصلی ۱۹۷۲)
- دوبوکور، مونیک. (۱۳۷۶). *رمزهای زنانه جان* (جلال ستاری، مترجم). نشر مرکز. (چاپ اثر اصلی ۱۹۸۹)
- فرنیس، مارین. (۱۳۸۳). *هنر در حرکت* (سارا سعیدیان و شهرزاد اکرمی، مترجمان). انتشارات بنیاد سینمایی فارابی. (چاپ اثر اصلی ۱۹۹۸)