

Studying the postcolonial approach in global animations (thematic analysis of 8 foreign)

Amirreza Mafi , Professor of the University, animation department, faculty of Arts, International University of Surrey, Tehran, Iran. (Corresponding Author). Email: amirmafish@gmail.com

Sara Momeni , Ph.D. Candidate, Department of Media Management, Faculty of Management, University of Science and Research, Tehran. Email: smomeni1988@gmail.com

Extended Abstract

Introduction: In recent years, companies such as Disney have adopted a “diversity” strategy in their productions, whereby protagonists are selected from different races, cultures, and countries. This strategy emphasizes creating a sense of belonging among global audiences and seeks to represent the lived experiences of diverse communities through plural characters and narratives. However, despite this seemingly inclusive approach-and while the Western world portrays itself as faithful to history, claiming that the colonial era has ended and that every nation now possesses its independence, unity, identity, and territorial integrity-the themes, content, and imagery of these animations reveal a postcolonial orientation. Through novel imagery and narratives within attractive and diverse story-worlds, they align themselves with the neo-colonial policies of Western countries, led by the United States. In reality, the notion that “the West dominates the East” remains the prevailing image in Western media productions, with animation being one of its most influential forms.

The importance of postcolonial studies in contemporary animation lies in the fact that the audiences of these works encompass a wide range of cultures and nationalities. On one hand, different ethnic groups observe representations of their identities in Western narratives and reinterpret them through the appealing aesthetic and storytelling format of animation. On the other hand, children and adolescents-who are particularly impressionable-consume these productions extensively through modern media platforms and social networks, thereby absorbing their implicit meanings.

Method: Adopting a postcolonial approach, this research analyzes eight major cinematic animations: Big Hero 6, Inside Out, Zootopia, Soul, Coco, Encanto, Turning Red, and Elemental. Using thematic analysis, the study examines how postcolonial perspectives are embedded in these works. In the first stage, the animations were viewed in full, and the unit of analysis was composite: the entire film was observed, and “sequences,” “scenes,” and “relevant dialogues” were coded as initial data. In the second stage, significant themes within the initial codes were identified and organized into coherent categories. In the third stage, overarching categories were extracted from these key themes using postcolonial theories, particularly Edward Said’s theory of Orientalism.

Findings: Among the eight animations analyzed, the main characters in five of them are women or adolescent girls. Their vulnerabilities, decision-making processes, agency, and eventual transformation into heroes are all redefined within a postcolonial framework. Female gender, race, and minority status are depicted in ways that reproduce Western notions of dominance over the East, transmitted to the younger generation.

A considerable portion of these animations narrates the migration of minorities, framed within contexts such as war, colonialism, or natural disasters. Seven post-colonial categories emerged from the analysis: migration, hybrid identity, dominance, othering, resistance, role modeling, and race, minority, and gender. Among these, dominance (power) was identified as the central theme across all animations studied.

Conclusion: The representation of the East by the West in these animations is shaped through postcolonial themes and contains two hidden dimensions:

1. Naturalization of generational conflict in Eastern cultures: In these portrayals, Eastern adolescents are compelled to move beyond family, tradition, and ethnic values in order to achieve their dreams, individuality, and a sense of “being enough.” Characters such as Miguel (Coco), Mirabel (Encanto), and Mei Lee (Turning Red) become heroes only by breaking free from familial authority and adopting hybrid identities. This process reflects the Western construction of progress and autonomy in the East.
2. Music as a symbol of the new Eastern generation’s resistance: In Soul, Coco, and Turning Red, music functions as a metaphor for resistance against family traditions and as a tool for redefining personal identity. Protagonists who initially appear weak, overlooked, or powerless transform into active agents and story heroes through music.

In sum, the analysis of global media companies’ animations demonstrates that the ostensibly humanitarian goals of these productions-claiming to represent racial and cultural diversity-remain rooted in Western postcolonial perspectives toward the East. What is marketed as “cultural diversity” ultimately constitutes a reproduction of cultural colonialism, repackaged in new forms and disseminated through media platforms.

Keywords: Postcolonial, animation, representation, media, cinema

مطالعه رویکرد پسااستعماری در انیمیشن‌های جهانی (تحلیل مضمون ۸ انیمیشن خارجی کودک و نوجوان)

امیررضا مافی^۱، سارا مؤمنی^۲

چکیده

در سال‌های اخیر، بازنمایی نژاد، اقلیت و جنسیت با در دستگرفتن استراتژی تنوع و مأموریت‌های صلح‌طلبانه و بشردوستانه در تولیدات شرکت‌های جهانی تولید انیمیشن رشد قابل توجهی داشته است. انیمیشن‌هایی که شخصیت‌های اصلی‌شان از نسخه آمریکایی - اروپایی باربی‌ها و شخصیت‌های غربی و بی‌نقص فاصله گرفته و در عوض به دنبال نمایش رنگین‌پوستان، دختران ناکافی و قهرمانان معمولی هستند. در این تولیدات، مضامین پسااستعماری برجسته‌ای وجود دارد که در تناقض با مأموریت‌های تعریف‌شده این شرکت‌های جهانی است. استعمار جدید غرب به واسطه تولیدات رسانه‌ای به‌ویژه سینما و ذیل آن انیمیشن، در همین مأموریت تعریف شده است. این پژوهش با استفاده از روش تحلیل مضمون، هشت انیمیشن سینمایی «شش ابرقهرمان»، «درون بیرون»، «زوتوپیا»، «روح»، «کوکو»، «افسون»، «قرمز شدن» و «عناصر» را با رویکرد پسااستعماری، مشاهده، مطالعه و تحلیل کرده و به این نتیجه رسیده است که هفت مقوله پسااستعماری «مهاجرت»، «هویت ترکیبی»، «سلطه»، «دیگری‌سازی»، «مقاومت» «الگوسازی» و «نژاد، اقلیت و جنسیت»، مضامین پسااستعماری این انیمیشن‌ها را شکل می‌دهند.

واژگان کلیدی

پسااستعماری، انیمیشن، بازنمایی، رسانه، سینمایی.

مقدمه

انیمیشن، به عنوان یکی از شاخه‌های مهم رسانه‌های تصویری، غالباً با دو مؤلفه «سرگرمی» و «مخاطب کودک» شناخته می‌شود. با این حال، کارکردهای انیمیشن محدود به این دو مؤلفه نبوده و این رسانه، مانند اشکال دیگر تولیدات فرهنگی، در خدمت انتقال ایدئولوژی، آموزش و بازنمایی نظام‌های معنایی هم قرار دارد. انیمیشن‌ها، فراتر از خلق فضایی خیالی و سرگرم‌کننده، حامل جهان‌بینی، سیاست‌گذاری فرهنگی و روایت‌هایی هستند که در قالب داستان، شخصیت‌پردازی و طراحی بصری نمود پیدا می‌کند. این ویژگی‌ها در سطح کلان، به‌ویژه در ساختار و جهت‌گیری شرکت‌های بزرگ انیمیشن‌سازی، معنادار و تحلیل‌پذیر می‌شوند.

طی سال‌های اخیر، شرکت‌هایی مانند دیزنی، با راهبرد «تنوع»، تولیداتی را عرضه کرده‌اند که شخصیت‌های قهرمان این تولیدات، از نژادها، فرهنگ‌ها و کشورهای مختلف انتخاب می‌شوند. این استراتژی بر ایجاد احساس تعلق در مخاطبان جهانی تأکید دارد و بر آن است تا با خلق شخصیت‌ها و روایت‌هایی متکثر، مجموعه‌ای از تجربیات زیسته جوامع مختلف را بازنمایی کند. با وجود این رویکرد ظاهراً جامع‌نگر و درحالی‌که جهان غرب خود را وفادار به تاریخ دانسته و مدعی است که دوران استعمار به سر رسیده و هر ملتی استقلال، وحدت، هویت و تمامیت سرزمینی خود را دارد، مضامین، محتوا و تصاویر خلق شده در این انیمیشن‌ها، در لایه‌های زیرین خود رویکردی پسااستعماری دارد و درصدد است که خود را با خلق تصاویر و مضامین بدیع و نو در جهان قصه‌های جدید، جذاب و متنوع، وفادار به سیاست استعمار نو کشورهای غربی و در رأس آن امریکا معرفی کند. درواقع، تصویر این اندیشه که غربی‌ها بر شرقی‌ها مسلط هستند، همچنان تصویر غالب تولیدات رسانه‌ای غربی است که یکی از بخش‌های اثرگذار و مهم آن، انیمیشن است.

اهمیت مطالعه پسااستعماری در انیمیشن‌های معاصر از آنجاست که مخاطبان این آثار، طیف گسترده‌ای از فرهنگ‌ها و ملیت‌ها را در برمی‌گیرند. از یک سو، اقوام مختلف، هویت خود را در بازنمایی‌های غربی مشاهده کرده و آن را، به واسطهٔ قالب روایی و زیبایی‌شناسی جذاب انیمیشن، بازسازی و بازخوانی می‌کنند؛ از سوی دیگر، مخاطبان کودک و نوجوان که ظرفیت بالایی در تأثیرپذیری دارند، با مصرف گسترده این تولیدات در بستر رسانه‌های نوین و شبکه‌های اجتماعی، تحت تأثیر معنا‌های ضمنی نهفته در آن‌ها قرار می‌گیرند. به‌منظور یکسان‌سازی مجموعه مقاله‌ها و نیز برای آنکه امکان ترکیب و انتقال فایل رایانه‌ای آن‌ها فراهم شود، لازم است که همهٔ مقاله‌ها با طرحی یکسان، کامل و هماهنگ تهیه و تایپ شوند. این راهنما به نویسندگان مقاله‌ها کمک می‌کند تا مقالهٔ خود را با طرح

مورد قبول دانشکده تهیه کنند. توجه شود که فرمت ظاهری این راهنما و نگارش آن منطبق بر بخشنامه مورد قبول اداره انتشارات دانشکده مدیریت است.

پژوهش حاضر، با بهره‌گیری از چارچوب نظری ادوارد سعید در حوزه شرق‌شناسی، به بررسی بازنمایی شرق در تولیدات انیمیشنی بین‌المللی طی یک دهه اخیر می‌پردازد و تلاش دارد نشان دهد که این آثار چگونه مضامین فرهنگی خاصی را برجسته کرده و چه تصاویری از شرق به مخاطب جهانی ارائه می‌کنند.

پیشینه پژوهش

مطالعات پیشین نشان می‌دهند که پژوهش‌های متعددی با رویکردهای کمی و کیفی در حوزه پسااستعماری و انیمیشن انجام شده است. باین‌حال، اغلب این تحقیقات بر مطالعات موردی یا تحلیل محتوای یک اثر خاص تمرکز داشته‌اند و کمتر به تحلیل پسااستعماری در سطح سیاست‌گذاری کلان یا در چارچوب تحلیل ساختاری یک شرکت انیمیشن‌سازی پرداخته‌اند. همچنین، روش‌های پژوهشی غالب در این حوزه عمدتاً شامل تحلیل محتوای کمی و مطالعه موردی بوده‌اند.

مطالعات داخلی

علویان و دهقان‌شاد (۱۳۹۴) در مقاله‌ای با عنوان «انیمیشن‌ها، فضای مجازی و هویت جهانی: مطالعه موردی وبلاگ‌های دختران ایرانی»، با استفاده از تحلیل محتوای کیفی ۲۰ وبلاگ دختران ایرانی ۱۰ تا ۱۵ ساله، به این نتیجه رسیده‌اند که الگوبرداری فرهنگی از انیمیشن‌های جهانی در فضای مجازی بازتاب یافته است.

سلطانی، کهنوند و صادقیان (۱۴۰۰) در مقاله «تحول بازنمایی زن قهرمان: سینمای انیمیشن دیزنی از سفیدبرفی تا زوتوپیا»، با استفاده از روش نشانه‌شناسی، سیزده اثر دیزنی از سال ۱۹۳۷ تا ۲۰۱۶ را بررسی کرده و تحول بازنمایی زنان را متأثر از امواج اول تا سوم فمینیسم دانسته‌اند.

نادری، علوی و یاری دهنوی (۱۳۹۶) در مقاله‌ای با عنوان «بازنمایی اتوپیا در انیمیشن‌های کودکانه با تأکید بر هستی‌شناسی، انسان‌شناسی و ارزش‌شناسی»، از طریق تحلیل محتوای دو اثر «آپ» و «مورچه‌ای به نام زی»، نتیجه گرفته‌اند که مفهوم آرمان‌شهر در این آثار با جهان‌بینی اسلامی تعارض دارد و مبتنی بر دیدگاه‌های مادی‌گرایانه غرب است.

رستمیان (۱۳۹۸) در مقاله‌ای با عنوان «مولفه‌های اجتماعی شدن کودکان از طریق انیمیشن‌های هالیوودی (دوبله فارسی)»، با روش تحلیل گفتمان فرکلاف، سه انیمیشن از

شرکت‌های دیزنی، دریم‌ورکس و پیکسار را بررسی کرده و به وابستگی بازنمایی ارزش‌ها و نقش‌ها به فرهنگ غربی پی برده است.

دوست‌محمدی و صبوری‌نژاد (۱۳۹۸) در مقاله «یهود و سینمای کودک؛ ترویج ایده‌ها و افکار»، با نشانه‌شناسی سه انیمیشن «پاندای کونگ‌فوکار ۲»، «فرار مرغی» و «چگونه اژدهای خود را تربیت کنید ۲»، به بازنمایی آرمان‌های صهیونیستی در این آثار اشاره کرده‌اند.

بشیر و جواهری (۱۳۹۶) در مقاله‌ای با عنوان «تحلیل انیمیشن‌های هالیوودی با رویکرد تربیتی»، شش انیمیشن را با روش تحلیل محتوای کیفی مطالعه کرده و مفاهیمی مانند «تقدس‌زدایی» و «جایگاه خانواده» را در ابعاد مختلف تربیتی بررسی کرده‌اند.

راودراد و عاله‌پور (۱۳۹۵) در مقاله «تحول بازنمایی دیگری در انیمیشن‌های برنده جایزه اسکار»، با روش نشانه‌شناسی سه‌سطحی بارت، ده انیمیشن برنده اسکار بین سال‌های ۲۰۰۵ تا ۲۰۱۴ را تحلیل کرده‌اند و به این نتیجه رسیده‌اند که «دیگری» در این آثار اغلب با ویژگی‌هایی چون سنت‌گرایی، مخالفت با تغییر و رفتار مخرب بازنمایی می‌شود.

ایزدی و شمشیری (۱۳۹۸) در مقاله «دیپلماسی عمومی برای کودکان: مطالعه موردی انیمیشن‌های دیزنی»، با استفاده از روش نشانه‌شناسی، به بازنمایی ارزش‌ها و سبک زندگی آمریکایی در تولیدات دیزنی پرداخته‌اند.

باقری‌نژاد (۱۳۹۱) در مقاله «آثار تربیتی انیمیشن‌های غربی بر تربیت کودکان»، با تحلیل پیام‌های پنهان در انیمیشن‌های خارجی، تأکید می‌کند که این آثار به تدریج کودکان را به سوی نگرش‌هایی نظیر اومانیسم، لذت‌گرایی و پست‌مدرنیسم سوق می‌دهند.

۲. مطالعات خارجی

اشو^۱ (۲۰۲۳) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «تحلیل فرهنگی شرکت والت دیزنی و بازنمایی شخصیت‌های غیروفسیدیپوست در آثار علاءالدین»^۲ (۱۹۹۲)، مولان^۳ (۱۹۹۸)، پوکاهونتاس^۴ (۱۹۹۵)، لیلو و استیج^۵ (۲۰۰۲)، شاهزاده خانم و قورباغه^۶ (۲۰۰۹) و روح^۷ (۲۰۲۰)، با استفاده از نظریه ادوارد سعید، نشان می‌دهد که بازنمایی شخصیت‌های غیروفسیدیپوست در این آثار همراه با سوگیری نژادی بوده و در عین حال،

1. Eshow

2. Aladdin

3. Mulan

4. Pocahontas.

5. Lilo & Stitch

6. The Princess and The Frog

7. Soul

ارزش‌ها و هنجارهای فرهنگی غربی در قالبی جذاب ترویج شده‌اند. دی‌جیوانی^۱ (۲۰۰۷) در مقاله‌ای با عنوان «فیلم‌های دیزنی: بازتاب خود و دیگری»، به مقایسه نسخه‌های آمریکایی و ایتالیایی فیلم‌های دیزنی پرداخته و به این نتیجه رسیده است که در این آثار، «دیگری غیرآمریکایی» از طریق انتقال ارجاعات فرهنگی ایالات متحده بازنمایی می‌شود.

ییلدیز^۲ در مقاله‌ای با عنوان «واقعیت پسااستعماری فیلم‌های انیمیشن دیزنی در نسبت با پاوردیزنی به‌عنوان یک عنصر رسانه‌ای»، ایدئولوژی پنهان در پس‌زمینه آثار رئال این شرکت را بررسی کرده و آن‌ها را حامل ذهنیت پسااستعماری می‌داند.

والش^۳ (۲۰۰۸) در رساله دکتری خود با عنوان «مرز میان‌ها: انیمیشن ایرلندی به‌مثابه گفتمان پسااستعماری»، با استفاده از روش مصاحبه و تحلیل فرهنگی، نشان می‌دهد که تولیدات انیمیشنی ایرلند بازتاب‌دهنده یک هویت پسااستعماری هستند و در آن‌ها، تصویر فرهنگی ملی دچار ابهام و گم‌گشتگی است.

فوزیه^۴ (۲۰۱۸) در مقاله‌ای با عنوان «تحلیل هژمونی در انیمیشن زوتوپیا»، با روش تحلیل محتوای کیفی، نشان می‌دهد که در این انیمیشن دو ساختار هژمونیک «گروه مسلط» و «گروه فرودست» بازنمایی شده و سلطه فرهنگی مبتنی بر اجبار در آن برجسته است.

ایداریفه^۵ (۲۰۱۶) در مقاله «دیو و دلبر: خوانشی پسااستعماری از زن عرب در دیزنی»، نشان می‌دهد که بازنمایی زنان عرب در این اثر با رویکردی امپریالیستی صورت گرفته و آنان را سرگرم‌کننده، بی‌گناه و غیرسیاسی ترسیم می‌کند.

چن و تیان (۲۰۲۱) در مقاله «پوست زرد، ماسک‌های سفید: مطالعه پسااستعماری فیلم لایواکشن دیزنی مولان»، نتیجه می‌گیرند که عناصر فرهنگی چینی صرفاً به‌منظور انتقال ایدئولوژی و ارزش‌های آمریکایی در فیلم مورد استفاده قرار گرفته‌اند.

آنچه که این پژوهش را از پژوهش‌های قبلی مجزا کرده و وجه نوآورانه دارد، انتخاب روش کیفی و تعداد نمونه قابل توجه برای تحلیل محتوایی در حوزه پسااستعمار است. پژوهش حاضر تلاش داشته با نگاهی کلی به انیمیشن‌های مهم جهانی تولید شرکت‌های بزرگ انیمیشن مانند دیزنی و پیکسار که در ده سال اخیر فارغ از فروش گیشه، جوایز و بازخوردهای قابل‌توجهی داشته‌اند را با یک روش کیفی محتوایی، یعنی روش تحلیل

مضمون، مطالعه و تحلیل کند تا به رویکردهای پسااستعماری این انیمیشن‌ها دست یابد.

