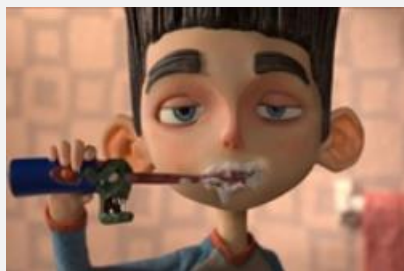


پارانورمن با ارواح سخن می‌گوید

انیمیشن «پارانورمن» محصول آگوست ۲۰۱۲ در ژانر ماجراجویی، کمدی در ۹۳ دقیقه و به شیوه استاپ موشن ساخته شده است.



همشهری آنلاین: انیمیشن «پارانورمن» محصول آگوست ۲۰۱۲ در ژانر ماجراجویی، کمدی در ۹۳ دقیقه و به شیوه استاپ موشن ساخته شده است.

به گزارش مهر پارانورمن یک انیمیشن استاپ‌موشن در ژانر کمدی، فانتزی، ماجراجویی و ترسناک به صورت سه‌بعدی است که توسط استودیوی سازنده انیمیشن تحسین شده «کورالاین» یعنی لایکا ساخته شده و کمپانی فاکس فیچرز توزیع‌کننده آن است. کارگردان‌های «پارانورمن» سم فل و کریس باتلر آن را بر مبنای داستانی از کریس باتلر ساخته‌اند. این انیمیشن یکی از پنج انیمیشن نهایی در رقابت اسکار سال 2013 بود که سرانجام در برابر «شجاع» جایزه آکادمی را به آن واگذار کرد.

روال معمول برای فیلم‌های کودکان چنین است: فیلمی سرشار از شادی، رنگ و موضوع‌های خوشحال‌کننده که معمولا با یک پیش‌زمینه شاد شروع می‌شود. در اواسط اینگونه فیلم‌ها، داستان کمی تراژیک می‌شود و در نهایت با تلاش و پشتکار پارانورمن و دوستانش مشکلات از میان برداشته می‌شود و همه به خوبی و خوشی کنار هم زندگی می‌کنند اما در «پارانورمن» هیچ‌یک از این مسیرها طی نمی‌شود. در واقع می‌توان گفت این انیمیشن فیلمی خوش ساخت است که ساخته شده تا با جذابیت‌های کودکانه، بزرگسالان را به تماشا وادارد.

این انیمیشن که با تحسین منتقدان روبه‌رو شده با بودجه 60 میلیون دلاری ساخته شد و فروشی 107 میلیون دلاری را ثبت کرده علاوه بر نامزد، اسکار، نامزد همان افتا نیز شد.

صداپیشگان

از جمله صداپیشگان این انیمیشن کریستوفر مینتس-پلس، آنا کندریک و کودی اسمیت-مک فی هستند. کودی اسمیت-مک فی با احساس تمام صداپیشگی شخصیت اصلی یعنی نورمن را برعهده دارد. الین استریچ کار صداپیشگی مادر بزرگ نورمن را انجام داده و توجه منتقدان را کاملا جلب کرده است. صداپیشگی مادر نورمن یعنی سندرا با لزی مان است و جف گارلین هم در نقش پدر او پری صحبت می‌کند. صداپیشگی کورتنی خواهر بدخلق نورمن را آنا کندریک انجام داده و کریستوفر مینتس-پلس هم در نقش آلون گردن کلفت مدرسه انفاع، نقش، کده است.

قصه از کجا شروع شد؟

داستان انیمیشن در شهری به نام نیوانگلند در ماساچوست رخ می‌دهد، جایی که پسری به نام نورمن که توانایی صحبت با ارواح و مردگان را دارد زندگی می‌کند. ولی متأسفانه هیچکس این توانایی او را باور نمی‌کند در نتیجه او باید به تنهایی شهر خود را از طلسمی که بر آن نهاده شده، نجات دهد...

نورمن باب‌کوک که توانایی صحبت کردن با ارواح را دارد می‌تواند جلوی تخریب شهر از دست نفرین جادوگر قرن را بگیرد. او مجبور است با ارواح، زامبی‌ها، جادوگران و بدتر از همه یک احمق در حال رشد مقابله کند. اما یک غول جوان ممکن است توانایی ماورالطبیعه او را کشف کند. او باید عامل تمام این اتفاقات را بفهمد و آن‌ها را از مقابل بردارد و دوستانش به او در این کار یاری می‌رسانند.

