

Death and the World after Death in Coco Animation and the Religious Education of Shia Muslim Children

Mahmoud Shahabi, Assistant Professor of Sociology of Youth Communications Faculty of Social Sciences Allameh Tabataba'i University. Email: mshahabi88@gmail.com

Saber Jafari Kaftabad, Assistant Professor of Sociology Faculty of Social Sciences Allameh Tabataba'i University. Email: sabergafari65@gmail.com (Author Corresponding)

Razia Mohadi, Master's student in Sociology, Allameh Tabataba'i University. Email: r.movahedi73@yahoo.com

Abstract

Children's socialization has been transcended from the monopoly of institutions such as school and family. These institutions have found companions and possibly competitors. Media and their wide and long forms are among the most important and animation is perhaps the most important for children. The reality of death is one of the challenges of children's socialization. In recent years various animations have been made about death. Each animation has its own symbolic system depending on the worldview, cultural origin and goals of its producers. This study aims to investigate the representation of death and the world after death in Coco's animation and reflect on its implications for the religious education of Muslim (Shia) children. This review was done using semiotics. Using semiotics in the four areas of death representation, the world after death, mechanisms of facing death and the right to choose death, this research has extracted and formulated the symbolic system governing Coco's animation, and its implications have been investigated.

Keywords

The World After Death, Semiotics, Coco, Death.

مرگ و جهان بعد مرگ در انیمیشن کوکو و تربیت دینی کودکان مسلمان شیعه

محمود شهابی^۱، صابر جعفری^۲، راضیه موحدی^۳

چکیده

جامعه‌پذیری کودکان از انحصار نهادهایی چون مدرسه و خانواده خارج شده است. این نهادها همراهان و احیاناً رقبایی یافته‌اند. رسانه‌ها و سازوبرگ‌های عریض و طولیشان از مهم‌ترین‌ها و انیمیشن، شاید مهم‌ترین آن برای کودکان هستند. واقعیت مرگ یکی از بزنگاه‌های جامعه‌پذیری کودکان است. در سال‌های اخیر انیمیشن‌های مختلفی راجع به مرگ ساخته شده است. هر انیمیشن بسته به جهان‌بینی، خاستگاه فرهنگی و اهداف تولیدکنندگان نظام سمبلیک خاص خود را داشته است. این مطالعه در صدد بررسی شیوه‌بازنمایی مرگ و جهان پس از مرگ در انیمیشن کوکو و تأمل بر سر دلالت‌های آن برای تربیت دینی کودکان مسلمان (شیعه) است. این بررسی به روش نشانه‌شناسی انجام شده است. این پژوهش با استفاده از نشانه‌شناسی در چهار زمینه‌بازنمایی مرگ، جهان پس از مرگ، مکانیسم‌های مواجهه با مرگ و حق انتخاب مرگ، نظام سمبلیک حاکم بر انیمیشن کوکو را استخراج و صورت‌بندی کرده است و دلالت‌های آن مورد بررسی قرار گرفته است.

واژگان کلیدی

جهان پس از مرگ، نشانه‌شناسی، کوکو، مرگ.

مقدمه و بیان مسئله

از میان تمام تلاش‌های بشر برای معنابخشی به جهان، هیچ دوگانه‌ای به اندازه مفهوم زندگی و مرگ ذهن انسان را به خود مشغول نداشته است. ایماژ نخستین مرگ چنان است که گویی انسان را از جهان و جامعه می‌گسلد، اما از منظر جامعه‌شناسی این رخداد و پدیدار آن نیز پدیده‌هایی به‌غایت اجتماعی‌اند. آنچه برای یک جامعه‌شناس اهمیت دارد نه تجربه شخص از مرگ؛ بلکه چگونگی شکل‌گیری اندیشه‌های مرتبط با مرگ یا مرگان‌اندیشی در یک زمینه اجتماعی است. هر فرهنگی بنا به ظرفیت و نظام ارزشی خود تلاش دارد تا مؤدبان خویش را برای مواجهه با این پدیده مرموز آماده سازد. فرهنگ ایرانی از حماسه‌های سووشون گرفته تا پرتره بی‌نظیر عاشورا در این زمینه، پشتوانه غنی‌ای دارد، اما در عصر ارتباطات کنونی با ورود عناصر فرهنگی تازه چون انیمیشن به عرصه تأدیب، بنا به ظرفیت‌های ویژه‌ای چون هم‌نشینی با کودکان و قدرت بصری در زمینه آفرینش صحنه‌های خطرناک، ناممکن، مهیج و رویایی به مداد سفیدی بدل گشته که همواره در جعبه مدارنگی کودکان حضور دارد، اما کمتر کودکی به آن رجوع می‌کند. امروزه رسانه به‌مثابه اسبی است که در بزنگاه سکوت پیش‌تر از نهادهای اولیه می‌تازد و خواسته یا ناخواسته زیست‌جهانی نوین را پدید می‌آورد. انیمیشن مرگ را به تصویر و حرکت درمی‌آورد و کودک را وادار به اندیشیدن درباره آن می‌سازد. تجربه مرگ در دنیایی که قوانین خاص خودش را داراست بس عجیب و هیجان‌انگیز است. این مسئله خصوصاً زمانی مورد توجه بیشتری قرار می‌گیرد که یک کودک به تماشا نشسته از قبل عزیزی را از دست داده باشد و تمام تلاشش برای پر کردن جای خالی یک سؤال در زندگی به کار گرفته شود، «مثلاً مادرم کجاست؟ چرا باز نمی‌گردد؟»

در سال‌های اخیر شرکت‌های انیمیشن‌سازی بسیاری تجربیات متفاوتی از مرگ را به تصویر کشیده‌اند و مفهومی چندوجهی از مرگ را پرورش دادند. باید توجه داشت که خوانش مرگ به شیوه‌ای خاص و مطابق با نظام ارزشی متعلق به دیگری، در طول زمان و بدون رقیب هم‌قدرت در بلندمدت، می‌تواند اثرگذار باشد و باعث تغییر در نظام فرهنگی یک جامعه گردد. «کوکو» (۲۰۱۷)؛ محصول کمپانی دیزنی-پیکسار، با داستانی که ریشه در فرهنگ مکزیکی دارد از جمله آثار اخیر سینماست که اولین و مهم‌ترین مفهومی که در آن جلب توجه می‌کند مرگ و جهان پس از مرگ است. این انیمیشن در ۷۵ دوره جوایز گلدن گلوب نامزد دو جایزه بهترین انیمیشن و بهترین آهنگ اورجینال شد که توانست جایزه اول را کسب کند. همچنین در ۹۰ دوره جوایز اسکار در دو رشته بهترین انیمیشن و

بهترین ترانه نامزد دریافت جایزه اسکار بود که موفق شد آن‌ها را به خود اختصاص دهد. این انیمیشن با درآمد ۸۰۷/۸ میلیون دلار از فروش گیشه نشان داد که مخاطبان جهانی یافته است. تماشای این انیمیشن خوش ساخت، علاوه بر آنکه مخاطب عام را غرق در لذت‌های بصری و شنیداری می‌سازد، کمی ژرف‌تر تردید مالینفسکی، الیاس، گادامر، گیدنز و برگر را درباره تداوم نیاز تمدن مغرب‌زمین به دین در جهان مدرن را تازه می‌کند. «کوکو» با داعیه مسیحی بودن از جانب هالیوود به کارگردانی «لی آنکریچ» یهودی تبار تعریف تازه‌ای از مرگ، جهان پس از مرگ و مسیحیت ارائه می‌دهد.

در دو سال اخیر سیل تجربه فقدان و اخبار مرگ‌ومیر افراد در تمام دنیا بر اعضای جامعه سرازیر گشته است. بدون شک این رخداد سؤالات بسیاری را در ذهن کودکانمان پدید آورده است. برای تعامل انعطاف‌پذیر با موضوعات دوران کودکی، بازخوانی مقولات کودکان و نحوه شکل‌گیری مفاهیم در نظر آن‌ها موضوع مهمی به نظر می‌رسد. شاید تجربه غافل‌گیری اکثر بزرگ‌ترها توسط کوچک‌ترهایی که جور دیگری به دنیا می‌نگرند و آن را می‌فهمند، به خوبی هم این واقعیت را نشان می‌دهد. برای جلوگیری از غافل‌گیری‌های بزرگ‌تر آشنایی هرچه بیشتر با دنیای کودکان و بازیگرانی که در این جهان نقش‌آفرینی می‌کنند، اولین و کمترین کار است. دنیایی که هر روز در حال شکل‌گیری است و در این ساخت معنایی رسانه‌هایی چون انیمیشن پر اهمیت جلوه می‌کنند. کودکان ما امروزه با «کوکو»ها به استقبال مرگ می‌روند. فکر کردن درباره چندوچون ساخت و انتقال آنچه میراث فرهنگی می‌نامیم، بحث مهمی به نظر می‌رسد. خصوصاً درباره مفهوم مرگ. افلاطون معتقد است: «کودکان قادر نیستند بین آنچه صرفاً حکایت است و آنچه واقعیت دارد تمایز قائل شوند و تغییر دادن نظریه‌هایی که در این سن شکل می‌گیرد، معمولاً دشوار است. به همین دلیل، باید که اولین داستان‌هایی که کودک می‌شنود، اثر اخلاقی صحیح موردنظر را بر او بگذارد» (نیکو و همکاران، ۱۳۸۱: ۱۱۲). اینکه کودک چه معانی‌ای از مرگ را به واسطه رسانه تجربه می‌کند، کدام‌یک از این معانی با فرهنگ کودک شباهت دارند و کدام‌یک از آن دورند، معانی تازه چه قدرتی را برای کودک به ارمغان می‌آورند و چه محدودیتی را بر او تحمیل می‌کنند، حائز اهمیت است. این مطالعه به والدین و کارشناسان امور تربیتی کمک می‌کند تا نسبت به باورهایی که کودکان از طریق رسانه‌ای چون کوکو کسب می‌کنند آگاهی یابند. پرسش اصلی این مطالعه آن است که مرگ و جهان پس از مرگ در فیلم انیمیشن کوکو چگونه بازنمایی شده است؟ و چه پیام‌هایی برای تربیت دینی کودکان مسلمان (شیعه) دارد؟ «کوکو» نمایش کاملی از قدرت انتخاب مرگ،

جهان پس از مرگ زیبا و رنگین اما ناعادلانه و مادی است که در نتیجه چشم‌پوشی از حضور خدا پدید آمده است و همه تلاش دین برای نظم‌بخشی به جامعه را دوباره در ابهام قرار می‌دهد. البته به همان اندازه که پیام حائز اهمیت است، نحوه دریافت و رمزگشایی کودکان از پیام‌های کوکو نیز اهمیت دارد که در مطالعه‌ای دیگر به آن خواهیم پرداخت.