مبانی نظری پژوهش

نظریه پسااستعماری عمدتاً به بررسی تأثیرات سیاسی، زیبایی‌شناختی، اقتصادی، تاریخی و اجتماعی حاکمیت استعماری اروپا در سراسر جهان در قرن هجدهم تا بیستم می‌پردازد. این تئوری اشکال مختلف دارد، اما همگی در یک ادعای اساسی مشترک‌اند: درک جهانی که ما در آن ساکن هستیم، جز در رابطه با تاریخ امپریالیسم و حکومت استعماری ممکن نیست. این بدان معناست که نمی‌توان «فلسفه اروپایی»، «ادبیات اروپایی» یا «تاریخ اروپا» را بدون برخوردهای استعماری و سرکوب اروپا در سراسر جهان تصور کرد. پیشوند «پسا» در «پسااستعماری» به معنای پایان‌یافتن استعمار نیست؛ بسیاری از نظریه‌های پسااستعماری بر استمرار اشکال گوناگون اقتدار استعماری پس از پایان رسمی امپراتوری‌های استعماری تمرکز دارند (Elam, 2019).

ادبیات پسااستعماری عمدتاً از مستعمرات پیشین بریتانیا در کارائیب، آفریقا و هند برخاسته است. بسیاری از نویسندگان این حوزه به زبان انگلیسی می‌نویسند و بر موضوعاتی همچون مبارزه برای استقلال، مهاجرت، هویت ملی، وفاداری و تجربه‌های دوران کودکی تمرکز دارند (Lye, 1998). نظریه پسااستعماری در دهه ۱۹۸۰، هم‌زمان با شکل‌گیری سایر حوزه‌های نظری نوین و انتقادی مانند فمینیسم، در دانشگاه‌های آمریکا و بریتانیا مطرح شد. این نظریه، ریشه در اندیشه‌های ضد استعماری جنوب آسیا و آفریقا در نیمه نخست قرن بیستم دارد (Elam, 2019). مطالعات پسااستعماری از رشته‌های متعددی چون ادبیات، رسانه، انسان‌شناسی، علوم سیاسی، فلسفه، مطالعات جنسیت، جامعه‌شناسی و مطالعات علم و فناوری بهره می‌برد. مفاهیم و موضوعات کلیدی همچون شرق‌شناسی (Said, 1978)، الگوسازی (Bhabham, 1994)، طبقه فرودست (Spivak, 1985)، و بازنمایی (Hall, 1997) در کانون نظریه‌پردازی پسااستعماری قرار دارند (Ponza-nesi & Gabbard, 2018). محور اصلی این حوزه، نظری، بر مسائل فرهنگی متمرکز است و به رابطه میان فرهنگ و امپریالیسم در جهان در حال توسعه توجه دارد. فرض بنیادین در این رویکرد آن است که امپریالیسم فرهنگی نقشی اساسی در شکل‌گیری هویت، سبک زندگی و ساختارهای فرهنگی جوامع ایفا کرده است (بشیریه، ۱۳۷۹: ۱۳۳).

یکی از مفاهیم کلیدی این نظریه، مفهوم «غیریت» یا «دیگری» است. در مضمون پسااستعماری، غرب همواره خود را برتر دانسته و با نگرش سلطه‌جویانه به جهان نگریسته

است. در این ساختار، جهان سوم یا شرق به‌عنوان «دیگری» تعریف می‌شود (Chen & Tian، 2021: 27) اگرچه ملت‌های مستعمره در ذات و سنت‌های خود تنوع دارند و در معرض تحولات گوناگون هستند، در نگاه استعمارگران، همگی به‌عنوان «دیگری» شناخته می‌شوند. این نگاه به استعمارگر اجازه می‌دهد تا احساس وحدت فرهنگی و برتری تمدنی خود را تقویت کرده و هم‌زمان فرهنگ‌های دیگر را عقب‌مانده یا متضاد بازنمایی کند. به گفته عبدالجنان محمد، این بازنمایی مبتنی بر یک «دوگانه مانوی» (تقسیم جهان به اضداد متضاد منتفی) است که بر اساس آن، اگر غرب منظم، عقلانی، مردانه و خوب تلقی شود، شرق در تقابل با آن، آشفته، غیرمنطقی، زنانه و شرور بازنمایی می‌شود (Lye، 1998: 2). مفهوم دیگر در نظریه پسااستعماری مفهوم «ترکیب» است. توسعه فرهنگ‌های ترکیبی در جوامع مستعمره، فرایندی ناهمگون و چندلایه است. هیبریدیت به آمیختگی و تلفیق نمادها، نشانه‌ها و سبک‌های فرهنگی استعمارگر و استعمارشده اشاره دارد. در این فرایند، فرهنگ غالب با تحمیل ساختارهای خود، زیست‌فرهنگی جامعه مستعمره را دگرگون کرده و آن را در قالب الگوهای بیگانه شکل می‌دهد. این مفهوم، در نظریه پسااستعماری به تضعیف این دیدگاه کمک می‌کند که فرهنگ‌های مستعمره یا مستعمره‌کننده دارای ویژگی‌های ثابت و تغییرناپذیر هستند (Lye، 1998: 3).

نظریه شرق‌شناسی ادوارد سعید

مفهوم شرق‌شناسی ادوارد سعید در قلب نظریه پسااستعماری جای دارد. سعید، یکی از برجسته‌ترین نظریه‌پردازان انتقادی معاصر در ایالات متحده و چهره‌ای شاخص در شکل‌گیری نظریه پسااستعماری است. آثار او، به‌ویژه کتاب شرق‌شناسی (۱۹۷۸)، نقش بنیان‌گذارانه‌ای در توسعه این حوزه داشته‌اند. نظریه سعید مستقیماً با مقوله‌های هژمونی غرب و سیاست قدرت پیوند دارد و تحلیل او از شرق‌شناسی، زمینه‌ساز شکل‌گیری و رشد ادبیات پسااستعماری شد.

شرق‌شناسی نزد سعید تنها نظامی معرفتی نیست، بلکه سازوکاری گفتمانی است که غرب از طریق آن، «شرق» را به‌عنوان موضوع شناخت، تسخیر و بازآفرینی تعریف می‌کند. از دیدگاه او، نگاه غرب به شرق نه مطلق و جامع، بلکه مبتنی بر الگوهای از پیش تعریف‌شده و سلسله‌مراتبی از ارزش‌گذاری فرهنگی است؛ چنان‌که به تعبیر (Chen & Tian، 2021: 27) از منظر غرب، «فرهنگ شرق ابتدا شناسایی شده و سپس مورد تهاجم و تصرف قرار می‌گیرد و نهایتاً در قالبی جدید بازآفرینی می‌شود».

سعید در آثار خود نشان می‌دهد که چگونه رسانه‌ها، فیلم‌ها، نهادهای دانشگاهی و نخبگان سیاسی غربی، تاریخ و فرهنگ مردم عرب و مسلمان را از طریق چارچوبی تحریف‌شده و مبتنی بر کلیشه بازنمایی می‌کنند. او این ساختارگفتمانی را «شرق‌شناسی» می‌نامد، زیرا در قالب آن، تصویری خاص، جعلی و غیرواقعی از «شرق» شکل می‌گیرد که در تقابل با غرب، به‌عنوان «دیگری» بازنمایی می‌شود. شرق در این رویکرد، اغلب با ویژگی‌هایی نظیر احساساتی بودن، زنانه بودن، غیرمنطقی بودن، عقب‌ماندگی و شهوت‌گرایی توصیف می‌شود؛ درحالی‌که غرب، به‌عنوان قطب مقابل، مظهر عقلانیت، مردانگی، تمدن و پیشرفت معرفی می‌گردد. پژوهشگران پسااستعماری تأکید دارند که این رویکردهای شرق‌شناسانه نه‌تنها درگذشته که در بازنمایی‌های معاصر غربی نیز حضور دارند. اهمیت این بازنمایی‌ها در آن است که آن‌ها تعیین می‌کنند چه چیزی به‌عنوان «طبیعی» یا «منطقی» درک شود (Nair, 2017: 2).

از دیدگاه سعید، رابطه بین غرب و شرق، رابطه‌ای قدرت‌محور و سلسله‌مراتبی است. به باور او، شرق‌شناسی بیش از آنکه بازتاب واقعیت‌های تاریخی و فرهنگی مشرق‌زمین باشد، نشانگر سلطه اروپا و ایالات متحده بر جهان شرق است (Said, 1978: 25-26). بااین‌حال، اندیشه‌های سعید نیز تحت‌تأثیر متفکران ضد استعماری و ناسیونالیست‌هایی چون فرانز فانون^۱ (۱۹۶۷) و آلبرت ممی^۲ (۱۹۹۱) شکل گرفته است. این متفکران بر مفهوم «دیگری» تمرکز داشتند. فانون، به‌ویژه در آثار خود، نشان می‌دهد که چگونه مقوله نژاد در رابطه بین استعمارگر و استعمارشده نقش محوری ایفا می‌کند. او استدلال می‌کند که برخی از افراد تحت سلطه استعماری، ایده‌های برتری نژادی سفیدپوستان را درونی کرده و با آن هم‌ذات‌پنداری می‌کنند. در این چارچوب، «مرد سیاه‌پوست» از طریق ابزارهایی مانند تحمیل زبان، دین، فرهنگ و نظام آموزشی استعمارگر، به پذیرش احساس حقارت نسبت به استعمارگران سفیدپوست تن می‌دهد.

این فرایند درونی‌سازی سلطه فرهنگی، موجب تقویت و تثبیت حاکمیت استعمارگران شد، زیرا استعمار شوندگان خود را به لحاظ فرهنگی، ناتوان و فرو دست می‌پنداشتند؛ بنابراین، نظریه پسااستعماری نشان می‌دهد که چگونه ساختارهای دوگانه و تبعیض‌آمیز نژادی، حتی پس از پایان رسمی استعمار، همچنان در اشکال نوین بازتولید و بازنمایی می‌شوند (Nair, 2017: 2). جدول ۱ ویژگی‌های رویکرد پسااستعماری استخراج‌شده از نظریه شرق‌شناسی ادوارد سعید را نشان می‌دهد.

1. Frantz Fanon

2. Albert Memmi

جدول ۱. ویژگی‌های رویکرد پسااستعماری (برگرفته از نظریه شرق‌شناسی ادوارد سعید و نظریه پسااستعماری)

دیگری سازی	شرق به عنوان «دیگری» غیرمتمدن در برابر غرب متمدن تعریف می‌شود.
سلطه	شرق عقب مانده، احساسی، خشونت طلب، غریب، آشفته و غیرمنطقی و زنانه نمایش داده می‌شود.
بازنمایی کلیشه‌ای	غرب منظم، عقلانی، مردانه و خوب، متمدن و مدرن است.
هژمونی فرهنگی	شیوه‌های فرهنگی استعمارگر و استعمار ادغام می‌شود؛ شرق با ساختارهای خود در قالب الگوهای فرهنگی غربی زندگی می‌کند.
هویت ترکیبی	غرب، شرق را شناخته، آن را مورد تهاجم قرار داده و آن را دوباره خلق می‌کند.
مهاجرت	سلطه نه فقط نظامی - سیاسی بلکه از طریق فرهنگ، زبان، دانشگاه و رسانه اعمال می‌شود.
مقاومت	شرق به صورت ثابت، ایستا و بدون پیشرفت معرفی می‌شود تا وابسته به روایت غرب باقی بماند.
الگوسازی	رویکرد پسااستعماری از دل فمینیسم و نظریه نژادی انتقادی ظهور کرده است.
نژاد، جنسیت و اقلیت	امپریالیسم فرهنگی بر تشکیل هویت و سبک زندگی مردم جهان اثر دارد.
غیرتاریخی کردن شرق	رابطه استعمارگر با مستعمره از طریق «نژاد» نشان داده می‌شود.
مشروعیت بخشی به استعمار	تصاویر برای توجیه دخالت و سلطه غرب بر شرق ایجاد می‌شود.

روش پژوهش

تحلیل مضمون یکی از روش‌های تحلیل‌های کیفی است؛ از همین رو، بویاتزیس^۱ آن را نه یک روش خاص، بلکه ابزاری مناسب برای کاربرد در روش‌های مختلف تحقیق معرفی می‌کند (عابدی جعفری و همکاران، ۱۳۹۰: ۱۵۲). تحلیل مضمون، روشی برای تجزیه و تحلیل درونی داده‌هاست که مجموعه‌ای از داده‌ها را توصیف و گاهی فراتر از آن، موضوع را از جنبه‌های مختلف بررسی می‌کند (افراسیابی و رضوی، ۱۴۰۰: ۶). این رویکرد، چارچوبی برای تفسیر متن، درک و برداشت از اطلاعات به ظاهر نامرتبط، تحلیل نظام مند داده‌های کیفی و مشاهده ساختاریافته پدیده‌هایی چون فرد، تعاملات، گروه‌ها، موقعیت‌ها، سازمان‌ها یا فرهنگ‌ها فراهم می‌آورد. همچنین، تحلیل مضمون امکان تبدیل داده‌های کیفی به داده‌های کمی را نیز فراهم می‌سازد (Boyatzis, 1998: 4).

این روش بر پایه یک رویه مشخص و در سه سطح سازمان می‌یابد:

مضامین پایه (کدها و نکات کلیدی استخراج شده از متن)،

مضامین سازمان دهنده (نتیجه تلفیق و ترکیب مضامین پایه)،

مضامین فراگیر (مضامینی کلی و انتزاعی که اصول حاکم بر کل متن را در برمی‌گیرند).

در این چارچوب، ساختار مضامین در قالب شبکه‌ای مفهومی ترسیم می‌شود که در آن، مضامین بر اساس رابطه عام و خاص با یکدیگر جای‌گذاری می‌شوند (Stirling, 2001: 389). در این پژوهش، هشت انیمیشن سینمایی جهانی با استفاده از روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شده‌اند. معیار انتخاب این انیمیشن‌ها، موضوع محوری تنوع فرهنگی و جویز و بازخوردهای جهانی آن‌هاست، در جدول ۲ اطلاعات این انیمیشن‌ها ارائه شده است.

جدول ۲. مشخصات انیمیشن‌های سینمایی مورد مطالعه

نام انیمیشن	قهرمان	سال تولید	شرکت تولید	موضوع/محور اصلی	فروش جهانی	وضعیت اسکار
۶ ابرقهرمان	پسر. چین	۲۰۱۴	والث دیزنی	نوجوانی، دوستی، جهان رباتیک	۶۵۷ میلیون دلار	برنده بهترین انیمیشن
درون برون	دختر	۲۰۱۵	پیکسار	احساسات، خودشناسی، بلوغ	۸۵۸ میلیون دلار	برنده بهترین انیمیشن
زوتوپیا	دختر. بقا	۲۰۱۶	والث دیزنی	تنوع، تعصب، عدالت اجتماعی	۱/۰۲۵ میلیارد دلار	برنده بهترین انیمیشن
کوکو	پسر. مکزیکی	۲۰۱۷	پیکسار	خانواده، فرهنگ مکزیکی، دنیای پس از مرگ	۸۱۴ میلیون دلار	برنده بهترین انیمیشن
روح	پسر. سیاه‌پوست	۲۰۲۰	والث دیزنی	معنای زندگی، فرهنگ آفریقایی - آمریکایی، جاز	پخش در دیزنی	برنده بهترین انیمیشن
افسون	دختر. کلمبیا	۲۰۲۱	والث دیزنی	انتظارات خانوادگی، فرهنگ کلمبیایی	۲۵۶ میلیون دلار	برنده بهترین انیمیشن
قرمز شدن	دختر. مهاجر چینی	۲۰۲۲	والث دیزنی	بلوغ، هویت، فرهنگ چینی - کانادایی	پخش در دیزنی	نامزد
عناصر	دختر. مهاجر کره‌ای	۲۰۲۳	پیکسار	مهاجرت، تنوع، عشق میان تفاوت‌ها	۵۰۰ میلیون دلار	نامزد

در مرحله اول، انیمیشن‌ها مشاهده شده و واحد تحلیل، ترکیبی است، یعنی کل فیلم مشاهده شده و «سکانس»، «صحنه» و «دیالوگ‌های مرتبط» به عنوان کدهای اولیه ارائه شده‌اند. در مرحله دوم محورهای مهم کدهای اولیه کشف و در قالب عبارت‌های منسجم، سازمان‌دهی شده‌اند. به طور مثال، از مجموع ۴۷ گزیده کد اولیه در انیمیشن ۶ ابرقهرمان، ۶ کد با محور «تبعیض جنسیتی» سازماندهی شده است. در مرحله سوم از مجموع محورهای مهم استخراج شده در مرحله دوم، مقوله‌های فراگیر، کلان و اصلی انیمیشن استخراج شده است که برای رسیدن به آن‌ها از ویژگی‌ها و مختصات پسااستعماری برآمده

از نظریه پسااستعماری و نظریه شرق‌شناسی اردوآرد سعید استفاده شده است. ویژگی‌های پسااستعماری در جدول ۲ ارائه شده است. به‌طورمثال از مشاهده فیلم و واحدهای تحلیل ترکیبی سکانس، دیالوگ و صحنه، کدهای باز «آرایش و پوشش عجیب زنان در مقایسه با مردان»، دیالوگ «خیلی صورتیه» از کاراکتر دختر، «عدم تناسب دموگرافیک جنسیتی» (کاراکترها یا مرد هستند یا تمایلات مردانه دارند و زن بودن موردقضاوت است) برآمده که نشان‌دهنده کدهای محوری «تبعیض جنسیتی»، «نمود جنسیتی رفتارهای انسانی» و «رویکرد فمینیستی شخصیت گوگو» هستند که در نهایت ذیل مقوله جنسیت قرار گرفته و در تحلیل نهایی روشن می‌شود که مضمون پسااستعماری جنسیت در لایه‌های پنهانی شخصیت و قصه‌پردازی انیمیشن، وجود دارد.

یا فته‌های پژوهش

۱. شش ابرقهرمان (۲۰۱۴)

«هیرو هامادا» نوجوانی با استعداد و خلاق در ریاتیک است. «بیمکس»، رباتی است که توسط برادر بزرگ‌ترش، «تاداشی»، طراحی و ساخته شده است. پس از آنکه تاداشی در حادثه‌ای مرموز جان خود را از دست می‌دهد، هیرو به کمک بیمکس تیمی متشکل از دوستان بااستعداد برادرش تشکیل می‌دهد تا با مردی نقابدار که مسئول مرگ برادرش است، مقابله کند.

۱-۱. توصیف انیمیشن

در شهری خیالی به نام «سان‌فرانسوکیو» که تلفیقی از فرهنگ، جغرافیا و معماری شرق و غرب است، «هیرو هامادا»، نوجوانی علاقه‌مند به ریاتیک، زندگی می‌کند. او همراه با برادر دانشجویش به دانشگاه رفته و پس از آشنایی با فضای آنجا، تصمیم می‌گیرد برای ورود به دانشگاه، اختراعی ارائه دهد. هیرو موفق به طراحی ابزاری به نام «میکروبات» می‌شود؛ ربات‌های کوچکی که با ذهن انسان کنترل می‌شوند. شب ارائه اختراع در دانشگاه، ساختمان دانشگاه دچار آتش‌سوزی می‌شود. تاداشی برای نجات استاد خود، پروفیسور «کالاها»، وارد ساختمان می‌شود؛ اما جان خود را از دست می‌دهد. این حادثه، هیرو را درگیر افسردگی و انزوا می‌کند. در این دوران، تنها هم‌صحبت او، ربات برادرش بیمکس است. مدتی بعد، هیرو همراه با بیمکس به طور اتفاقی به کارخانه‌ای متروکه می‌رسد و متوجه می‌شود میکروبات‌هایش هنوز در حال تولید هستند. در همین زمان، مردی نقابدار آن‌ها را تعقیب می‌کند و هیرو با بیمکس از محل فرار می‌کند. کنجکاوی

نسبت به این ماجرا، او را بر آن می‌دارد تا همراه با دوستان برادرش تیمی ابرقهرمانی به نام «شش ابرقهرمان» تشکیل دهد. در جریان مقابله با مرد نقابدار، اعضای گروه متوجه می‌شوند که او کسی نیست جز کالاهان که از حادثه آتش‌سوزی جان سالم به در برده و اکنون با استفاده از میکروبات‌ها در پی انتقام است. پس از کشمکش‌هایی میان اعضای گروه و کالاهان، هیرو درمی‌یابد که انگیزه کالاهان از این اقدامات، مرگ دخترش «ابیگل کالاهان» بوده که در یکی از آزمایش‌های فناوری ناپدید شده است. در پایان، هیرو و بیمکس موفق می‌شوند ابیگل را از وضعیت تعلیق در فضا نجات دهند، اما بیمکس در این مسیر فداکاری کرده و از بین می‌رود. پس از نجات ابیگل و دستگیری کالاهان، هیرو با الگوبرداری از بیمکس، ربات جدیدی شبیه او می‌سازد.