در اولین نگاه، نورمن پسر نوجوانی است که بدون این که بخواهد با موهایش توجه دیگران را جلب می‌کند. او انگار همیشه در حالت هشدار به سر می‌برد و همیشه کمی عجیب و غریب به نظر می‌رسد و هیچ‌چیز نمی‌تواند جلوی خودش را بگیرد که چنین به نظر نیاید. موضوع این است که او در زندگی‌اش هیچوقت تنها نیست و نه تنها آدم‌های مرده را در برابرش می‌بیند بلکه با آنها دوست است. با آنها می‌حرف می‌زند و نشست و برخاست می‌کند. حتی گاهی اوقات وقتی در تلویزیون خانه یک فیلم ترسناک تماشا می‌کند که شخصیت شرورش یک هیولاست، باز هم دوستان مرده‌اش حضور دارند.

بسیاری از شخصیت‌های این انیمیشن را مرده‌ها تشکیل می‌دهند و در این میان پیرزنی که سرش به بافتنی بافتن گرم است و روی یک کاناپه که داخل حوضچه‌ای به رنگ سبزی تهوع آور نشسته، از همه مهم‌تر است. آخر او مادر بزرگ نورمن است. ما هرگز متوجه نمی‌شویم مامان بزرگ، با آن حالت بدون جسم، با آن میل‌های بافتنی که مدام در حال تکان خوردن هستند، چطور مرده است. خودش می‌گوید دلیل اینکه هنوز دور و بر این دنیا می‌چرخد، این است که مواظب نورمن باشد.

نکته این است که هیچ‌کس دیگر نمی‌تواند آنچه نورمن می‌بیند را ببیند و همه به جز مامان بزرگ فکر می‌کنند او دیوانه باشد. او با یک گروه از ارواح همیشه پرسه می‌زند؛ آنها او را با خوشی در راه مدرسه همراهی می‌کنند و به همین دلیل نورمن هیچ مشکلی ندارد. اما دیگران که این ارواح و شادی‌های آنها را نمی‌بینند، چطور فکر می‌کنند؟ طبیعی است که از نظر آنها نورمن دیوانه به نظر می‌رسد.

در مدرسه‌ای که نورمن در آن درس می‌خواند همه از او فرار می‌کنند و الوین سردسته قلدرهای مدرسه، با دار و دسته‌ای که

برای خود جمع کرده، او را اذیت می کند. او در این میان با یک شخصیت بسیار بامزه و تپیل با نام نیل آشنا می شود. او در کلاس متوجه موضوعی می شود که از آن سر در نمی آورد.

دایی نورمن مثل او توانایی دیدن ارواح را داشت و پیش از مرگش اطلاعاتی در این باره به او داده بود اما وقتی پای طلسم جادوگری به میان می آید که می خواهد شهر را جادو کند، سرانجام این روح دایی اوست که تمام اطلاعاتی را که مربوط به طلسم جادوگر است به نورمن می دهد و به نورمن می گوید کتابی را قبل از غروب خورشید بر سر هفت قبر، برای ساحره قدیمی که آنجا دفن شده، بخواند و او را دوباره يك سال به خواب ببرد تا نتواند مرده ها را زنده کند. ولی نورمن موفق به این کار نمی شود و مرده ها از قبرها برمی خیزند و زنده می شوند و تنها کسی می تواند مردم را از ارواح نجات دهد نورمن است.

با حضور زامبی ها نورمن سعی می کند با آنها صحبت کند و مردم را هم متوجه کند که آنها با مردم کاری ندارند. در عین حال تلاش می کند تا با جادوگر آشنا شود و کاری کند تا او طلسمش را باطل کند. جادوگر که دختری یازده ساله است، سعی می کند نورمن را به دام های خود بکشد، اما نورمن سرانجام او را آرام می کند و جادوگر نیز زیر درختی قدیمی دوباره به خواب می رود تا طلسم بشکند و تمام اهل، شمشیر نجات پیدا کنند.

شخصیت پردازی انیمیشن

این انیمیشن که به داستان یک پسر بچه و غول های دور و برش می پردازد، در برخی صحنه هایش آنقدر ترسناک می شود که مو بر اندام آدم سیخ می شود. بعضی از این صحنه ها توسط آدم های عادی زندگی نورمن پیش می آیند، یعنی گردن کلفت های مدرسه و معلم ها و حتی بستگانی که با ترکیبی از بی قراری و علاقه، این پسر بچه یازده ساله را به دلیل عادت های غیرعادی و وحشت آورش توبیخ و ملامت می کنند.