انیمیشن «کوکو»

کوکو روایتگر رسمی مکزیکی به نام «جشن روز مردگان» است. در این روز، خانواده‌ها با آیینی خاص مثل قراردادن قاب عکس بر محراب، جشنی در خصوص در کنار هم بودن مردگان و زندگان برپا می‌کنند. یادآوری، خصوصاً به وسیله عکس موضوع مهمی است، زیرا زندگی پس از مرگ و امکان رفت‌وآمد ارواح در گروه یادآوری خاطرات متوفی است. میگل پسر بچه‌ای است سنت‌شکن که در این شب دچار طلسم می‌شود و به جهان پس از مرگ انتقال می‌یابد و ما شاهد موفقیت سیروسولوک او برای بازگشت بدون شرط به جهان زندگان و پرده‌برداری از رازی خانوادگی به کمک راهنمای ارواح و خانواده‌اش هستیم.

پیشینه تجربی

مطالعات مربوط به تأثیرات انیمیشن بر کودکان

یکی از مؤلفه‌های مهم در باب مطالعه تأثیر پیام رسانه بر مخاطب توجه به نقش تولیدکننده است. شرکت‌های بزرگ انیمیشن‌سازی در تولیدات خود مسائل مهمی چون جهان‌بینی را دست‌مایه داستان‌ها قرار می‌دهند (نادری و همکاران، ۱۳۹۶). والت دیزنی دست به اقدامات و برنامه‌هایی می‌زند که باهدف اثرگذاری روی کودکان طراحی و اجرا می‌شوند (ایزدی و شمشیری، ۱۳۹۸). در این باب مطالعه کوهن (۱۳۸۵) «انیمیشن سیاسی در دوران جنگ سرد» مثال خوبی است. کوهن معتقد است که جنگ سرد سیا را مجبور کرد تا برای نفوذ در سایر کشورها، به تدریج وارد عرصه فیلم و تجارت آن‌ها شود. استفاده آمریکا از تبلیغات انیمیشن (همچون انیمیشن مزرعه حیوانات) در طول جنگ جهانی دوم به قدری مهم بود که به عنوان پرده آهنین (در برابر گسترش کمونیسم) تلقی می‌شد. سینما بیش از هر هنر دیگری ابزاری ایدئولوژیک است. صهیونیسم بر رسانه‌های فراگیر جهان سیطره انکارناپذیر دارد و کمپانی والت دیزنی یکی از مهم‌ترین و کارآمدترین ابزار آن‌ها در عرصه سینما است (شریف‌زاده، ۱۳۸۳). با گسترش وسایل ارتباطات جمعی طی قرن بیستم، دین و رسانه ارتباط نزدیک‌تری یافته‌اند و بخش اعظم آموزه‌ها و تجربه‌های مربوط به مذهب از طریق رسانه منتقل می‌شود. هالیوود با تمرکز بر ضمیر ناخودآگاه و شرطی‌سازی ذهن، ذائقه مخاطبان را به پذیرش باورها،

ارزش‌ها و آرمان‌های مطلوب خود تشویق می‌کند (شرف‌الدین و گنجیانی، ۱۳۹۲). ورود بشر به دورهٔ مدرن و کم‌توجهی به دین باعث شد، بازگشت بشر به دین در دورهٔ پسامدرن با تحریف همراه شود. «رسانه در دنیای جدید رقیب دین است و می‌کوشد جای دین را بگیرد» (گیویان، ۱۳۸۶)؛ به همین خاطر، پژوهش در سینما از دیدگاه دینی اجماع نظر گسترده‌ای را پدید آورده است (مهدیان و فرج‌نژاد، ۱۳۹۳).

یکی دیگر از مؤلفه‌های مهم در باب مطالعهٔ اثرگذاری پیام بر مخاطب، مطالعهٔ خود پیام و نحوهٔ ارائه و اثرگذاری آن است. تماشای انیمیشن یکی از عواملی است که تصورات مخاطبان، را شکل می‌دهد. جهان‌بینی که از این طریق ارائه می‌شود، غیرتصادفی و منطبق با رمزگذاری‌های خاصی است (گنجی و همکارانش، ۱۳۹۸). فیلم‌های انیمیشن به علت پیشرفت فناوری‌های مدرن در دسترس جهان قرار دارند و این به معنای تأثیرگذاری جهانی است. «فیلم‌ها می‌توانند ایدئولوژی‌ها، همدلی‌ها، باورهای غلط، اعتقادات و کلیشه‌هایی را داشته باشند».

کینگ و همکاران،^۱ ۲۰۱۰ که فقط با نگاه انتقادی قابل کشف است (Uzuegbunam, & Ononiwu, 2018). باید اشاره کرد، دو مطالعهٔ خاص، «بازنمایی فرهنگ مکزیک در فیلم‌های انیمیشن برای کودکان، تحلیلی از کوکو و کتاب زندگی» (Nieuwboer, 2019) و «تجزیه و تحلیل نقوش فیلم انیمیشن کوکو» (Du, 2018)، در نزدیک شدن به زمینهٔ داستان از طریق توجه به آیین «جشن روز مردگان» در این پژوهش یاری‌دهنده بودند.

آنچه از خلال نشانه‌شناسی کوکو از مفهوم مرگ و جهان پس از مرگ در این پژوهش اهمیت دارد نحوهٔ بازنمایی مواردی است که گراهام و همکارانش^۲ (۲۰۱۸)، لامون^۳ (۲۰۱۶) و کوکس و همکارانش^۴ (۲۰۰۵) نیز بدان اشاره می‌کنند، یعنی مواردی چون:

- اجتناب‌ناپذیری^۵: به این معنا که همهٔ افراد خواهند مرد و استثنایی وجود ندارد.
- نهایی بودن^۶: مرگ پایان زندگی است.
- علیت^۷: مردن بر اثر دلایل مختلفی، مانند: مرگ طبیعی بر اثر بیماری یا کهولت سن، مرگ بر اثر اتفاق، مرگ بر اثر انتقام یا مجازات، مرگ بر اثر خودکشی و... رخ می‌دهد.

1. King et al
2. Graham et al
3. Lammon
4. Cox et al
5. Inevitable
6. Permanent
7. Causality

• تصویر مرگ^۱: کاکس، گرت و گراهام (۲۰۰۵) اولین کسانی بودند که یک مرگ صریح را به عنوان یک مرگ تعریف کردند که در آن تماشاگران روی صفحه نمایش می بینند که شخصیت قطعاً مرده است، زیرا بدن به نمایش درآمده، از نظر جسمی آسیب دیده، کشته شده و یا بدن مرده و بی حرکت است. مرگ ضمنی مرگی است که می تواند بدون آگاهی از آن مشاهده شود. گراهام و همکارانش (۲۰۰۵) در این مورد مثال می زنند: فقدان فرد در یک اثر یا مواجه شدن با چیزی که احتمالاً منجر به مرگ خواهد شد (Graham et al, 2005: 272).

• زمان پردازش مرگ^۲: شولتز و هیوت^۳ (۲۰۰۰) و سابچاک^۴ (۱۹۷۴) معتقدند که بازنمایی های مرگ به سرعت اتفاق می افتد و اکثر اوقات مورد تأیید قرار نمی گیرند، همچنین شولتز و هیوت (۲۰۰۰) و گراهام و همکارانش (۲۰۰۵) ادامه می دهند که به مصرف کنندگان زمان کمی برای پردازش، بررسی و درک مرگ می دهند (Lammon, 2016: 5-7). از نظر لامون (۲۰۱۶) گفت و گو درباره مرگ نیز در انیمیشن ها کم است و سریع پشت سر گذاشته می شود. گفت و گو پیرامون مرگ که به بازنمایی مرگ کمک می کند، هنگام معرفی و توصیف قتل و تهدید شخصیت مسئله سازتر می شود. در برخی موارد نیز از زبان استعاری استفاده می شود. در برخی موارد نیز دلیل مرگ را اعلام می کند (Lammon, 2016: 30-32).

• مکانیسم های مواجهه با مرگ^۵: مکانیسم های مواجهه با مرگ به دو دسته تقسیم می شوند، گراهام و همکارانش (۲۰۱۸) معتقدند مواجهه مثبت شامل: حمایت جویی از دوستان و عزیزان، اجازه برای ابراز ناراحتی، در آغوش کشیدن و تلاش برای دستیابی به اهداف مثبتی که عزیز از دست رفته تشویق می کرده است و مواجهه منفی شامل: فرار، انزوا و مخالفت و انتقام جویی یا احتیاط بیش از اندازه است (Graham et al, 2018: 3).

• تأثیر نوع شخصیت بر واکنش نسبت به مرگ و نحوه مرگ او: لامون (۲۰۱۶) معتقد است که نوع شخصیت کارا کتر بر واکنش نسبت به مرگش مؤثر است. مرگ شخصیت منفی (در برابر شخصیت قهرمان) واکنش مثبت به همراه دارد. نحوه مرگ یک شخصیت نیز بر واکنش به مرگش مؤثر است. معمولاً شخصیت مثبت به آرامی روی زمین می افتد؛ در حالی که شخصیت منفی برای مثال منفجر می شود. در واقع رفتار شخصیت با چگونگی مرگش مرتبط است (Lammon, 2016: 47).