در جدول ۳، گزیده‌ای از مصادیق، محورهای و مقوله‌های مفهومی انیمیشن شش ابرقهرمان که از طریق روش تحلیل مضمون استخراج شده‌اند، ارائه شده است.

جدول ۳. مقوله‌های انیمیشن سینمایی «شش ابرقهرمان»

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
سرمایه‌داری	برتریت توسعه‌یافتگی غربی مقابل پیشرفت شرقی تنازع بقا و قربانی شدن ژاپن برای امریکا با توطئه امریکا پیشرفت شرق در حوزه‌های کم‌اهمیت	نمایی از منطقه غربی و بالاشهر و منطقه شرقی و پایین‌شهر مقابله، جنگ و مبارزه غیرقانونی ربات‌ها/ «فقط یکی باقی می‌مونه» قربانی شدن تاداشی ژاپنی برای کالاهان امریکایی/ «یکی کمک کنه» قربانی شدن ربات ژاپنی برای نجات دختر امریکایی شکل ژاپنی ماسک شخصیت منفی امریکایی ربات ژاپنی بیمکس و کارکرد مراقبت سلامت فردی آن
جنسیت	تبعیض جنسیتی نمود جنسیتی رفتارهای انسانی رویکرد فمینیستی گوگو	آرایش و پوشش عجیب زنان در مقایسه با مردان هیرو: «خیلی صورته!» هانی لمون: «این بهترین قسمته!» هانی لمون: «بیاین زود قضاوت نکنیم» شخصیت‌ها ۱ بی‌جنسیت، ۴ پسر، ۱ دختر و ۱ دختر با تمایلات مردانه هستند. گوگو: «دست از ناله کردن بردار، مثل یه زن شجاع باش» گرایشات مردانه، بی‌قانونی و نترس بودن شخصیت زردپوست دختر مقابل قانونمداری، وسواسی و محتاط بودن شخصیت سیاه‌پوست پسر

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
قدرت	برتری و قدرتمندی مردان نسبت به زنان خودتخریبی ضعیف‌تر با دیدن قدرت قدرتمندتر تفاوت نسل و پیشرو بودن نسل جدید تلاش شرق برای حفظ نماد و ارزش‌ها قدرت علم شرق اما بی‌ثباتی و عدم بلوغش	شکست ربات یک زن لاغر (با ظاهر مندرس و البته شیطان‌پرستی) از ربات یک مرد (هیكلی و با لباس‌های ورزشی برند) تخریب ربات یکی از شرکت‌کننده‌ها به دست صاحبش تغییر چهره ربات هیرو و شکست دادن ربات رقیب استفاده از نشان گربه در بخش‌های مختلف «با کمی بهبود اختراعات امکان دارد انقلابی به پا کنه» «نشون میدن که دچار حالت روحی ناپایدار شدی که در نوجوون‌ها عادیه؛ تشخیص بیماری، بلوغ» «دوران بلوغ می‌تونه دوران گیج‌کننده‌ای باشه»
مقاومت	تمرکز بر مبارزه با شر عدم انتقام همراه با عدم ناامیدی عدد فرشته‌ای ۸۴ و شروع تغییر پیش‌شماره ویتنام	تقاضای مبارزه هیروی نوجوان در مسابقات غیرقانونی رباتیک تلاش روزانه هیرو برای ارتقای اختراع و بی‌نقص بودنش عدم توقف مقابل مبارزه با بدی با وجود شناخت عواقب کنجکاوی هیرو و مواجهه او با حس انتقام موفقیت تست هیرو پس از ۸۴ بار
ثروت	عدم احترام و رسمیت شرق بدون داشتن پول (منابع و ذخایر و غیره) جبران شکست با پول کسب ثروت با دانش	جدی گرفته نشدن هیرو به علت کوچکی و نوجوانی او در مبارزه استفاده هیرو از پول برای راه داده‌شدن در مسابقه می‌تونم پولی بیشتر از تصور هر بچه ۱۴ ساله‌ای بهت بدم «هیچ چیزی بهتر از غذای مجانی نیست» گذاشتن کلاه ایمنی روی سر هیرو
قانون	بی‌قانونی شرقی‌ها برای دستیابی به پول آموزش فرهنگ قانون‌مداری به شرق نسبی بودن قانون	هیرو: «مبارزه ربات‌ها غیرقانونی نیست، شرط بستن در مبارزه ربات‌ها غیرقانونیه، اما خیلی سود داره» دستگیری همه مبارزان حاضر در مبارزه غیرقانونی ربات‌ها پسر سیاه‌پوست و سواسی: «برای هر چیزی یه جایی هست و هر چیزی سرچاشه» و «این بی‌نظمیه، جامعه قانون داره» شرایط ورود به دانشگاه رباتیک «توی تعقیب‌وگریز چراغ قرمز کیلو چنده» برش بی‌نظم و شکل دریچه به کمک واسابی و سواسی و قانون‌مدار
خانواده	عدم‌پذیرش نسل قبلی شرقی در جهان غرب عدم‌پذیرش نسل پیشروی شرقی در جهان غرب عدم‌پذیرش خانواده شرقی در جهان غرب	دیالوگ‌های پشت‌سرهم خاله درباره والدگری «وقتی ۳ سالم بود، مردن، یادته؟» بدون والد بودن دو برادر ژاپنی بحران مرگ برادر بزرگ‌تر به‌عنوان حامی و تنها خانواده

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
علم	هم‌زیستی علم تجربی شرق با علم آکادمیک غرب قدرتمندی علم غرب علم شرق باید در خدمت قدرت و ثروت غرب باشد مقابل علم و ثروت. علم: انتقام‌جو و قدرتمند. ثروت: خطاکار و مغرور جدال دو امریکایی و وساطت ژاپن قدیم و جدید	مثل تو برم دانشگاه؟ که به هم چیزایی رو یاد بدن که خودم می‌دونم؟ «نه نه من دانشجو نیستم! اما من عاشق علمم» «ما مرزهای علم و باتیک رو جابه‌جا می‌کنیم دانشجویان من آینده رو شکل میدن» «از ما خواسته شده غیرممکن رو ممکن کنیم، ما مفهوم انتقال رو ابداع کردیم، انتقال مواد به طور آبی از طریق فضا، دیگه داستان علمی تخیلی نیست، شما اینجایید تا شاهد تاریخ باشید» مواجه علم و ثروت باهم: «دختر من به خاطر غرور تو مرده»

۲-۱. تحلیلی انیمیشن

«سرمایه‌داری»، «جنسیت»، «قدرت»، «مقاومت»، «ثروت»، «قانون»، «خانواده» و «علم» هشت مقوله مرتبط با رویکرد پسااستعماری در انیمیشن ۶ ابرقهرمان هستند. اهمیت این انیمیشن در جایگاه یک متن پسااستعماری، در بازنمایی غیرمستقیم امپریالیسم فرهنگی و بازنمایی مستقیم شرق به مثابه «دیگری» است. در این روایت، «شرق» در هیئت نوجوانی ژاپنی به نام «هیرو» تجسم می‌یابد؛ نوجوانی با هوش و استعداد بالا که به عنوان «دیگری» منزوی، برای عبور از بحران‌های نوجوانی و دستیابی به توسعه و پیشرفت، نیازمند یاری دوستان غربی برادرش و بهره‌مندی از ابزارهای علمی و فناوریانه آن‌هاست.

بر اساس چارچوب نظری ادوارد سعید، هیرو نماینده‌ای از فرهنگ شرقی است که در بافتی ترکیبی و ناهمگون با فرهنگ غرب در شهر خیالی «سان‌فرانسوکیو» به تصویر کشیده می‌شود. پس از معرفی، مورد تهاجم واقع شده و برادرش کشته می‌شود. اختراع او توسط استاد دانشگاه (که نمادی از ساختار علمی غرب است) به سرقت می‌رود. در نهایت، این فرهنگ شرقی در قالبی جدید و مطابق با الگوی غربی بازتولید می‌شود. هیرو که پیش‌تر میلی به پیروی از مسیر برادرش نداشت، در پایان داستان با کنارگذاشتن «مقاومت» و «مقابل»، همان مسیر را برمی‌گزیند؛ او به دانشگاه غربی وارد می‌شود و در چارچوب علمی و فناوریانه غرب قرار می‌گیرد. این فرایند، بازتابی از تلقی غرب از شرق است: فرهنگی غیرمترقی که تنها از طریق ساختارهای قدرت و قانون غربی می‌تواند ارزشمند و معنادار تلقی شود.

شهر خیالی «سان‌فرانسوکیو» نیز نمادی از تلفیق و تحمیل فرهنگ استعمارگر بر فرهنگ شرقی است؛ شهری که اگرچه نشانه‌هایی از فرهنگ شرق را در خود دارد، اما این نشانه‌ها صرفاً تزئینی هستند و کارکردی مستقل ندارند. به‌عنوان نمونه، گربه به‌عنوان نمادی از

فرهنگ ژاپنی در چند صحنه ظاهر می‌شود (مانند گیره تلفن همراه یکی از شخصیت‌ها به شکل گربه با برند اپل)، اما در قالبی تزینی و بی‌کارکرد، تصویر شده است. مفهوم «خانواده» نیز در این انیمیشن در حاشیه قرار گرفته است. هیرو فاقد والدین است و تنها با خاله‌ای مجرد زندگی می‌کند. سایر شخصیت‌ها نیز خانواده ندارند یا اشاره‌ای جدی به ساختار خانوادگی آن‌ها وجود ندارد. تنها یک‌بار درباره والدین یکی از شخصیت‌ها آن‌هم به شکل خانواده‌ای ثروتمند اما بی‌ارتباط با مسیر قهرمانانه فرزند صحبت می‌شود.

مفاهیم «قدرت»، «علم» و «ثروت» نیز به‌عنوان سه مقوله محوری پسااستعماری در انیمیشن بازنمایی شده‌اند. در این روایت، علم معادل قدرت تلقی می‌شود و قدرت نیز در خدمت تولید ثروت قرار می‌گیرد. تمامی این عناصر در انحصار غرب هستند و دستیابی به آن‌ها تنها از طریق پذیرش قوانین، ساختارها و نظم ازپیش‌تعیین‌شده نظام غربی ممکن است.

۲. درون‌۴ بیرون (۲۰۱۵)

پنج احساس مختلف در ذهن دختری ۱۱ ساله و در آستانه نوجوانی به‌نام «رایلی» هستند که سعی می‌کنند او را برای کنار آمدن با شهر و خانه جدیدش راهنمایی کنند.

۱-۲. توصیف انیمیشن

رایلی، دختر بچه‌ای نوزاد است که نخستین احساسی که در ذهنش شکل می‌گیرد، «شادی» است. باگذشت زمان و رشد او، سایر شخصیت‌های احساسی ذهنش به‌تدریج شکل می‌گیرند. رایلی به همراه خانواده‌اش در ایالت مینه‌سوتا زندگی می‌کند؛ او عاشق ورزش هاکی است و دوستانی دارد. در پایان هر روز، خاطرات رایلی در قالب گوی‌هایی رنگی در ذهن او ذخیره می‌شوند و به حافظه بلندمدت منتقل می‌گردند. گوی‌های طلایی، نماینده خاطرات اصلی هستند که جزایر هویت او را شکل داده‌اند. این جزایر شامل: جزیره خانواده، جزیره دوستی، جزیره صداقت، جزیره مسخره‌بازی و جزیره هاکی هستند. مرکز فرماندهی احساسات رایلی در اختیار «شادی» قرار دارد. با تصمیم خانواده برای فروش خانه و نقل مکان به سان‌فرانسیسکو، آشفتگی‌های زیادی در ذهن رایلی شکل می‌گیرد. رایلی از این تغییر ناراضی است و شادی سعی دارد او را از غم، خشم، انزجار و ترس دور نگه دارد، اما موفق نمی‌شود. در نخستین روز مدرسه، احساس غم باعث یک اختلال در ذهن شده و در نتیجه، شادی و غم از مرکز فرماندهی خارج شده و تنها ترس، خشم و انزجار باقی می‌مانند. شادی و غم در مسیر حافظه بلندمدت گم می‌شوند و در آنجا مشاهده می‌کنند که تمامی جزایر ذهنی رایلی خاموش و ویران شده‌اند. از سوی دیگر، سه احساس

باقی‌مانده در مرکز فرماندهی نمی‌توانند ذهن رایلی را به‌درستی کنترل کنند و وضعیت بدتر می‌شود. در همین حال، احساسات ذهن والدین رایلی نیز متوجه این تغییرات می‌شوند. در ذهن مادر، «غم» و در ذهن پدر، «خشم» مدیریت مرکز را بر عهده دارند. پس از مشاجره رایلی با پدرش، جزیره مسخره‌بازی فرومی‌ریزد. با اعلام جایگزینی او در تیم هاک، جزیره دوستی نیز نابود می‌شود. در میان ماجراجویی شادی و غم، شخصیت «دوست خیالی» رایلی به نام «بینگ‌بونگ» ظاهر می‌شود و با فداکاری تلاش می‌کند تا آن‌ها را به مرکز ذهن بازگرداند. در یکی از تمرین‌های هاک، رایلی از شدت خشم عملکرد ناموفقی دارد و جزیره هاک نیز فرومی‌ریزد. سپس، در اقدامی پنهانی برای خرید بلیت بازگشت به مینه‌سوتا، کارت بانکی مادرش را برمی‌دارد و با این کار، جزیره صداقت نیز نابود می‌شود. بینگ‌بونگ که از تماشای این فروپاشی‌ها ناراحت شده، دیگر با شادی هم آرام نمی‌شود. در این لحظه، «غم» او را در آغوش می‌گیرد و همین تماس احساسی باعث آرامش او می‌شود. در نهایت، شادی و غم مسیر بازگشت به مرکز ذهن رایلی را پیدا می‌کنند؛ اما بینگ‌بونگ در «دره فراموشی» باقی می‌ماند و از بین می‌رود. شادی، با دیدن خاطرات فراموش‌شده رایلی، احساس ناراحتی و دل‌تنگی می‌کند. رایلی که هنوز عصبانی است، تماس والدینش را بی‌پاسخ می‌گذارد و بخشی از جزیره خانواده نیز فرومی‌ریزد. با بازگشت شادی و غم به مرکز ذهن، شادی که پیش‌ازین سعی در نادیده‌گرفتن غم داشت، از او درخواست کمک می‌کند. رایلی با کمک غم، احساسات خود را با پدر و مادرش در میان می‌گذارد. غم، آرام و پذیرا، دست شادی را می‌گیرد و خاطره جدید به‌صورت گوی دورنگ (ترکیبی از غم و شادی) شکل می‌گیرد و جزایر هویتی او، از جمله جزیره خانواده، دوباره بازسازی می‌شوند.

در جدول ۴، گزیده‌ای از مصادیق، محورها و مقوله‌های مفهومی انیمیشن درون بیرون که از طریق روش تحلیل مضمون استخراج شده‌اند، ارائه شده است.

جدول ۴. مقوله‌های انیمیشن سینمایی «درون بیرون»

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
نژاد	سیاه‌پوستان و مسلمانان مهاجر، ناامن و غریبه هستند	پسر جوان سیاه‌پوست و مرد ریش‌دار در صف اتوبوس کلاس درس و چهره شرقی دانش‌آموزان و معلم سیاه‌پوست تم سیاه‌پوستی شخصیت «غم» و تم سفیدپوستی شخصیت «شادی»

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
جنسیت	عاملین اصلی و اثرگذار، زنان با محوریت غم هستند تصویر ضدکلیشه که مرد، نماد ترس باشد و تصویر کلیشه پرنرنگی خشم در مردان آزاردهندگی جنسیت زن در زندگی مشترک	خشم در ذهن پدر: چی گفت؟ آشغالا رو باید می‌بردیم؟ در توالی فرهنگی رو بالا گذاشتیم؟ خشم: قطار خبرهای بد مامان وارد شد زن بودن شخصیت‌های شادی، غم و انزجار مرد بودن شخصیت‌های خشم و ترس و فرمانده بودن خشم در ذهن پدر رایلی سطل سنگین دست مادر، جاروی سبک دست پدر فرمانده بودن غم در ذهن مادر پدر در تمام لحظات مهم در حال تماس کاری
قدرت	مدیریت ساختار ذهن در دست سفیدپوستان نادیده‌گرفت و در حاشیه گذاشتن سیاه‌پوستان شناخت واقعی سیاه‌پوستان و «استفاده ابزاری» از آن‌ها بد بودن انصاف ناامیدی سیاه‌پوستان از تغییر وضعیت موجود برجسته‌سازی شخصیت‌های مثبت آمریکا با ایده آزادی برای کمرنگ کردن نقش امپریالیستی و استعماری آمریکا تغییر حافظه تاریخی	ترس به شادی: خیلی خوبه، انگار اوضاع رو تحت کنترل داری مدیریت ذهن توسط شادی و بی‌توجهی به توانایی‌های غم شادی به غم: تو نقشه من هستی راه رو نشونم بده اون خشمه، به اینکه چیزها منصفانه باشن، خیلی اهمیت می‌ده. غم: گریه کردن بهم کمک می‌کنه که آرام بگیرم و نگران مشکلات زندگی نباشم؛ می‌تونم گریه کنم تا جایی که نتونم نفس بکشیم دوست خیالی عجیب و غریب و قربانی شدنش به خاطر شادی پدر: اگه تا اون موقع نتونیم سرمایه‌گذار پیدا کنیم، مجبور می‌شیم چند نفر رو اخراج کنیم نگهداری گزینشی خاطره رئیس جمهورهای آمریکا. واشنگتن، لینکلن و اون خپله (روزولت)
الگوسازی	هویت یابی نوجوان حذف جزیره صداقت در نوجوان فروپاشی پیوندهای فرهنگی	گوش دو سوراخه و شال برنر اینفینیتی نماد بچه‌های باحال سایه و رنگ موی آبی و مشکی دانش‌آموزان ترس: وای نه! ما داریم توی مدرسه گریه می‌کنیم تخریب جزیره مسخره‌بازی، دوستی، هاک و صداقت به ترتیب بازسازی دوباره جزیره خانواده، دوستی، عشق، مد، پسران خواننده و دکمه بلوغ «بلوغ» چیه؟ نمیدونم احتمالا اهمیتی نداره تخیل خلبان برزیلی در ذهن مادر زمان بدرفتاری همسر محبوبیت اسب تک شاخ در سرزمین خیالی

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
ترکیب فرهنگی	تلفیق فرهنگی	«اینجا پیتزا عجیب غریبه؛ پیتزای بروکلی؟» سنت‌جاق شدن رنگ تمام احساسات روی لباس دوست خیالی دوست خیالی رایلی «بینگ بانگ»/یک سوم گریه، یک سوم فیل و یک سوم دلفین
مهاجرت	شهره بودن سانفرانسیسکو به «هم‌جنس‌گرایی» وجه منفی مهاجرت مسائل روانی مهاجرت برای نوجوان سانفرانسیسکو شهر زنان ناامنی و شلوغی شهر جدید	فروش خانه و مهاجرت از مینه‌سوتا به سانفرانسیسکو چهره زن فروشنده پیتزا پیرسینگ و موی شرابی کوتاه بلند «این خونه بوگند می‌ده، اتاق بوگند می‌ده، تمام وسایلمون توی ون گم شده، دوستانمون توی شهر خودمون، حداقل ۳۷ تا چیز هست که رایلی باید ازشون بترسه» رویا و خواب و کابوس رایلی درباره پیتزا و غیره معلم زن: «می‌دونم که رفتن به جای جدید می‌تونه سخت باشه، ولی ما خوشحالیم که تو اینجا کنارمونی» پل دروازه طلایی سانفرانسیسکو نمای معمولی از سانفرانسیسکو و نام برعکس آن روی گسل بودن سانفرانسیسکو خیابان‌های شلوغ، پرماشین (اما ماشین‌های رنگی) و نمای کدر
دیگری بودن	احساس بیگانگی در محیط جدید بحران هویت	ترس: فردا مدرسه نریم و تو اتاق بمونیم و در اتاق رو قفل کنیم خشم: باید در رو قفل کنیم و تمام فحشایی که بلدیم رو بلند داد بزنیم نزدیک بودن دوران بلوغ رایلی و از دست دادن دوستان و محل زندگی قبل امروز قراره چه فکر انتزاعی رو درک کنیم؟ «تنها بودن» رو.