اگر از بیرون نگاه کنیم شاید تفاوت چندان میان نورمن و بسیاری از قهرمان های کودک فیلم ها وجود نداشته باشد. او متفاوت است، از دیگران کناره می گیرد و دوباره اش اشتباه فکر می کنند. بهترین ویژگی او، به جز ظاهرش، این است که شاید او واقعاً دیوانه باشد.

در «پارانورمن» همه چیز به نوعی کج و معیوب است. نورمن در خانه؛ جایی که باید احساس آرامش کند، به سختی می تواند از زندگی فردی و خصوصیات شخصی خودش دفاع کند و همیشه شاهد دعوایی بین دیگر اعضای خانواده هستیم. دعوایی که هم جذاب هستند و هم خیلی واقعی از کار در آمده اند و در عین حال به شکلی بامزه نشان می دهند او چطور در میان دعوای مادر بامحبتش سندرا و پدر چاق و بداخلاقش، پری گیر افتاده است.

این انیمیشن یک شخصیت نسبتاً کمتر جذاب هم دارد؛ خواهر بزرگتر و کج خلق نورمن به نام کورتنی، دختر بدجنسی است که تازه سن بلوغ را پشت سر گذاشته و سلايق و علایقش مانند بیشتر هم سن و سالان بی فکرش سطحی است و لباس هایش هم همگی مثل آدماس بادنکی، صورتی رنگ هستند. کورتنی، مانند شخصیت گردن کلفت درشت هیکل مدرسه به نام آلوین ابتدا به شکل ناامید کننده ای کلیشه ای و تکراری به نظر می رسد.

خود نورمن ظاهر جالبی دارد. او به شکل انیمیشن های دیسنی طراحی نشده و ظاهری شاد، بانشاط و با شهامت ندارد. از موهای سیخ شده اش گرفته تا کفش ورزشی اش او یک نوجوان امروزی است. شاید بخشی از این جذابیتش هم به همین دلیل باشد و این که ظاهرش برای همه آشناست.

از نظر شخصیتی او پسری است عبوس، هشیار و دقیق، با نگاهی متزلزل و شانه هایی قوز کرده. در واقع قهرمانی دور افتاده از اجتماع که تنهاست و کسی او را درک نمی کند. هرچند چنین شخصیتی که زمانی محبوب استودیوهای فیلمسازی آمریکایی بود، اکنون دیگر خیلی کلیشه ای شده، اما سازندگان برای ایجاد «تنوع» او را با یک گروه از شیاطین و زامبی ها درگیر کرده اند. منتقدی در این باره می نویسد: وجود او تنها ترکیبی از خصوصیات ویژه نیست که در انتظار پیروزی رستگاری بخش باشد یا اینکه به عنوان یک شفا دهنده پذیرفته شود، یا قبيله ای از دیوانه ها را پیدا کند و خود را متعلق به آنها بداند. علاوه بر همه اینها او شخصیتی عجیب و غریب و کوچک است که با تغییرات روزگار سر ناسازگاری دارد. تیک های عصبی عجیب و دوست داشتنی دارد و از همه جالب تر این که چراغ خوابش شبیه کله یک هیولاست که یک مغز صورتی رنگ روی آن قرار دارد.

با همه اینها نورمن به عشق مادرش از سرزمین زامبی ها عبور می کند و این همان چیزی است که تمام مخاطبان در آن مشترک هستند و زمانی که برای دیدن فیلم ترغیب می شوند، این حس مشترکشان به مادر است که آنها را به سینماها می کشاند. حسی که خیلی از پسر بچه ها آن را در اعماق قلبشان حس می کنند اما با این وجود شیطنت ذاتی درونی شان، او را ناراحت می کنند و بعد مدتی خواهند تمام توان، که دارند به مادرشان، ثابت کنند، حقد، مهاله، داد، دارند.

ویژگی های تکنیکی

«پارانورمن»، یک انیمیشن استاپ موشن سه بعدی است که جلوه های بصری زیبایی دارد و جذاب و صمیمانه ساخته شده است.

استودیو لایکا که در اورگون آمریکا واقع شده و تولید انیمیشن «پارانورمن» را بر عهده داشته، همه تلاش خود را کرده تا با این اثر مرزهای از پیش تعریف شده استاپ موشن را فراتر ببرد.