با توجه به بررسی های صورت گرفته، می توان مدعی شد که در بررسی اثرگذاری پیام رسانه

1. Death Depiction

2. Death Processing Time

3. Schultz and Hewitt

4. Subchak

5. Mechanisms of dealing with death

بر مخاطب، نقش تولیدکننده در ساخت معنای ایدئولوژیک و شرکت دادن کودکان در این فرایند و نحوه رمزگذاری پیام درباره وجود خاص یک مفهوم پیچیده چون مرگ، اهمیت بسیاری دارند. موضوع کلیدی آن است که در اکثر این مطالعات، مسئله سیاست دال (نزاع بر سر ایدئولوژی در زبان) منحصراً در سطح سوژه مطرح می‌شود تا در سطح تقاطع بین سوژه‌ها و مواضع گفتمانی خاص - یعنی در محل استیضاح که در آن سوژه گفتمانی در فضای بیناگفتمانی عمل می‌کند. باید اشاره کرد که مطالعات معدودی بر انیمیشن کوکو خصوصاً حول بازنمایی مفهوم مرگ و جهان پس از مرگ صورت گرفته است و پیام‌های خاص انیمیشن در باب مرگ تا پیش از این دل‌مشغولی خاصی را در ایران فراهم نساخته است.

مبانی نظری پژوهش

نظریات مربوط به تأثیرات انیمیشن بر کودکان

مفروضه نظری این پژوهش از بحث تأثیر رسانه بر مخاطب در ارتباطات گرفته می‌شود. مطمئناً رسانه‌ها دارای تأثیرات اجتماعی‌اند که می‌توان آن‌ها را در دو پارادایم اصلی دنبال کرد. از یک سو، مطالعاتی که بر تأثیر پیام بر مخاطب تأکید دارند و از سوی دیگر، مطالعاتی که تأکیدشان بر مخاطب است و به ویژگی‌های اجتماعی، محیط و نیازهایی که پیام از مخاطب برآورده می‌کند، توجه می‌کنند (مورلی، ۱۳۹۷: ۶۲-۶۳). در این مطالعه توجه ما به پارادایم نخست معطوف است.

سنت ساختارگرا

مک کوایل^۱ (۱۹۳۵) در کتاب «مخاطب‌شناسی» شکل‌گیری سنت ساختارگرا را در حاصل پژوهش‌های مربوط به شناخت مخاطب (شناخت افکار، گرایش‌ها و رفتارها در ارتباط با اطلاعات مربوط به مشخصات جمعیتی و الگوهای استفاده آن‌ها از رسانه‌ها باتوجه به ویژگی‌های پس‌زمینه اجتماعی) در پاسخ به نیاز رسانه‌ها به اطلاعات اولیه برای رشد صنعت تبلیغات و پژوهش‌های بازاریابی معرفی می‌کند. این رویکرد در مسئولیت‌پذیر کردن رسانه‌ها نقش به‌سزایی به عهده دارد (مک کوایل، ۱۳۹۸: ۳۲-۳۳).

نظریه اقناع

تن^۲ (۱۹۴۴) معتقد است که اقناع مورد خاصی از تأثیر اجتماعی است، به صورتی که فرد یا گروهی به‌وسیله ارتباط در صدد تغییر موردنظر فرد یا گروه دیگر با استفاده از اطلاعات

می‌شوند. در اقناع عامل کلیدی برای تغییر ارائه دلایلی در پیام است که می‌گوید چرا گیرنده باید برای رسیدن به نتایج معین خود را انطباق دهد (تن، ۱۳۹۶: ۱۰۵).

نظریه کاشت

تن (۱۹۴۴) معتقد است یکی از مهم‌ترین کارکردهای رسانه‌های جمعی گسترش دانش ما از محیطی فراتر از مردم، مکان‌ها، موضوع‌ها و رویدادهایی است که می‌توانیم آن را مستقیماً تجربه کنیم؛ بنابراین ما متکی به تصویری هستیم که از طریق رسانه‌ها به‌عنوان راهنمایی برای شکل‌گیری واقعیت‌های اجتماعی خودمان، به ما ارائه می‌شود. این زمینه پژوهش را کاشت رسانه‌ها می‌نامند. رسانه‌ها می‌توانند از طریق ارائه انتخابی و تأکید بر برخی از موضوعات، ادراکات ما را از حقایق و هنجارهای جامعه مشخص کنند (تن، ۱۳۹۶: ۲۸۷).

سنت روانکاوی و سینما

یکی از رویکردهای اصلی در رابطه با مخاطب، مجموعه کارهایی است که مبنای آن را نظریه‌های روانکاوی تشکیل می‌دهد که به تعیین جایگاه سوژه از طریق متن می‌پردازد. عمده این کارها در محدوده نظریه فیلم قرار می‌گیرند. طرف‌داران این سنت، علاقه‌مند به استنتاج پاسخ مخاطبان از ساختار متن بوده‌اند (مورلی، ۱۳۹۷: ۷۷). مقاله لکان در زمینه مرحله آینه‌ای، اولین تحلیل‌های سینما را به همراه داشت. «ژان لویی بودری» با انتشار مقاله‌اش در مورد آپارتوس سینمایی به‌طور کلی نقش سینما را به‌عنوان بازسازی تمثیل غار افلاطونی و مرحله آینه‌ای مدنظر قرار داد. مسئله مهم در این مقاله به پیروی از نظریه مارکسیستی آلتوسر نقش ایدئولوژیک سینما بود، بدین معنا که سوژه‌های تماشاگر توسط آپارتوس سینمایی و هنر مجذوب‌کننده سینما، خود تبدیل به ابژه نگاهشان می‌شوند و تصاویر بر روی پرده را به‌اشتباه واقعی تصور می‌کنند. سوژه با تبدیل شدن به ابژه نگاه، به یک معنا به‌جای آنکه تعیین‌کننده باشد، تعیین می‌شود (صالحی، ۱۳۹۸: ۵۷).

بازنمایی

حال معتقد است فرهنگ با معناهای مشترک سروکار دارد و زبان وسیله متمایز است که به‌واسطه آن چیزها را درک می‌کنیم و از این طریق تولید و مبادله معنا صورت می‌گیرد (هال، ۱۳۹۱: ۱۵). زبان همچون یک نظام بازنمایی فرهنگ عمل می‌کند (بحرینی و حسینی، ۱۳۹۷: ۱۳). «بازنمایی یعنی: «استفاده از زبان برای گفتن چیزهایی معنادار درباره جهان یا نمایاندن جهان به دیگران... بازنمایی بخش اصلی فرایندی است که به‌واسطه آن فرایند، معنا تولید و میان اعضای یک فرهنگ مبادله می‌شود... کاربرد زبان، نشانه‌ها و تصاویر که نماینده یا معرف چیزها هستند» (هال، ۱۳۹۱: ۳۱).

روش پژوهش

برای فهم معانی مختلف یک متن نیاز به روشی است که آن را نشانه‌شناسی می‌نامند. نشانه‌شناسی، علم مطالعه نظام‌های نشانه‌ای (زبان، رمزگان و...)، فرایندهای تأویلی و ابزاری پژوهشی برای فهم حقیقت پنهان در پس علائم، رموز و نشانه‌ها و نمادهای فرهنگی است (تاجیک، ۱۳۸۹: ۷). در این پژوهش با استفاده از تلفیق رویکرد بارت درباره معنای صریح و ضمنی متن، و سطوح رمزگذاری (اجتماعی، فنی و ایدئولوژیک) فیسک تلاش شده است تا به پیام‌های انیمیشن کوکو حول مفهوم مرگ و جهان پس از مرگ دست یافته شود.

بارت بر این عقیده است که ما با دو سطح از فرایندهای معناسازی روبه‌رو هستیم، در پایین‌ترین سطح، فرایند معناسازی صریح قرار دارد. در سطحی بالاتر فرایند معناسازی دیگری رخ می‌دهد که در آن معنا می‌تواند مورد جدل واقع شود؛ چراکه بیشتر یک برداشت است که مفاهیم مهمی چون ساختار رابطه یا موقعیت محاوره، ساختار اجتماعی و سایر مباحث پس‌زمینه‌ای مانند ساختار ادراکی دو طرف ارتباط می‌توانند در آن نقش بسزا بازی کنند (میرفخرایی و فتاحی، ۱۳۹۰). این سطح بالاتر در نگاه بارت دلالت ثانویه یا ضمنی نام دارد که به آن اسطوره نیز می‌گویند. تصور بارت از معنای اسطوره در این امور بر چیزهایی دلالت می‌کند که در ظاهر طبیعی، بدیهی و جاودانی‌اند، اما در واقع ایدئولوژیک‌اند (عبداللہیان و حسنی، ۱۳۸۹).

در نظریه فیسک، خلق گفتمان و معنا در یک متن، به کمک نظام رمزگان، تحقق می‌یابد. از نظر او، رموزها نظام‌هایی هستند که نشانه‌ها در آن سازمان یافته‌اند. قواعدی بر این نظام‌ها حاکم است که همه اعضای جامعه به‌کاربرنده آن رمز بر سرش توافق دارند. از این رو، تقریباً همه جنبه‌های زندگی اجتماعی را که قراردادی است، می‌توان رمزدار خواند. فیسک با تقسیم جهان اجتماعی به سه سطح واقعیت، بازنمایی و ایدئولوژی، رمزهای سه‌گانه اجتماعی (لباس، ظاهر، حرکات، رنگ و...)، فنی (دوربین، نورپردازی، تدوین، موسیقی، روایت، شخصیت، گفت‌وگو و...) و ایدئولوژیک (فردگرایی، پدرسالاری، نژاد، طبقه اجتماعی، مادی‌گرایی، سرمایه‌داری و...) را مطرح می‌کند که به ترتیب متناظر با سطوح سه‌گانه جهان اجتماعی‌اند. ایجاد هرگونه معنایی در متون مستلزم حرکت مستمر صعودی و نزولی در سطوح رمزگان سه‌گانه فوق است (فیسک، ۱۳۸۰؛ به نقل از شهلایی‌بر، ۱۳۹۰: ۱۶-۱۷).

در این پژوهش صحنه‌های مرتبط با مردن شخصیت‌ها و جهان پس از مرگ از (۳۰:

۲۲:۰۰) تا (۲۸:۰۱) و (۱۷:۳۴:۰۱) تا (۳۶:۰۱) که بیشتر زمان ۱۰۵

دقیقه‌ای فیلم را به خود اختصاص داده است، مورد بررسی قرار گرفته است و به صورت توأمان منطقی استقرا و قیاس به کار گرفته شد تا بدین طریق، با اتکا به یافته‌های حاصل از نشانه‌شناسی صورت‌بندی مستدلی از فرضیات و مفاهیم مرتبط با موضوع در اختیار مخاطب قرار گیرد. داده‌ها براساس شیوه کدگذاری سطح یک و دو تحلیل شده‌اند. پس از بررسی رمزگان‌ها، مقولات مهم (ازپیش‌تعیین‌شده و جدید) حاصل شده، یادداشت، دسته‌بندی، بازبینی و نگارش شد.

جدول ۱. صحنه‌های مرتبط با نمایش مردن

ردیف	صحنه	زمان	ردیف	صحنه	زمان
۱	خاطره مرگ دلاکوروبوز	۰۰:۰۶:۱۴	۴	فهم مرگ دلاکوروبوز	۰۱:۳۳:۱۰
۲	مرگ نهایی چیچارون	۰۰:۴۵:۴۷	۵	فهم مرگ کوکو	۰۱:۳۴:۰۴
۳	خاطره مرگ هکتور	۰۱:۰۷:۰۵			

یافته‌های پژوهش

در این بخش به معرفی مقولات حاصل از نشانه‌شناسی انیمیشن کوکو و تحلیل مضامین آن‌ها می‌پردازیم.

۱. تلاش والت‌دیزنی برای پایبندی به زمینه مکزیکی و ناکامی در آن

تلاش دیزنی برای پایبندی به زمینه مکزیکی از طریق استفاده از نشانه‌های غیرمذهبی چون: واژگان بومی، لوکیشن‌های خاص در فضا سازی داستان (چون: گوانواته، سانتا سیسیلیا، گورستان سن آندره، اهرام تتوتیوکان، هتل ال‌گران و ساختمان اداره پست مکزیکی و...)، طراحی لباس‌های ویژه و بومی (استفاده از لباس‌های شاد گلدوزی شده، سمبرو و کمربند سگک بزرگ و کفش‌های چرم)، شخصیت‌های معروف مکزیکی (چون: فریدا کالو، ال سانتو، ماریا فیلیکس، کانتیانفلس، پدرو اینفانته و جورج نگارته)، رنگ پوست برنز، تغییر حالت‌های رفتاری (پرخاشگری و لطافت ایملدا و الننا) در دو ثانیه (تماس فیزیکی راحت و در آغوش کشیدن خانواده)، نمایش لباس کشتی حرفه‌ای، دوختن کفش‌های چرم، دانه (سگ بی‌موی مکزیکی)، گیتار فلامنکو و لهجه و گویش قابل توجه است. همچنین موسیقی ماریاچی (ترانه‌های «مرا به یادآور»، «دیوانه کوچولو»، «دنیا خانواده من است»، «زن گریان»، «خوانیتا» و «ضربان قلب من») یکی از موضوعات اساسی است که به لحاظ توانایی در برآورده کردن آرزوها، یاری رساندن در دستیابی به هدف، زنده نگه داشتن یاد

اموات و بیان عشق به خانواده، امری قدرتمند بازنمایی شده است، اما ناکامی دیزنی در لحظه استفاده از نشانه‌های مذهبی (آیین آرتک و مسیحیت) عیان می‌شود. دیزنی با اشاره به باور آرتکی بازگشت ارواح مرده به جهان زنده (از طریق مفهوم یاد) در شب جشن مردگان نقطه عطفی برای داستان خود می‌یابد. طبق باورهای آرتکی جهان مردگان را در شب و جهان زندگان را در روز ترسیم می‌کند. از موجودات افسانه‌ای (آلبریچ‌ها) و عناصر آرتکی همچون شیوه ساخت معابد در ساخت سازه‌های شهر مردگان و ظاهر اسکلتی (باتوجه به ظاهر خدای مرگ آرتک‌ها) استفاده می‌کند. به اهمیت گل همیشه‌بهار در ایجاد مسیر پاک و راهنمایی اموات، موسیقی در زنده نگه‌داشتن یاد و خاطره اموات و نوع مرگ اشاره می‌کند، اما فراموش می‌کند که طبق باور آرتک‌ها جهان بعد مرگ به طبقات مختلفی در آسمان‌ها و جهان زیرین تقسیم می‌شود؛ نه یک جهان موازی با دنیای زندگان. همچنین مفهوم مرگ نزد اقوام مکزیکی مفهومی پذیرفته شده است که دیزنی با پرهیز از نمایش صحنه‌های مردن از نمای نزدیک و نمایش این صحنه‌ها در فضایی سرد و اندوهناک و همچنین نمایش مرگ در زمان‌های بسیار کوتاه، تصویر نادرستی را بازنمایی می‌کند. آیین مسیحیت نیز با چنین روندی روبه‌رو است. دیزنی با نمایش باقی ماندن انسان به شکل روح، وجود جهان پس از مرگ، نمادهایی چون کشیدن علامت صلیب برای آرام شدن، استفاده از لفظ سانتا ماریا به هنگام ترس، قرار دادن تصاویر صلیب، عکس مریم مقدس، تسبیح و ناقوس در محل‌هایی چون خانه، گورستان و نمای کلی شهر و حضور راهبه‌ها در فیلم، به مسیحی بودن روایت اشاره می‌کند، اما ناعادلانه و مادی بودن جهان بعد مرگ نقطه‌ضعف اصلی در این پایبندی را نشان می‌دهد که در ادامه به طریقه‌های بازنمایی این موارد اشاره خواهد شد.

۲. احتراز از بازنمایی مردن و وسواس کامل در به تصویر کشیدن جهان پس از مرگ.

در این انیمیشن پرهیز از بازنمایی صحنه‌های مردن (نمایش مردن شخصیت‌ها از نمای دور-چیپارون تنها استثناءست-، نمایش مردن- باآنکه مرگ‌های صریح نسبت به مرگ‌های ضمنی بیشتر هستند- به صورت کوتاه‌مدت - هکتور و چیپارون ۱۴ ثانیه و دلاکوروز ۵ ثانیه - و عدم نمایش بدن مرده - یا مثل هکتور در بهترین حالت و بدون خونریزی) در برابر بازنمایی دقیق و طولانی مدت جهان پس از مرگ قرار دارد. در طول داستان زمان‌هایی برای صحبت از دنیای بعد مرگ و اثبات آن وجود دارد. برای مثال:

الف) نمایش شهر مردگان درحالی که از میان مه پدیدار می‌شود.

-: «به شهر مردگان خوش آمدید، لطفاً تمام پیشکش‌هاتونو برای بازگشت آماده کنید».

ب) عمو اسکار و فیلیپه: «مامان ایملدا، نمی‌تونه رد بشه، اون طرف گیرکرده».
 ج) میگل: «پس این یه رویا نیست، شما واقعاً اون بیرونید». ویکتوریا: «فکر می‌کردی نیستیم؟». میگل: «نمی‌دونم، فکر می‌کردم مثل داستان‌های دیگه‌ای که برای بچه‌ها سر هم می‌کنن، دروغ باشه، مثل ویتامین‌ها». ویکتوریا: «میگل، ویتامین‌ها راستکی هستن».
 میگل: «خب الان که فکر می‌کنم شاید راستکی باشه».

د) ارتباط گرفتن اولیه میگل با مردگان و خروج از قبر با کمک یک زن مرده.
 درحالی که در لحظه مردن به‌جز موقع توضیح مرگ نهایی توسط هکتور و مسخره شدن او توسط گوستاوو به‌خاطر علت مرگش، صحبتی از مردن به میان نمی‌آید، مرگ خیلی سریع اتفاق می‌افتد و زمان کمی برای پردازش آن وجود دارد.

۳. مرگ امری اجتناب‌ناپذیر

مرگ به‌هرحال امری اجتناب‌ناپذیر است. روزی همه ما خواهیم مرد. این مضمون را از دو دیالوگ می‌توان اقتباس کرد: زمانی که الف) هکتور در تلاش است تا مرگ چیچارون را برای میگل توضیح دهد: «این اتفاقیه که بالاخره یه روز واسه همه میفته». ب) دلاکوروژ برای رحمت دادن به میگل و برای خداحافظی با او برایش آرزوی مرگ سریع می‌کند: «امیدوارم خیلی زود بمیری». همچنین پذیرش مرگ توسط مردگان و تلاش نکردن برای بازگشت به جهان زندگان نشان‌دهنده پذیرش اجتناب‌ناپذیری مرگ است.

۴. بازنمایی مردن به‌مثابه امری پرهراس در برابر زندگی شاد در جهان پس‌از مرگ
 نمایش غمگین و سرد در لحظه مردن (مردن در فضای سرد و تاریک، برانگیختن چهره‌های غم‌آلود و پخش موسیقی متن غمناک، معرفی مرگ نهایی در یک منطقه ممنوعه - خانه چیچارون-، نمایش ترس میگل از مردن و مردگان و بازنمایی مرگ از نمای دور) در برابر نمایش دنیای پس‌از مرگ شاد (زندگی در فضایی پر از رنگ و نور گرم با موسیقی شاد که اکثر مردم در آن با چهره‌های شاد، لباس‌های رنگی و گرم‌های صورت زیبا در حال آوازخواندن، رقصیدن و خندیدن به جشن می‌پردازند) قرار می‌گیرد.

۵. بازنمایی مرگ، بیشتر از قبل حوادث نامتعارف

انیمیشن کوکو تلاش دارد تا علت‌های متفاوتی از مرگ را بازنمایی کند، اما مرگ ناعادلانه (مرگ دوباره چیچارون به‌خاطر نداشتن ظاهر زیبا)، توطئه‌شده (مسمومیت هکتور به دست دوستش)، توجیه‌شده (مرگ نهایی دلاکوروژ) و تصادفی (افتادن ناقوس بر سر دلاکوروژ) بیش از عوامل طبیعی مثل مرگ کوکو (به‌خاطر کهولت سن)، بازنمایی شده است.

۶. مرگ در مقام قاضی

در این انیمیشن مرگ در مقام یک قاضی نمایان می‌شود. مرگ امری است که برای شخصیت‌های خوب چون هکتور (به آرامی روی زمین افتادن) راحت اتفاق می‌افتد، به خواب شبیه است و پس از آن دیدار با خانواده و زندگی در کنار آن‌ها در انتظار فرد است، اما برای شخصیت آنتاگونیست چون دلاکروز با افتادن ناقوس بر سرش و از بین رفتن یکباره آبرو و شهرتش رقم می‌خورد.

۷. ابهام در معنای سعادت جاودانه

در طول فیلم تلاش شد تا به جاودانگی الهی از طریق باور به دنیای پس از مرگ، جاودانگی خلاق از طریق به شهرت رسیدن با هنر و جاودانگی زیستی با یادآوری خانوادگی اشاره شود، اما از سویی دیگر، پرنگی نقش یاد و خاطره در انیمیشن و پایان یافتن مرور خاطرات فرد از دست‌رفته (نهایتاً تا نسل چهارم) آن‌چنان‌که هکتور به آن اشاره می‌کند: «این اتفاقیه که بالاخره یک روز برای همه ما می‌وفته»، از بین رفتن یکباره شهرت و توضیح ندادن دقیق مرگ دوباره (و بسنده کردن به اطلاعاتی چون: مرگ بر اثر فراموشی که با حالت‌های بیماری همراه است و منجر به از بین رفتن کامل بعد مادی می‌گردد و امکان آگاه شدن بدان از قبل فراهم است) و نهایی خواندن آن، معنای جاودانگی در ابهام فرومی‌رود و بار دیگر تلاش برای غربت‌زدایی از مفهوم مرگ (نهایی) با شکست مواجه می‌شود.

۸. رفت‌وآمد جادویی میان دو دنیا

انیمیشن کوکو مرز میان جهان زندگان و جهان بعد مرگ را کمرنگ می‌کند. شب جشن مردگان، مشروط به قرار گرفتن قاب عکس عزیز فوت‌شده بر محراب هدایا و به خاطر سپردن نام و یاد او، امکان بازگشت مردگان در هاله‌ای از نور (درحالی‌که زنده‌ها نمی‌توانند آن‌ها را ببینند) از طریق یک پل پوشیده از گلبرگ‌های گل همیشه‌بهار (که نقشی جادویی در این انتقال بازی می‌کنند) و قرار گرفتن در کنار خانواده‌های خود، را ممکن می‌کند. شهر مردگان دارای یک دروازه (با جمله خوش‌آمدید بر سردر آن به رنگ صورتی، که از آرامش‌بخش‌ترین رنگ‌هاست)^۱ و محلی برای ورودی و خروجی (با زمینه زرد، که نشان از خوش‌بینی نسبت به این امر دارد) است که بین پل متصل‌کننده جهان مردگان به گورستان جهان زندگان قرار دارد. وجود دروازه، مأمور، گیت‌های بازرسی و بخش اجتماعات خانوادگی برای حل مشکل مربوط به عبور و مرور افراد از روی پل، حضور اجداد در گورستان و خانه اقوام، همگی نشانه‌هایی بر

۱. تحلیل رنگ‌ها با کمک <https://pintermedia.com/color> صورت گرفته است.

این امر هستند که در شب جشن مردگان امکان رفت و آمد جادویی وجود دارد.

۹. خانواده محوری جشن روز مردگان و جهان پس از مرگ

به لحاظ تاریخی کوکو از معدود انیمیشن‌هایی است که دیزنی در آن برای شخصیت اول داستان یک خانواده کامل و گسترده در نظر می‌گیرد و به نمایش آن می‌پردازد. این داستان علاوه بر حضور پدر (با حلقه ازدواج در دستش) و مادر باردار میگل (حتی با وجود کمترین دیالوگ‌ها و تأثیرگذاری‌ها)، افرادی چون مادربزرگ، مادر مادربزرگ، احتمالاً دایی و فرزندانش و... را در خود جای داده است. علاوه بر این‌ها، اجداد میگل هم جزئی از خانواده به حساب می‌آیند و تمام این موارد، توجه به خانواده و کارکردهای آن (چون: نگه داشتن اعضا در کنار یکدیگر، محافظت، راهنمایی و حمایت از اعضا و دوست داشته شدن) در زندگی کودک را بیشتر می‌کند. همچنین جشن روز مردگان یک جشن خانواده محور است، زیرا این خانواده است که با تعریف کردن خاطرات و گذاشتن عکس روی محراب سعی در زنده نگه داشتن افراد دارد. این امر به این نکته توجه دارد که خانواده بعد مرگ افراد نیز نقش مهمی در ادامه زندگی آن‌ها خواهد داشت. از کارکردهای اجتماعی این خانواده محوری، می‌توان به پرورش ارزش‌های خویشاوندی مانند وفاداری به خانواده و تداوم نسب اشاره کرد. در این انیمیشن خانواده محوری، جهان بعد از مرگ با قرار گرفتن مردگان در کنار سایر اعضای خانواده و شناخته شدن سریع میگل توسط اجدادش بازنمایی شد.

۱۰. آخرت بدون خدا

بازنمایی انجام امور دنیای پس از مرگ به دست انسان‌های بوروکراتیک با کمک ابزارهایی مثل کامپیوتر و... و برابری قدرت این افراد با سایرین (که در لحظه داد زدن ایملدا بر سر مأمورین فهمیده می‌شود) نیاز به وجود خدا را از بین برده است. غیبت خدا، جهان پس از مرگ را به جهانی ناعادلانه تبدیل می‌کند. کاملاً مشخص است که استفاده از آبریح‌ها (موجودی که قدرت راهنمایی اموات را دارد و برای مجازات دلاکوروبز پیش قدم می‌شود) به عنوان موجودات افسانه‌ای، راهی برای پر کردن خلأ خداست. علاوه بر این حضور عنصر جادو (قدرت گلیبرگ‌های گل همیشه‌بهار در انتقال افراد) آخرین تلاش دیزنی برای حذف خدا از آخرت است.

۱۱. ابهام در مسئله جزا و ناعادلانه بودن جهان پس از مرگ

دنیای پس از مرگ که همواره برای باورمندان به ادیان آسمانی دنیایی عادلانه معرفی شده است در طول فیلم در برابر شعار لیبرالی «در لحظه زندگی کن» قرار می‌گیرد. این شعار جای امر مجرد را می‌گیرد. پیگیری این شعار باعث خرسندی خانواده ریورا شد؛ درحالی که بی‌توجهی

به آن و پایبندی به سنت، احتمالاً بی‌عدالتی تلخی را به همراه می‌داشت. حقیقتی را که سنت تلاش در پنهان کردن آن داشت، برحسب اتفاق (افتادن قاب عکس) و ماجراجویی آشکار شد. این تنها لحظه برقراری عدالت است. در این انیمیشن خداوند افراد را جزا نمی‌دهد، پیگیری کور، تصادفی و غیرضروری موجب تحقق عدالت می‌شود. فی‌نفسه معلوم نیست که آیا کسی ضرورتاً به جزای عملش خواهد رسید یا نه. دنیای پس از مرگ در کوکو، دنیایی است که در آن انسان بر مسند قضاوت قرار می‌گیرد، امکان آشکار شدن حقیقت در همه موارد و برای تمامی افراد وجود ندارد؛ افراد خوب و بد در کنار یکدیگر زندگی می‌کنند. همچنان وجود شرارت محتمل است و ممکن است جرم و مجازات هم میزان نباشند و یا اصلاً مجازاتی رخ ندهد. اختلاف و محدودیت‌های طبقاتی نیز همچنان باقی است و میزان یادآوری یک فرد توسط خانواده‌اش، ارزشی برای اختلافات طبقاتی در دنیای پس از مرگ است.

۱۲. استمرار ساختار ادراکی، شناختی و تجربی انسان در جهان پس از مرگ

در این انیمیشن تلاش شده است تا با فروکاستن مناسبات جهان بعد مرگ به جهان دنیایی و عرفی، غربت مرگ از بین برود. شهر مردگان، شبیه (با لوکیشن‌های واقعی) و هم‌زمان با دنیای زندگان که در آن وسایل حمل‌ونقل شهری، وسایل قدیمی (چون کامپیوتر، دستگاه تایپ، دوربین عکاسی و تلفن)، بخش اجتماعات خانوادگی (که در این محیط از زبان انگلیسی و به رنگ مشکی که رنگ اقتدار، قدرت و ثبات است برای اطلاع‌رسانی استفاده شده است که بر وجود بوروکراسی قوی در این مکان صحنه می‌گذارد) که در نتیجه ادامه یافتن وظایف و مشکلات پدید آمده است، نیاز به خدمات رفاهی و امکان خوردن، نوشیدن و بیمار شدن، انتقال وسایل جهان زندگان به جهان مرگ و ظهور یافتن در قامت سن فوت وجود دارد، بازنمایی شده است. آلبریح‌ها، تنها موجودات خارق‌العاده مادی در دنیای پس از مرگ هستند. افراد در آن به لحاظ ظاهری اسکلتی، ملبس و گرم شده‌اند. دودنیا به صورت یک قاب عکس و به وسیله پلی از گل‌های همیشه‌بهار پیوند می‌خورند و همچنان اختلافات طبقاتی به شیوه‌ای مادی، از طریق تفکیک فضا، نوع معاشرت، نوع بازی، نوع لباس، چگونگی سرو و نگر داشتن جام مشروب، نوع شغل و میزان شهرت و نوع مرگ، نمود می‌یابند.

۱۳. امکان تغییر سنت‌ها در جهان پس از مرگ

این فیلم به نوعی نمایش امکان تغییر است. رسیدن به آرزوها (موسیقی نواختن میگل در میدان و حمایت شدن از طرف ایملدا برای پرداختن به موسیقی در قسمت‌های پایانی فیلم) و تغییر دادن سنت در جهان بعد از مرگ (نوازندگی راهبه‌ها در جهان پس از مرگ) از جمله

اتفاقاتی است که در فیلم به تصویر کشیده می‌شود.

۱۴. بازنمایی مثبت مکانیسم‌های مواجهه با مرگ

جشن روز مردگان که با عناصری مثل بازگشت ارواح نیاکان به دنیای زندگان، آتش‌بازی و فشفشه‌بازی، آیین‌بندی، استفاده از گل همیشه‌بهار و نمادهای مجسمه و اسکلت، تزیین گورستان، سر زدن به مزار، پختن نان مخصوص، تزیین اتاق محراب، استفاده از عروسک آلبریح‌ها، برگزاری مسابقات استعدادیابی، گرم کردن صورت، جمع شدن اعضای خانواده در کنار یکدیگر و حضور گردشگران در این روز خاص در شهرهای مکزیکی به تصویر درآمده است، از جمله مهم‌ترین مکانیسم‌های مواجهه با مرگ عزیزان در فرهنگ مکزیکی به حساب می‌آید. بازگشت ارواح کنار اعضای خانواده، غم و ناراحتی از سوگ عزیز را با تلاش برای شاد کردن وی از راه زنده نگه داشتن یاد و خاطرات و جمع‌آوری وسایل موردعلاقه‌شان بر محراب هدایا، جایگزین می‌کند. از دیگر مکانیسم‌های مواجهه با تصویر درآمده، می‌توان به ساخت مجسمه، آرامگاه، برگزاری مراسم‌ها با یاد و نام متوفی، تقلید از رفتار و پیروی از نصایح اموات، سپری کردن زمان در کنار خانواده، سر زدن به مزار عزیزان فوت‌شده و ناراحتی و اندوه کوتاه‌مدت و پذیرش سریع مرگ عزیز، باور به جهان پس از مرگ و زنده بودن اموات در جایی دیگر اشاره کرد. تمام این موارد نشان می‌دهد که بازنمایی مکانیسم‌های مواجهه با مرگ یک عزیز در انیمیشن کوکو مثبت بوده است.

۱۵. القای حق انتخاب حتی در برابر مرگ

وجود باور به تقدیر (فراموش شدن سریع چیچارون به‌خاطر زشت بودن ظاهرش) و یا انتخاب فردی در رابطه با سرنوشت (تلاش میگل برای داشتن یک زندگی آزادانه به‌صورت سرپیچی از شرط ایملدا، گشتن به دنبال دلاکروز با آگاهی از خطر مرگ، بی‌اعتنایی به بیشتر شدن حالت اسکلتی و خواندن آهنگ «دیوانه کوچولو») هر دو در این فیلم قابل مشاهده است، اما فهم انتخاب فردی برای کودکان بسیار راحت‌تر خواهد بود، چون زمان بیشتری به آن پرداخته شده است.

۱۶. تأثیر وضعیت شخصیت بر واکنش نسبت به مرگ او

در این انیمیشن واکنش سایر شخصیت‌ها نسبت به مرگ شخصیت منفی، مثبت و در برابر مرگ شخصیت‌های مثبت، منفی بود. این امر نشان می‌دهد که تولیدکنندگان سعی در القای نوعی از قضاوت در برابر مرگ شخصیت‌های مثبت و منفی دارند. این امر می‌تواند برای دست‌اندرکاران رسانه در آینده فرصتی را ایجاد کند که با تبلیغ و شخصیت‌سازی در مورد یک فرد، از مخاطبان واکنش مشخصی را انتظار داشته باشند.

جدول ۲. بازنمایی وضعیت شخصیت و واکنش نسبت به مرگ او

کارکتر	شخصیت	واکنش
دلاکوروز	- (مشخص نیست) - منفی (شروع فرایند فراموشی)	- ترس رقصنده‌ها. - صدای تشویق حضار ارکست و موسیقی شاد بر متن فراموش شده
هکتور	مثبت	- پخش شدن آهنگ غمگین برای ۳۰ ثانیه. - ناراحتی همراه ترس میگل.
چیچارون	مثبت	- ناراحتی میگل، هکتور و دانته. - مشروب خوردن هکتور. - سکوت یک دقیقه و هفت ثانیه‌ای شخصیت‌ها.
کوکو	مثبت	ناراحتی و سکوت ۷ ثانیه‌ای.

نتیجه‌گیری

تلاش برای انتخاب انیمیشن به‌قصد سرگرمی برای کودکی که به‌تازگی مادرش را از دست داده است باتوجه به تجربه تأثیرگذاری انیمیشن بر کودکان لزوم تماشای انیمیشن‌های بسیار را خصوصاً باهدف شناخت محتوای پیام در مورد مرگ و جهان پس از مرگ فراهم آورد. کمبل معتقد است که ما ازطریق داستان‌گویی با جهان کنار می‌آیم و زندگی خود را با واقعیت هماهنگ می‌کنیم: «هنگامی‌که داستان در ذهن شما جا بگیرد، ارتباط آن را با آنچه در زندگی‌تان اتفاق می‌افتد درمی‌یابید» (کمبل، ۱۳۷۷: ۲۰). طی تماشای صد انیمیشن برتر آمریکا و ژاپن مشخص شد که تقریباً در تمام این انیمیشن‌ها مرگ و در برخی موارد جهان بعد از مرگ، مفهوم‌پردازی می‌شود. دیویس^۱ (۱۹۸۶) اشاره می‌کند که رسانه‌ها می‌توانند بر درک کودکان و بزرگسالان از مرگ تأثیر بگذارند؛ بنابراین آنچه در رسانه بازنمایی می‌شود، می‌تواند بر درک موفق کودک از مرگ تأثیر بگذارد. همین امر ما را به‌سوی بررسی نحوه بازنمایی مرگ و جهان پس از مرگ در انیمیشن کوکو رهنمون شد. این بازنمایی چه دلالت‌ها یا پیامدهایی برای تربیت دینی کودکان دارد؟ مشخص شد این انیمیشن برخلاف آنچه از یک فرهنگ مکزیکی انتظار می‌رفت و کاپاوا^۲ (۲۰۱۷) و دو^۳ (۲۰۱۸) به‌خوبی بدان اشاره می‌کنند، در یک سنت دیرینه انتقاد از اومانیسیم بنا نشده است. هالیوود باوجود تمام تلاشش برای بومی نشان دادن داستان به برخی باورهای مسیحی و آتکی بی‌اعتناست. این انیمیشن با بازنمایی مفاهیمی چون مرگ و جهان پس از

مرگ که مشخصاً تحت تأثیر نظریه انکار مرگ است، پیام‌های خاصی را به مخاطبان خود ارسال می‌کند که در ادامه به آن اشاره کرده و نسبتش را با پژوهش‌های پیشین و باورهای اسلامی - شیعی مشخص می‌سازیم.

۱. بازنمایی مرگ

(الف) مرگ امری اجتناب‌ناپذیر

برنت و همکارانش^۱ (۱۹۹۶) معتقدند که درک اینکه تمامی موجودات زنده باید بمیرند و نمی‌توانند دوباره زنده شوند، جهانی است که درک موفق از مرگ را نشان می‌دهد. نمایش پذیرش مرگ توسط مردگان، امکان وقوع مرگ در هر سن و شرایطی (در اوج شهرت یا بی‌نامی) برای همه افراد (خوب یا بد) و بیان اجتناب‌ناپذیری در قالب دیالوگ به‌نوعی تصدیق‌کننده آن است که مرگ در انیمیشن کوکو اجتناب‌ناپذیر است. گراهام و همکارانش (۲۰۰۵) اشاره می‌کنند، در فیلم کوکو تعداد قهرمانان بیشتری نسبت به شخصیت آنتاگونیست در کل فیلم حضور دارند که با مرگ مواجه می‌شوند و این تصور را به تصویر می‌کشد که تمام موجودات زنده مشروط به مرگ هستند، زیرا اکثر شخصیت‌های نشان‌داده‌شده (از جمله قهرمانان و مخالفان) مرده بودند. این مقوله با باور اسلامی (بقره ۱۵۶: «همانا ما از آن خداییم و به سوی او باز می‌گردیم»)، مربوط به اجتناب‌ناپذیری مرگ هم‌سو است.

(ب) بازنمایی مردن به‌مثابه امری پرهراس در برابر زندگی شاد در جهان پس از مرگ
بازنمایی مردن به‌مثابه امری پرهراس، می‌تواند احساس ترس از مرگ در کودک را افزایش دهد. در برابر این تصویر، نمایش زندگی شاد در دنیای پس از مرگ آن‌چنان که برخی از محققان مثل سدنی^۲ (۱۹۹۹) اشاره می‌کنند، نگرانی برای عزیزان از دست‌رفته را کاهش می‌دهد. این مقوله با باور اسلامی (شعرا ۲۲۷: «مگر آنان که ایمان آورده و کارهای شایسته انجام داده‌اند و خدا را بسیار یاد کردند و پس از آنکه مورد ستم قرار گرفتند به انتقام گرفتن برخاستند و کسانی که ستم کردند، به‌زودی خواهند دانست که به چه بازگشت‌گاهی باز خواهند گشت») دربارهٔ یکسان نبودن نوع مرگ و جهان بعد از آن برای مؤمنان و کافران متفاوت است.

(ج) مرگ در مقام قاضی

بازنمایی واکنش‌های عاطفی متفاوت نسبت به مرگ شخصیت‌های مختلف در

1. Burnett et al

2. Sadni

انیمیشن نوعی مواجهه با مرگ به مثابه پدیدار اخلاقی را پدید می‌آورد. واکنش به مرگ شخصیت آنتاگونیست آن چنان که گراهام و همکارانش (۲۰۱۸)، لامون (۲۰۱۶) و برنت و همکاران (۱۹۹۶) اشاره می‌کنند، مثبت (با شادی) و نسبت به شخصیت‌های خوب داستان منفی (با ناراحتی و غم) بود. در واقع نوع شخصیت کارکتر بر واکنش نسبت به مرگ و شیوه مرگ وی مؤثر است. این مقوله با باور اسلامی (امام صادق (ع): «مرگ برای مؤمن مانند خوش‌ترین بویی است که مؤمن از استشمام آن دچار حالتی شبیه به خواب می‌شود و در این حالت هرچه درد و رنج است به‌طور کلی از او منقطع می‌گردد؛ در حالی که مرگ برای کافر و فاسق، مانند گزش افعی و نیش عقرب بلکه شدیدتر از آن است» (مجلسی، ۱۴۰۵: ۱۵۱)، درباره توانایی قضاوت مرگ هم‌سو است.

(د) بازنمایی مرگ، بیشتر از قبل حوادث نامتعارف

انیمیشن کوکو علت‌های متفاوتی از مرگ را بازنمایی می‌کند، اما مرگ ناغادلانه، توطئه‌شده، توجیه‌شده و تصادفی بیشتر از عوامل طبیعی مثل مرگ کوکو، بازنمایی شده بود. لامون (۲۰۱۶) معتقد است معمولاً علت مرگ در دنیای واقعی طبیعت است، اما در انیمیشن ترس، حرص یا انتقام است (Lammon, 2016: 39). همین امر مانع توانایی کودک در شناخت و درک مرگ در دنیای واقعی می‌شود (Lammon, 2016: 42). طبق قرآن و توضیحات دیگر در مورد زندگی و مرگ، خداوند انسان‌ها را آفریده، عمر آن‌ها را تعیین می‌کند و باعث مرگ آن‌ها می‌شود. مرگ برای یک مسلمان یک رویداد کمتر استرس‌زا است (زمانش فرارسیده است) (مشهدانی و سامرایی، ۲۰۱۰: ۱۲).

۲. بازنمایی جهان پس از مرگ

(الف) ابهام در معنای سعادت جاودانه

اریک اولسون و رابرت جی لیفتون^۱ (۱۹۷۴) موضوع جاودانگی را به‌عنوان پاسخ جهانی به مرگ معرفی کردند. در این انیمیشن انواعی از جاودانگی الهی، خلاق و زیستی به نمایش گذاشته شد، اما مرگ دوباره و ناشناخته ماندن آن، نهایی بودن را در ابهام قرارداد. برنت و همکاران (۱۹۹۶) معتقدند که در آثار مدرن بیشتر مرگ و میرها دائمی است و این مثبت است؛ زیرا ایده نهایی مرگ را تقویت می‌کند، اما در انیمیشن کوکو، این ایده در ابهام قرار می‌گیرد. این مقوله با باور اسلامی (ق ۳۴: «به سلامت وارد بهشت شوید، امروز روز جاودانگی است»)، در رابطه با اطمینان از جاودانگی روح در تضاد است.

ب) رفت و آمد جادویی میان دودنیا

انیمیشن کوکو مرز میان جهان زندگان و جهان پس از آن را کم‌رنگ می‌کند و بنا به شرایطی خاص امکان رفت و آمد ارواح به جهان زندگان را در نظر می‌گیرد. این مقوله با باور اسلامی (امام صادق (ع): «روح مؤمن به زیارت اهل خود می‌رود و آنچه را که موجب محبت اوست می‌بیند؛ لیکن چیزهایی که موجب کراهت او می‌گردد از نظر او پوشیده می‌شود و کافر نیز اهل خود را می‌بیند و آنچه موجب ناراحتی و کراهت اوست، مشاهده می‌کند؛ ولیکن چیزهایی که موجب محبت اوست از نظرش پوشیده می‌گردد. بعضی از مؤمنان در هر هفته یک‌بار در روز جمعه به زیارت و ملاقات اهل خود می‌رسند و بعضی دیگر برحسب مقدار عمل خود می‌توانند آن را ملاقات و زیارت کنند» (کلینی، ۱۳۹۴: ۶۷) دربارهٔ امکان رفت و آمد ارواح متفاوت است.

ج) خانواده محوری جشن روز مردگان و جهان پس از مرگ

جشن روز مردگان یک جشن بر پایهٔ خانواده است. قرار گرفتن مردگان در کنار اجداد خود و شناخته شدن سریع میگل توسط خانواده‌اش نشان‌دهندهٔ خانواده محور بودن جهان بعد آن است. این مقوله با باور اسلامی (امام صادق (ع): «... همدیگر را می‌شناسند و از همدیگر پرسش و پاسخ دارند. وقتی یکی از افراد دنیا بمیرد، روحش به عالم برزخ می‌رود و ارواح دیگر به ملاقات او می‌آیند» (مجلسی، ۱۴۰۳: ۲۶۸)) در مورد امکان ملاقات با اعضای خانواده در جهان پس از مرگ متفاوت است.

د) آخرت بدون خدا

در هیچ‌یک از صحنه‌های به‌نمایش درآمده از جهان پس از مرگ شاهد حضور هیچ نوع مناسباتی از طرف موجودات متافیزیکی نیستیم. در این انیمیشن ایدهٔ اومانیزم با در دست گرفتن امور توسط انسان و ابزارهای مادی به چشم می‌خورد و حضور عنصر جادو در فیلم توجه را از قدرت خدا به سوی قدرت جادو معطوف می‌کند و نوعی آخرت بدون خدا را پیش چشم بیننده به تصویر می‌کشد. مهدیان و فرج نژاد (۱۳۹۳) به تحریف دین از طریق جایگزینی جادو به جای معنویت اصیل در هالیوود اشاره می‌کنند. در انیمیشن، تنها موجودی که در دنیای دیگر با ویژگی‌های خارق‌العاده تصویر شده است، آلبریج‌ها هستند؛ آن‌چنان که دو (۲۰۱۸) اشاره می‌کند از حیوانات افسانه‌ای برای جبران محدودیت‌ها استفاده می‌شود. اگرچه آلبریج‌های به تصویر کشیده شده در انیمیشن کوکو به خدایان آرتکی اشاره دارند، اما نباید فراموش کرد که گسترش مسیحیت در منطقه، باور به خدای یگانه را جایگزین باور به خدایان مادی آرتکی کرده است. این مقوله با باور اسلامی (غافر ۵۱): «قطعاً ما پیامبرانمان و مؤمنانمان را در زندگی

دنیا و روزی که شاهدان به پا ایستند، یاری می‌کنیم». طبق آیات و روایات شاهدان شامل: خداوند (با صفت شهید)، پیامبران و امامان، فرشتگان مقرب، اعضای بدن و زمین هستند. دربارهٔ شهادت خدا در آخرت در تضاد است.

(س) ابهام در مسئلهٔ جزا و ناعادلانه بودن جهان پس از مرگ
دنیای بعد از مرگ که در ادیان الهی، دنیایی عادلانه توصیف می‌شود. آشکار نشدن حقیقت به صورت حتمی، شفاف و ضروری، یکسان بودن جایگاه درست‌کاران و بدکاران، محتمل بودن شرارت و هم میزان نبودن جرم و مجازات نشان‌دهندهٔ ناعادلانه بودن جهان پس از مرگ در انیمیشن کوکو است. این مقوله با باور اسلامی (زلزال ۷ و ۸: «پس هرکس هم‌وزن ذره‌ای نیکی کند، آن نیکی را ببیند و هرکس هم‌وزن ذره‌ای بدی کند، آن بدی را ببیند») در رابطه با وعدهٔ برقراری عدالت در آخرت در تضاد است.

(ن) استمرار ساختار ادراکی، شناختی و تجربی انسان در جهان پس از مرگ
اقتضای فهم بشر و غربت مفاهیمی چون مرگ و جهان پس از مرگ بر نحوهٔ بازنمایی سینمایی این امر تأثیرگذار است، اما چگونه به تصویر کشیدن وجوه خاص این امر همچنان ایدئولوژیک است. این مقوله با باور اسلامی (امام صادق (ع): «ارواح شبیه جسدها هستند در بهشت از میوه‌های درخت‌ها استفاده می‌کنند» (مجلسی، ۱۴۰۳: ۲۶۸)) در مورد نحوهٔ ساختار ادراک و شناخت انسان دربارهٔ وجوه خاص جهان پس از مرگ متضاد (به لحاظ زمان، مکان، حضور گواهان و اختلاف طبقاتی براساس میزان اعمال) و متفاوت (به لحاظ تجسم انسان و نیاز به غذا و...) است.

(ی) امکان تغییر سنت‌ها در جهان پس از مرگ
چرخش نسلی، کامیابی در تحقق آرزوها و تغییر دادن سنت در جهان بعد مرگ از جمله اتفاقاتی است که در فیلم به تصویر کشیده می‌شود.

۳. بازنمایی مثبت مکانیسم‌های مواجهه با مرگ

گراهام و همکارانش (۲۰۱۸) معتقدند که مکانیسم‌های مثبت به تصویر کشیده شده شامل: پشتیبانی دوستان و عزیزان، اجازه دادن به خود برای ابراز غم و اندوه، بغل کردن و تلاش برای دستیابی به اهداف مثبت است و مکانیسم‌های منفی شامل: فرار، انزوای اجتماعی، انتقام‌جویی، احتیاط بیش از حد و مخالفت است. در این انیمیشن بازنمایی مثبت مکانیسم‌های مواجهه با مرگ یک عزیز، چون پذیرش از طریق ناراحتی زودگذر به‌خاطر باور به بازگشت عزیزان پس از مرگ در یک روز خاص، خانواده محور بودن جهان بعد مرگ، به‌آغوش کشیدن و حمایت عاطفی خصوصاً در خانواده، زنده نگه داشتن

یاد عزیزان ازدست‌رفته، برگزاری مراسم‌های شاد و شرکت دادن کودکان در این مراسم‌ها، صحبت کردن در مورد مرگ در بین خانواده‌ها، رفتن بر سر مزار عزیزان، پیروی از نصایح پیشینیان و احترام به متوفی، نمایش داده شده است.

۴. القای حق انتخاب حتی در برابر مرگ

در کوکو، تمایل به ساختن سرنوشت در برابر ایده تقدیرگرایی قرار می‌گیرد، اما انتخاب فردی، ریسک‌پذیری و به دست گرفتن سرنوشت در زمان بیشتر و با دنبال شدن توسط شخصیت قهرمان داستان اهمیت بیشتری پیدا کرد. از آنجایی که کودکان معمولاً با شخصیت اول فیلم احساس هم‌ذات‌پنداری بیشتری می‌کنند، این به خطر انداختن جان می‌تواند نگران‌کننده باشد. این مقوله با باور اسلامی (خودکشی در اسلام از گناهان کبیره به حساب می‌رود. نسا ۹۷: کسانی که بر خویشتن ستمکار بوده‌اند، وقتی فرشتگان جانشان را می‌گیرند می‌گویند در چه حال بودید پاسخ می‌دهند ما در زمین از مستضعفان بودیم می‌گویند مگر زمین خدا وسیع نبود تا در آن مهاجرت کنید پس آنان جایگاهشان دوزخ است و بد سرانجامی است)، درباره عدم حق انتخاب مرگ در تضاد است.

جدول ۳. نسبت پیام‌های انیمیشن کوکو با باورهای شیعی

نسبت	باورهای شیعی	پیام‌های انیمیشن کوکو
		بازنمایی مرگ
توافق	اجتناب‌ناپذیری مرگ	مرگ امری اجتناب‌ناپذیر
تفاوت	خداوند مرگ و پس از آن را برای نیکوکاران و بدکاران متفاوت می‌داند.	بازنمایی مردن به‌مثابه امری پرهاس در برابر زندگی شاد در جهان پس از مرگ
توافق		مرگ در مقام قاضی
	خداوند مقررکننده زمان مرگ است	بازنمایی مرگ، بیشتر از قبل حوادث نامتعارف
		بازنمایی جهان پس از مرگ
تضاد	استفاده از واژه خلود و مترادفان آن در قرآن	ابهام در معنای سعادت جاودانه
تفاوت	امکان رفت‌وآمد و میزان آگاهی باتوجه به نوع شخصیت	رفت‌وآمد جادویی میان دودنیا

مرگ و جهان بعد مرگ در انیمیشن کوکو[...]

نسبت	باورهای شیعی	پیام‌های انیمیشن کوکو
تفاوت	امکان ملاقات بنا به جایگاه شخصیت	خانواده محوری جشن روز مردگان و جهان بعد مرگ
تضاد	شهادت گواهان در آخرت	آخرت بدون خدا
تضاد	وعدۀ برقراری عدالت	ابهام در مسئله جزا و ناعادلانه بودن جهان پس از مرگ
تضاد و تفاوت	باور به غیرمادی بودن اما استمرار ساختار ادراکی، شناختی و تجربی انسان در جهان پس از مرگ.	استمرار ساختار ادراکی، شناختی و تجربی انسان در جهان پس از مرگ
	-	امکان تغییر سنت‌ها در جهان پس از مرگ
	-	بازنمایی مثبت مکانیسم‌های مواجهه با مرگ
تضاد	خودکشی در اسلام از گناه کبیره و حفظ جان واجب است.	القای حق انتخاب حتی در برابر مرگ

منابع و مأخذ

ایزدی، فؤاد، شمشیری، ابراهیم (۱۳۹۸). دیپلماسی عمومی برای کودکان (مطالعه موردی: انیمیشن‌های والت دیزنی). فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری، ۱۳ (۲۹)، ۱۳۳-۱۵۸.
<https://doi.org/10.22085/javm.2019.88651> doi:

بحرینی، شیما، حسینی، مالک (۱۳۹۷). زبان به‌منزله بازنمایی فرهنگ از دیدگاه استوارت هال با توجه به نظر فردیناند دو سوسور. دو فصلنامه فلسفی شناخت، ۱ (۷۹)، ۷-۲۲.

تاجیک، محمدرضا (۱۳۸۹). نشانه‌شناسی؛ نظریه و روش. پژوهشنامه علوم سیاسی، ۵ (۴)، ۷-۳۹.

تن، الکسیس اس (۱۳۹۶). نظریه‌ها و پژوهش‌های ارتباط جمعی. ترجمه نغم بدیعی، تهران: همشهری.

شرف‌الدین، سید حسین، گنجیانی، سید مهدی (۱۳۹۲). هالیوود و توطئه اسلام‌هراسی با شگرد نفوذ در ناخودآگاه. معرفت فرهنگی اجتماعی، ۴ (۴)، ۹۹-۱۲۴.

شریف‌زاده، رامین (۱۳۸۳). هالیوود و فرهنگ سازان شیطانی. کتاب نقد، (۳۲).

شهبلی‌بر، عبدالوهاب (۱۳۹۰). ساختارهای روایی و ایدئولوژیک سینمای عامه‌پسند ایران (۱۳۷۶-۱۳۸۶). فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، ۷ (۲۵).

صالحی، میثم (۱۳۹۸). بررسی روانکاوانه کارکرد سینما با تکیه بر مفهوم نگاه خیره در اندیشه ژاک لاکان. رویش روانشناسی، ۸ (۴)، ۵۳-۶۲. Dor: 20.1001.1.2383353.1398.8.4.19.1

عبداللهیان، حمید، حسنی، حسین (۱۳۸۹). تبلیغات تجاری و مصرف‌گرایی: تحلیل نشانه‌شناختی آگهی‌های تجاری تلویزیونی در ایران. پژوهش‌های ارتباطی، ۱۷ (۶۲).

کلینی رازی، محمد (۱۳۹۴). فروع کافی. گروه مترجمان، نشر: قدس.

کمیل، جوزف (۱۳۷۷). قدرت اسطوره. ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.

کوهن، کارل اف (۱۳۸۵). انیمیشن سیاسی در دوران جنگ سرد. ترجمه ایرج شریفی، فارابی، ۱۶ (۲).

گنجی، محمد، نیک‌خواه قمصری، نرگس و فروغی، سمانه (۱۳۹۸). نشانه‌شناسی تصویر کودک در فیلم‌های انیمیشن (مطالعه موردی: مجموعه انیمیشن ایرانی بچه‌های ساختمان گل‌ها). فصلنامه علمی مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه، ۲ (۴)، ۵۱-۷۰.

doi: <https://doi.org/10.22034/jiscm.2020.215893.1091>

گیویان، عبدالله (۱۳۸۶). دین، فرهنگ و رسانه. رسانه بهار، (۶۹)، ۷۵-۹۴.

مجلسی، محمدباقر (۱۴۰۳). بحارالانوار. بیروت، داراحیا التراث العربی.

مک کوایل، دنیس (۱۳۹۸). مخاطب‌شناسی. ترجمه مهدی منتظر قائم، تهران: نشر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.

مورلی، دیوید (۱۳۹۷). تلویزیون، مخاطب و مطالعات فرهنگی. ترجمه سیروان عبدی، قم: لوگوس.

میرفخرایی، تژا، و فتحی، اسماعیل (۱۳۹۰). تصویر زن در فیلم‌های نخبه‌گرا و عامه‌پسند دهه هفتاد سینمای ایران. فرهنگ ارتباطات، ۱ (۱)، ۱۹۳-۲۲۵.

مرگ و جهان بعد مرگ در انیمیشن کوکو[...]

مهدیان، حفیظه، فرج نژاد، محمدحسین (۱۳۹۳). بررسی انتقادی کابالیسم در سینمای هالیوود (مطالعه موردی انیمیشن سینمایی ناین)، معرفت فرهنگی/اجتماعی، ۵(۴)، ۱۲۹-۱۵۴.

نادری، زینب، علوی، سید حمیدرضا و یاری دهنوی، مراد (۱۳۹۶). بازنمایی اتوپیا در انیمیشن‌های کودکانه با تأکید بر مفاهیم هستی‌شناسی، انسان‌شناسی و ارزش‌شناسی. اسلام و پژوهش‌های تربیتی، ۹(۲)، ۷۹-۹۶.

نیکو، مینو، سعیدیان، ایما، سرکیسیان، واژگن و شیخ، سعادت (۱۳۸۱). شناخت مخاطب تلویزیون با رویکرد استفاده و رضامندی، نشر سروش

هال، استیوئرت (۱۳۹۱). معنا، فرهنگ و زندگی اجتماعی. ترجمه احمد گل محمدی. تهران: نشر نی.

Al-meshhedany, amna.a. hasan, al-samerai, nabiha.s. mehdi. (2010) Facing finality: cognitive and cultural studies on death and dying Arabic culture. www.ccsenet.org/elt.vol3.no1.march

Cox, mehredith, Garrett, erin, A. Graham, James. (2005) Death in Disney films: Implications for children's understanding of death. *Omega*, 50(4).

Du, Xuexin. (2018). Analysis of the motifs of animation film coco. Nayang institute of technology, Nayang, Henan province, china. *advances in social science, education and humanitis research*, (170).

Graham, James A, Yuhas, Hope and Roman, Jessica L (2018).). Death and coping mechanisms in animated Disney movies: a content analysis of Disney films (1937-2003) and Disney/pixar films (2003-2016). Department of Psychology, The College of New Jersey, Ewing Township, NJ 08628, USA.

Khapaeva, dina. (2017). The celebration of death in contemporary culture (the university of Michigan press).

Lammon, Marissa. (2016). Dead serious: death presentations in children's animated media. directed by Associate Professor Christopher Bell (2019). *B.A. university of Colorado Colorado*.

Nieuwboer, Marti. (2019). Representation of Mexican culture in animation films for children, an analysis of coco and the book of life.

Uzuegbunam, Chikezie E. & Ononiwu, Chinedu Richard. (2018). Highlighting racial demonization in 3d animated films and its implications: A semiotic analysis of Frankweenie. *Romanian journal of communication and public relations*, 20(44).july.

www.eligasht.com/Blog/travelguide. (۱۶ مهر ۱۳۹۸)

pintermedia.com/color

فیلم (2017-). کوکو (4 دسامبر 2021 ساعت 00:24) fa.wikipedia.org/wiki/

en.wikipedia.org/wiki/Lee_Unkrich (21 January 2022, at 20:03)