۲-۲. تحلیل انیمیشن

هفت مقوله «نژاد»، «جنسیت»، «قدرت»، «الگوسازی»، «ترکیب فرهنگی»، «دیگری‌سازی» و «مهاجرت» به‌عنوان محورهای اصلی تحلیل پسااستعماری در انیمیشن درون بیرون قابل شناسایی‌اند. مهاجرت خانوادگی رایلی، دختری در آستانه نوجوانی، از شهری کوچک به کلان‌شهری مدرن و چندفرهنگی چون سانفرانسیسکو، منجر به بروز بیگانگی فرهنگی و بحران هویت در مواجهه با «دیگری» می‌شود. در مدرسه، رایلی درمی‌یابد که سبک

زندگی‌اش با هم‌کلاسی‌های جدید متفاوت است و این مسئله زمینه‌ساز احساس غربت و ناتوانی در برقراری ارتباط مؤثر با محیط اطراف می‌شود.

در همین فضا، مقولات «الگوسازی فرهنگ برتر (سان‌فرانسیسکو)» و «ترکیب فرهنگی» در قالب نمایش تضادها به تصویر درمی‌آیند؛ از جمله چهره متفاوت هم‌کلاسی‌ها، بازنمایی دوگانه پل طلایی سان‌فرانسیسکو به‌عنوان نمادی از پیشرفت در کنار ترافیک و شلوغی بی‌نظم خیابان‌ها و تخریب و بازسازی جزایر ذهنی رایلی. در پایان، هویت رایلی از ساختاری تک‌لایه و شادی‌محور به هویتی پیچیده، چندلایه و ترکیبی تحول می‌یابد.

در این جابجایی فرهنگی، همراه با تغییر مکان زندگی، دوستان و مدرسه، حافظه تاریخی رایلی نیز در حال دگرگونی است؛ امری که در چارچوب نظریه پسااستعماری به مقوله «قدرت» بازمی‌گردد. خاطرات شاد گذشته جای خود را به خاطرات تلخ می‌دهند. به‌عنوان نمونه، بخشی از حافظه تاریخی مربوط به روسای جمهور آمریکا پاک می‌شود، اما حذف برخی چهره‌ها از جمله جرج واشینگتن، آبراهام لینکلن و «اون خپله» (اشاره به روزولت) ممکن نیست. باقی‌ماندن این اسامی، بر نوعی مشروعیت‌بخشی ضمنی به استعمار اولیه آمریکا دلالت دارد: واشینگتن به‌عنوان بنیان‌گذار، حذف‌ناپذیر است؛ لینکلن، در جایگاه نماد آزادی با لغو برده‌داری، بازنمایی می‌شود؛ اما تاریخ نژادپرستی و استعمار سیستماتیک نادیده گرفته شده است. روزولت، یکی از معماران سیاست خارجی امپریالیستی آمریکا، در قالب طنزآمیز «اون خپله» برجسته می‌شود.

در بخش‌هایی از انیمیشن، گریز از مسئله نژاد ناممکن است. اغلب غریبه‌ها، مهاجران و چهره‌های ناامن در سان‌فرانسیسکو، سیاه‌پوست یا مسلمان بازنمایی می‌شوند. این امر بازتابی از کلیشه‌های نژادی رایج در رسانه‌های غربی است.

تعامل میان شادی و غم، استعاره‌ای از کنترل هژمونیک فرهنگ غرب بر هویت‌های سرکوب‌شده است. شادی، تلاش می‌کند احساسات منفی را سرکوب کند و تجربه‌های تلخ را به حاشیه براند؛ مشابه رویکرد استعمار در نادیده‌انگاری یا تحریف تجربیات تاریخی ملت‌های استعمارشده و تمرکز صرف بر روایت‌های مثبت و پیروزمندانه، در همین خط‌سیر، بینگ‌بونگ که نماد حافظه فرهنگی رایلی است، خود را فدا کرده و ازبین می‌رود.

بازتولید کلیشه‌های جنسیتی نیز در لایه‌های پنهان انیمیشن وجود دارد. هنجارهای جنسیتی غربی، «زن» را با لطافت و احساسات و «مرد» را با خشونت و اقتدار تعریف می‌کنند. در همین راستا، احساسات چون شادی، غم و نفرت، شخصیت‌هایی زنانه دارند و احساسات چون خشم و ترس، مردانه بازنمایی می‌شوند. در ذهن مادر، غم رهبری را بر

عهده دارد و در ذهن پدر، خشم؛ ساختاری که مضامین غالب جنسیتی را بازتولید می‌کند و روایت‌های جایگزین را به حاشیه می‌راند.

۳. زوتوپیا (۲۰۱۶)

خرگوش چابک و زرنگی به نام جودی هاپس در آزمون ورودی اداره پلیس با نمره‌ای عالی قبول می‌شود؛ اما به دلیل جثه کوچکی که در مقایسه با دیگر افسران پلیس دارد برای ماموریت ساده‌ای در شهر فرستاده شده و به موضوع مشکوکی برمی‌خورد.

۱-۳. توصیف فیلم

فیلم با نمایش کودکانه خرگوشی به نام جودی هاپس و دوستانش درباره حیوانات شکارچی وحشی و تکامل آن‌ها و توازن شکارچی و شکار در طی زمان آغاز می‌شود. «جودی هاپس»، یک خرگوش مصمم با آرزوی تبدیل شدن به اولین افسر پلیس خرگوش در شهر زوتوپیا است. پدر و مادر او مخالف خواسته او هستند و در تلاشند که با گفتن اینکه خودشان بی‌خیال رویاهایشان شدند و خوشبخت هم هستند، او را از رسیدن به این آرزو منصرف کنند. جودی در پاسخ به علاقه‌اش اشاره می‌کند: «سعی‌کردن». زوتوپیا شهری است که در آن حیوانات درنده و غیر درنده، قوی و ضعیف، به شکلی متمدانه در کنار هم زندگی می‌کنند. شهردار این شهر یک شیر است و معاون او، یک بره به ظاهر فروتن که عملاً نقش منشی را دارد. علی‌رغم چالش‌ها و تردیدهای اطرافیان، جودی از آکادمی پلیس فارغ‌التحصیل شده و در اداره پلیس زوتوپیا استخدام می‌شود؛ اما پس از ورود به این شهر، خیلی زود درمی‌یابد که رسیدن به رؤیایش به آن سادگی که تصور می‌کرده نیست. جودی با تبعیض سازمانی مواجه می‌شود و به‌رغم موفقیت در آکادمی، توسط رئیس اداره پلیس، «بوگو» (یک بوفالو)، تنها به‌عنوان پارکبان منصوب می‌شود. با این حال، وقتی خانم «اوترتون»، یک سمور نگران، برای یافتن همسر گمشده‌اش به اداره پلیس مراجعه می‌کند، جودی از فرصت استفاده می‌کند تا شایستگی خود را اثبات کند. او با زیرکی از یک روباه خیابانی باهوش به نام نیک وایلد اخاذی کرده و او را وادار می‌کند که در تحقیقات کمکش کند. این دو با همکاری یکدیگر توطئه‌ای پیچیده را کشف می‌کنند: حیواناتی که به‌طور مرموزی ناپدید شده‌اند، در واقع به حالت وحشی و غریزی خود بازگشته‌اند، چرا که مسموم شده‌اند. با پیشروی در تحقیقات، روشن می‌شود که مسئول اصلی این ماجرا کسی نیست جز همان بره فروتن، معاون شهردار. در نهایت، جودی و نیک با جمع‌آوری مدارک کافی، راز این ماجرا را برملا کرده و امنیت شهر را بازمی‌گردانند. آن‌ها به دوستان نزدیکی تبدیل می‌شوند.

در جدول ۵، گزیده‌ای از مصادیق، محورها و مقوله‌های مفهومی انیمیشن زوتوپیا که از طریق روش تحلیل مضمون استخراج شده‌اند، ارائه شده است.

جدول ۵. مقوله‌های انیمیشن سینمایی «زوتوپیا»

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
طبقه فرومایه	عدم رسمیت حیوانات غیرشکارچی در دنیا ترس و احتیاط مانع تغییر ناباوری شرق برای غرب	نمایش کودکانه با موضوع بقا و تقسیم دنیا به شکارچیان تبهکار و شکارچیان نجیب مخالفت پدر و مادر با خواسته جودی و دعوت او به قانع بودن سپردن کار پارکبانی به جودی در زوتوپیا
نژاد و جنسیت	تلاش شرق برای قوی نشان دادن خود تحقیر شرق توسط غرب تبعیض جنسیتی	جودی: منو ناز خطاب نکن. جودی: دیگران نباید به ما ناز بکن. تلاش و پشتکار افراطی برای تمرین و پذیرفته شدن در اداره پلیس زوتوپیا : دهن کوچیکت رو ببند تحقیر جثه زن و جنسیت خرگوش (گوسفند) دستیار شهردار و خرگوش زن هستن، بقیه مرد معاون شهردار که بیشتر شبیه منشی است تا معاون
قدرت و برتری	قدرت و برتری در دست قوی‌تر است غرب محل ممکن شدن هر چیزی است شرق در تکنولوژی و فناوری نیازمند غرب است	جدال بچه‌رویه با جودی در کودکی : در زوتوپیا هرکس هر چیزی که بخواد می‌تونه بشه برند هویج گازده پشت تلفن همراه جودی
مدنیت و تکامل	تکامل یعنی غربی شدن تکامل یعنی دوری از طبیعت و غریزه	تغییر پوشش حیوانات از عریانی به پوشش رداگونه سفید به پوشش کتشلوار و کراوات
مهاجرت	رفاه و پیشرفت غرب متعلق به شرق مهاجر نخواهد بود از تبعات مهاجرت، دوری از خانواده و دلتنگی است	اتاق محقر جودی در آرمان‌شهر زوتوپیا کار پارکبانی جودی در زوتوپیا تغییر موج‌های رادیو به امید شنیدن برنامه و موسیقی امیدبخش و گرفتن نتیجه برعکس تماس تلفنی با پدر و مادر برای رفع دلتنگی و آرام نشدن
غریزه (هویت)	تغییر طبیعت و غریزه طبیعت حیوانی، غیراخلاقی و نادرست است خیانت نژاد ضعیف زوتوپیا به نژاد قوی	مدنیت حیوانات و هم‌زیستی مسالمت‌آمیز شکار و شکارچی فضای نامناسب ورزشی و عریانی حیوانات در باشگاه طبیعت شهر زوتوپیا ضدقهرمان بودن شخصیت شکار (گوسفند) و خواست او برای بازگشت غریزه به حیوانات شکارچی

۲-۳. تحلیل انیمیشن

«طبقه فرومایه»، «جنسیت و نژاد»، «برتری و قدرت»، «گریزه (هویت)» و «مهاجرت» و «مدنیت و تکامل» ۶ مقوله مرتبط با رویکرد پسااستعماری در انیمیشن زوتوپیا هستند. سه مفهوم «نژاد»، «قومیت» و «جنسیت» که از مفاهیم اصلی در تحلیل پسااستعمار هستند، در انیمیشن زوتوپیا پرداختی صریح و مستقیم دارند. جودی هاپس یک خرگوش مونث است که در شهری کوچک زندگی می‌کند و سودای رفتن به زوتوپیا و پلیس شهر شدن را دارد. شهر کوچک جودی، نماد شرق است و غرب، همان زوتوپیا است که به مثابه آمال و آرزوی جودی نمود دارد و برای رسیدن به آن موانع زیادی را از بین برده، در ابعاد مختلف قومی، نژادی، جنسیتی و حتی فیزیکی، تحقیر می‌شود و برای اینکه در غرب پذیرفته شود، تلاشی چندبرابر دیگر دانشجویان پلیس دارد تا در نهایت نه در سطوح بالا و پیچیده، بلکه در سطوح پایین و ساده کاری مانند یک پارکبان، پذیرفته شود.

در شهر جودی تنها فردی که به زوتوپیا مهاجرت می‌کند، خود اوست و از دوستان تا والدینش همگی او را از این کار منع کرده و زندگی کوچک کنونی خود را پذیرفته‌اند. آن‌ها نماد طبقه فرومایه و شرق بوده و شکلی از پذیرش و «تسلیم مقابل غرب» را بازنمایی می‌کنند که در آثاری که کشورهای استعماری را به تصویر کشیده است، مشاهده می‌شود. «محافظه‌کاری، ترس و احتیاط» جزء دال‌های خوشبختی و آرامش شرق تصویر شده‌اند. قدرت و برتری موجودات زوتوپیا نسبت به جودی، در نماها و دیالوگ‌های مختلف بازنمایی شده است. او پس از تلاش بسیار به زوتوپیا می‌رود و در اولین حضورش در این شهر با دیدن پیشرفت، زرق و برق و زیبایی شهر، شوق و هیجان، جایگزین دلتنگی او می‌شود، اما زمان ورود به اتاق محقر محل زندگی‌اش در زوتوپیا این مضمون بازنمایی می‌شود که پیشرفت و زیبایی غرب، برای طبقه فرومایه نیست، چه این طبقه در غرب باشد، چه کیلومترها دورتر از آن زندگی کند.

نکته قابل توجه درباره کلیت ایده این انیمیشن است، «تغییر گریزه با هدف رسیدن به مدنیت»؛ بنای آرمان شهری زوتوپیا بر همزیستی مسالمت‌آمیز حیوانات شکارشونده و شکارچی کنار هم است؛ یعنی غرب جایی است که برای رسیدن به تمدن و پیشرفت، غرایز را تغییر داده است. برخلاف ظاهر و شعار زوتوپیا، ساختار و زیربنای آن براساس قوی و ضعیف است؛ شیر که حیوانی شکارچی است، شهردار است و گوسفند که شکارشونده است، معاون اوست که قدرت اختیارش در سطح یک منشی است. درواقع زوتوپیا نماد «توسعه فرهنگی ترکیبی نامتجانس و احیاشده در یک مستعمره توسط غرب» است که

تلاش کرده شیوه‌های فرهنگی استعمارگر و استعمار را ادغام کند. بر همین اساس، جودی و خانواده او از نژاد شکارشونده، در شهری کوچک، محتاط، عاطفی و ضعیف هستند. صفاتی که در رویکرد پسااستعماری از شرق وجود دارد. در همین خط‌سیر، گوسفند را که ظاهراً معاون شهردار زوتوپاست در نقش منفی نشان داده است؛ شخصیتی که از شکارشونده‌ها و ضعیف‌ترهاست. این مدنیت و پیشرفت باید برای او هم جالب‌توجه باشد، اما در نقش صدقهرمان ظاهر شده و و چندین بار در طول قصه جودی و خودش را از یک دسته و دیگران را از دسته‌ای دیگر می‌داند. این نوع بازنمایی از ضعیف و قوی‌تر کاملاً رویکرد پسااستعماری داشته و در لایه‌های زیرین نشان می‌دهد انیمیشنی که اسکار سال ۲۰۱۶ را از آن خود کرده، درواقع از یک انسجام و نظم جدید در طبیعت و بقا رونمایی کرده که در نهایت قدرت، برتریت و پیشرفت بازهم در اختیار خودش باشد.

۴-۴. وک و (۲۰۱۷)

میگل، پسر ۱۲ ساله و عاشق موسیقی است که خانواده‌اش موسیقی را ممنوع کرده‌اند، اما او به آن علاقه دارد. میگل آرزو دارد یک روز تبدیل به یک نوازنده حرفه‌ای مانند هنرمند مشهور، ارنستو دلاکروز شود.

۱-۴. توصیف انیمیشن

در روز مردگان (که یک رسم در کشور مکزیک است) مسابقه موسیقی برگزار می‌شود. میگل می‌خواهد در آن شرکت کند، اما خانواده‌اش که در کار کفش‌دوزی هستند متوجه شده و گیتار او را می‌شکنند و معتقدند ادامه راه پدر بزرگ نتیجه‌ای جز فراموش شدن ندارد. او دچار تغییر احساس نسبت به خانواده شده و در اعتراض به شکسته شدن گیتار آن‌ها را ترک می‌کند. میگل به آرامگاه خانوادگی رفته و درماجرای با شکسته شدن قاب عکس جد مادری متوجه می‌شود، گیتار در عکس همان گیتار دلاکروز است و دلاکروز جد اوست. او برای برداشتن گیتار ارنستو به قبر ارنستو می‌رود. با نواختن گیتار ارنستو وارد سرزمین مردگان می‌شود. راه بازگشت او این است که یکی از اعضای مرده خانواده برای او طلب مغفرت کند. اعضای مرده خانواده هم مخالف نوازندگی میگل هستند و شرط بازگشت را ممنوعیت موسیقی می‌گذارند. میگل نپذیرفته و تصمیم می‌گیرد با پیدا کردن دلاکروز از او طلب مغفرت کند. در مسیر پیدا کردن دلاکروز محبوب، با مردی جوان به نام هکتور آشنا می‌شود که به دنبال این است که کسی در دنیای زندگان عکسش را روی میز بگذارد که او در دنیای مردگان فراموش نشود. در ماجرای پیدا کردن دلاکروز، میگل افراد محبوب مکزیکی زیادی مانند فریدا را ملاقات می‌کند و در نهایت پس از طی سختی‌های مسیر، دلاکروز را در کاخ اشرافی‌اش در سرزمین

مردگان پیدا می‌کند. او در میهمانی دلاکروز نوازندگی می‌کند و توجه همه به او جلب می‌شود. او به دلاکروز اعلام می‌کند که نوه‌اش است و در آغوش او می‌رود. هکتور در پوشش و گرم فریدا وارد میهمانی شده و راز قتل خود و دزدیده شدن آهنگ‌هایش توسط دلاکروز رو بر ملا می‌کند. میگل سرگردان از فهم واقعیت است و کروز هر دو آن‌ها را به یک چاه بزرگ پر آب می‌اندازد و عکس هکتور را به او بر نمی‌گرداند. میگل در گفتگو با هکتور متوجه می‌شود که هکتور جد او است و دلاکروز حتی گیتار او را هم دزدیده است. جد مادری با موجود افسانه‌ایش به کمک میگل و هکتور رفته و پس از فهمیدن واقعیت، هکتور را به خانواده راه می‌دهد. میگل با خانواده نقشه کشیده و آورد کنسرت بزرگ دلاکروز شده و در جدال با او حقیقت را برای تمام مردم برملا می‌کنند. عکس هکتور گم شده و او در حال محو شدن است؛ چرا که کوکو در دنیای مردگان در حال فراموشی پدرش است. طلوع آفتاب نزدیک است و میگل با بخشش جد پدری و مادری‌اش به دنیای زندگان برمی‌گردد. پدر و مادر و مادر بزرگش نگران او هستند؛ او به سمت کوکو، جد مادری پیرش رفته و برای او آهنگ پدرش هکتور را می‌نوازد تا دوباره هکتور را به خاطر آورده و او را از محو شدن نجات دهد. کوکو همه چیز یادش آمده و برای خانواده تعریف می‌کند. یکسال می‌گذرد و میگل در مراسم روز مردگان در حال نواختن گیتار است و خانواده خوشحالند. قاب عکس کوکو روی میز مردگان است و در جهان دیگر او را همراه پدر و مادرش می‌بینیم.