این دومین انیمیشن بلند به سبک استاپ موشن است که توسط استودیو لایکا در اورگون تولید شده است. اثر قبلی این استودیو انیمیشن «کورالین» محصول 2009 بود که توسط هنری سلیک بر اساس رمانی از نیل گیمن ساخته شده بود.

گروه سازنده «پارانورمن» چندان معروف نیستند: سم فل که در کارگردانی پروژه «پارانورمن» با نویسنده اثر یعنی کریس باتلر همکاری کرده، پیش از این در کارگردانی دو انیمیشن «Flushed Away» از استودیوی بریتانیایی آردمن و «The Tale of Despereaux» اثر استودیو یونیورسال پیکچرز مشارکت کرده است.

مانند انیمیشن های استودیوی آردمن، «پارانورمن» نیز با عروسک ها و دکورهای واقعی ساخته شده و سازندگانش اصراری تقریباً سرسختانه داشتند تا فضای انیمیشن حالت انسانی خود را حفظ کند. در تولید این انیمیشن از کامپیوترها استفاده شده است، به همان شکلی که تقریباً در تک تک فیلم های این دوره از آنها استفاده می شود. اما در عین حال حجم بسیار بالایی کار دستی نیز انجام شده است. این زحمات کاملاً قابل مشاهده است، به عنوان مثال کج بودن مفهوم دار گوش ها و سوراخ های بینی نورمن، یکی از جزییاتی است که در تک تک فریم های ساخته شده، مورد توجه قرار گرفته است. از دقت به کار رفته در لباس های بافتنی که آنها را قابل لمس می کند، تا مجموعه و استخوان های روی کاغذ دیواری اتاق نورمن، همه ه همه به کمک دقت و دانه سازندگان، مسد شده است.

با سازندگان اثر

باتلر نویسنده و کارگردان این انیمیشن می گوید طرح کلی داستان همیشه با او همراه بوده و از بچگی عادت به دیدن چنین فیلم هایی داشته و این ایده را در ذهنش می پرورانده که به گونه ای داستان زامبی ها را برای بچه ها بسازد. او می گوید به طور مشخص دوازده سال اخیر به ساخت این انیمیشن فکر می کرده و موضوع آن را در ذهنش شکل می داده و در 6 سال اخیر به طور عملی درگیر آن شده است.

فل کارگردان دوم می گوید: داستان اصلی ما یک قصه کامل است که کلی داستان و سطوح دیگر پشت سر خودش دارد. یعنی تمام 85 دقیقه براساس داستان پیش می رود و برنامه ریزی شده است.

سازندگان انیمیشن خودشان اذعان دارند که زامبی ها مثل زامبی های کلاسیک کار شده اند و برای درآوردن سحر، افسون و جادو که باید در داستان حضور می داشتند، از همان الگوهای قدیمی بهره برده شده است.

شروع فیلم مثل فیلم های زامبی دهه 1980 است که با اتفاقات ترسناک پیش می رود: رنگ های پریده، زردهای مایل به قرمز، شعله ها، صحنه های تیره و دود گرفته و پرش هایی که باید مخاطب کوشش کند تا ربط آن ها را با هم پیدا کند.

باتلر می گوید: ما از اول بر پایه انتظارات مردم شروع کردیم، چون بیننده دوست یا حداقل توقع دارد که چنین چیزهایی را در این گونه فیلم ها ببیند اینکه مثلاً فیلم این طوری و با این جمله شروع شود: «زامبی ها مغز مردم را می خورند.»

سازندگان فیلم تعمداً به سمت خلق یک جادوگر شریر رفته اند و به نظر آنها چون مردم چنین ضدقهرمانی را خوب می شناسند و قبلاً به آن پاسخ مثبت داده اند، باید از همه عنصرهای فراطبیعی استفاده می شد تا مجموعه قابل قبول باشد.

فل یکی از کارگردان های انیمیشن می گوید کار استفاده از جلوه های تصویری مثل «کورالاین» انجام شد. او می گوید: اما در این کار پیشرفته تر شده ایم و می توانستیم از رنگ های چاپی، بخصوص برای صورت ها استفاده کنیم. در کورالاین ما چهره ها را داشتیم، بعد به صورت دستی آن ها را نقاشی و رنگ آمیزی می کردیم، اما این جا همه کارها را در کامپیوتر انجام دادیم و طرح نهایی از آن ها بیرون می آمد. همین ما را قادر می ساخت تا از برخی بافت ها و رنگ های پیشرفته تر استفاده کنیم.