در جدول ۶، گزیده‌ای از مصادیق، محورهای مقوله‌های مفهومی انیمیشن زوتوپیا که از طریق روش تحلیل مضمون استخراج شده‌اند، ارائه شده است.

جدول ۶. مقوله‌های انیمیشن سینمایی «کوکو»

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
فرهنگ	توجه به فرهنگ بومی نمایش اقلیت فرهنگ حاشیه‌نشین مرکززدایی از گفت‌وگو غربی	تفاوت پسران جوان با دیگر اعضای خانواده لباس‌های محلی مردم در تمام سنین آداب و رسوم سبک زندگی مکزیکی زبان اسپانیایی
استعاره فرهنگی	تصاحب فرهنگ بومی برای منافع شخصی تغییر الگوی فرهنگی شرق حذف افراد از روایت رسمی تاریخ بازنویسی تاریخ توسط صاحبان قدرت و پاک کردن حافظه تاریخی وابستگی استعمارزده به استعمارگر سرکوب فرهنگی و خوداستعمارگری خانواده	دزدیدن گیتار و موسیقی‌های هکتور توسط دلاکروز مسموم کردن هکتور مخفی کردن علت مرگ هکتور تغییر واقعیت در ذهن مردم و تحقیر هکتور وابستگی وجود دنیای مردگان به حافظه خانوادگی در دنیای زندگان ممنوعیت مطلق موسیقی در خانواده ریورا شکستن گیتار توسط مادر بزرگ میگل

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
سلطه	استعمار حافظه جمعی فراموشی به عنوان ابزار سرکوب	تحقیر میگل توسط خانواده برای شرکت در مسابقه استعدادیابی موسیقی نیاکان خلی بهت افتخار خواهند کرد معنای فامیلی ریورا: کفش دوز از گذشته تا آینده «تو مثل خاله ویکتوریا کفش راحتی درست خواهی کرد و مثل بابا بزرگ خولیو پوتین» دادن پیشبند کفش‌سازی به میگل زودتر از موعد عکس پاره جد پدری و حذفش از خانواده
برتری فرهنگی	تقابل دنیای مدرن و سنتی تقابل دنیای غرب و شرق بازپس‌گیری هویت فرهنگی تلفیق سنت با آزادی فردی	قرار گرفتن میگل میان علاقه خود به موسیقی و خانواده قرار گرفتن میگل میان دنیای زندگان و دنیای مردگان «میگل کوچولو سنت خانوادگی رو ادامه میده.» پس گرفتن گیتار و موسیقی‌ها از دلاکروز موافقت خانواده با موسیقی در نهایت «نمی‌تونم بیخشمتم ولی می‌تونم کمکت کنم»
مقاومت	نگه‌داشتن تاریخ بومی مقاومت در برابر فراموشی تحمیلی حفظ حافظه فرهنگی مقابله با استعمار و فراموشی جایگزینی تاریخی رسمی در برابر تاریخ واقعی	موسیقی اصلی با عنوان «مرا به یاد آور» «میخواهی مثل اون مرد فراموش شده باشی؟ حتی توی عکس یادبود خانواده‌ت هم نباشی؟!» تلاش و مقاومت میگل برای کشف هویت «وقتی تو دنیای زنده‌ها هیچکس یادت نیاره از این دنیا هم ناپدید می‌شی بهش می‌گیم مرگ نهایی» «لژومی نداره بخشیدنش ولی نباید فراموشش کرد» افشای حقیقت درباره دلاکروز و هکتور «چرا نمیتونی طرف من باشی؟ خانواده‌ها همین کارو میکنن از آدم حمایت میکنن ولی تو نمیکنی»
برتری فرهنگی	رویاپردازی درباره موسیقی الگو برداری از فرد مشهور تمرکز بر ظاهر جهان‌وطنی در مقابل خانواده‌گرایی	«نمی‌خوام توی این خانواده باشم» علاقه به موسیقی «برام مهم نیست که توی یادبود احمقانه باشم یا نه» «من می‌خوام دقیقاً شبیه اون باشم» «موسیقی زبان منه و همه دنیا خانواده منه» «موفقیت، رایگان به دست نیامد باید بتونی هرکاری لازمه براش بکنی»

۲-۴. تحلیل انیمیشن

«دیگری بودن»، «استعمار فرهنگی»، «سلطه»، «هویت ترکیبی» و «مقاومت» و «حس برتری غرب» ۶ مقوله مرتبط با پسااستعمار در انیمیشن کوکو هستند.

در این میان، سه مقوله «دیگری بودن»، «استعمار فرهنگی» و «سلطه» با زیرمقوله «خوداستعمارگری خانواده» به هم متصل می‌شوند. خانواده ریورا در این انیمیشن با خلق تاریخ جعلی و ممنوعیت موسیقی که نماد مقاومت فرهنگی است، دچار خوداستعمارگری

شده است. این در حالی است که نسل جدید خانواده، به ویژه کودکی در آستانه نوجوانی، با هدف کشف هویت واقعی خانوادگی خود، موسیقی را به خانواده بازمی‌گرداند. «نمایش» فرهنگ و سبک زندگی مردم مکزیک»، «تفاوت خانواده ریورا با دیگر ساکنان شهر در ممنوعیت موسیقی» و «تفاوت میگل با خانواده‌اش» به عنوان نمادی از «دیگری‌سازی» و حاشیه‌نشینی بازنمایی شده که توسط فرآیند خوداستعمارگری خانواده تقویت شده است. انیمیشن کوکو با بازنمایی آیین سنتی «روز مردگان»، بر مفهوم «هویت ترکیبی» تأکید می‌کند که یکی از مؤلفه‌های بنیادین نظریه پسااستعماری به شمار می‌آید. خانواده میگل در این روز با احترام به نیاکان، نمادی از مقاومت فرهنگی در برابر سلطه مدرنیته هستند، اما در ارتباط با موسیقی که نماد اصلی این مقاومت فرهنگی است، دچار خوداستعمارگری هستند.

اگرچه فیلم با به تصویر کشیدن زبان اسپانیایی، لباس‌ها و آداب و رسوم محلی مکزیک تلاش دارد از مضامین غرب و استعمار مرکزی فاصله گرفته و توجه را به هویت‌های به حاشیه‌رانده شده معطوف کند، اما محوریت مضمون خوداستعمارگری موجب تضعیف این بازنمایی می‌شود. تضاد نسلی در خانواده مکزیک به تقابل میان «حس برتری غرب» و نمایش الگوسازی میگل از شخصیت دلاکروز تبدیل می‌شود.

شخصیت دلاکروز نمادی از «استعمارگر فرهنگی» است؛ فردی فاقد هویت و خانواده که موسیقی بومی مکزیک را به کالایی تجاری برای محبوبیت و موفقیت شخصی تبدیل کرده است. او با سرقت آثار موسیقایی هکتور و گیتارش، مالکیت معنوی فرهنگ بومی را نادیده گرفته است. این شهرت حتی پس از مرگش نیز پابرجاست. بازنمایی دلاکروز به صورت فردی موفق، مدرن، ثروتمند و محبوب که در کاخ بلند سرزمین مردگان زندگی می‌کند، نشان‌دهنده الگوی اصلی میگل برای آینده هنری و حرفه‌ای‌اش است. جالب آنکه میگل حتی سگ و لگرد محلی‌اش را «دانت» نام می‌گذارد که اشاره‌ای به نام اسب دلاکروز در یکی از فیلم‌های اوست.

ادغام ارزش‌های سنتی و مدرن در پایان داستان منجر به شکل‌گیری «هویت ترکیبی» در میگل و خانواده‌اش می‌شود که این خود یکی از شاخص‌های بارز نظریه پسااستعماری است.

۵. روح (۲۰۲۰)

جوگاردنر، معلم نوازندگی در یک دبیرستان است. او سودای اجرای موسیقی جاز بر صحنه را دارد و یک فرصت برایش فراهم می‌شود تا به این هدفش برسد؛ اما در مسیر خانه، اتفاقی درون یک چاه می‌افتد و روحش از بدنش جدا شده و وارد جهان بالا می‌شود.

۵-۱. توصیف انیمیشن

جو گاردنر، معلم موسیقی یک مدرسه راهنمایی است که با بی‌علاقگی دانش‌آموزان نسبت به موسیقی مواجه است. به او خبر داده می‌شود که به عنوان معلم تمام وقت استخدام شده و از مزایای شغلی نظیر بیمه و بازنشستگی بهره‌مند خواهد شد. با این حال، جو که رویای اجرای موسیقی جاز بر صحنه را دارد، این موقعیت را نمی‌پذیرد. تماس یکی از شاگردان سابقش که اکنون عضو گروهی حرفه‌ای است، فرصتی را برای اجرای زنده در اختیار او قرار می‌دهد. جو با وجود مخالفت مادرش که شغل آزاد نوازندگی را بی‌ثبات و غیرقابل اتکا می‌داند، با اشتیاق برای این اجرا آماده می‌شود. در مسیر بازگشت به خانه، چند بار با خطر مرگ مواجه شده و در نهایت در اثر یک بی‌احتیاطی، به داخل یک چاه سقوط کرده و روحش از بدن جدا می‌شود. او خود را در «جهان پشین» می‌یابد؛ مکانی که ارواح پس از مرگ به آن وارد می‌شوند. با درک موقعیت، وحشت زده تلاش می‌کند از سرنوشت محتمل خود بگریزد و با افتادن از پل میان مرزی، وارد «جهان پیشین» می‌شود؛ جایی که ارواح هنوز متولد نشده‌اند و برای یافتن «جرقه» زندگی آموزش می‌بینند. در این جهان، جو به عنوان مربی روحی سرکش و بی‌علاقه به زندگی به نام «۲۲» انتخاب می‌شود. در جریان رخدادی غیرمنتظره، هر دو به زمین بازمی‌گردند، اما در شرایطی متفاوت: روح جو وارد بدن یک گربه شده و روح ۲۲ به بدن جو وارد می‌شود. تجربه زیستن در کالبد انسانی برای ۲۲، مواجهه‌ای تازه با زیبایی‌های زندگی روزمره فراهم می‌کند و در او علاقه‌مندی به زندگی شکل می‌گیرد. در همین حال، جو که مصمم به بازگشت به بدن خود و اجرای زنده است، موفق به بازپس‌گیری «مجوز زندگی» از ۲۲ می‌شود؛ اما این جدایی، ۲۲ را به روحی افسرده، سرشار از احساس ناکافی بودن، بی‌ارزشی و عدم لیاقت برای زندگی تبدیل می‌کند. جو به زمین برگشته، در اجرای خود شرکت می‌کند و در پایان اجرا، علی‌رغم تشویق‌ها، دچار احساس پوچی می‌شود؛ چرا که می‌فهمد حتی تحقق رؤیای دیرینش نیز رضایت درونی و معنای زندگی را برایش به همراه نیاورده است. بازگشت به خانه و نواختن پیانو، او را به تأملی عمیق می‌برد و باعث می‌شود روحش بار دیگر وارد جهان بالا شود. در این فضا، جو به جست‌وجوی ۲۲ رفته و با کمک به او برای عبور از بحران وجودی و بازیابی انگیزه زیستن، سبب می‌شود تا ۲۲ آماده ورود به زمین شود. در پایان، زمانی که جو آماده رفتن به جهان پشین است، یکی از موجودات شبه‌فرشته‌ای به نام «جری» به او اطلاع می‌دهد که به دلیل تحول درونی و تأثیر مثبت بر دیگری، شایسته دریافت فرصتی مجدد برای زندگی است. جو این فرصت را می‌پذیرد و با نگاهی نو، تصمیم می‌گیرد که

از هر لحظه زندگی‌اش آگاهانه و با لذت بهره ببرد.
در جدول ۷، گزیده‌ای از مصادیق، محورهای مقوله‌های مفهومی انیمیشن زوتوپیا که از طریق روش تحلیل مضمون استخراج شده‌اند، ارائه شده است.

جدول ۷. مقوله‌های انیمیشن سینمایی «روح»

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
دیگری‌سازی	تحقیر جو و نادیده گرفتن استعداد موسیقی‌اش همراهی نژاد سیاه با ناامیدی و پوچی تحقیر روح ۲۲ که در جسم جو زندگی کرد جدادانستن خود از امریکا	«با این شغل می‌تونی تمام شکست‌ها توی اجرا رو پشت سر بذاری.» سیاه‌پوست بودن شخصیتی که با مرگ، پوچی و یأس مواجه می‌شود نداشتن دوست یا رفیق سفیدپوست ناکافی دیده‌شدن روح ۲۲ توسط تمام مربی‌ها مدام نه شنیدن جویی از دیگران در مسیر موسیقی پدرجو: موسیقی بداهه سیاهان یکی از بزرگ‌ترین خدمات ما به فرهنگ امریکاس.
نژاد و اقلیت	نژاد سیاه‌پوست به عنوان طبقه فرومایه اقلیت نژاد سیاه	سیاه و رنگین‌پوست بودن اغلب شاگردان جو تصویر موسیقیدانان سیاه‌پوست روی دیوار اتاق همکاران و مشتریان سیاه‌پوست مادر در مغازه خیاطی مانکن‌های قهوه‌ای و مشکی سایز بزرگ در خیاطی پیرایشگری، خیاطی و معلمی سیاه‌پوستان
قدرت	ارزش‌های تعریف‌شده ساختار استعماری نظم استعمارگر قضا و جبر مسئله مرگ	پرچم امریکا سمت راست تصویر در کلاس نوازندگی معلم تمام‌وقت‌شدن با بیمه درمانی، بازنشستگی و امنیت شغلی «نواختن موسیقی در قالب معلمی شغل واقعیت می‌شه.» دنیای پسین و تحمیل هویت‌های ازپیش‌تعریف‌شده به ارواح «شما ۵ تا متزوی می‌شین و شما ۲ تا هم برین کی به‌کیه» «نمی‌خوام الان بمیرم! فکر نکنم اختیاری در این مورد داشته باشی» «۲۲ مربی‌های محبوبی مثل گاندی، آبراهام لینکلن و مادر ترزا، کوپرنیک مادر ترزا، محمد علی کله و ماری انتوانت داشته» منابع الهام‌بخشی قبلی برای ۲۲ که اثرنداشت: اختراع، المپیک، رئیس‌جمهور و رئیس سازمان ملل شدن، موشک هواکردن. عصبانیت شدید لینکلن از عکس جکسون روی ۲۰ دلاری و عکس خودش روی سکه یک سنتی.

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
هویت و ترکیب هویتی	اثبات هویت با استانداردهای قدرت غالب خوداستعماری حفظ و ابراز هویت در برابر ساختار سلطه‌گر تعریف مجدد هویت مبادله فرهنگی و آمیختگی هویتی تنوع هویتی تلاش برای بازسازی هویتی	«من برای نواختن آفریده شدم» «مادرم تعریف خاصی از موفقیت داره و نوازندگی جایی توش نداره» هدف زندگی جو: نوازندگی در یک گروه جاز معروف «اگه بتونم با دوروتیا ویلیامز اجرا کنم راضی و شاد می‌میرم» نمایش موسیقی جاز سیاه‌پوستان در کل انیمیشن تجربه روح ۲۲ در جسم جو و زندگی روی زمین تجربه جو در بدن گربه تجربه روح ۲۲ در بدن جو فرار جو از دنیای پسین و افتادن در دنیای پیشین سبک زندگی تاریک و تنهای جو در خواب و خوراک و تفریح
مقاومت	اجتناب از قالب‌های تعریف‌شده اجتماعی تقابل ارزشمندی فرد و موفقیت حرفه‌ای او ضدساختار موسیقی نماد مقاومت فرهنگی نماد هویت فرهنگی سیاه‌پوستان	شخصیت روح ۲۲ بی‌اهمیت شدن اجرا و محبوبیت برای جو و تصمیم به کمک کردن به ۲۲ علاقه جوی سیاه‌پوست به موسیقی و محبوبیت در آن موسیقی جاز الهام‌بخشی جو برای امید دادن به روح ۲۲ اجرای موسیقی و تشویق حضار و مادرش

۵-۲. تحلیل انیمیشن

«دیگری‌سازی»، «نژاد و اقلیت»، «قدرت»، «هویت و ترکیب هویتی» و «مقاومت» ۵ مقوله مرتبط با رویکرد پسااستعماری در انیمیشن روح هستند.

در نظریه پسااستعماری، دیگری‌سازی فرایندی است که طی آن گروهی اجتماعی یا فرهنگی، به عنوان «غیرخودی» و «بیگانه» معرفی می‌شود تا از این طریق، سلطه و برتری گروه مسلط مشروعیت یابد. در این انیمیشن، شخصیت «جو» به‌عنوان یک مرد سیاه‌پوست، نه‌تنها در جامعه‌ای سفیدپوست، بلکه حتی درون اجتماع سیاه‌پوستان نیز با نادیده‌انگاری رؤیاهایش مواجه است. او به دفعات با ناکامی و عدم‌پذیرش مواجه می‌شود؛ وضعیتی که ساختارهای نژادی و طبقاتی، آن را بازتولید می‌کنند.

در سوی دیگر، «روح ۲۲» بازتابی از مقاومت در برابر هژمونی مسلط است. این روح که فاقد علاقه به تجربه زیستن در جهان مادی است، از سوی ساختارهای قدرت

به‌عنوان روحی «ناکافی» و «تحقیرشده» معرفی می‌شود. این بازنمایی، استعاره‌ای از طرد و بی‌اعتباری افراد یا گروه‌هایی است که حاضر به پذیرش تعاریف مسلط از «ارزش»، «موفقیت» و «هویت» نیستند.

نکته قابل توجه برجسته‌سازی «دیگری‌سازی نسلی» در میان سیاه‌پوستان است. پدر جو در خاطره‌ای، ضمن اشاره به موسیقی جَز به‌عنوان «باده‌نوازی سیاهان»، آن را یکی از بزرگ‌ترین خدمات سیاه‌پوستان به فرهنگ آمریکایی می‌خواند. چنین تعبیری حاکی از عدم احساس تعلق به جامعه آمریکایی و بازنمایی هنر سیاه‌پوستان نه به‌عنوان بخشی از هویت ملی، بلکه به مثابه خدمتی به فرهنگ غالب غربی است.

روح نخستین انیمیشن استودیوی دیزنی است که در آن شخصیت اصلی یک مرد سیاه‌پوست است. با این حال، فضاسازی داستان، سبک زندگی، نوع مشاغل و جایگاه اجتماعی شخصیت‌های سیاه‌پوست، آن‌ها را نه به‌عنوان اعضای برابر در جامعه، بلکه به‌مثابه اقلیت‌هایی حاشیه‌نشین بازنمایی می‌کند. فضایی که با مفاهیمی چون «پوچی»، «بی‌ارزشی» و «مرگ» درهم‌تنیده شده و نوعی ناتوانی نظام‌مند در برابر تعریف غالب از موفقیت را بازتولید می‌کند.