مثلاً به صورت کورالاین نگاه کنید؛ او فقط شش خال کک و مکی در صورتش داشت، چون یک نفر باید به صورت دستی هر بار دانه دانه آن ها را روی هر صورتی که ساخته می شد، دقیقاً در همان مکانی که قبلاً قرار داشت نقاشی می کرد، اما الآن نیل را در داستان داریم که هزاران خال کک و مکی دارد و آن ها دقیقاً هر سری سر جای خودشان هستند، چون به صورت کامپیوتری انجام شده اند.

آنها می گویند: پرینت کردن چهره ها کمک کرد صورت ها قشنگ تر به نظر برسند. این امکان فقط به خاطر نوع مصالح یا همان ماده ای بود که با آن کار می کردیم. این ماده یک بافت ویژه داشت که نور را منعکس می کرد و به ماتی می زد، یعنی نیمه شفاف بود. ما قبلاً با سیلیکون کار می کردیم، اما از نتیجه کار آن قدر راضی نبودیم، چون کار با صورت های مکانیکی به خاطر نوع مواد، محدودیت های خاص خودش را دارد. اما اینجا قادر بودیم تمام عیوب پوست را نشان دهیم؛ فرورفتگی های کوچک چانه و زیر گردن، جوش ها و جای جوش ها با خطوط صورت همه و همه با این مصالح ویژه قابل اجرا بودند.

این دو یک هدف دیگر را نیز به گفته خودشان دنبال کرده اند: دیگران را قضاوت نکن.

انیمیشن «پارانورمن» در صحنه پایانی یک واقعیت را برملا می کند این که یکی از شخصیت ها به نام «میچ» همجنس گراست، و به این ترتیب به اولین انیمیشنی بدل می شود که چنین مفهومی را مطرح می سازد. باتلر می گوید ما می خواستیم با این انیمیشن، نگاهی خنده خال، ماست ه اه ما با تاناد ها ه ضعف ها، آفنده است. بس، د، کا، کس، قضاوت نکنند.

هدف سازندگان

داستان انیمیشن داستان سرگرم کننده است که شاید از ماجراهای یک جادوگر و آدم هایی که باید در برابرش بایستند، در اصل به عنوان وسیله ای استفاده کرده تا با زیبایی های تصویری باریک بینانه و ظریف تکنیکی، مخاطب را جلب کند. در واقع هر صحنه موقعیتی برای کشف و گاهی اوقات لذت وافر است که از درآمدن جزییات بصری حاصل می شود.

سرگذشت نورمن در این میان شاید خیلی اهمیت نداشته باشد؛ سرگذشتی که پسری را از خانه اش به یک قبرستان و گذشته های دور دهکده اش می برد تا در واقع بتواند با بالا بردن ضربان قلب مخاطب، به آنچه می خواهد برسد: سرگرمی سازی و موفقیت صنعت سرگرمی. فیلم باید بتواند مخاطب را روی صندلی میخکوب کند، کاری کند از آنچه می بیند چشم هایش از شدت حیرت گشاد شوند و او وقتی سالن سینما را ترک می کند بگوید: به دیدنش می ارزید. این کاری است که سازندگان «پارا نورمن» به مدد ظرافت های انیمیشن سازی امروز و تلاشی که در هر فیلم در جلو بردن استفاده از امکانات تکنولوژیکی انجام می دهند، از پیش بر آمده اند.

منتقدی می نویسد: وقتی نورمن موقع مسواک زدن دندان هایش یک لحظه سعی می کند تا جلوی آینه قیافه ترسناکی بگیرد و خمیردندان کف کرده مانند آب دهان زامبی ها از دور و بر دهانش چکه می کند، ممکن است متوجه شوید خودتان هم با

هیولای درونتان ارتباط برقرار کرده اید و همان لحظه پوزخند احمقانه ای نثار خودتان کنید. در هر حال این انیمیشن دارای ویژگی هایی است که مخاطب را به تعجب و می دارد. فرقی نمی کند آن را در سالن های سینمایی مجهز به نرم افزارهای سه بعدی ببیند یا در خانه. در هر صورت یک کلمه می تواند آن را به خوبی در ذهن مخاطب جا باندازد: لذت از سب کندن، دنداد، خال!

یک تلنگر ظریف

درباره این انیمیشن می توان از زاویه دیگری هم فکر کرد. نام انیمیشن در واقع ترکیبی از دو واژه پارا و نورمن است، اما یادآور پارانویا نیز هست؛ پارانویایی که شاید در وجود هر یک از انسان ها وجود داشته باشد؛ تا چه حد از تصورات ما از زندگی واقعی مان واقعی است؟ آیا واقعا فکر نمی کنیم قهرمانانی هستیم که هر روز باید به جنگ مشکلات زندگی برویم؟ یا شاید برای دوام آوردن باید چنین افکاری را در سر داشته باشیم؟ صرف نظر از نورمن و دنیای داستانی اش، پارانویای ما چیست؟ شاید هم قلب کودکان هر یک از مخاطبان نیاز دارد تا برای فرار از پارانویایی این جهان هزاره سومی، ساعتی را با پارانویایی یک کدک قه ما، س کند؟

نظر منتقدان

منتقدان در سایت گوجه فرنگی قرمز از 10 امتیاز 7.3 امتیاز به این انیمیشن داده اند و آن را انیمیشنی زیبا با فیلمنامه ای محکم خوانده اند.

مانولا دارگیس از نیویورک تایمز با دادن 3.5 امتیاز از 4 امتیاز به شخصیت های این انیمیشن می پردازد و می نویسد: هر دو شخصیت کورتنی و آلون به گونه ای عمیق تر از آنی هستند که نشان می دهند، گرچه فرایند طراحی کلی تک تک شخصیت ها، از اندام های کروی مانند و گوشه دارشان گرفته تا پوست لک و پیس دارشان، در مقایسه با درونیات آنها فوق العاده تر و خلاقانه تر هستند.

منتقد دیگری می نویسد به نظر من به هیچ عنوان نمی توان یک کودک را به تماشای این فیلم برد. بهتر است تمام پدر و مادرها در مورد بردن بچه ها به سینما کمی بیشتر تامل کنند. شاید طرح انیمیشن، طرح هیجان انگیزی برای بچه های نوجوان باشد، ولی برای بچه های کوچک تر کمی زود است که با این میزان تلخی آشنا شوند. و منتقد دیگری با وجود حمایت از جنبه های بصری می نویسد برای بچه ها خیلی زود است تا برای مواجه شدن با تلخ ترین معنی زندگی یعنی «مرگ» بخواهند این انیمیشن را ببینند.

از نگاهی دیگر

در هر حال دو عنصری که این انیمیشن بر آنها استوار است جادو و زندگی دوباره است. توجه به این دو عنصر که به نوعی از ناتوانی انسان ریشه می گیرد، در آرزوی دست یافتن به قدرتی برای مقابله با مشکلات، در فیلم هایی که در دنیای فانتزی می گذرند، جایگاهی ویژه دارد. در واقع جهان فانتزی، جهانی است که انسان می تواند از محدودیت های جسم مادی و جهان واقعی عبور کند و قدرت هایی به دست بیاورد که همیشه در آرزوی داشتن آن بود تا بتواند بر نیروی شر غلبه کند. در جهان فانتزی و خیالی دو نیروی خیر و شر، با قدرت بیشتری می توانند با هم رودرو شوند و از عناصر بیشتری می توان برای تصویر کردن شر و غلبه خیر بر آن استفاده کرد.

این عناصر در دنیای هالیوود و به ویژه در یکی دو دهه اخیر که نسل نوجوان به عنوان عامل مهمی برای فروش فیلم ها بدل شده اند؛ راهکاری برای کشاندن آنها به سالن ها سینما محسوب می شوند. نسل نوجوان وقتی می خواهد به سینما برود، به اجبار والدینش را نیز با خود همراه می برد و این یعنی فروش بیشتر فیلم. به همین دلیل موفقیت فیلم هایی مثل «هری پاتر» که در جهانی جادویی سیر می کند، فیلمسازان را به استفاده هر چه بیشتر از این جهان ترغیب ساخته است. استفاده از امکانات فیلمسازی و گسترش تکنولوژی نیز موجب می شده تا تصویر کردن چنین دنیایی هر چه واقعی تر و جذاب تر میسر شود.

در این میان طبیعتا آنچه جایگاهی درخور پیدا نمی کند، توجه به مسایل مذهبی و باورهای دینی است. برای فیلمسازان غربی اهمیتی ندارد که زنده شدن مردگان، زندگی در کنار زامبی ها و قدرت جادو، می تواند به معنی کم رنگ شدن باورهای مذهبی حداقل در ذهن کودکانی باشد که از ابتدای شناخت زندگی، با این مفاهیم روبه رو می شوند.