در این چارچوب، مفاهیمی چون بیمه، اشتغال تمام وقت، بازنشستگی، عضویت در یک گروه موسیقی موفق و انجام کارهای «بزرگ»، مانند اختراعات علمی یا رسیدن به مقام‌هایی چون ریاست جمهوری، معیارهای تعریف‌شده‌ای از موفقیت هستند که توسط ساختار سلطه سفیدپوستان تعیین شده‌اند. این معیارها، هویتی ترکیبی برای سیاه‌پوستان ترسیم می‌کنند؛ هویتی که از دل تعامل میان نژاد، طبقه، فرهنگ و استعمار برمی‌خیزد. با این حال، در پایان‌بندی انیمیشن، سه شخصیت کلیدی یعنی جو، مادرش و روح ۲۲، همگی تصمیم به ایستادگی در برابر این تعاریف مسلط می‌گیرند. آن‌ها تلاش می‌کنند با بازتعریف هویت خویش، در برابر معیارهای تثبیت‌شده موفقیت و ارزش مقاومت کنند. انتخاب «هنر موسیقی» به عنوان عنصر محوری روایت، خود کنشی نمادین از مقاومت فرهنگی در برابر سلطه‌گری تلقی می‌شود؛ مقاومتی که به سیاه‌پوستان امکان بازیگری روایت خویش از زندگی را می‌دهد.

١.٦ افسون

میرابل، دختر جوان خانواده مهاجر مادریگال است که هرکدام از اعضا به جز او از یک موهبت (جادو) برخوردارند و توانایی ویژه دارند. میرابل تنها دختر معمولی خانواده است که به علت معمولی بودنش اتفاقات بسیاری برای خود و خانواده‌اش می‌افتد.

۱-۶. توصیف انیمیشن

ابویلا مادر بزرگ میرابل است که همراه نوزادان سه قلو و همسر محل زندگی خود را به دلیل جنگ و خشونت ترک می‌کنند. بومیان محلی دیگری نیز همراه آن‌ها هستند. اشغالگران تا نزدیک رودخانه آمده و همسر ابویلا در مقابله با آن‌ها کشته می‌شود. ابویلا در اوج ناامیدی است و در همین لحظه یک شمع که نور آن هرگز خاموش نمی‌شود به او داده می‌شود. شمع برای آن‌ها خانه و سرزمین جدیدی می‌سازد که از هجوم دشمن در امان است. سه قلوها بزرگ شده و به هرکدام در زمان بلوغشان موهبتی جادویی داده می‌شود و این برای هر عضوی از خانواده مادریگال وجود دارد. میرابل، تنها عضوی است که این موهبت به او داده نمی‌شود. او احساس ناکافی بودن می‌کند؛ اما با دنبال کردن نشانه‌های دایی منزوی‌اش، متوجه می‌شود که جادو به علت خودخواهی ابویلا در حال ضعیف شدن است و خاله‌ها و دیگر اعضا در حال ازدست دادن قدرت‌هایشان هستند. او به بقیه هشدار خرابی کلبه جادویی‌شان و ضعیف شدن قدرت‌هایشان را می‌دهد اما کسی باور نمی‌کند؛ توقع خدمت از این خانواده همچنان وجود دارد و یکی آب و هوا را کنترل می‌کند، دیگری همه جا را گلباران می‌کند و دایی منزوی نیز پیشگویی می‌کند. مراسم اعطای موهبت به عضو دیگری در راه است و ابویلا از میرابل می‌خواهد اصطلاحاً جلوی دست و پا نباشد و وارد جمع نشود. مراسم به خوبی برگزار شده و به پسر بچه سیاه‌پوست خانواده، قدرت صحبت و فهم زبان حیوانات داده می‌شود. میرابل ناراحت شده و کابوس خراب شدن کلبه را می‌بیند. با کمک دایی می‌فهمد راه جلوگیری از نابودی قدرت خانواده، درآغوش گرفتن خواهر پرافاده‌اش است. او در تلاش و تقلا با خواهرها می‌فهمد که آن‌ها از اینکه فقط به خاطر این جادو و موهبت مورد توجه هستند و به خودی خود، ارزش و آزادی ندارند، ناراحتند. او با کمک دایی و تلاش خود راه نابودی کلبه را می‌فهمد؛ اما ابویلا مانع شده و کلبه نابود می‌شود و جادو از بین می‌رود. میرابل خودخواهی ابویلا را به او گوشزد می‌کند. ابویلا پشیمان شده و مردم شهر کمک می‌کنند که آن‌ها دوباره خانه خود را بسازند. لمس کلید در به دست میرابل، خاصیت جادویی بودن کلبه و موهبت اعضا را برگردانده و همه از این اتفاق خوشحال می‌شوند.

در جدول ۸، گزیده‌ای از مضاديق، محورها و مقوله‌های مفهومی انيميشن افسون که از طريق روش تحليل مضمون استخراج شده‌اند، ارائه شده است.

جدول ۸. مقوله‌های انیمیشن سینمایی «افسون»

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
مهاجرت	مهاجرت اجباری استعمار و حمله به محل زندگی جابجایی استعمارزده‌ها	«من و پدر بزرگ مجبور شدیم از خانه فرار کنیم» مهاجرت خانواده مادر یگال و بومیان دیگر مهاجرت به دلیل خشونت و جنگ
جنسیت	قهرمانی و ضدقهرمانی همزمان دادن به جنسیت زن غیبت مردان در شرق استعمارزده ضعف و کافی نبودن زنان شرق	داده شدن معجزه به زن عدم حضور مردی عاقل در پیرامون ابویلا انزوای پسر زن از ترس مادر ضدقهرمان بودن مادر بزرگ معمولی بودن میرابل و جادو نداشتنش پدر ضعیف و بدون کارکرد میرابل با ورم ناشی از نیش زن‌بور
مقاومت	هویت بومی حفاظت از میراث بومی در مقابل استعمار نژاد استعمارزده	قدرت ابزابلا در رشد گیاهان ظاهر و شمایل بومی ابویلا در جوانی و پیری همراهان مهاجرت سیاه‌پوستان و رنگین‌پوستان، در مهاجرت سیاه‌پوست بودن پسر بچه فرهنگ کلمبیایی و مقاومت فرهنگی بلال، کلاه و دامن‌های رنگارنگ بومی
هویت ترکیبی	کنترل و قدرت خانواده (ارزش سنتی) امنیت و هویت گمشده فشارهای استعمار تلاش مادر بزرگ برای بازسازی هویت و قدرت پذیرش آزادی فردی (ارزش مدرن) عدم فروپاشی با اتحاد و انسجام درونی شرق	این شمع معجزه‌ای که به خانواده ما داده شده رو نگه می‌داره شمع برای ما به پناهگاه پر از شگفتی داد و اون به افسونه. معجزه رشد کرد و کلبه ما زنده شد (خانه جادویی کاسیتا) معجزه زمان بلوغ هر کدوم از بچه‌ها، به جادو بهمون داد «از موهبت برای سربلندی معجزه‌مون استفاده می‌کنی» «خواهش می‌کنم یکی بگه جایگاه من کجاست» باورنشدن توسط مادر نام میرابل بر وزن میراکل (معجزه) «بخاطر تو ما به خانواده شدیم و امکان نداره چیزی انقدر خراب بشه که نتونیم باهم درستش کنیم» «ما موهبتی نداریم ولی تعدادمون زیاده»

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
قدرت	قدرت و کنترل بر خانواده اضطراب نسل استعمارزده و انتقال به نسل بعدی خود استعماری ناکافی بودن استعمار روانی توسط دیگران استعمار فرهنگی چالش بین‌نسلی	شخصیت ابویلا «به این جامعه خدمت می‌کنی و خونه‌مون رو قوی می‌کنی» «نمی‌تونیم دوباره خونه‌مون رو از دست بدیم» تاکید بر ازدواج خواهر میرابل با هدف ابقای نسل و ماندن جادو در خانه «اگه بتونم وزن وحشتناک انتظارات رو از روی دوشم بردارم، جایی برای شادی یا به لذت ساده می‌مونه» «برای درخشیدن باید بسوزی» «مطمئنم اگه برای بقیه کار نکنم به هیچ دردی نمی‌خورم» «چکارا می‌تونستم بکنم اگه می‌دونستم نیاز نیست بی‌نقص باشم» «اهالی شهر نگران جادو هستن میخوان شما رو ببینن» «من هیچوقت برات به اندازه کافی خوب نمی‌شم مگه نه؟» آمدن مردم شهر برای کمک به خانواده مادرگال در ساخت دوباره کلبه
دیگری سازی	درحاشیه بودن در خانواده بیگانگی و کم‌ارزش بودن میل شرق به خرافات طرد و سرکوب میرابل و برونو پیهوده‌بودن قدرت‌های خاص فردی جز جادوی درمان درد	بهتره سر راه نباشی بذار بقیه خانواده تلاششون رو بکنن «میدونستم از پشش برمیای موهبتی که درست به اندازه خودت خاصه» معمولی بودن میرابل و نداشتن موهبت عکس گرفتن همه خانواده با هم و نبودن میرابل «من هنوز عضو خانواده هستم» وقتی شما دارید می‌درخشید من این گوشه می‌ایستم من نمیتونم کوه‌ها رو جابجا کنم... نمی‌تونم...» نادیده‌گرفته‌شدن توسط ابویلا و دیگران «مامان همیشه به میرابل سخت‌گرفتی» انزوای دایی برونو به دلیل پیشگویی نابودی قدرت شمع کم و کیف جادوهای خانواده مادرگال پیشگویی مرد، نمک ریختن، زدن به تخته و خرافات

۲-۶. تحلیل انیمیشن

«مهاجرت»، «جنسیت»، «مقاومت»، «هویت ترکیبی»، «قدرت» و «دیگری‌سازی» ۶ مقوله مرتبط با رویکرد پسااستعماری در انیمیشن افسون هستند.

بازنمایی «مهاجرت» به‌عنوان یکی از مؤلفه‌های اصلی نظریه پسااستعماری، در این

روایت به‌طور مستقیم، شفاف و نمادین صورت گرفته است. داستان با مهاجرت گروهی از بومیان رنگین‌پوست که از نظر ظاهری تداعی‌گر مردمان استعمارزده‌اند، آغاز می‌شود. در این میان، پدر خانواده در مواجهه با نیروهای استعمارگر جان خود را از دست می‌دهد؛ حادثه‌ای که آغازگر روایت مقاومت و بازسازی اجتماعی از دل ویرانی است.

مقوله «جنسیت» نیز در انیمیشن افسون با رویکردی پسااستعماری برجسته شده است. آنچه از جمعیت استعمارزده باقی مانده، عمدتاً متشکل از کودکان و زنان است؛ بازنمایی‌ای که استعاره‌ای از اقشار به‌حاشیه‌رانده‌شده و آسیب‌پذیر در ساختارهای استعمار و پس از آن محسوب می‌شود. مردان در این فضا یا غایب‌اند، یا سفیدپوست و منفعل، یا از قدرتی نمادین بی‌بهره‌اند. نقش ضدقهرمان نیز نه توسط استعمارگران، بلکه توسط «ابویلا»، زن سالخورده خانواده که نماد درونی‌سازی نظم استعماری است، ایفا می‌شود.

عناصر فرهنگی مانند معماری خانه «کاسیتا»، موسیقی بومی کلمبیایی و پوشش سنتی اعضای خانواده مادریگال، نمادهای آشکار «مقاومت فرهنگی» در برابر هژمونی فرهنگی مدرن و جهانی‌شده‌اند. این مؤلفه‌ها در جهت بازتولید هویت فرهنگی بومی و برجسته‌سازی تنوع فرهنگی به‌کار گرفته شده‌اند. در این میان، شخصیت ایزابلا که قدرتی تحت کنترل و هم‌راستا با انتظارات فرهنگی دارد، نمادی از فشارهای تحمیل‌شده از سوی نظام‌های ارزشی مسلط است. با رهایی از این انتظارات، او به خلق گل‌ها و گیاهان بومی و وحشی روی می‌آورد که می‌توان آن را نوعی بازگشت به طبیعت و بازخوانی مقاومت فرهنگی در سنت‌های استعمارزده تفسیر کرد.

ساختار خانواده مادریگال، به‌مثابه ترکیبی از ارزش‌های سنتی و مدرن، نمونه‌ای از «هویت ترکیبی» در نظریه پسااستعماری است. شخصیت «میرابل» که قدرت جادویی ندارد، نماینده این هویت ترکیبی است که تلاش دارد آزادی‌های فردی را در دل ساختاری سنتی و خانوادگی به رسمیت بشناساند. کشمکش او با نظم موجود، بازتابی از تنش‌های میان‌نسلی در جوامع پسااستعماری است.

مفهوم «قدرت»، بیش از آن‌که به استعمار خارجی ارجاع دهد، به استعمار درونی‌شده بازمی‌گردد. شخصیت ابویلا، با ایفای نقش مرکز قدرت درون خانواده، بازتابی از ساختار سلطه‌ای است که نه فقط از بیرون، بلکه از درون جوامع استعمارزده بازتولید می‌شود. اعضای خانواده تحت‌تأثیر این سلطه، دچار اضطراب، احساس ناکافی بودن و فقدان صدای فردی هستند. انقیاد آن‌ها در برابر فشارهای ابویلا، بازتابی از سلطه ایدئولوژیک و فرهنگی در عصر پسااستعماری است. مشابه این تصویر در انیمیشن «کوکو» هم ارائه شده است؛ در آنجا، موسیقی؛ و در افسون، معمولی بودن، عامل خوداستعماری است.

شخصیت «برونو»، دایی میرابل، نیز در این چارچوب قابل تحلیل است. او که دارای قدرت پیش‌بینی آینده است، به سبب تهدید تلقی شدن توسط مادرش، طرد شده و خانه را ترک می‌کند. روایت او بازتابی از روند «دیگری‌سازی» در فضای درون فرهنگی است، جایی که قدرت متفاوت یا دیدگاه مستقل می‌تواند منجر به طرد و حذف شود. همچنین شخصیت میرابل، به دلیل نداشتن قدرت جادویی، از سوی ابویلا «معمولی» تلقی شده و به دیگری تبدیل می‌شود. این فرایند، بازنمایی استعمار فرهنگی و روانی‌ای است که «دیگری» را از طریق استانداردهای قدرت، توانایی و ارزش تعریف می‌کند و آن را به حاشیه می‌راند.

۷. قرمز شدن (۲۰۲۲)

«میلین» دختری ۱۳ ساله و چینی و در سن بلوغ در تورنتو کانادا است که به دلیل یک نفرین ارثی، زمان بلوغ و با عدم کنترل احساسات، به یک پاندای قرمز تبدیل می‌شود. او برای حل این چالش از خانواده و دوستانش کمک می‌گیرد و در نهایت تصمیم می‌گیرد که خودش باشد.

۷-۱. توصیف انیمیشن

میلین لی که او را می‌می صدا می‌زنند دختر نوجوانی چینی و ساکن کانادا است که همراه پدر و مادرش در معبدی که مربوط به جدشان «سان ئی» است، زندگی می‌کند. او دختری منظم، خانواده‌دوست و پرهیجان است که تابعیت زیاد او از والدین، به ویژه مادرش، برای بقیه عجیب است. می‌می سه دوست صمیمی دارد که همگی رویای رفتن در کنسرت گروه «چهارشهر» را در سر دارند. مادر می‌می مخالف این گروه است و او مخفیانه این گروه موسیقی را دوست دارد. یک شب می‌می مشغول کشیدن نقاشی‌های جنسی مختلف شده و خودش هم از دیدن آن‌ها تعجب می‌کند. مادر موضوع را فهمیده و عصبانی می‌شود. می‌می شب سختی گذرانده و در خواب کابوس می‌بیند و وقتی بیدار می‌شود، تبدیل به یک پاندای قرمز شده است. مادر با انواع پدهای بهداشتی سراغ او آمده و متوجه می‌شود زمان بلوغ با شدت احساسات مثبت و منفی، به پاندایی قرمز تبدیل می‌شود. مادر درباره دوران بلوغ و نفرین خانوادگی توضیح می‌دهد. دوستان می‌می با این تغییرات کنار آمده و او را تنها نمی‌گذارند. آن‌ها تصمیم می‌گیرند برای جمع کردن بلیط کنسرت، مخفیانه نمایش پاندایی در مدرسه داشته باشند و از بچه‌ها برای این نمایش پول بگیرند. کنترل‌گری مادر می‌می و مقاومت او مقابل این کنترل‌گری باعث می‌شود که او در مراسم جدا کردن روح پاندا و حبسش تصمیم بگیرد که پاندا را در روحش نگهدارد. او مراسم را ترک کرده و به سمت کنسرت پرواز می‌کند. مادر می‌می از این سرکشی عصبانی شده و پاندای خشمگین حبس شده‌اش آزاد می‌شود و به دنبال می‌می می‌راهی کنسرت شده و آنجا را به هم می‌ریزد و ایجاد وحشت می‌کند. مادر و خواهران او و

همسرش به کمک آمده و تلاش می‌کنند همانجا مراسم را برگزار کنند. می‌می، مادر، مادر بزرگ و خاله‌ها برای این کار پانداها را آزاد کرده و در مراسم شرکت می‌کنند و با کمک هم پاندای مینگ را از او جدا می‌کند؛ اما می‌می پاندایش را نگه می‌دارد. مادر از کارهایش پشیمان شده و می‌می را در انتخاب مسیرش آزاد می‌گذارد. می‌می با دوستانش خوشحال است و از کنترل‌گری مادر رها شده و دیگر نیاز نیست در معبد مشغول خدمت هر روزه باشد.

در جدول ۹، گزیده‌ای از مصادیق، محورها و مقوله‌های مفهومی انیمیشن قرمز شدن که از طریق روش تحلیل مضمون استخراج شده‌اند، ارائه شده است.

جدول ۹. مقوله‌های انیمیشن سینمایی «قرمز شدن»

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
فرهنگ سنتی چینی	م تفاوت و عجیب دیده شدن در جامعه و مدرسه تفاوت در ظاهر و ریشه‌های فرهنگی شرقی‌ها خانواده، محور دیگری‌سازی نوجوان غیرعادی بودن شرقی‌ها	نژاد چینی شخصیت اصلی تبدیل شدن به پاندای قرمز در دوران بلوغ مهاجرت خانواده می‌لی و زندگی در کانادا نظر دیگران درباره می‌لی: عجیب و غریب نرفتن با دوستان به تفریح به خاطر روز تمیزکاری معبد با مادر پنهان کردن علاقه خود به گروه موسیقی جلو مادر تمسخر توسط دیگران در مدرسه و مغازه بابت نقاشی‌ها هرکسی بخشی غیرعادی از وجودش رو پنهان کرده خیلی‌ها مون اون یخش رو بروز هم نمی‌دیم؛ اما من دادم
فرهنگ غربی	فرهنگ سنتی چینی نمایش تقابل والدین با بلوغ فرزند تقابل سنت و مدرنیته در شکل‌گیری هویت نوجوان تقابل با والدین راه رسیدن به هویت اهمیت گروه همسال در شکل‌گیری هویت نوجوان تقابل فرهنگ شرق و غرب کافی نبودن هویت شرقی برای ادامه زندگی پذیرش فرهنگ غرب	زندگی چینی‌ها در کانادا لباس، موسیقی و مدل مو غیرچینی طراحی شاد و ملایم دیوارهای شهر تورنتو کار و خدمت در معبد چینی کشیدن نقاشی‌های جنسی «تی شرت طرح پرچم کانادا» گفتگوی مادر با می‌لی درباره پرپود بلوغ و تغییرات جسمی تغییر فضای خواب و تنها ماندن در خانه تنها نماندن به واسطه دوستان پس از تغییرات پاندایی «شما یه چیزی دارین که پاندا رو خنثی می‌کنه و اون عشق شما» «تو دیگه اون دختر بچه مثبت شاگرد اول و بچه‌ننه نیستی» هم زمان شدن مراسم و کنسرت در یک شب «کل عمر می‌خواستم مامانم تاییدم کنه ولی ازدست دادن شما بدتر بود» «شرمنده که من بینقص نیستم، شرمنده که راضیت نمی‌کنم و شرمنده که هیچوقت شبیه تو نمی‌شم» «من و مامان درد ناشی از رشد می‌گیریم» «مادر من دیگه می‌می کوچولوی تو نیستم، از پسرها خوشم میاد از موسیقی با صدای بلند خوشم میاد از رقصیدن خوشم میاد سیزده ساله باهاش کنار بیا»

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
نژاد و جنسیت	ضعیف بودن و نقص داشتن جنسیت زن مهاجرت استعمارشده‌گان کامل اما در حاشیه بودن مرد	شخصیت قهرمان دختر نقص جسمی و رفتاری شخصیت‌های رنگین‌پوست رنگین‌پوست بودن اغلب دانش‌آموزان کلاس، گروه موسیقی، معلم و توریست‌های معبد جد مادری و انتقال ژن پاندای قرمز به زنان خانواده آشپزی پدر در آشپزخانه و تماشای فیلم دختر و مادر گفتگوی قضائیتی زن محببه و دوستش درباره می‌لی گفتگوی پدر می‌لی با او درباره گذشته او و مادرش
سلطه	تلاش برای رضایت و افتخار والدین کنترل‌گری مادر سلطه تاریخی نسل سنتی کمال‌گرایی والدین تمایل استعمارشده به استعمارگر خوداستعماری نسل به نسل شرق	«بعضی‌ها می‌کن مراقب باش، چون اگه به بیش از حد به اونا احترام بذاری، یادت می‌ره که به خودت احترام بگذاری» «من آدم مستقلی هستم ولی هرکاری که می‌خوام نمی‌کنم» نمای بالا به پایین از مادر: «ده دقیقه دیر رسیدی، خوبی؟ آسیب دیدی؟ گرسنه‌ای؟» «امروز می‌شی دانش‌آموز ممتاز، فردا می‌شی دبیرکل سازمان ملل اجدادمون حسابی بهت افتخار می‌کنن» به جای احترام گذاشتن به خدایان ما به اجدادمون احترام می‌ذاریم برچسب‌های «کارکن، مطالعه کن، گوش کن» در اتاق می‌لی «تو مایه غرور و شادی مادرت هستی پس همونطور رفتار کن» فرانسوی صحبت کردن یکی از اعضای سیاه‌پوست تیم موسیقی ترس مادر می‌لی از مادر خودش گذاشتن دست در دست مادر و جدایی از دوستان رهایی پاندای مادر و حمله به محل برگزاری کنسرت پاندای مادر به نوجوانان حاضر در کنسرت: «همه برید خونه، والدینتون کجان، لباس مناسب بپوشین» مادر می‌لی: «من که اصلا کنسرت نرفته بودم خانواده‌م رو در الویت قرار داده بودم سعی کرده بودم دختر خوبی باشم» مادر در جهان روح: «حالم از بی‌نقص بودن بهم می‌خوره هرچقدر بی‌نقص باشم برآش کافی نیستم هیچ کس از دستم راضی نمی‌شه».
مقاومت	موسیقی نماد مقاومت مقاومت زنان با موسیقی اتحاد راه مقابله با استعمار	علاقه می‌لی و دوستان به یک گروه موسیقی ایجاد موسیقی یکنواخت برای اجرای مراسم کمک گروه موسیقی محبوب برای حل مسئله خانواده می‌لی تلاش و جمع کردن پول می‌لی و دوستان برای خرید بلیط کنسرت «این اولین قدم ما در دنیای زنانگیه» دوست می‌لی: تو تغییر کردی و من بهت افتخار می‌کنم تصمیم می‌لی برای نگهداشتن پاندا اتحاد خواهران و مادر مینگ برای نجات او خواندن بقیه و گروه ۴ تون برای کارکردن حلقه مراسم «همیشه همه جوره همراهتم» متن موسیقی کنسرت

۷-۲. تحلیل انیمیشن

«دیگری سازی»، «هویت ترکیبی»، «نژاد و جنسیت»، «سلطه» و «مقاومت» ۵ مقوله مرتبط با رویکرد پسااستعماری در انیمیشن قرمز شدن هستند.

شخصیت اصلی، می لی، دختر نوجوان چینی تبار ساکن کانادا، به واسطه یک نفرین خانوادگی از دیگران متمایز شده و این تمایز، او را در موقعیت «دیگری» قرار می دهد. این فرایند، هم در تعامل او با جامعه مدرسه ای غربی و هم در مواجهه با خانواده سنتی اش رخ می دهد. در تمام این موقعیت ها، می لی میان «عادی بودن» و «پذیرفته شدن» در کشاکش است؛ چه آن زمان که دختری مطیع مادر است و از سوی همسالان «عجیب» تلقی می شود، چه هنگام بلوغ و بروز خصلت حیوانی در قالب پاندا و چه زمانی که تصمیم می گیرد این ویژگی را به عنوان بخشی از هویت خود حفظ کند.

از سوی دیگر، انیمیشن شکل گیری هویتی ترکیبی را به تصویر کشیده است؛ فرایندی که در آن می لی میان فرهنگ سنتی خانواده اش (چینی) و فرهنگ غربی جامعه میزبان (کانادا) در حال شکل دهی به خود است. خانواده، به ویژه مادر، نماینده فرهنگ شرقی است که بر اطاعت، انضباط و پیروی از سنت تأکید دارد؛ در مقابل، مدرسه، دوستان و موسیقی پاپ و رپ، نمادهای فرهنگ غربی و ارزش های آن هستند. پاندای قرمز که در لحظات هیجانی، خشم و بلوغ ظاهر می شود، نماد این تنش فرهنگی و روانی میان شرق و غرب است. می لی، در نهایت، با پذیرش این ویژگی و تصمیم به حفظ آن، به یک هویت ترکیبی دست می یابد که نه در انکار گذشته، بلکه در بازتعریف آن در دل شرایط جدید معنا پیدا می کند.

جنسیت و نژاد نیز از دیگر مفاهیم پسااستعماری است که در این انیمیشن بازتاب یافته است. بیشتر شخصیت های محوری داستان زن هستند و مسائل مربوط به جنسیت، بدن، بلوغ و تضادهای نسلی با محوریت تجربه زنان بازنمایی شده است. زنان، حاملان سنت و درعین حال محل بروز بحران های آن هستند. هم زمان، انیمیشن بازنمایی چندفرهنگی جامعه کانادایی را از دریچه مهاجران رنگین پوست، از جمله خانواده می لی، ارائه می دهد. مکان هایی مانند معبد خانوادگی که به عنوان پیونددهنده نسل ها و حافظ سنت هاست، در تقابل با فضاهای عمومی مدرن چون مدرسه و کنسرت، نماد تنوع فرهنگی، درگیری و گاه تضاد آن ها هستند. با این حال، فرهنگ چینی در قالب معبد و نفرین خانوادگی، در برخی موقعیت ها به شکلی کلیشه ای و منفی ترسیم شده است.

سلطه در این انیمیشن نه در قالب استعمار بیرونی، بلکه در هیئت سلطه درونی شده (خوداستعماری) بروز می یابد. در این میان، سه نسل از زنان خانواده چینی (می لی،

مادرش مینگ و مادر بزرگ) به عنوان حاملان ارزش‌های فرهنگ سنتی، در تقابل با یکدیگر قرار می‌گیرند. جملات دستوری همچون «کار کن، مطالعه کن، گوش کن» که بر دیوار اتاق می‌لی نقش بسته‌اند، بازنمایی نظام انضباطی قدرت سنتی است که همچون استعمار، امر نظارت و کنترل را درونی می‌کند. انیمیشن، با کنار گذاشتن استعمارگر بیرونی، ساختار سنتی شرق را سلطه‌گرا نشان داده است.

در نهایت، مقاومت به عنوان عنصر کلیدی در مضمون پسااستعماری، در بطن تقابل نسلی میان والدین و فرزندان درون فرهنگ شرقی بازتاب می‌یابد. مضمون محوری انیمیشن «برای احترام به خود باید از احترام به والدین گذر کرد» دقیقاً در چنین زمینه‌ای با هدف الگوسازی و تغییر باورها براساس چیزی که غرب می‌سازد و می‌خواهد، شکل می‌گیرد. این گذار، ناظر به پذیرش ارزش‌های مدرنی چون فردگرایی، استقلال و ابراز هویت شخصی است. موسیقی پاپ و رپ، به‌ویژه کنسرتی که نقش مهمی در روایت ایفا می‌کند، نمادی از این مقاومت فرهنگی است؛ مقاومت نسلی تازه از مهاجران که تلاش دارند میان ریشه‌های سنتی و هویت معاصر خود پیوندی تازه برقرار کنند.

۸.۶. عناصر (۲۰۲۳)

عناصر آتش پس از نابودی سرزمین‌شان به سرزمین عناصر مهاجرت می‌کنند و در این سرزمین دخترشان امبر به دنیا می‌آید. پدر امبر قصد دارد به محض آمادگی امبر، او را مسئول مغازه کند اما امبر خواسته دیگری در سر دارد.

۸-۱. توصیف انیمیشن

«امبر» دختر جوانی از جنس آتش است که در سرزمین عناصر همراه پدر و مادرش زندگی می‌کند. در این سرزمین عناصر دیگری مانند خاک، ابر و آب نیز زندگی می‌کنند؛ اما تنها گونه‌ای امبرامبر

که منزوی است و جامعه‌ای بسته دارد، جامعه آتش است. او به پدرش در گرداندن مغازه کمک می‌کند، اما در برخورد با مشتریان خشم زیادی داشته و توانایی کنترل خشم ندارد. یک روز که توانایی کنترل خشمش را از دست داده، فرار کرده و به انباری رفته و آنجا خشمش را خالی می‌کند، همه انباری آتش گرفته و لوله‌های قدیمی آب شکسته و آب جاری می‌شود. از مسیر ورود آب بازرس شهر به نام «وید» وارد می‌شود و برای امبر و خانواده‌اش جریمه می‌نویسد. امبر برای نگهداشتن مغازه و افتخار پدر، وید را دنبال می‌کند و آن دو با هم به دنبال نشستی لوله اصلی می‌روند. در این مسیر امبر و وید به هم علاقمند می‌شوند اما می‌دانند که امکان لمس یکدیگر را ندارند. امبر محل نشستی آب شهر را با ساخت

شیشه‌های حرارت‌دیده محکم درست می‌کند و در ازای آن رئیس بازرس جریمه‌های مغازه را لغو می‌کند. وید امبر را با خانواده‌اش آشنا می‌کند. همگی به او علاقمند شده و او در چالش است که علاقه خود به شیشه‌گری را انتخاب کند یا به خاطر پدر مسئول مغازه باشد. پدر پس از دیدن امبر با وید، از او عصبانی شده و در شب اعلام بازنشستگی و سپردن مغازه به امبر، از او عصبانی می‌شود و مراسم را به هم می‌زند. امبر ناراحت شده مراسم را ترک می‌کند. شیشه‌های حرارت‌دیده محل نشستی در حال ترک خوردن هستند و سیل آب به سمت محله آتش جاری می‌شود. امبر با سرعت به محله برگشته و به بقیه اطلاع می‌دهد. وید افسرده است و در حال خداحافظی با خانواده برای رفتن به یک سفر است تا امبر را فراموش کند که سیل را از دور می‌بیند و به کمک امبر می‌رود. امبر به کمک وید شعله آبی را از سیل حفظ می‌کند اما وید در این مسیر فداکاری کرده و بخار می‌شود. پدر و مادر امبر از این اتفاق ناراحت می‌شوند. امبر شروع به گفتن جملات احساسی گریه‌آور می‌شود تا وید با اشک ریختن به آن‌ها برگردد. وید برگشته و امبر و او با هم راهی سفری برای کارآموزی امبر در شیشه‌سازی می‌شوند.

در جدول ۱۰، گزیده‌ای از مصادیق، محورها و مقوله‌های مفهومی انیمیشن عناصر که از طریق روش تحلیل مضمون استخراج شده‌اند، ارائه شده است.

جدول ۱۰. مقوله‌های انیمیشن سینمایی «عناصر»

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
فرهنگ	ترک وطن به دلیل استعمار توجیه استعمار	تاریخچه مهاجرت و شروع از آب، درخت، ابر آمدن یک طوفان عظیم در سرزمین آتش و نابودی همه چیز و ترک سرزمین «مهاجرت تنها راه ساختن به زندگی بهتر بود و اون آخرین باری بود که پدرت خانواده‌شو دید»
دیگر سازی	تفاوت علتی برای تنهایی، انزوا و ممنوعه بودن زندگی محدود و منحصر در محله استعمارگران	خانواده آتش در میان خانواده‌های درخت، آب، ابر زبان متفاوت آتش در سرزمین جدید اجاره ندادن خانه به خانواده آتش خشم زیاد امبر در تعامل با مشتری تایحال ندیده بودم کسی «بنفش کامل» بشه «همه چیزایی که نیاز دارم همینجاست» «این شهر رو واسه آدم‌های آتیش نساختن» پوشش و حضور مخفیانه امبر در فینال مسابقات ابرها ماجرای بازدید از گل خاص و عدم اجازه به دلیل آتش بودن امبر و پدر طبقه مرفه خانواده آب و طبقه مهاجر خانواده امبر

مقوله‌ها	محورهای مهم (کدگذاری محوری)	گزیده‌ای از مصادیق مهم (کدگذاری باز)
سبک	برهم زدن کلیشه‌های جنسیتی	ضعف امیر در کنترل خشم آتش (زن) مغرور، عصبانی، مهاجر آب (مرد) متواضع، احساساتی
فرهنگ	خروج از سنت و کشف و مشاهده مدرنیته رسیدن به آرزوهای قدیمی با استعمارگران تغییرات هویتی در جهان پسااستعماری	حضور در بخش‌های دیگر شهر و تصادف با عناصر مختلف «من و امیر می‌تونیم با هم علت نشستی لوله‌های شهر رو پیدا کنیم.» درست کردن بالن و تماشای شهر از بالا «نمی‌دونم که دلم می‌خواد مغازه رو اداره کنم یا نه» «زمان ترک سرزمین آتش، پدرم برام دعای خیر نکرد و گفت اگر اونجا رو ترک کنیم، هویتمون رو از دست می‌دیم، دیگه فرصت نشد نشونش بدم ما هیچوقت هویتمون رو فراموش نکردیم.» دیدن گل خاص با کمک آب دست دادن آب و آتش به هم «ما ترکیبات هم رو عوض کردیم» مهاجرت دوباره امیر و ترک خانواده برای تجربه جدید
مقاومت	تولید نسل در جهان پسااستعماری تلاش برای حفظ سنت‌ها در جهان جدید تقابل سنت با سرمایه‌داری	تلاش برای پیدا کردن یک خانه برای اجاره به دنیا آمدن امیر غسل تعمید بچه با آتش آبی «از پشش برمیام، مثل قدیم...» هیچکس نباید روی آتش آب بریزه «شعله آبی همه‌مونو به سنت‌هامون، خانواده‌مون متصل می‌کرد» «این فروشگاه کوچیک خیلی مهم‌تر از یه مشت توده‌بر پردرآمده که یه توپ رو اینور و اونور می‌ندازن.» «بهش بگم که وقتشه میرانش رو تعطیل و نابود کنیم؟» «فکرش رو هم نمی‌تونم بکنی که چقدر سخت کار کردن...» «چرا باید بقیه بهت بگن تو زندگیت چکار می‌تونی کنی؟»
سلطه	شکاف نسلی پنهان در استعمارشدگان تحقیر استعمارشدگان بی‌قانونی استعمارشدگان و قانون‌مداری و مدنیت استعمارگران تغییرات هویتی نامحسوس از ابتدای ورود به سرزمین جدید توانایی اصلاح خرابکاری غربی‌ها تقابل آزادی و عدم آزادی استعمارگران و استعمارشدگان	تغییر اسم در ابتدای ورود به سرزمین جدید «اگه این فروشگاه بسته بشه دیگه بابام بهم اعتماد نمی‌کنه» کار قانونی آب و کار غیرقانونی امیر و پدرش در ساخت مغازه «یه روزی همه این مغازه برای تو می‌شه، وقتی آماده بشی» «بخشید که دلم نمی‌خواد وسط مسابقه حذفی، داستان غم‌انگیز مشکلات یه فروشگاه کوچیک رو بشنوم.» گذاشتن عکس وید کنار دیگر توقیفی‌های مغازه آتش افتخار جایگزینی امیر بعد از پیری پدر برای اداره مغازه درست کردن پارچ شکسته‌شده خانواده آب «کسی تایحال ازم نپرسیده که خدوم دوست دارم چکار کنم» عدم اجازه تماشای گل خاص «اینکه بتونی کاری که می‌خوای رو انجام بدی، واسه پولداراس»

۲-۸. تحلیل انیمیشن

«مهاجرت»، «دیگری‌سازی»، «جنسیت»، «هویت ترکیبی»، «مقاومت» و «سلطه» ۶ مقوله مرتبط با رویکرد پسااستعماری در انیمیشن عناصر هستند.

مفهوم دیگری‌سازی در روایت انیمیشن نقش محوری دارد. محله «فایرتاون»، جایی که جامعه آتش‌زادگان در آن زندگی می‌کنند، در حاشیه و ارتفاع پایین شهر قرار گرفته و از سایر بخش‌های سرزمین‌المنتال مجزا است. این جداسازی فضایی، به‌روشنی استعاره‌ای از تجربه حاشیه‌نشینی اقلیت‌ها و مهاجران در جوامع مدرن است. نگرش تبعیض‌آمیز دیگر عناصر نسبت به امبر، به‌ویژه پیش‌داوری‌ها و محدودیت‌های اجتماعی و قانونی‌ای که خانواده او با آن مواجه‌اند، نمودهای آشکار دیگری‌سازی را در بستر جهان انیمیشن به تصویر می‌کشد.

از سوی دیگر، مهاجرت خانواده امبر از سرزمین اصلی‌شان به دلیل وقوع طوفان و اسکان در سرزمین‌المنتال، یادآور مهاجرت اجباری بومیان استعمارزده به سرزمین‌های جدید است. این مهاجرت، آن‌ها را در موقعیت «بیگانگان» و «غریبه‌ها» قرار می‌دهد که در تلاش برای حفظ هویت خود، با فرهنگ غالب و مسلط در سرزمین مقصد مواجه‌اند. جنسیت در انیمیشن نیز در پیوند با نژاد و عنصر فرهنگی، به‌شکلی استعاری و معنادار بازنمایی شده است. امبر، دختری از عنصر آتش، خشمگین، آسیب‌پذیر و خطرناک معرفی می‌شود، در حالی‌که وید، نماینده عنصر آب، واجد ویژگی‌هایی همچون آرامش، احساس‌گرایی و اثرگذاری جمعی است. این دواگانگی جنسیتی و فرهنگی، با نگاهی شرق‌شناسانه همراه است؛ امبر نماد «شرق» آشفته، زنانه و سنت‌محور است، در حالی‌که وید، نماد «غرب» منظم، عقلانی و متمدن تصویر می‌شود. این تقسیم‌بندی، یادآور بازنمایی‌های کلیشه‌ای شرق و غرب در ادبیات پسااستعماری است. کارگردان‌المنتال، پیتر سون استکه خود دارای پیشینه فرهنگی کره‌ای-آمریکایی است، در طراحی شخصیت امبر، عناصر فرهنگی شرق آسیا، به‌ویژه فرهنگ کره‌ای معطوف به کره‌ای-آمریکایی بودن کارگردان اثر، برجسته شده است.

هویت ترکیبی از طریق تعامل میان دو عنصر متضاد، یعنی آب و آتش، بازنمایی می‌شود. رابطه امبر و وید نه تنها تفاوت‌های فرهنگی و ذاتی آن‌ها را برجسته می‌سازد، بلکه تلاشی برای همزیستی، درک متقابل و پذیرش تفاوت‌هاست. در دل این رابطه، امبر با بحران هویتی مواجه است: از یک‌سو وفاداری به سنت‌های خانوادگی و از سوی دیگر، میل به خودمختاری، فردیت و تجربه عشق. این کشاکش، بازتابی از وضعیت

مهاجران نسل دوم است که میان ریشه‌های فرهنگی خانواده و ارزش‌های جامعه میزبان در نوسان‌اند.

در این میان، مقاومت به مثابه یکی از مفاهیم کلیدی در رویکرد پسااستعماری، هم در سطح فردی و هم جمعی به تصویر کشیده شده است. پدر امبر، نماینده نسل نخست مهاجران، در تلاش است سنت‌ها و هویت فرهنگی خود را در سرزمین جدید حفظ کند؛ او با تکرار قوانین خانوادگی و ایجاد محدودیت برای امبر، سعی دارد از استحاله فرهنگی جلوگیری کند. در مقابل، امبر با ورود به جهان اجتماعی، تجربه‌های شخصی جدید و رابطه‌اش با وید، تدریجاً نسبت به هویت خود بازاندیشی می‌کند و در برابر سنت‌های خانوادگی، ایستادگی نشان می‌دهد. این تقابل، نه تنها تنش میان نسل‌ها، بلکه کشاکش میان حفظ سنت و پذیرش تغییر را در بستری پسااستعماری بازنمایی می‌کند.

نتیجه‌گیری

ادوارد سعید در نظریه پسااستعماری تأکید دارد که تحلیل‌های انتقادی باید بر شیوه‌های بازنمایی «ما» و «دیگری» متمرکز شوند. در این چارچوب، سینما و به ویژه انیمیشن، به مثابه رسانه‌هایی مؤثر در تولید معنا و بازنمایی فرهنگی، نقش کلیدی ایفا می‌کنند. یکی از مهم‌ترین استراتژی‌های بازنمایی در این رسانه‌ها، کلیشه‌سازی و طبیعی‌سازی است. هیوارد (۱۳۸۱) بر این باور است که کلیشه‌ها در سینما به خلق تیپ‌های شخصیتی و تثبیت هنجارهای اجتماعی کمک می‌کنند و در نسبت با مقولاتی همچون نژاد، جنسیت، تمایلات جنسی، سن، طبقه و ژانر معنا می‌یابند (هیوارد، ۱۳۸۱: ۲۷۰). در فرآیند طبیعی‌سازی، ساختارهای اجتماعی، فرهنگی و تاریخی به گونه‌ای عرضه می‌شوند که «طبیعی» و بدیهی به نظر برسند؛ به این ترتیب، نابرابری‌های نژادی، جنسیتی و طبقاتی، در بستر روایت‌ها، عادی‌سازی و تثبیت می‌شوند.

در این مطالعه، هشت انیمیشن سینمایی برای تحلیل پسااستعماری انتخاب شده‌اند. در این آثار، مضامین مرتبط با پسااستعمار، به شکل مستقیم یا ضمنی حضور دارند. مفاهیم کلیدی استخراج شده از این انیمیشن‌ها عبارت‌اند از: «مهاجرت»، «هویت ترکیبی»، «سلطه/قدرت»، «نژاد»، «جنسیت»، «اقلیت»، «دیگری‌سازی»، «استعمار فرهنگی»، «مقاومت»، «حس برتری غرب»، «طبقه فرودست»، «مدنیت و تکامل»، «الگوسازی» و «سرمایه‌گذاری و ثروت».

با تجمیع برخی از این مفاهیم در زیرمجموعه‌های مفهومی کلان‌تر از جمله قرار دادن

مفاهیمی نظیر «سرمایه‌گذاری و ثروت»، «طبقه فرودست»، «استعمار فرهنگی» و «حس برتری غرب» ذیل مقوله «سلطه» و قرار دادن «مدنیت و تکامل» ذیل «الگوسازی» در نهایت هفت مضمون محوری پسااستعماری در انیمیشن‌های منتخب استخراج شده‌اند که در جدول ۱۰ ارائه شده است.

جدول ۱۰. مضامین پسااستعماری انیمیشن‌ها

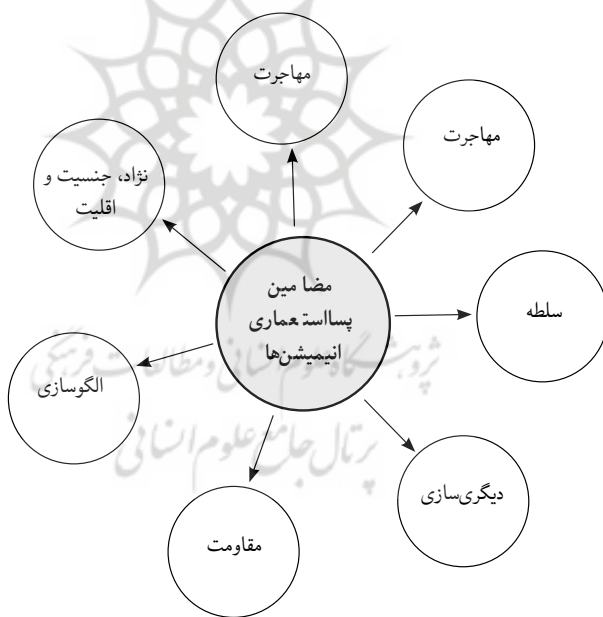
شش ابرقهرمان	درون بیرون	زوتوپیا	کوکو	روح	افسون	قرمز شدن	عناصر	جمع
مهاجرت	+	+			+		+	۴
هویت ترکیبی	+	+	+	+	+	+	+	۷
سلطه (قدرت)	+	+	+	+	+	+	+	۸
نژاد، جنسیت و اقلیت	+	+	+	+	+	+	+	۷
دیگری‌سازی		+	+	+	+	+	+	۶
مقاومت	+		+	+	+	+	+	۶
الگوسازی		+						۲

در میان این مضامین، سلطه (قدرت) به‌عنوان مفهوم محوری در تمامی انیمیشن‌های مورد مطالعه شناخته می‌شود.

بر اساس تحلیل سعید، مفاهیمی چون شرق و غرب، بر ساخت‌های گفتمانی هستند که انسان‌ها را در دوگانگی «ما» و «دیگری» قرار می‌دهند؛ در این زمینه، بازنمایی «دیگری» از وظایف ذاتی غرب محسوب می‌شود و سلطه نیز در همین ساختار، بازتعریف شده و به نفع غرب مشروعیت می‌یابد. این تصویرسازی، بازتابی از این پیش‌فرض غربی است که «نژادهای تحت سلطه، توانایی تشخیص منافع خود یا درک مطلوبیت‌ها را ندارند»؛ در نتیجه، غرب خود را مجاز و محق می‌داند که به‌جای شرق تصمیم‌گیری کند و در پی آن، بازنمایی‌ای فرهنگی با ماهیت امپریالیستی شکل می‌گیرد. این رویکرد در سیاست‌های شرکت‌های انیمیشن‌سازی به واسطه انیمیشن‌ها قابل مشاهده است؛ از ۸ انیمیشن مطالعه‌شده، ۵ انیمیشن «زوتوپیا»، «کوکو»، «قرمز شدن»، «افسون» و «عناصر» نسل جدید شرق را در تقابل با نسل قبلی (استعمارشده شرق) نشان داده و هویت ترکیبی را برای آن‌ها، زیبا، پروپا و درمسیر پیشرفت نشان داده است.

از میان هشت انیمیشن تحلیل‌شده، شخصیت اصلی در پنج انیمیشن، زنان یا دختران نوجوان هستند. بازنمایی نقاط ضعف، نحوه تصمیم‌گیری، کنش‌مندی و فرآیند تبدیل آنان به قهرمان، همگی در ذیل مضمون پسااستعماری بازتعریف شده‌اند. جنسیت زنانه، نژاد و اقلیت در این آثار، مطابق با تصویری که سلطه غرب از شرق به نسل جدید منتقل می‌کند، تصویر شده‌اند.

بخش قابل‌توجهی از این انیمیشن‌ها، مسئله مهاجرت اقلیت‌ها را در بستر دلایلی همچون جنگ، استعمار یا بلایای طبیعی روایت می‌کنند. در نگاه نخست، این بازنمایی منصفانه و هم‌سو با واقعیت تاریخی به‌نظر می‌رسد؛ اما در بستر روایت، با برجسته‌سازی شکاف نسلی، تخریب سنت‌های خانوادگی و قرار دادن نسل جدید در تقابل با والدین مهاجر، این پیام القا می‌شود که علت مهاجرت و اخراج استعمارشدگان از سرزمین خود، امری موجه و ضروری بوده است.



شکل ۱. مضامین پسااستعماری مشترک و تکرارشونده انیمیشن‌ها

بازنمایی تصویر غرب از شرق در انیمیشن‌ها، با تکیه بر مضامین پسااستعماری شکل گرفته و دو مضمون پنهان دارد:

۱. طبیعی‌سازی تقابل نسلی در فرهنگ‌های شرقی: در این بازنمایی، نوجوانان شرقی برای رسیدن به رؤیاها، فردیت و اثبات «کافی بودن»، ناگزیرند از خانواده، سنت و ارزش‌های قومی خود عبور کنند. شخصیت‌هایی همچون میگل (کوکو)، میرابل (افسون) و می‌لی (قرمز شدن)، تنها از طریق رهایی از سلطه خانوادگی و رسیدن به یک هویت ترکیبی، تبدیل به قهرمان داستان می‌شوند. این فرایند، هم‌راستا با تصویری است که غرب از پیشرفت و خودمختاری در شرق بازتولید می‌کند.

۲. موسیقی به مثابه نماد مقاومت نسل جدید شرق: در انیمیشن‌هایی چون روح، کوکو و قرمز شدن، موسیقی نمادی از مقاومت در برابر سنت‌های خانوادگی و بازتعریف هویت شخصی است. شخصیت‌های اصلی که در ابتدا ضعیف، نادیده‌گرفته‌شده یا فاقد اقتدار هستند، از طریق موسیقی به کنش‌گران فعال و قهرمانان داستان بدل می‌شوند.

در مجموع، تحلیل انیمیشن‌های تولیدشده توسط شرکت‌های رسانه‌ای جهانی نشان می‌دهد که طراحی اهداف ظاهراً بشردوستانه این محصولات برای بازنمایی گوناگونی نژادی و فرهنگی، همچنان درون مضامین پسااستعماری غرب نسبت به شرق شکل می‌گیرد. آنچه به عنوان «تنوع فرهنگی» عرضه می‌شود، نوعی بازتولید استعمار فرهنگی است که در قالبی نو و با ابزارهای رسانه‌ای بازنمایی می‌شود.

تعارض م نا فع

تعارض منافع ندارم.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

منابع و مأخذ

افراسیابی، حسین و عسل رضوی (۱۴۰۰). تعلیق زندگی: بازنمایی خیانت زناشویی در فیلم‌های دهه ۸۰ و ۹۰ سینمای ایران. پژوهش‌های راهبردی مسائل اجتماعی، ۱۰(۱)، ۲۲-۱.

<https://doi.org/10.22108/srsp.2021.127119.1673>

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

باقری‌نژاد، زهره (۱۳۹۱). آثار تربیتی انیمیشن‌های غربی بر تربیت کودکان، پژوهشنامه تربیت تبلیغی، (۲)، ۶۳-۹۰.

بشیر، حسن و جواد جواهری (۱۳۹۶). تحلیل انیمیشن‌های هالیوودی با رویکرد تربیتی، فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، ۱۰(۱)، ۸۷-۱۱۶. <https://doi.org/10.22631/ijcr.2017.329>

بشیریه، حسین (۱۳۷۹). نظریه‌های فرهنگ در قرن بیستم، تهران: مؤسسه فرهنگی آینده‌پویان.

دوست‌محمدی، احمد و احمد صبورینژاد (۲۰۲۰). یهود و سینمای کودک: ترویج ایده‌ها و افکار. سیاست، ۵۲(۴۹)، ۱۰۴۱-۱۰۲۱. <http://jqp.2018.205436.1006778/2059.10>

راودراد، اعظم و مانیا عاله‌پور (۱۳۹۵). تحول بازنمایی دیگری در انیمیشن‌های برنده جایزه اسکار، فصلنامه علمی مطالعات فرهنگ - ارتباطات، ۱۷(۳۶)، ۸۵-۱۰۵. jccs.2017.46341/10.22083

رستمیان، پردیس (۱۳۹۸). مؤلفه‌های اجتماعی شدن کودکان از طریق انیمیشن‌های هالیوودی (دوبله فارسی): در قالب تحلیل انتقادی گفتمان. پیشرفت‌های نوین در روان‌شناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش، ۲۱(۲)، ۱-۱۷.

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

10.22059/jfadram.2021.317898.615520

عابدی جعفری، حسن، تسلیمی، محمدسعید، فقیهی، ابوالحسن و محمد شیخ‌زاده (۱۳۹۰). تحلیل مضمون و شبکه مضامین: روشی ساده و کارآمد برای تبیین الگوهای موجود در داده‌های کیفی، اندیشه مدیریت راهبردی، ۵(۲)، ۱۵۱-۱۹۸. smt.2011.163/10.30497

علویان، ریحانه سادات و حوریه دهقان‌شاد (۱۳۹۴). انیمیشن‌ها، فضای مجازی و هویت جهانی: مطالعه موردی وبلاگ‌های دختران ایرانی. مجله جهانی رسانه، نسخه فارسی، ۱۰(۱)، -.

نادری، زینب، علوی، سیدحمیدرضا و مراد یاری‌دهنوی (۱۳۹۶). بازنمایی اتوپیا در انیمیشن‌های کودکانه با تأکید بر مفاهیم هستی‌شناسی، انسان‌شناسی و ارزش‌شناسی، دو فصلنامه اسلام و پژوهش‌های تربیتی، ۹(۲)، ۷۹-۹۶.

هیوارد سوزان (۱۳۸۱). مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی، ترجمه فتاح محمدی، زنجان: هزاره سوم.

Abedi Jafari, H. Taslimi, M., Faghihi, A., & Sheikhzadeh, M. (2011). Thematic analysis and theme networks: A simple and efficient method for explaining existing patterns in qualitative data. *Andishe-ye Modiriati-e Rahbordi (Strategic Management Thought)*, 5(2), 151-198. [10.30497/smt.2011.163](https://doi.org/10.30497/smt.2011.163) [in Persian]

Afrasiabi, H., & Razavi, A. (2021). Life suspended: Representation of marital infidelity in Iranian films of the 1980s and 1990s. *Pajouhesh-haye Rahbordi-ye Masa'el-e Ejtemai (Strategic Studies of Social Issues)*, 10(1), 1-22. <https://doi.org/10.22108/srsp.2021.127119.1673> [in Persian]

- Alavian, R., & Dehghan Shad, H. (2015). Animations, cyberspace, and global identity: A case study of Iranian girls' blogs. *Global Media Journal – Persian Edition*, 10(1). [in Persian]
- Attride-Stirling, J. (2001). Thematic networks: An analytic tool for qualitative research. *Qualitative Research*, 1(3), 385–405. <https://doi.org/10.1177/146879410100100307>
- Bagheri-Nejad, Z. (2012). Educational effects of Western animations on children's upbringing. *Pajouheshnameh-ye Tarbiat-e Tablighi (Journal of Propagation Education Studies)*, 1(2). [in Persian]
- Bashir, H., & Javaheri, J. (2017). Analysis of Hollywood animations from an educational perspective. *Faslname-ye Tahghighat-e Farhangi-ye Iran (Iranian Cultural Studies Quarterly)*, 10(1), 87–116. <https://doi.org/10.22631/ijcr.2017.329> [in Persian]
- Beshirich, H. (2000). Cultural theories in the twentieth century. Tehran: Moasseseye Farhangi-ye Ayan-deh-Pouyan. [in Persian]
- Boyatzis, R. E. (1998). Transforming qualitative information: Thematic analysis and code development. Sage.
- Chen, M., & Tian, Y. (2021). "Yellow skin, white masks": A post-colonial study of Disney live-action movie Mulan. *Academic Journal of Humanities & Social Sciences*, 4(6), 25–34. 10.25236/AJHSS.2021.040606.
- Di Giovanni, E. (2007). Disney films: Reflections of the other and the self. *Cultura, Lenguaje y Representación*, 4(4), 91–109.
- Doost-Mohammadi, A., & Sabouri-Nejad, A. (2020). Jews and children's cinema: Promoting ideas and ideologies. *Siyasat*, 52(49), 1021–1041. 10.22059/jpq.2018.205436.1006778 [in Persian]
- Eddarif, H. (2016). Beauty and the (B) East: A postcolonial reading of Disney's Arab woman. *International Journal of New Technology and Research*, 2(6), Article 263485.
- Elam, J. D. (2019). Postcolonial theory. Oxford Bibliographies. Oxford University Press. <https://www.oxfordbibliographies.com/>
- Eshow, A. S. P., & Lundsgaard, D. B. G. (2023). A cultural analysis of The Walt Disney Company and their production of non-white imagery in Aladdin (1992), Mulan (1998), Pocahontas (1995), Lilo & Stitch (2002), The Princess and the Frog (2009), and Pixar's Soul (2020). [Unpublished manuscript].
- Fauziah, W. (2018). An analysis of hegemony in Zootopia movie. *Pioneer: Journal of Language and Literature*, 10(1), 40–51. 10.36841/pioneer.v10i1.187
- Hayward, S. (2002). *Key concepts in cinema studies* (F. Mohammadi, Trans.). Zanjan: Hezareh-ye Sevvom. [In Persian]
- Izadi, F., & Shamsiri, E. (2019). Public diplomacy for children: A case study of Walt Disney animations. *Faslname-ye Elmi-ye Rasanehaye Didari va Shenidari (Scientific Quarterly of Audiovisual Media)*, 13(29), 133–158. [in Persian]
- Lye, J. (1998). An introduction to post-colonialism, post-colonial theory and post-colonial literature. In *Contemporary Literary Theory (ENGL4F70)* (pp. 1–12).

- Naderi, S., Alavi, H., & Yari-Dehnavi, M. (2017). Representation of utopia in children's animations with emphasis on ontological, anthropological, and axiological concepts. *Islam va Pazhoohesh-haye Tarbiyati (Islam and Educational Research)*, 18(9), 79–96. [in Persian]
- Nair, S. (2017). Introducing postcolonialism in international relations theory. *E-International Relations*, 8(12), 1–8.
- Ponzanesi, S., & Gabbard, K. (2018). Postcolonial theory in film. [Publisher not listed].
- Rastemian, P. (2019). Components of children's socialization through Hollywood animations (Persian dubbing): A critical discourse analysis. *Pishraft-haye Novin dar Ravanshenasi, Olum-e Tarbiyi va Amoozesh-o Parvaresh (Advances in Psychology, Educational Sciences and Training)*, 21(2), 1–17. [in Persian]
- Ravdrad, A., & Alehpour, M. (2016). Transformation of the representation of the Other in Oscar-winning animations. *Faslname-ye Elmi-ye Motaleat-e Farhang-Ertebatat (Scientific Quarterly of Culture-Communication Studies)*, 17(36), 85–105. 10.22083/jccs.2017.46341 [in Persian]
- Soltani, S. H., Kohvand, M., & Sadeghian, H. (2021). Transformation of the representation of the heroine: Disney animation cinema from Snow White and the Seven Dwarfs to Zootopia. *Honarhaye Ziba: Honarhaye Namayeshi va Musighi (Fine Arts Journal: Performing Arts and Music)*, 26(4), 17–27. 10.22059/jfadram.2021.317898.615520 [in Persian]
- Walsh, T. (2008). The in-betweeners: Irish animation as a postcolonial discourse (Doctoral dissertation, Loughborough University).
- Yildiz, Z. H. (n.d.). The postcolonial reality of Disney animated movies in relation with the power Disney Company has as a media culture element. [Publication details missing].



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی