

# An Analysis of the Process of Transferring Philosophical Cosmological and Anthropological Concepts in *Soul* Animation\*

**Mohsen Karami<sup>1</sup>** [iD](#) (Corresponding Author)

Assistant Professor, Department of Media Arts, Faculty of Religion and Media, IRIB  
University, Iran

E-mail.: mohsenkarami@iribu.ac.ir

**Hossein Fathi<sup>2</sup>** [iD](#)

Master of Science in Broadcasting, Faculty of Religion and Media, IRIB University, Iran

E-mail: hosseinfathi400@gmail.com

The purpose of this study is to examine the intricate process of conveying cosmological and anthropological concepts in Pixar's critically acclaimed animation *Soul* (2020). This film, directed by Pete Docter and co-written with Kemp Powers and Mike Jones, is notable for its exploration of profound philosophical themes, such as the meaning of life, the nature of the soul, and the relationship between existence in this world and other metaphysical realms. By analyzing the animation's content, the study seeks to uncover the methods and techniques employed in translating these complex ideas into an engaging and visually compelling narrative.

To achieve this, a qualitative content analysis approach was employed, which involved an in-depth examination of the animation's production process, from its initial ideation and conceptualization phases to pre-production and final production stages. Particular attention was given to the creative decisions regarding visual metaphors, narrative structures, and innovative animation techniques. These elements were scrutinized to understand how *Soul* effectively represents philosophical cosmological and anthropological ideas in a manner accessible to a diverse audience, including both children and adults.

The study highlights the interdisciplinary collaboration of the production team as a key factor in the film's success. The lived experiences and personal insights of the creative leads played a significant role in shaping the film's narrative and thematic depth. Pete Docter, known for his previous works such as *Inside Out* (2015), brought a nuanced understanding of emotional and psychological storytelling, while Kemp

---

\* This article is extracted from the second author's master's thesis, entitled "An Analysis of the Process of Transferring Philosophical Cosmological and Anthropological Concepts in *Soul* Animation (1403)," under the supervision of the first author at IRIB University.

Powers contributed cultural authenticity and depth to the story. Together, they crafted a narrative that resonates across cultural and intellectual boundaries. One of the standout aspects of *Soul* is its use of visual and auditory design to create a world that is both relatable and metaphysical. The animation employs innovative visual techniques, including the use of abstract forms, surreal spaces, and symbolic representations, to depict realms such as the "Great Before" and the "Great Beyond." Colors and lighting are used strategically to evoke emotions and spiritual reflections. For example, soft pastel shades and glowing lights are prevalent in the Great Before, creating a sense of serenity and otherworldliness, while the urban setting of New York City is depicted with a contrasting vibrancy and chaos, symbolizing the dynamism of earthly life.

Moreover, the film uses music, particularly jazz, as a narrative device that ties together the film's themes of passion, purpose, and the beauty of life's fleeting moments. The protagonist, Joe Gardner, a jazz musician, represents the quest for purpose and the interplay between personal ambition and the appreciation of everyday experiences. The soundtrack, composed by Trent Reznor, Atticus Ross, and Jon Batiste, seamlessly integrates these themes into the film's fabric, enriching its philosophical underpinnings.

The findings of this study suggest that *Soul* succeeds in representing complex philosophical ideas through its innovative approach to storytelling and design. By simplifying abstract concepts without compromising their depth, the animation demonstrates the power of the medium as a tool for philosophical inquiry. It shows that animation, as both an artistic and cultural form, has immense potential to engage audiences with intricate cosmological and anthropological themes, making them accessible and emotionally resonant. Ultimately, *Soul* stands as a testament to the ability of animation to explore profound questions about existence and meaning, all while captivating viewers through its artistry and creativity.

### **Keywords**

*Soul* (2020), Pixar company, Animation production process, Philosophical concepts, Cosmological concepts, Anthropological concepts

## تحلیل فرآیند انتقال مفاهیم کیهان‌شناختی و انسان‌شناختی فلسفی در انیمیشن روح\*

محسن کرمی<sup>۱</sup>: (نویسنده مسئول) استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، ایران

E-mail.: mohsenkarami@iribu.ac.ir

حسین فتحی<sup>۲</sup>: کارشناس ارشد تولید سیما، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، ایران  
E-mail: hosseinfathi400@gmail.com

### چکیده:

هدف از پژوهش حاضر بررسی فرآیند انتقال مفاهیم کیهان‌شناختی و انسان‌شناختی در انیمیشن روح (2020)، محصول پیکسار، است و در طی آن تلاش شده است از طریق تحلیل روش‌ها و تکنیک‌های مورد استفاده در بازنمایی مفاهیم مذکور به این امر پرداخته شود. بر این اساس، با بهره‌گیری از رویکرد تحلیل محتوای کیفی، تمامی مراحل تولید این انیمیشن از ایده‌پردازی تا پیش‌ساخت و ساخت نهایی مورد تحلیل قرار گرفته‌اند، و در این مسیر به‌ویژه نحوه استفاده از استعاره‌های بصری و تکنیک‌های خلاقانه انیمیشن‌سازی برای انتقال مفاهیم فلسفی مورد توجه بوده‌اند. باری، یافته‌ها نشان می‌دهند که انیمیشن روح از طریق همکاری میان‌رشته‌ای تیم تولید، استفاده از تجربه‌های زیسته کارگردانان و نویسندگان موفق به بازنمایی مفاهیم پیچیده فلسفی به زبانی ساده و قابل‌فهم برای طیف وسیعی از مخاطبان شده است. همچنین، این انیمیشن از طریق طراحی‌های بصری نوآورانه و استفاده هوشمندانه از رنگ‌ها، نورپردازی‌ها، و فضاهایی که القاء معنویت و روحانیت می‌کنند توانسته است دنیایی قابل‌باور و در عین حال استعاری خلق کند که به مفاهیم کیهان‌شناختی و انسان‌شناختی توجه عمیقی دارد. در نهایت، این تحقیق نشان می‌دهد که انیمیشن، در مقام یک رسانه هنری و فرهنگی، ظرفیت بالایی در انتقال مفاهیم فلسفی پیچیده، از جمله مفاهیم کیهان‌شناختی و انسان‌شناختی، به مخاطبان دارد.

---

\* مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده دوم با عنوان «فرآیند ارائه اندیشه‌های کیهان‌شناختی و انسان‌شناختی در تولید انیمیشن: مورد مطالعه انیمیشن روح» است که با راهنمایی نگارنده اول در دانشگاه صداوسیما ارائه شده است.

کلیدواژه‌ها: انیمیشن روح، شرکت پیکسار، فرآیند تولید انیمیشن، مفاهیم فلسفی،  
مفاهیم کیهان‌شناختی، مفاهیم انسان‌شناختی

آماده انتشار هنرهای زیبا

## ۱. مقدمه

یکی از نسبت‌های گوناگونی که می‌توان میان انیمیشن، به مثابه یکی از زیرمجموعه‌های قالب هنری بزرگ تصویر متحرک یا فیلم به معنای اعم آن، با فلسفه تصور کرد این است که انیمیشن بتواند در مقام بیان مفاهیم و فکرت‌های انتزاعی فلسفی ایفای نقش کند (کرمی ۲۰۰۴: ۳۵۶). بر طبق تعریف، مفاهیم انتزاعی، مانند حقیقت و عشق، آن دسته از مفاهیم‌اند که مصادیق‌شان را نه در دایره محسوسات می‌توان یافت و نه در دایره حسّیات، در برابر مفاهیم انضمامی، مانند برکه و تشنگی، که مصادیق‌شان یا از محسوسات‌اند یا از حسّیات (Paivio, Yuille, & Madigan, 1968; Wiemer-Hastings & Xu, 2005; Connell & Lynott, 2012; Brysbaert, Warriner, & Kuperman, 2014). بر این قرار، مفاهیم انتزاعی خودشان دست‌کم به سه دسته مهم قابل‌تقسیم‌اند: مفاهیم انتزاعی فلسفی، مفاهیم انتزاعی روان‌شناختی، و مفاهیم انتزاعی جامعه‌شناختی. باری، به نظر می‌رسد که انیمیشن به مثابه یک رسانه هنری، طی دهه‌های اخیر نقش برجسته‌ای در انتقال مفاهیم انتزاعی، اعم از فلسفی و روان‌شناختی و جامعه‌شناختی، به مخاطبان گسترده ایفا کرده است. اهمیت این امر از این جا روشنتر می‌شود که بدانیم: اولاً، ما آدمیان برای نیک‌روزی، به معنای اعم آن، در زندگی نیازمند پاره‌ای از مفاهیم انتزاعی بوده‌ایم و از همین رو آن‌ها را پرورش داده‌ایم. و ثانیاً، انتقال این مفاهیم به ذهن و ضمیر مردمان عادی ناآشنا با مطالعات نظری معمولاً بسیار دشوار است.

به عبارت دیگر، از سویی، ما آدمیان برای داشتن زیستی سعادت‌مندانه، یعنی زندگی‌ای خوب و خوش و ارزشمند<sup>۱</sup> (Goldman, 2018, 153)، گریزی از لوازم و اقتضات نظری و عملی چنین زندگی‌ای نداریم، و به نظر می‌رسد که یکی از لوازم نظری و عملی چنین زندگی‌ای دریافت و فهم برخی از مفاهیم انتزاعی است. یعنی، برای مثال، هنگامی که در مقام نظر فهمی از عدالت نداشته باشیم و ندانیم که عدالت چیست، طبیعتاً در مقام عمل هم نخواهیم توانست تشخیص دهیم که فعل عادلانه کدام است و باید چه فعلی انجام دهیم؛ اگر نظراً از تفاوت‌های میان درون‌نجه‌های گریزناپذیر با درون‌نجه‌های گریزپذیر آگاهی نداشته باشیم و ندانیم که این دو مفهوم

چه وجه تمایزی با یکدیگر دارند، عملاً نخواهیم توانست مصادیق این دو دسته را از هم تمیز دهیم و در نتیجه بخش مهمی از سرمایه‌های مادی و غیرمادی زندگی‌مان را مصروف گریز از دردورنج‌های گریزناپذیر خواهیم کرد، که لاجرم برایمان تلخکامی و ناخوشی به همراه خواهد داشت؛ و در نهایت، اگر نتوانیم در مقام نظر میان واقعیت‌ها و حقایق با اوهام و اباطیل تمایز روشنی قائل شویم و قادر نباشیم فرق‌های فارغ‌شان را بشناسیم، در مقام عمل مدام دستخوش فریب‌خوردگی از سوی دیگران و خودفریبی از سوی خودمان خواهیم بود و در نتیجه زندگی‌ای فاقد معنا و ارزش خواهیم داشت. و بر طبق تعریف پیش‌گفته از مفاهیم انتزاعی، روشن است که عدالت، دردورنج‌های گریزناپذیر و گریزپذیر، حقایق و... مفاهیمی انتزاعی‌اند که مصادیق‌شان نه از جنس محسوسات‌اند و نه از قماش حسّیات؛ یعنی، لاجرم ذهن انتزاعاتی در این میان صورت داده است. از سوی دیگر، مفاهیم انتزاعی، به رغم این که برای زندگی اخلاقی و شادکامانه و معنادار هر انسانی مورد حاجت‌اند، به سادگی قابل انتقال به اذهان و نفوس هر انسان بی‌خبر از *مطالعات نظری* نیستند؛ حال، خواه این بی‌خبری ناشی از سنّ و سال کم او باشد، به مانند کودکان و نوجوانان، و خواه ناشی از بی‌ارتباطی با حرفه و پیشه فرد باشد، به مانند غالب بزرگسالان. و البته این لزوم خبرگی در مطالعات نظری به ماهیت پیچیده مفاهیم انتزاعی بازمی‌گردد: این که مصادیق‌شان نه از مقوله محسوسات‌اند و نه از مقوله حسّیات، و از این رو طبعاً به عالم نظر و *انتزاع نظری* تعلق دارند.

حال، در این پژوهش بحث در باب نسبت انیمیشن با مفاهیم انتزاعی فلسفی است، و در مسائل قابل بررسی در این قلمرو این مسأله محلّ توجه قرار گرفته است که قالب انیمیشن چگونه می‌تواند به بیان مفاهیم انتزاعی فلسفی بپردازد. برای محدودکردن دامنه پژوهش، به سراغ یکی از برجسته‌ترین آثار در این زمینه، یعنی انیمیشن *روح* (2020)، محصول شرکت پیکسار، رفته‌ایم. این اثر مفاهیم فلسفی‌ای از جمله مفاهیم کیهان‌شناختی و انسان‌شناختی‌ای چون روح، جهان پسین و پیشین<sup>۱</sup> را به زبانی ساده و قابل درک برای طیف وسیعی از مخاطبان، از کودکان تا بزرگسالان، به تصویر کشیده است.

انیمیشن مذکور نه تنها به سبب تکنیک‌های بصری و روایت داستانی بی‌نظیرش مورد توجه قرار گرفته، بلکه به خاطر پرداختن به سوالات بنیادین انسان درباره معنا، هدف و انگیزه زندگی اثری قابل توجه است. این انیمیشن، با استفاده از استعاره‌ها و تصاویر فانتزی، تجربه‌ای منحصر به فرد خلق کرده است که می‌تواند مخاطب را به فکر واداشته و او را به بررسی مجدد باورها و ارزش‌های خود دعوت کند. و همه این‌ها را از راه بیان مفاهیم و فکرت‌های فلسفی انتزاعی صورت داده است.

بنابراین، هدف این پژوهش، تحلیل فرآیند انتقال مفاهیم فلسفی کیهان‌شناختی و انسان‌شناختی در انیمیشن روح است. به منظور دستیابی به این هدف، مراحل تولید این انیمیشن از ایده‌پردازی تا پیش‌ساخت و ساخت مورد بررسی قرار گرفته است. در نهایت، این پژوهش می‌تواند راهکارهایی ارائه دهد در جهت این که چگونه می‌توان مفاهیم پیچیده فلسفی را با استفاده از رسانه انیمیشن به شکلی موفق و مؤثر به مخاطب منتقل کرد. به عبارت دیگر، این پژوهش تلاش می‌کند تا فرآیند تولید و شگردهای استفاده‌شده در این اثر را به دقت بررسی و تحلیل کرده و از آن شبه‌الگویی به دست دهد برای انتقال مفاهیم فلسفی در انیمیشن‌های آینده.

### ۱-۱. پیشینه

۱. مطالعه‌ای که توسط محمدعلی صفورا در پایان‌نامه‌اش با عنوان *شیوه‌های بازنمایی مضامین فرهنگی-اجتماعی در تولیدات انیمیشن تلویزیونی ایران و مقایسه آن با تولیدات مشابه انگلیس* انجام شده است، به بررسی نحوه بازنمایی مضامین فرهنگی-اجتماعی در انیمیشن‌های ایرانی و انگلیسی پرداخته و نشان داده است که انیمیشن می‌تواند رسانه‌ای مؤثر برای انتقال این مفاهیم باشد، اگرچه در ایران این ابزار به طور کامل مورد استفاده قرار نگرفته است (صفورا، ۱۳۹۲).

۲. همچنین، بهمن ورمزیار در پایان‌نامه خود با عنوان *"چگونگی انتقال مهارت‌های زندگی مومنانه به کودکان در انیمیشن‌های تلویزیونی"* به این نتیجه رسیده است که برای انتقال مفاهیم دینی به کودکان، انیمیشن ابزاری بسیار مناسب است. وی تأکید دارد که استفاده از عناصر تصویری و ساده‌سازی مفاهیم، باعث می‌شود که مفاهیم دینی به شکلی ملموس و قابل درک برای کودکان ارائه شوند. این یافته‌ها به ما نشان می‌دهد که مفاهیم فلسفی نیز با استفاده از رویکردهای مناسب می‌توانند به شکلی مؤثر به مخاطبان منتقل شوند (ورمزیار، ۱۳۹۷).

۳. در نهایت، تحقیق سعیده سادات موسوی و همکارانش با عنوان *"بازنمایی مضامین مذهبی در انیمیشن: بررسی الگوهای به کار گرفته شده در آثار ژاپنی"* نشان داده است که مفاهیم دینی و فلسفی در انیمیشن‌های ژاپنی به شکل گسترده‌ای مورد استفاده قرار گرفته‌اند و این آثار، نه تنها توانسته‌اند به مخاطبان محلی بلکه به مخاطبان جهانی نیز دسترسی پیدا کنند. مطالعه این پژوهشگران به روش‌های مختلف بازنمایی ایده‌های مذهبی و فلسفی در انیمه‌های ژاپنی پرداخته و نشان داده است که با بهره‌گیری از نمادگرایی و تصاویر فانتزی، می‌توان این مفاهیم را به شکلی جذاب به مخاطب ارائه داد (موسوی و همکاران، ۱۳۹۷).

مرور پیشینه بحث نشان می‌دهد که تمرکز پژوهش‌های صورت گرفته در ایران عمدتاً بر بازنمایی مفاهیم دینی و فرهنگی به معنای عام آن بوده است و مفاهیم انتزاعی فلسفی، که موضوع تحقیق حاضر است، محلّ توجه قرار نگرفته‌اند. از سوی دیگر، تحقیقات پیشین دامنه کار خود را بسیار گسترده در نظر گرفته‌اند، اما تحقیق حاضر فقط به روند تولید انیمیشن روح، به مثابه نمونه‌ای مثالی، از تولیدات شرکت پیکسار می‌پردازد، تا با تنگ کردن دامنه پژوهش بتواند به عمق بیشتری دست پیدا کند.

## ۲-۱. تعریف مفاهیم

دو مفهوم کلیدی در این پژوهش عبارتند از مفاهیم و گزاره‌های کیهان‌شناختی و مفاهیم و گزاره‌های انسان‌شناختی. مراد از مفاهیم و گزاره‌های کیهان‌شناختی عمدتاً آن دسته از مفاهیم و گزاره‌ها در باب کلّ کیهان یا گیتی یا جهان هستی‌اند که (۱) ساحت‌ها و بخش‌های مختلف جهان را توصیف می‌کنند؛ مثل این که «جهان به دو قسمت تقسیم می‌شود: این جهان و آن جهان». و به ویژگی‌های مهمّ این بخش‌ها می‌پردازند. (۲) می‌گویند که رتبه‌بندی اهمیت بخش‌های مختلف جهان از چه قرار است؛ مثلاً می‌گویند که «این دنیا مقدّمه‌ای برای آن دنیا است، و آن دنیا اصل است و این دنیا وسیله و پلی برای رسیدن به آن دنیا است». (۳) در باب ارتباط بخش‌های مختلف جهان هستی و کیهان سخن می‌گویند؛ برای مثال «زندگی در دنیای دیگر مستقیماً متأثر از شیوه زیست در این دنیا است؛ ولی عکس این صادق نیست. بنابراین، تلاش در این زندگی برای زندگی دیگر می‌تواند به همین زندگی پرنج‌ومحنت معنا ببخشد» (طباطبایی، ۱۳۷۸، ۴۱۸).

و مراد از مفاهیم و گزاره‌های انسان‌شناختی نیز آن دسته از مفاهیم و گزاره‌ها در باب انسان‌اند که (۱) ساحت‌های وجودی انسان را توصیف می‌کنند؛ مثلاً می‌گویند که «انسان موجودی دارای دو ساحت است: بدن و جان»؛ یا «موجودی چهارساحتی است، یعنی هم جسم دارد، هم ذهن دارد، هم نفس<sup>۴</sup> دارد، و هم روح<sup>۵</sup>». و ویژگی‌های مهمّ این ساحت‌ها را توصیف می‌کنند. (۲) به رتبه‌بندی ارزش و اهمیت ساحت‌های وجودی انسان می‌پردازند؛ مثل این که «در نهایت انسان باید در پی نجات روح خود باشد، زیرا روح نسبت به جسم اصالت بیشتری دارد». (۳) در خصوص ارتباط و تأثیر و تأثر ساحت‌های مختلف وجودی انسان از یکدیگر سخن می‌گویند؛ مثلاً می‌گویند که «رنج‌های جسمانی می‌توانند سبب تعالی روح شوند، اما عکس این صادق نیست» (طبرسی، ۱۳۵۰، ۳۳۱؛ طباطبایی، ۱۳۷، ۳۲۷).

در پژوهش حاضر در باب انیمیشن روح، عمدتاً این مفاهیم و گزاره‌های فلسفی محلّ توجه قرار گرفته‌اند، هرچند به مفاهیم دیگری چون معنای زندگی نیز که در ذیل این مفاهیم قابل طرح‌اند توجه شده است.

### ۳-۱. روش‌شناسی

این پژوهش یک مطالعه کیفی با رویکرد تحلیل محتوای کیفی است. این رویکرد به محقق امکان می‌دهد تا با تحلیل دقیق ساختارهای رسانه‌ای، مفاهیم انتزاعی فلسفی پیش‌گفته را استخراج و تحلیل کند.

در جمع‌آوری داده‌ها، افزون بر خود فیلم، به سراغ مصاحبه‌های عوامل تولید از جمله کارگردان، ویدیوهای پشت صحنه، و مقالات مرتبط رفته‌ایم. از جمله مصاحبه‌های کلیدی، مصاحبه با پیت داکتر و کمپ پاورز درباره فلسفه و فرآیند تولید این انیمیشن است.

و در نهایت در تحلیل داده‌ها این مراحل طی شده است:

- *انتخاب واحد تحلیل*: انیمیشن روح و مصاحبه‌های مرتبط به عنوان واحد اصلی تحلیل انتخاب شدند.
- *کدگذاری*: مفاهیم کلیدی مانند روح، معنای زندگی و جهان پسین شناسایی و دسته‌بندی شدند.
- *طبقه‌بندی مفاهیم*: مفاهیم شناسایی شده در دسته‌های کیهان‌شناختی و انسان‌شناختی قرار گرفتند تا نحوه استفاده از استعاره‌های بصری و فلسفی مشخص شود.
- *تحلیل نهایی*: نتایج کدگذاری و طبقه‌بندی بررسی شدند تا ارتباط بین تولید انیمیشن و بازنمایی مفاهیم فلسفی شناسایی شود.

### ۴-۱. محدودیت‌ها

این پژوهش به دلیل موضوع خاص آن، یعنی بررسی روند تولید یک اثر انیمیشن برای کشف فرایند انتقال مفاهیم کیهان‌شناختی انسان‌شناختی به مخاطبان، با محدودیت خاصی نیز مواجه بوده است، که مشخصاً نایاب یا دشواریاب بودن منابع مرتبط با روند تولید اثر مذکور است. به عبارت دیگر، محدودیت در دسترسی به منابع داخلی پیکسار، به ویژه در شرایط فعلی، چالشی واقعی بر سر راه پژوهش بوده است. با این همه، داده‌های موجود تا حدّی امکان تحلیل فرایند انتقال مفاهیم فلسفی در این انیمیشن را فراهم کرده‌اند.

## ۲. مرحله ایده‌پردازی و توسعه مفاهیم فلسفی

اولین مرحله از مراحل تولید انیمیشن فرایند ایده‌پردازی است. در این مرحله است که عوامل تولید انیمیشن روح در پیکسار آغاز به پرورش و توسعه مفاهیم فلسفی می‌کنند. در این مسیر از چیزهایی بهره می‌برند، از جمله تجربه‌های زیسته خالقان اثر.

### ۲-۱. معنای زندگی و تجربه‌های زیسته

نقطه آغاز فرآیند ساخت انیمیشن روح با پرسش‌های فلسفی و انتزاعی پیت داکتر درباره زندگی گره خورده است. به گفته خود او و کمپ پاورز، کارگردانان این اثر، ایده اصلی فیلم نه از یک داستان ساده، بلکه از تجربه‌های شخصی پیت و تلاش او برای درک چیستی معنای زندگی نشأت گرفته است. داکتر در مصاحبه‌های خود می‌گوید که پس از ساخت انیمیشن *برون بیرون* (2015)، به او این احساس دست می‌دهد که قله انیمیشن‌سازی را فتح کرده است و به نوعی به تمام آرزوهای کودکی‌اش دست یافته. با این وجود، هنوز احساس می‌کرد که بخشی از وجودش خالی است و از خود می‌پرسید: «حالا چه؟ آیا دوباره باید به سر کار برگردم و این کار را تکرار کنم؟» این سوالات فلسفی و انتزاعی او را به سمت خلق فیلم روح سوق داد و بدین سان مبنای خلق این اثر نه یک ایده داستانی مرسوم بلکه تلاش برای پاسخ به سوالات عمیق فلسفی درباره هدف از زندگی بوده است (Davise, 2021).

از این جا معلوم می‌شود که بخش قابل‌ملاحظه‌ای از ایده‌پردازی اولیه این انیمیشن بر اساس تجربه‌های شخصی تیم خلاق پیکسار، به ویژه پیت داکتر، شکل گرفته است. چنان که اشاره شد، داکتر در مصاحبه‌های خود اشاره کرده است که تجربه‌هایش از زندگی و چالش‌های فردی در یافتن معنای زندگی، الهام‌بخش ایده اصلی فیلم بوده است. این تجربه‌های زیسته باعث شدند که تیم تولید مفاهیمی مانند جرقه یا انگیزه در زندگی را به شکلی نمادین و استعاری در داستان بازتاب دهند. مایک جونز، یکی از نویسندگان انیمیشن روح، در این باره می‌گوید که منبع اصلی خلق این انیمیشن، تجربه زیسته پیت داکتر با فرزند تازه‌متولدشده‌اش بوده است؛ چرا که این فرزند دارای ویژگی‌های شخصیتی‌ای متفاوت با والدین خود بود. بنابراین، این فکرت در ذهن او جوشید که شاید ارواح انسان‌ها از جایی ویژگی‌های شخصیتی خود را دریافت می‌کنند، و همین بدل به ایده اولیه و نقطه شروع انیمیشن روح شد (Screenplayed Breakdown, 2021).

با ورود این ایده به مرحله توسعه داستان و گسترش آن، نقاط و زوایای پنهانی آشکار شدند که نیاز به بازنگری، اصلاح یا حتی حذف داشتند. داکتر در این باره

می‌گوید که در ابتدا شخصیت جو به عنوان یک انیماتور سفیدپوست در نظر گرفته شده بود. با این حال، شغل انیماتور به دلیل ماهیت تکراری و کلیک‌های متعددش جذابیتی نداشت. به همین دلیل، شغل او به بازیگری تغییر یافت؛ چو هدف یک بازیگر به طور کلی مشهور شدن است، و این برای تیم تولید که به دنبال عنصری بودند که به خالص‌ترین شکل ممکن از شوق و علاقه ناشی شود مناسب نبود. پس از این ایده هم گذشتند و در نهایت به موسیقی جاز رسیدند. در تحقیقات گسترده‌ای که انجام شد به این نتیجه رسیدند که جو باید یک سیاه‌پوست باشد. به همین دلیل، دایانا مری، تهیه‌کننده انیمیشن، به کمپ پاورز، نویسنده سیاه‌پوست، رسید. کمپ پاورز این داستان را بسیار شخصی می‌داند؛ زیرا بین او و جو اشتراکات زیادی وجود دارد، از جمله شکست‌های متعدد در زندگی و درگیری‌های لفظی با مادر خود. پاورز می‌گوید که بخش زیادی از وجود خود را در این انیمیشن گذاشته است (Davise, 2021).

بر اساس آن چه گذشت، می‌توان گفت که فرآیند ایده‌پردازی انیمیشن روح، یک فرآیند دستوری و از پیش تعیین شده نبوده، بلکه به واسطه گفت‌وگوهای منطقی و نیاز داستان به عناصر، محیط و شخصیت‌های فرعی و اصلی شکل گرفته است. پیش‌فرض این فرآیند این است که آن چه برای مخاطبان به نمایش درمی‌آید فرافرهنگی و باورپذیر باشد. و لازمه چنین چیزی در نظر گرفتن تحقیقات جامع در همه دیدگاه‌های مطرح است. و نتیجه این تحقیقات باید قابلیت تعمیم داشته باشد. یکی از بهترین راه‌های رسیدن به این هدف، استفاده از تجربه زیسته افراد در جای جای داستان است، یعنی همان کاری که به وضوح در فرآیند ایده‌پردازی و توسعه ایده‌ها در این جا دیده می‌شود.

## ۲-۲. تحقیقات و مصاحبه‌های فلسفی، دینی و بینارشته‌ای

برای ساخت جهان‌های متافیزیکی و معنوی که در فیلم به تصویر کشیده شده‌اند، تیم پیکسار به تحقیق و مصاحبه با متخصصین در زمینه‌های مختلف فلسفی و دینی و... پرداخته است. داکتر در مصاحبه‌ای اشاره کرده است که تیم تولید با روحانیان ادیان مختلف مصاحبه کرده تا دیدگاه‌های متفاوت درباره روح و جهان پسین را بررسی کند. هدف اصلی از این تحقیقات، یافتن یک زبان تصویری و داستانی بوده است که بتواند مخاطبانی با باورهای مختلف را به خود جلب کند و در عین حال به مفاهیم جهانی و فرافرهنگی بپردازد (Doek, 2020).

## ۳. مرحله پیش‌ساخت و توسعه ایده‌های اولیه

پس از جمع‌آوری داده‌های اولیه، نوبت به فرآیند توسعه داستان می‌رسد. در این مرحله، مفاهیمی همچون جهان پیشین و پسین، منطقه و جرقه زندگی به عنوان مفاهیم کلیدی مطرح می‌شوند. این مفاهیم به تدریج با تحقیقاتی که تیم تولید در زمینه‌های مختلف فلسفی و دینی انجام داده‌اند، ترکیب می‌شوند تا داستانی شکل بگیرد که هم برای مخاطبان عام و هم برای علاقه‌مندان به مباحث فلسفی جذاب باشد. فرآیند توسعه داستان به صورت ترکیبی و با همکاری فیلمنامه‌نویسان، طراحان و انیماتورها انجام می‌شود تا اطمینان حاصل شود که هر یک از این مفاهیم به شکلی هنری و بصری بازنمایی می‌شوند. کمپ پاورز درباره این فرآیند در خصوص فیلم روح می‌گوید: «در جایی نیاز داشتیم تصویری از جامعه اصیل سیاه‌پوستان را در داستان نشان دهیم، و من پیشنهاد دادم که یک آرایشگاه به داستان اضافه کنیم. با این حال، بسیاری از افراد با من مخالفت کردند؛ چرا که در مراحل تولید یک اثر در پیکسار، باید برای تمامی تصمیمات دلایل منطقی و قابل قبول ارائه شود، و دلایل نژادی به تنهایی کافی نبودند. چنین پیشنهادی به معنای زمان‌برتر کردن پروژه نیز بود؛ زیرا باید شخصیت‌های جدید و محیط جدید خلق شود». با این حال، با حمایت پیت داکتر، پاورز شروع به نوشتن و خلق استوری ریلز اولیه کرد. پس از نمایش نسخه اولیه، همه اعضای تیم ضرورت و اهمیت وجود چنین مکانی را درک کردند (Kaplan, 2020, 1).

در پیکسار، توسعه هر ایده، از جمله توسعه ایده انیمیشن روح، به معنای بحث و گفت‌وگوهای متعدد با اعضای مختلف دپارتمان‌هاست. این بحث‌ها پایان نمی‌یابند تا زمانی که داستان در نسخه اولیه خود به طور کامل خلق و در مقابل هیئتی به نام هیئت خلاق به نمایش درآید. این جلسات معمولاً بین ۶ تا ۹ بار برای هر فیلم پیکسار برگزار می‌شوند، و بخش زیادی از داستان پس از این جلسات تغییر می‌کند. بنابراین، تمامی جزئیاتی که در انیمیشن روح به نمایش درآمده است، حاصل این بحث‌ها و گفت‌وگوهای منطقی است که در نهایت، منطقی‌ترین ایده‌ها برگزیده و اجرا می‌شوند (Screenplayed, Breakdown, 2021).

### ۱-۳. تأثیر همکاری میان‌رشته‌ای

یکی از نکات برجسته در تولید انیمیشن روح، همکاری میان‌رشته‌ای تیم تولید تقریباً در تمامی مراحل، از جمله توسعه ایده‌های اولیه، است. کمپ پاورز، که به عنوان نویسنده به تیم تولید روح می‌پیوندد، نقش مهمی در توسعه شخصیت‌ها و ارتباط مفاهیم فلسفی با داستان فیلم ایفا می‌کند (Westminstertownhall, 2015).

این همکاری میان نویسندگان، طراحان، و انیماتورها یکی از عواملی است که باعث می‌شوند ایده‌های انتزاعی به شکلی ملموس و قابل فهم برای مخاطبان ارائه شوند.

### ۳-۲. توجه به جزئیات و تحقیق در آن‌ها

علاوه بر این، اصل تحقیق در جزئی‌ترین عناصر موجود در اثر، به‌عنوان یکی از ارکان اصلی پیکسار نقش مهمی در توسعه ایده‌ها و باورپذیری شخصیت‌ها دارد. برای افزایش دقت و واقع‌گرایی در طراحی شخصیت گربه در انیمیشن روح، یک متخصص گربه‌سانان را به کار می‌گیرند تا رفتار و حرکات طبیعی این حیوان به‌طور دقیق در انیمیشن بازنمایی شوند (California State University, 2021). این نوع همکاری میان‌رشته‌ای و توجه به جزئیات نشان‌دهنده تلاش برای خلق دنیایی است که هم از نظر بصری جذاب و هم از نظر مفهومی عمیق و باورپذیر باشد (Kaplan, 2020, 2).

### ۴. مرحله ساخت نهایی

#### ۴-۱. بازنمایی مفاهیم کیهان‌شناختی

انیمیشن روح به شکلی بی‌نظیر مفاهیم کیهان‌شناختی را با استفاده از استعاره‌های بصری و داستانی پیچیده به تصویر می‌کشد. جهان پیشین، جهان پسین و منطقه نماینده سه بخش از جهان در این فیلم هستند. هر یک از این بخش‌ها در فیلم به نحوی استعاری ناظر به تقسیم‌بندی‌های کیهان‌شناختی، ویژگی‌های هر کدام از این بخش‌ها، رتبه‌بندی و اهمیت آن‌ها، نسبت و ارتباطشان با یکدیگر، و مفاهیم ناظر به آن‌ها هستند. همه این‌ها نیز از طریق تکنیک‌ها و جلوه‌های بصری و صوتی خاص و هنرمندانه برای مخاطب ارائه می‌شوند. حال، در این بخش به تحلیل نحوه طراحی و بازنمایی این دنیاها در فرآیند تولید فیلم روح می‌پردازیم.

#### ۴-۱-۱. جهان پیشین

یکی از مفاهیم برجسته در انیمیشن روح، جهان پیشین است؛ جایی که ارواح تازه متولد شده برای آمادگی ورود به دنیای مادی آموزش می‌بینند و جرقه زندگی خود را پیدا می‌کنند. این جهان خیالی، استعاره‌ای از ایده‌های دینی و فلسفی مختلف درباره خاستگاه شخصیت افراد است. در بسیاری از فلسفه‌ها و ادیان، مانند اسلام و افلاطون‌یسم، مفهومی مشابه به نام عالم ذر یا جهان قبل از تولد مطرح می‌شود (طباطبایی، ۱۳۷۸، ۴۱۸).

جهان پیشین در فیلم به شکلی بصری و فانتزی طراحی شده است؛ فضاهاى آبی‌رنگ، ساده و بی‌پیرایه که نشان‌دهنده حالت معصوم و شکل‌نگرفته ارواح تازه‌وارد است. این طراحی، نه تنها به مفهوم فلسفی خاستگاه روح اشاره دارد، بلکه با استفاده از استعاره‌های بصری مینیمالیستی، به مخاطب این امکان را می‌دهد که با مفهوم مجرد و ناملموس روح به گونه‌ای ارتباط برقرار کند که فهم آن ساده‌تر شود. در این جهان، شخصیت‌هایی به نام جری‌ها و تری‌ها وجود دارند که به گفته دایانا مری، تهیه‌کننده انیمیشن روح، چالشی‌ترین شخصیت‌های تاریخ پیکسار هستند. این شخصیت‌ها باید به نوعی بازتاب‌دهنده مفهوم متافیزیکی خود باشند. طراحی این شخصیت‌ها چالشی بزرگ بود، زیرا ماهیت بصری آن‌ها علاوه بر ساده بودن، باید به مفهوم متافیزیکی و فراماده اشاره کند. دایانا بیان می‌کند که طرح‌های زیادی در طول هفته‌ها برای این شخصیت‌ها خلق شد، اما در نهایت دایانا مارسلیز، یکی از طراحان دپارتمان هنر، شکل نهایی آن‌ها را به نتیجه رساند. این موجودات از نگاه ابتدایی تک‌بعدی یا دوبعدی به نظر می‌رسند، اما اگر از زاویه دیگری به آن‌ها نگاه شود، سه‌بعدی بودن آن‌ها آشکار می‌شود. این هماهنگی کامل میان مفهوم و تصویر است (Kiser, 2021).

رسیدن به چنین طراحی‌ای تنها از طریق تحقیقاتی که جزو جدایی‌ناپذیر روند کارهای پیکسار است ممکن شد. پیت داکتر در این باره بیان می‌کند که «ما برای یافتن بهترین شکل بصری این شخصیت‌ها، از آثار پیکاسو و هنر مدرن الهام گرفتیم». به این ترتیب، جهان پیشین، علی‌رغم فانتزی بودن، برای مخاطبان عام با هر فرهنگی قابل فهم و باورپذیر می‌شود (Kiser, 2021).

#### ۴-۱-۲. جهان پسین

در انیمیشن روح، جهان پسین به‌عنوان مقصد نهایی ارواح پس از مرگ به تصویر کشیده می‌شود. هرچند که این جهان به‌طور کامل نمایش داده نمی‌شود، اما دریچه و راه ورود به آن با نورهای درخشان و فضایی مبهم و رازآلود طراحی شده است. این طراحی به شکلی استعاری، تصوره‌های مختلف درباره زندگی پس از مرگ را منعکس می‌کند. در بسیاری از ادیان، به‌ویژه اسلام و مسیحیت، زندگی پس از مرگ و مفاهیم مربوط به بهشت و دوزخ به صورت استعاری و نمادین توصیف شده‌اند، که این ایده‌ها در طراحی جهان پسین فیلم نیز به‌خوبی مشهود است. همان‌طور که پیش‌تر بیان شد، یکی از اصول اصلی پیکسار، خلق آثاری فرافرهنگی با مخاطبانی گسترده است. به همین دلیل، نمایش کامل جهان پسین به دلیل تفاوت‌های فرهنگی و مذهبی، به‌ویژه در مورد بهشت و جهنم، ممکن نبوده

است. در نگاه اسلامی و سایر ادیان، روایت‌های متعددی درباره ماهیت بهشت و جهنم وجود دارد که گاه با هم در تضاد هستند (رسولی شریبانی و عبداللهی، ۱۳۸۸؛ افشار کرمانی، ۱۳۸۹). بنابراین، پیکسار تنها به نمایش دریچه ورود به این جهان بسنده کرد تا بتواند این اصل فرافرهنگی را رعایت کند.

نحوه حرکت ارواح به سمت نور و ناپدید شدن آن‌ها در جهان پسین، استعاره‌ای از مرگ و مفهوم سفر روح به سوی مقصد نهایی است. این تصویر با استفاده از نورپردازی خاص و طراحی مینیمالیستی، مخاطب را به تفکر درباره ماهیت مرگ و سرنوشت روح پس از آن دعوت می‌کند. طراحی ساده و آرام جهان پسین، با استفاده از رنگ‌های سفید و آبی، تضادی با دنیای پر جنب و جوش و فیزیکی زمین ایجاد می‌کند که به مفهوم انتزاعی و معنوی مرگ و زندگی پس از آن دلالت دارد.

#### ۳-۱-۴. منطقه، واسط میان دنیای مادی و معنوی

یکی از بخش‌های جالب انیمیشن روح، معرفی مفهومی به نام منطقه است که در آن افراد در حالتی از تمرکز و خلسه، وارد مرزی بین دنیای مادی و معنوی می‌شوند (مطهری، ۱۳۹۵، ۱۵۶). این مفهوم پیوندی میان زندگی روزمره و تجربه‌های متافیزیکی است. منطقه، به طور استعاری نشان‌دهنده حالتی از خلاقیت و تمرکز شدید است که فرد را از دنیای مادی جدا کرده و به قلمروی معنوی وارد می‌کند. در فیلم، این فضا با رنگ‌های آبی و بنفش و جلوه‌های ویژه بصری به تصویر کشیده شده تا حالت انتزاعی و غیرمادی آن را نشان دهد. شخصیت جو گاردنر زمانی که پیانو می‌نوازد، وارد منطقه می‌شود و از دنیای مادی فاصله می‌گیرد؛ این حالت استعاری به معنای تجربه لحظات عرفانی و معنوی در زندگی روزمره است.

هرچند که منطقه یک فضای روحانی و دلنشین برای ارواح است، اما در همین مکان ارواحی وجود دارند که به سبب طمع و پیگیری بیش از حد انگیزه‌های خود در زندگی دنیوی، از واقعیت جدا شده‌اند. این ارواح گرفتار در منطقه به شکل گول‌های شنی سیاه‌رنگ به تصویر کشیده می‌شوند که نمایانگر وضعیت روانی آن‌هاست. این گول‌های شنی نشان‌دهنده ارواحی هستند که بیش از حد در دنیای مادی خود غرق شده‌اند و روح خود را از آزادی محروم کرده‌اند. در مقابل، ارواحی که با حاله‌ای بنفش در آسمان منطقه در حال پرواز و انجام کارهای موردعلاقه‌شان هستند، نماد افرادی‌اند که به تعادل میان خلاقیت و زندگی روزمره رسیده‌اند و از این حالت لذت می‌برند.

#### ۳-۲-۴. بازنمایی مفاهیم انسان‌شناختی در طراحی شخصیت‌ها

انیمیشن روح نه تنها در بازنمایی مفاهیم کیهان‌شناختی، بلکه در بازتاب مفاهیم انسان‌شناختی نیز به شکلی خلاقانه عمل کرده است. شخصیت‌های این فیلم به گونه‌ای طراحی و پرداخته شده‌اند که به مخاطب امکان می‌دهند با مفاهیمی همچون هویت، انگیزه و هدف زندگی ارتباط برقرار کنند. هر یک از شخصیت‌های اصلی فیلم، بازتابی از سوالات اساسی انسان درباره معنای زندگی و نقش او در جهان است.

#### ۴-۲-۱. جستجوی هویت و هدف در زندگی

یکی از موضوعات اصلی فیلم، جستجوی هویت و انگیزه در زندگی است. شخصیت جو گاردنر به‌عنوان یک پیاپیست که در تلاش برای دستیابی به رویاهای خود است، با این سوال مواجه می‌شود که آیا دستیابی به موفقیت‌های حرفه‌ای به معنای یافتن معنای واقعی زندگی است؟ این سوال، یکی از چالش‌های اصلی در فلسفه انسان‌شناسی است که به جستجوی انسان برای یافتن هدف نهایی اشاره دارد. جو در طول داستان درمی‌یابد که جرعه زندگی، نه صرفاً دستیابی به یک هدف خاص، بلکه تجربه‌های زیسته و لذت از لحظه‌های کوچک زندگی است.

#### ۴-۲-۲. رابطه بین روح و بدن در طراحی شخصیت‌ها

یکی دیگر از مفاهیم انسان‌شناختی که در فیلم به‌خوبی بازنمایی شده، رابطه میان روح و بدن است. در دنیای معنوی فیلم، ارواح بدون بدن‌های فیزیکی خود به زندگی ادامه می‌دهند، اما همچنان دارای شخصیت و هویت فردی هستند. این نمایش از روح، یادآور مفاهیم فلسفی و دینی درباره جاودانگی روح و موقتی بودن بدن مادی است. فیلم با به تصویر کشیدن ارواح به‌عنوان موجودات شفاف و غیرمادی، به مخاطب یادآوری می‌کند که شخصیت و هویت انسان فراتر از بدن فیزیکی او است. طراحی بصری شخصیت‌های روح در فیلم، به گونه‌ای انجام شده است که تفاوت میان جسم و روح را به شکل نمادین نشان می‌دهد. ارواح به صورت موجودات شفاف و نورانی به تصویر کشیده شده‌اند، که در عین حال که برای مخاطبین قابل رؤیت باشند، برای آن‌ها باورپذیر نیز باشد که با ارواح غیرمادی سروکار دارند. و این کار، افزون بر آن، از این طریق ابتکاری انجام شده است که بدن‌ها دارای جزئیات بیشتر و ارواح دارای جزئیات اندامی و بصری کم‌تر هستند.

#### ۴-۲-۳. انگیزه‌های زندگی و معنای وجودی

در ادامه، فیلم به مسئله انگیزه‌های زندگی و معنای وجودی افراد می‌پردازد. یکی از مفاهیم کلیدی که در انیمیشن بازتاب می‌یابد، جرعه زندگی است. جرعه به عنوان نمادی از هدف زندگی و انگیزه انسانی، در طول فیلم به مخاطب القا می‌شود. این مفهوم که توسط شخصیت ۲۲ به چالش کشیده می‌شود، به سوالی بنیادین در فلسفه انسان‌شناسی اشاره دارد: آیا هر فرد باید هدفی مشخص و نهایی داشته باشد یا اینکه زندگی در خود لحظات کوچک و تجربه‌های فردی معنا دار است؟

#### ۴-۲-۴. شخصیت‌های اصلی فیلم

۴-۲-۴-۱. شخصیت جو گاردنر: بازتابی از پرسش‌های انسان‌شناختی درباره هدف

#### و انگیزه

شخصیت اصلی فیلم، جو گاردنر، یک معلم موسیقی و نوازنده جاز است که در جستجوی جرعه زندگی و معنای واقعی هدف وجودی خود است. جو نمادی از انسان معاصر است که به دنبال معنای زندگی و تحقق انگیزه‌های درونی‌اش است. او نماینده تمام افرادی است که با این سوال بنیادین روبرو هستند: آیا هدف زندگی همان جرعه‌ای است که به آن می‌رسیم، یا چیزی فراتر از آن وجود دارد؟ در طراحی شخصیت جو، تلاش شده است تا با استفاده از ویژگی‌های بصری خاص مانند چهره‌ای مصمم و حالت‌هایی از تردید و عدم اطمینان، دوگانگی درونی او در رابطه با هدف زندگی‌اش به نمایش گذاشته شود. حرکات و بیان او به گونه‌ای هنرمندانه طراحی شده‌اند تا مخاطب بتواند احساسات و تجربیات او را درک کرده و با او همذات‌پنداری کند.

#### ۴-۲-۴-۲. شخصیت ۲۲، بازتابی از جستجوی هویت و معنا

شخصیت ۲۲ یکی دیگر از شخصیت‌های کلیدی انیمیشن روح است که به نوعی بیانگر سوالات بنیادین انسان در مورد هویت و جرعه زندگی است. ۲۲ به عنوان روحی که هنوز وارد دنیای مادی نشده و از یافتن جرعه‌اش ناامید است، بازتاب‌دهنده انسان‌هایی است که با ناامیدی و بی‌هدفی در زندگی دست و پنجه نرم می‌کنند. این شخصیت به شکل خلاقانه‌ای از خلال استعاره‌های بصری و دیالوگ‌های طنزآمیز به بررسی چالش‌های مرتبط با خودشناسی و جستجوی هویت می‌پردازد.

در طراحی شخصیت ۲۲، استفاده از فرم‌های دایره‌ای و نرمی خطوط به منظور نمایش بی‌تکلیفی و بلاتکلیفی او به خوبی به کار رفته است. این طراحی ساده و در عین حال معنا دار، به شکل بصری نشان‌دهنده سردرگمی ۲۲ و عدم توانایی او در یافتن هدف زندگی‌اش است. این شخصیت در کنار شخصیت جو، دوگانگی میان

انسان‌هایی که هدف‌های مشخص دارند و آن‌هایی که در پی یافتن جرقه و هدف خود هستند را به نمایش می‌گذارد.

#### ۳-۴. تکنیک‌های مورد استفاده در انتقال مفاهیم فلسفی

استفاده از تکنولوژی انیمیشن سه‌بعدی در تولید انیمیشن روح یکی از عوامل کلیدی در موفقیت این اثر برای انتقال مفاهیم فلسفی پیچیده بوده است. پیکسار با بهره‌گیری از ابزارهای پیشرفته انیمیشن‌سازی و خلاقیت‌های نوین در طراحی بصری توسط تیم خلاق فنی، توانسته است جهان‌های معنوی و کیهان‌شناختی را به‌گونه‌ای باورپذیر و در عین حال استعاری به تصویر بکشد. این فرآیند تنها به معنای اجرای ایده‌های هنری نیست؛ بلکه تیم فنی در جلسات تولید مشارکت داشته و ایده‌های خود را نیز در طراحی شخصیتها و صحنه‌ها اعمال کرده است (Kaplan, 2020, 12).

#### ۱-۳-۴. مدل‌سازی سه‌بعدی و خلق جهان‌های معنوی

در دپارتمان فنی پیکسار، طرح‌های هنری که از دپارتمان هنر ارائه می‌شوند، با استفاده از تکنولوژی‌های پیشرفته به مدل‌های سه‌بعدی تبدیل می‌شوند. این فرآیند تنها یک ترجمه بصری از طرح‌های دوبعدی به سه‌بعدی نیست، بلکه شامل تفسیر دوباره و پویاسازی فضاها پیچیده است. برای مثال، در خلق فضاها هم‌چون جهان‌های معنوی مانند جهان پیشین و دروازه ورود به جهان پسین، تیم فنی تلاش کرد تا شخصیتها و فضاها را طوری طراحی کنند که بازتاب‌دهنده مفهوم خویش باشند و این کار نتیجه تعامل گسترده با تیم هنری و هنرمند بودن خود تیم فنی است (Kaplan, 2020, 12). هدف از این نوع مدل‌سازی، نمایش واقعیت فیزیکی نیست، بلکه ایجاد تجربه‌ای بصری است که به‌طور استعاری مفاهیم فلسفی و معنوی مانند آزادی روح و حرکت به سوی مقصد نهایی را به مخاطب القا کند.

این مدل‌سازی‌ها با بهره‌گیری از تکنولوژی‌های پیشرفته سه‌بعدی‌سازی توانسته‌اند دنیای انتزاعی فیلم را به تجربه‌ای ملموس برای مخاطبان تبدیل کنند. دقت در جزئیات بصری، از شمای کلی شخصیتها تا نورپردازی و رنگ‌بندی محیطها، باعث شده تا فضاها معنوی فیلم روح به‌شکلی باورپذیر و در عین حال انتزاعی به نمایش درآید، به‌گونه‌ای که هم برای کودکان و هم بزرگسالان قابل درک باشد.

#### ۲-۳-۴. نقش نورپردازی و رنگ در ایجاد باورپذیری در انیمیشن روح

نورپردازی و رنگ، از عناصر کلیدی در ایجاد باورپذیری و القای احساسات در انیمیشن روح هستند. تیم تولید پیکسار از این دو عنصر به‌صورت خلاقانه استفاده

کرده است تا فضای معنوی و فلسفی فیلم را به گونه‌ای به مخاطب القا کند که با وجود ماهیت انتزاعی و غیرواقعی آن، همچنان قابل درک و باورپذیر باشد. این تفاوت در دو دنیای مادی و معنوی به خوبی دیده می‌شود.

#### ۴-۳-۱. نورپردازی و تفکیک دنیای مادی و معنوی

در فیلم روح، نورپردازی برای تفکیک دو دنیای مادی و معنوی به خوبی به کار رفته است. در دنیای مادی، از نورهای طبیعی و واقع‌گرایانه استفاده شده است تا حس زندگی روزمره را به مخاطب القا کند. به عنوان مثال، در صحنه‌هایی که جو گاردنر در خیابان‌های نیویورک قدم می‌زند یا در کلاس موسیقی تدریس می‌کند، نورپردازی به گونه‌ای است که سایه‌ها و جزئیات فضا به دقت به نمایش گذاشته می‌شوند. نور زرد خورشید در این صحنه‌ها به عنوان منبع اصلی نور، کاملاً طبیعی و واقع‌گرایانه به کار رفته است و به باورپذیری دنیای مادی کمک می‌کند. در مقابل، در جهان معنوی (مانند جهان پیشین و دروازه ورود به جهان پسین)، نورپردازی کاملاً متفاوت است. در جهان پیشین، نورهای غالب آبی و بنفش هستند که فضا را انتزاعی و غیرمادی نشان می‌دهند. این نورهای سرد و ملایم به همراه طراحی فضاهای باز و گسترده، حس بی‌نهایت و آزادی ارواح را به نمایش می‌گذارند و به مخاطب کمک می‌کنند تا فاصله‌ای میان این جهان و دنیای مادی قائل شود. در دروازه ورود به جهان پسین، نور سفید درخشان غالب است که به صورت هاله‌ای با ذرات معلق در یک فضای تاریک ظاهر می‌شود. این نور نمادی از حرکت ارواح به سوی مقصد نهایی و پایان زندگی است. ترکیب این نور درخشان با پس‌زمینه تاریک، حس عبور از یک دنیای مادی به یک جهان غیرمادی و ناشناخته را به مخاطب القا می‌کند.

#### ۴-۳-۲. رنگ‌بندی و تقویت احساسات

اولین مرحله در تنظیم نورها در یک صحنه، تعیین رنگ‌ها در تصویر است. کارلوس فلیپین لئون، کارگردان هنری نیکسار، توضیح می‌دهد که همه چیز با رنگ شروع می‌شود، چرا که رنگ و نور در واقع یک چیز هستند. او اشاره می‌کند که تصور اشتباهی وجود دارد که رنگ‌ها ثابت هستند. برای مثال، در کودکی وقتی مداد رنگی در دست داریم، گمان می‌کنیم که رنگ‌ها به اشیا متصل هستند. اما در واقع این نور است که از روی اشیا منعکس می‌شود و رنگ آن‌ها را تعیین می‌کند. وقتی تمامی عناصر در یک قاب جمع می‌شوند و انواع مختلف نورها روی آن‌ها تابیده می‌شود، رنگ اشیا تغییر می‌کند (Kaplan, 2020, 15).

رنگ‌ها نقش مهمی در تفکیک دنیای مادی و معنوی و ایجاد احساسات متفاوت ایفا می‌کنند. در دنیای مادی، رنگ‌ها بیشتر واقع‌گرایانه و نزدیک به طبیعت هستند. نیویورک با رنگ‌های خاکستری، قهوه‌ای و نور زرد خورشید نشان داده می‌شود که حس زندگی شهری و روزمره را به خوبی القا می‌کند. از سوی دیگر، در جهان پیشین، رنگ‌های غالب آبی و بنفش هستند که نمادی از آرامش، معنویت و غیرمادی بودن فضا به حساب می‌آیند. این رنگ‌ها به مخاطب کمک می‌کنند تا از دنیای مادی فاصله بگیرد و وارد دنیای ذهنی و فلسفی فیلم شود.

#### ۳-۳-۴. تأکید بر باورپذیری به‌جای واقع‌گرایی

در انیمیشن روح، به‌جای تلاش برای نمایش جزئیات دقیق و واقع‌گرایانه، تیم تولید بر خلق جهانی تأکید کرده است که از لحاظ احساسی برای مخاطب باورپذیر باشد. جهان‌های پیشین، پسین، و منطقه به شکلی طراحی شده‌اند که هرچند از لحاظ بصری به دور از واقع‌گرایی هستند، احساس و ارتباط با آن‌ها برای مخاطب بسیار عمیق و قابل لمس و همراه با تأثیرات عاطفی و معنوی است. این امر نشان می‌دهد که در انیمیشن‌هایی که قصد انتقال مفاهیم فلسفی دارند، ایجاد پیوند عاطفی با مخاطب اهمیت بیشتری نسبت به بازنمایی واقع‌گرایانه دارد. حال، در ادامه، به مهمترین تکنیک‌ها و عوامل ایجاد و تقویت باورپذیری می‌پردازیم.

#### ۳-۳-۴.۱. استفاده از استعاره‌های بصری برای تقویت باورپذیری

یکی از عوامل کلیدی در افزایش باورپذیری در انیمیشن روح، استفاده از استعاره‌های بصری است. این استعاره‌ها به مخاطب کمک می‌کنند تا مفاهیم پیچیده فلسفی را به‌طور غیرمستقیم و از طریق تصاویر درک کند. در این بخش، به تحلیل دقیق‌تر نحوه استفاده از این استعاره‌ها و اهمیت آن‌ها در ایجاد باورپذیری پرداخته می‌شود.

#### ۳-۳-۴.۲. استعاره‌های بصری در انتقال مفاهیم فلسفی

استفاده از استعاره‌های بصری در انیمیشن‌های فلسفی مانند روح، نقش مهمی در انتقال مفاهیم پیچیده‌ای مانند هدف زندگی و جستجوی هویت ایفا می‌کند. یکی از این استعاره‌ها، جرقه زندگی است که به‌عنوان نمادی از انگیزه و هدف زندگی به کار رفته است. این جرقه، مفهومی کاملاً انتزاعی است که از طریق تصاویر ساده و قابل فهم به مخاطب انتقال داده می‌شود.

نظریه‌های استعاره‌های مفهومی، که توسط فیلسوفان و روان‌شناسان شناختی مانند جرج لیکاف و مارک جانسون مطرح شده‌اند، نشان می‌دهند که استعاره‌ها ابزاری برای درک مفاهیم انتزاعی و پیچیده از طریق تصاویر ملموس هستند. در انیمیشن روح، جرعه زندگی به‌عنوان استعاره‌ای از انگیزه انسانی و هدف وجودی به شکلی بصری به نمایش گذاشته می‌شود. این نوع استعاره‌ها، براساس نظریه‌های استعاره‌های مفهومی، به مخاطب کمک می‌کنند تا مفاهیمی مانند انگیزه و هدف زندگی را به صورت حسی و تجربی درک کنند (Lakoff & Johnson, 1980, 52).

#### ۴-۳-۳-۳. استعاره‌های رنگ و نور در انتقال احساسات معنوی

در فیلم روح، رنگ‌ها و نورها نیز به‌عنوان استعاره‌های بصری به کار گرفته شده‌اند تا به انتقال احساسات معنوی و ارتباط با جهان‌های غیرمادی کمک کنند. برای مثال، استفاده از رنگ‌های سفید و طلایی در جهان پسین، به‌عنوان نمادی از روشنایی معنوی و مسیر حرکت ارواح به سوی مقصد نهایی به کار رفته است.

براساس نظریه‌های روان‌شناسی رنگ، رنگ‌های روشن مانند سفید و طلایی به‌طور نمادین با مفاهیم خلوص، معنویت و حرکت به سوی نور مرتبط هستند (Itten, 1961, 89). این استعاره‌ها در انیمیشن روح به مخاطب کمک می‌کنند تا با مفاهیم متافیزیکی و کیهان‌شناختی مانند مرگ و سفر روح به صورت بصری و احساسی ارتباط برقرار کند. در نتیجه، این استعاره‌ها به تقویت باورپذیری فیلم و ارتباط عمیق‌تر با مخاطب منجر می‌شوند.

استفاده از استعاره‌های بصری در انیمیشن روح نشان‌دهنده رویکرد میان‌رشته‌ای پیکسار در خلق دنیایی است که به‌طور هم‌زمان هم فلسفی و هم احساسی است. استعاره‌هایی مانند جرعه زندگی، رنگ‌های نورانی و طراحی فضاهای مینیمالیستی، به‌گونه‌ای طراحی شده‌اند که هم‌زمان با ایجاد پیوند عاطفی با مخاطب، مفاهیم پیچیده فلسفی را به صورتی ساده و قابل درک منتقل کنند. این رویکرد در نهایت به باورپذیری عمیق‌تر و ارتباط معنوی با جهان و شخصیت‌های فیلم منجر می‌شود.

#### ۴-۳-۳-۴. باورپذیری در شخصیت‌پردازی و تکنیک‌های ایجاد آن

یکی از اصول اساسی در طراحی شخصیت‌های انیمیشن روح، ایجاد باورپذیری از طریق تطابق ویژگی‌های ظاهری شخصیت‌ها با هویت و احساسات درونی آن‌ها است. با وجود اینکه شخصیت‌ها در دنیایی خیالی و معنوی زندگی می‌کنند، طراحی دقیق و هماهنگی بین ظاهر و رفتارهای آن‌ها باعث می‌شود تا مخاطب با آن‌ها ارتباطی عمیق و احساسی برقرار کند.

اصل اولیه در طراحی شخصیت و صحنه‌ها در پیکسار این است که شخصیت درونی شخصیت با ظاهر بیرونی و حتی محیطش هماهنگ باشد، مگر این که قصد خاصی در کار باشد. کامو بل، یکی از گویندگان مستند درون پیکسار، در مورد این فرآیند می‌گوید: در فرآیند انیمیشن‌سازی، ما سعی می‌کنیم شخصیتها برای مخاطبین باورپذیر باشند، هرچند که از واقعیت بسیار دور باشند. او برای توضیح این فرآیند، شخصیت کارل از انیمیشن بالا را مورد بررسی قرار می‌دهد و می‌گوید که کارل در نگاه کلی از یک مربع تشکیل شده که در وسط آن یک دایره بزرگ، که همان دماغ کارل است، قرار دارد (Kaplan, 2020, 18).

شخصیت کارل به انسان‌های واقعی شباهتی ندارد، اما به طرز شگفت‌انگیزی برای مخاطبین باورپذیر به نظر می‌رسد، زیرا شخصیت او با ظاهرش به معنای واقعی تطبیق یافته است. کارل که شبیه یک مربع است، به راه خود بسیار چسبیده و درون خانه‌اش بسته‌بندی شده است. این تطبیق تنها محدود به خود شخصیت نمی‌شود؛ بلکه به محیط و صحنه‌ای که کارل در آن زندگی می‌کند نیز تسری پیدا می‌کند. برای مثال، قاب عکس‌های کارل که روی دیوار نصب شده‌اند، همگی مربع و مستطیل هستند. حتی صندلی که کارل روی آن می‌نشیند نیز یک مربع دیگر است. خانه کارل که در میان شلوغی ساختمان‌سازی قرار گرفته، یک مستطیل بزرگ است. در مقابل، همسر کارل، الی، که با او کتراست دارد، در قاب‌هایی دایره‌ای به تصویر کشیده شده و صندلی او نیز دارای زوایای انحنا دار است، نه یک خط صاف و غیرقابل انعطاف (Kaplan, 2020, 18).

این فرآیند در پیکسار با کاریکاتورسازی شخصیت‌ها انجام می‌شود. کاریکاتور در پیکسار به معنای اغراق در ویژگی‌های اصلی شخصیت است تا جوهره و ذات آن برجسته شود. ایگو، شخصیت منتقد در انیمیشن *رانتویی*، نمونه بارزی از این فرآیند است. بدن او شبیه به یک قبر ایستاده و دفترش نیز از نمای بالا شبیه به یک قبر است. دستگاه تایپ او که با آن حرفه آشپزان را می‌کشد، شبیه به یک جمجمه است. این موارد نشان‌دهنده اغراق در ویژگی‌های اصلی شخصیتها برای بازتاب شخصیت آنهاست (Kaplan, 2020, 18).

در انیمیشن روح، فرآیند کاریکاتورسازی به خوبی اجرا شده است. جو گاردنر، پیانیست با فضیلت، با انگشت‌های دراز و ظریفی به تصویر کشیده شده که به نظر می‌رسد انگشت‌های او روی پیانو پرواز می‌کنند. این تطبیق دقیق بین شخصیت درونی و ظاهر بیرونی، به همراه استفاده از محیط و جزئیات مرتبط، موجب ایجاد حس باورپذیری در مخاطبان می‌شود و به تقویت ارتباط عاطفی آن‌ها با شخصیت‌ها کمک می‌کند.

#### ۴-۳-۳-۱. شخصیت جو گاردنر: پیاپیستی در جستجوی هدف زندگی

جو، شخصیت اصلی فیلم، به گونه‌ای طراحی شده است که ظاهر او با هویت و شخصیت درونی‌اش هماهنگ است. طراحی بصری او در دنیای مادی شامل جزئیاتی مانند انگشتان بلند و حرکات بدنی متناسب با پیاپیستی بودنش است که به مخاطب کمک می‌کند او را نه تنها به عنوان یک موسیقیدان، بلکه به عنوان فردی که در جستجوی معنای زندگی و "جرقه" خود است، باور کند. بدن عادی و کمی شکم‌دار او نشان‌دهنده یک فرد معمولی است که با چالش‌های روزمره زندگی روبرو است. این تطابق بین ویژگی‌های فیزیکی و نقش او در داستان به باورپذیری شخصیت کمک می‌کند، زیرا مخاطب حس می‌کند که جو، انسانی عادی با آرزوها و دغدغه‌های واقعی است.

در جهان پیشین، جو گاردنر لباسی ندارد و تنها کلاه مخصوص پیاپیست‌ها را به همراه دارد، که به عنوان نمادی از هویت موسیقایی او در این دنیای غیرمادی به نمایش گذاشته می‌شود. این جزئیات ظریف به مخاطب کمک می‌کند تا جو را حتی در این دنیای انتزاعی و معنوی به عنوان شخصیتی متصل به موسیقی و جستجوی معنای زندگی بشناسد.

#### ۴-۳-۳-۲. شخصیت ۲۲: بازنمایی وضعیت تکامل نیافته

۲۲، روحی که هنوز وارد دنیای مادی نشده است، طراحی بصری‌ای مشابه سایر ارواح در جهان پیشین دارد. تمام ارواح در این جهان به شکل گرد و شفاف طراحی شده‌اند که نشان‌دهنده وضعیت انتزاعی و غیرمادی آن‌هاست. با این حال، آنچه شخصیت ۲۲ را متمایز می‌کند، عدم علاقه‌اش به ورود به دنیای مادی و پیدا کردن جرقه زندگی است.

طراحی بصری ساده و بدون پیچیدگی ۲۲ نشان‌دهنده وضعیت نهایی نشده و تکامل نیافته او است، زیرا هنوز جرقه زندگی‌اش را پیدا نکرده است. تفاوت ۲۲ با دیگر ارواح نه در ظاهر، بلکه در شخصیت و رفتار او است. حرکات بازیگوشانه و تعامل‌های او با دیگر ارواح و شخصیت‌های فیلم، نمایانگر مقاومت او در برابر ورود به دنیای مادی است. به همین دلیل، ۲۲ به عنوان روحی که در جستجوی هدفی برای زندگی نیست، طراحی شده تا این وضعیت سردرگمی و عدم قطعیت او را به مخاطب القا کند.

#### ۴-۳-۳-۳. جزئیات ظاهری و نقش آن در باورپذیری شخصیت‌ها

باورپذیری در طراحی شخصیت‌های روح، هم از طریق دقت بسیار زیاد در ویژگی‌های درونی آن‌ها و هم از طریق جزئیات ظاهری دقیق و حرکات بدنی متناسب با شخصیت‌ها به دست آمده است. در دنیای مادی، جو گاردنر با حرکات دقیق و بدن‌هایی واقعی‌تر طراحی شده است، در حالی که در جهان پیشین، حرکات و طراحی شخصیت‌ها سبک‌تر و انتزاعی‌تر است، که این حالت غیرمادی را به‌خوبی نشان می‌دهد.

در نتیجه، تطابق دقیق میان ویژگی‌های ظاهری، حرکات بدنی و احساسات شخصیت‌ها باعث شده است که مخاطب با شخصیت‌هایی که در دنیای غیرواقعی و فلسفی زندگی می‌کنند، ارتباطی عمیق و احساسی برقرار کند. این تطابق میان ظاهر و باطن شخصیت‌ها، اصلی‌ترین دلیل باورپذیری آن‌ها در داستانی مانند روح است.

#### ۴-۳-۳-۴. شمای کلی و نقش آن در باورپذیری <sup>۲</sup>

یکی از تکنیک‌های کلیدی در طراحی شخصیت‌ها در پیکسار، شمای کلی است. این تکنیک شامل طراحی شخصیتها به گونه‌ای است که حتی در حالت‌های ساده و بدون جزئیات، شخصیت‌ها به‌طور واضح قابل تشخیص باشند. برای مثال، شمای کلی شخصیت جو گاردنر، پیاپیست فیلم، به‌گونه‌ای طراحی شده است که با بدن عادی و انگشتان درازش، نمایانگر یک پیاپیست معمولی است. این طراحی به مخاطب کمک می‌کند تا درک بهتری از شخصیت و ویژگی‌های او داشته باشد، حتی بدون نیاز به جزئیات زیاد. همچنین، ارواح در انیمیشن روح به صورت شمای کلی ساده، شبیه به دایره‌ها و مستطیل‌های کوچک، طراحی شده‌اند تا به ویژگی غیرمادی و معنوی آن‌ها اشاره کنند (Kaplan, 2020, 12).

#### ۴-۳-۳-۵. باورپذیری از طریق شیدینگ و آراستن <sup>۲</sup> <sup>۳</sup>

در فرآیند شیدینگ، مدل‌های سه‌بعدی با استفاده از تکسچر، رنگ و نور، به شکل باورپذیری برای مخاطب تبدیل می‌شوند. بث آلبرایت توضیح می‌دهد که این فرآیند از طریق اضافه کردن جزئیاتی مانند جنس مو، پوست و حتی بافت‌های غیرعادی به شخصیتها، آن‌ها را برای مخاطب ملموس‌تر می‌کند. همچنین در برخی موارد، تجربه‌های زیسته تیم فنی نیز در طراحی جزئیات شخصیتها مؤثر بوده و به باورپذیری بیشتر آن‌ها کمک کرده است. این مجموعه اقدامات، بخشی از رویکرد پیکسار در انتقال مفاهیم فلسفی به شیوه‌ای هنری و قابل درک برای مخاطبان است (Kaplan, 2020, 12).

## ۵. نتیجه‌گیری

تحلیل فرآیند تولید و روایت انیمیشن روح نشان می‌دهد که این اثر توانسته است با موفقیت مفاهیم پیچیده فلسفی کیهان‌شناختی و انسان‌شناختی را به زبانی ساده و مؤثر به تصویر بکشد. یافته‌ها نشان می‌دهند که انیمیشن روح با استفاده از استعاره‌های بصری، طراحی نوآورانه شخصیت‌ها، و تکنیک‌های انیمیشن‌سازی پیشرفته، فضایی خلق کرده که در عین جذابیت بصری، عمق فلسفی قابل‌توجهی دارد. برای مثال، در بازنمایی مفاهیم کیهان‌شناختی، طراحی جهان «پیشین»، با استفاده از رنگ‌های آرام و نورپردازی ملایم، فضایی مینیمالیستی ایجاد کرده که بیانگر حالت معصومیت و بی‌شکل بودن ارواح تازه متولد شده است. شخصیت‌های «جری» و «تری»، که به‌عنوان راهنمایان جهان پیشین طراحی شده‌اند، خود نمونه‌ای از تلفیق هنر مدرن با استعاره‌های فلسفی‌اند. این شخصیت‌ها با خطوط ساده و فرم‌های دوبعدی-سه‌بعدی خود، به مفهوم فراماده‌ای بودن و انتزاعی بودن اشاره دارند. در مقابل، نمایش «جهان پسین» با نورهای درخشان و فضای رازآلود طراحی شده که به شکلی استعاری به مفاهیم مرگ و سفر روح به جهان دیگر اشاره می‌کند. استفاده از نور سفید و هاله‌های نورانی در ورودی این جهان، به‌گونه‌ای است که تصور مخاطب از پایان زندگی و ورود به ناشناخته‌ها را به چالش می‌کشد.

از سوی دیگر، در بازنمایی مفاهیم انسان‌شناختی، شخصیت‌پردازی‌ها و روایت داستانی نقش مهمی ایفا کرده‌اند: شخصیت اصلی فیلم، جو گاردنر، نمایانگر جستجوی انسان برای یافتن معنای زندگی است. او در طول داستان درمی‌یابد که معنای زندگی تنها در دستیابی به اهداف بزرگ نیست، بلکه در لذت‌بردن از لحظه‌های کوچک زندگی نهفته است. این مفهوم از طریق طراحی جزئیاتی مانند حرکات ظریف انگشتان جو هنگام نواختن پیانو و تعادل میان صحنه‌های شلوغ نیویورک و لحظات آرام او، به‌خوبی منتقل می‌شود. همین‌طور، در خصوص شخصیت ۲۲، به‌عنوان روحی که هنوز به دنیای مادی وارد نشده، نماینده انسان‌هایی است که با سردرگمی و بی‌هدفی دست‌وپنجه نرم می‌کنند. طراحی ساده و گرد ۲۲، همراه با حرکات بازیگوشانه و کلام طنزآمیزش، به شکل بصری او حالت عدم قطعیت و نهای‌نشده‌گی داده‌اند. این دوگانگی میان شخصیت ۲۲ و جو تضاد میان ناامیدی و جستجوی هدف در زندگی را به شکلی عمیق به نمایش می‌گذارد.

موسیقی و استعاره‌های بصری نیز نقش مهمی در این فرآیند انتقال مفاهیم فلسفی دارند: موسیقی جاز، به‌عنوان یکی از عناصر کلیدی داستان، به شکل نمادین در سراسر فیلم حضور دارد. نواختن پیانو توسط جو نه تنها جنبه‌ای از شخصیت او را

بازتاب می‌دهد، بلکه نمایانگر حالت‌های معنوی و عرفانی‌ای است که انسان در لحظاتی از زندگی تجربه می‌کند. ورود او به «منطقه»، حالتی از تمرکز عمیق و اتصال میان دنیای مادی و معنوی را به تصویر می‌کشد. این مفهوم، که با نورپردازی و رنگ‌بندی بنفش و آبی در منطقه نشان داده شده، استعاره‌ای از همان لحظات متعالی و معنوی در زندگی روزمره است.

تأثیر همکاری میان‌رشته‌ای و بهره‌گیری تجربه‌های زیسته عوامل ساخت نیز یکی از یافته‌های مهم این پژوهش است: همکاری فیلسوفان و نظریه‌پردازان با عوامل تولی نقش مؤثری در عمق‌بخشیدن به اثر داشته است. همین طور تجربه شخصی پیت داکتر درباره بحران‌های وجودی و الهامات کمپ پاورز به خلق داستانی انجامیده است که مفاهیم فلسفی جهان‌شمول را بیان می‌کند، مفاهیمی که تقریباً همه مخاطبان در سرتاسر جهان فارغ از فرهنگ‌ها و جغرافیاهای متفاوت آن را درک می‌کنند. برای مثال، اضافه کردن صحنه آرایشگاه به داستان، که پیشنهاد پاورز بود، علاوه بر تقویت عمق فرهنگی شخصیت جو، فضایی برای ارتباط بهتر مخاطبان آفریقایی-آمریکایی با اثر ایجاد کرده است.

این پژوهش نشان می‌دهد که رسانه انیمیشن، فراتر از سرگرمی، می‌تواند بستری برای انتقال مفاهیم فلسفی پیچیده باشد. انیمیشن روح الگویی الهام‌بخش برای استفاده از هنر، تکنولوژی، و فلسفه در کنار هم است، تا آثاری خلق شوند که نه تنها جذابیت بصری داشته باشند، که تفکر عمیق را نیز برانگیزند. با الهام از این اثر، می‌توان در آثار دیگری مفاهیمی همچون عدالت، آزادی، و مسئولیت اخلاقی را نیز در قالب انیمیشن‌های هنری برای مخاطبان گسترده به تصویر کشید.

## منابع

افشار کرمانی، عزیزالله. (۱۳۸۹). فهم فلسفی بهشت و دوزخ از نگاه عزیز نسفی. *پژوهش دینی*، ۲۱: ۱۲۷-۱۴۶.

رسولی شریانی، رضا؛ عبداللهی، امیر حسین. (۱۳۸۸). مقایسه دیدگاه ابن عربی و ملاصدرا درباره ماهیت بهشت و دوزخ. *رهنمون*، ۲۳ و ۲۴: ۱۳۱-۱۴۶.

صفورا، محمدعلی (۱۳۹۲). شیوه‌های بازنمایی مضامین فرهنگی-اجتماعی در تولیدات انیمیشن تلویزیونی ایران از سال ۱۳۵۷ تا ۱۳۸۹: و مقایسه آن با تولیدات کشور انگلیس، به لحاظ ساختار محتوایی. پایان‌نامه دکتری. رشته پژوهش هنر. دانشکده هنرهای کاربردی دانشگاه هنر.

طباطبایی، سید محمدحسین (۱۳۷۸). *ترجمه تفسیر المیزان*. ترجمه محمدباقر موسوی (جلد ۱۲ و ۱۷). قم: جامعه مدرسین حوزه علمیه قم، دفتر انتشارات اسلامی.

طبرسی، فضل بن حسن (۱۳۵۰). *ترجمه تفسیر مجمع البیان*. ترجمه هاشم رسولی (جلد ۲۳). قم: فرهنگی.

کرمی، محسن. (۱۴۰۰). فیلمسفه یا فیلم به مثابه فلسفه: جستاری در امکان فلسفه‌پردازی از طریق

فیلم. *تأملات فلسفی*، ۲۷: ۳۵۳-۳۷۹. <https://doi.org/10.30470/phm.2021.136600.1880.379-353>

مطهری، مرتضی. (۱۳۹۵). *آشنایی با علوم اسلامی: منطق، فلسفه*. چاپ سی‌ام، تهران: انتشارات صدرا.

موسوی، احمدی زاویه؛ حسنایی، سعیده سادات؛ سید سعید، محمدرضا (۱۳۹۷). بازنمایی مضامین مذهبی در انیمیشن با بررسی الگوهای به‌کار گرفته‌شده در آثار ژاپنی. *نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی*، ۱۳(۱)، ۱-۱۳. <https://doi.org/10.22059/jfadram.2017.242877.61513212>

ورمزیار نجفی، بهمن (۱۳۹۷). چگونگی انتقال مهارت‌های زندگی مؤمنانه به کودکان در انیمیشن‌های تلویزیونی با مطالعه موردی مجموعه مهارت‌های زندگی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. رشته تولید سیما. دانشکده دین و رسانه دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران. Alan H. Goldman, Alan, H. (2018). *Life's Values: Pleasure, Happiness, Well-Being, and Meaning*. Oxford, United Kingdom: Oxford University Press.

<https://academic.oup.com/book/7716>

Brysbaert, M., Warriner, A. B., & Kuperman, V. (2014). Concreteness ratings for 40 thousand generally known English word lemmas. *Behavior Research Methods*, 46(3), 904–911. <https://doi.org/10.3758/s13428-013-0403-5>

California State University, San Bernardino. (2021, January). *CSUSB professor serves as consultant on Pixar's new film 'Soul'*. CSUSB.

<https://www.csusb.edu/inside/article/537310/csusb-professor-serves-consultant-pixars-new-film-soul>

Connell, L., & Lynott, D. (2012). Strength of perceptual experience predicts word processing performance better than concreteness or imageability. *Cognition*, 125(3), 452–465. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2012.07.010>

Davise, D. (2021, April). *Pixar 'Soul' Creators Pete Docter & Kemp Powers*. *Fresh Air*. NPR. <https://www.npr.org/2021/04/22/989816812/pixar-soul-creators-pete-docter-kemp-powers>

Doek, A. (2020). *The Breakdown with Pete Docter*. United States: *Rolling Stone*.

Kaplan, T. (2020). *Color, Light and Emotion* (1,15). Jennifer Zaccaro. *Inside Pixar*, Pixar Animation Studios: California.

Kaplan, T. (2020). *Creating a Character* (1,12). Jennifer Zaccaro. *Inside Pixar*, Pixar Animation Studios: California.

Kaplan, T. (2020). *Deanna Marsigliese, The Art of the Pivot* (1,2). Jennifer Zaccaro. *Inside Pixar*, Pixar Animation Studios: California.

Kaplan, T. (2020). *Kemp Powers, Writing Something Real* (1,1). Jennifer Zaccaro. *Inside Pixar*, Pixar Animation Studios: California.

Kaplan, T. (2020). *The Squint Test* (1,18). Jennifer Zaccaro. *Inside Pixar*, Pixar Animation Studios: California.

Kiser, G. (2021, March). *Pixar's Demanding Creative Process: The Making of Soul | Social + Image Lab*. Dolby. <https://www.youtube.com/watch?v=HpJIVLhzFIU>

Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. University of Chicago Press. <https://doi.org/10.2307/430414>

Lavenda, R. H., & Schultz, E. A. (2015). *Core Concepts in Anthropology* (5th ed.). New York, United States: Oxford University Press. <https://doi.org/9780078034930>

Paivio, A., Yuille, J. C., & Madigan, S. A. (1968). Concreteness, imagery, and meaningfulness values for 925 nouns. *Journal of Experimental Psychology*, 76, 1–25. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0025327>

Ryden, B. (2017). *Introduction to Cosmology*. Cambridge, UK: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316651087>

Screenplayed Breakdown. (2021, February). 'Soul' with Writer Mike Jones. <https://podcasters.spotify.com/pod/show/screenplayed/episodes/Soul-with-Writer-Mike-Jones-eqnh7r>

Westminstertownhall. (2015, November). *Pete Docter - Inside the Creative Community: The Power and Process of Animated Film*. Minneapolis, United States.

Wiemer-Hastings, K., & Xu, X. (2005). Content differences for abstract and concrete concepts. *Cognitive Science*, 29(5), 719–736. [https://psycnet.apa.org/doi/10.1207/s15516709cog0000\\_33](https://psycnet.apa.org/doi/10.1207/s15516709cog0000_33)

---

<sup>1</sup> abstract concepts	
<sup>2</sup> perceptions	
<sup>3</sup> sensations	
<sup>4</sup> concrete concepts	
<sup>5</sup> good	
<sup>6</sup> happy	
<sup>7</sup> valuable	
<sup>8</sup> inevitable sufferings	
<sup>9</sup> evitable sufferings	
<sup>1</sup> soul	0
<sup>1</sup> Great Before	1
<sup>1</sup> Great Beyond	2
<sup>1</sup> body	3
<sup>1</sup> mind	4
<sup>1</sup> soul	5
<sup>1</sup> spirit	6
<sup>1</sup> Spark	7
<sup>1</sup> The Zone	8
<sup>1</sup> Brain Trust	9
<sup>2</sup> Carlos Felipe Leon	0
<sup>2</sup> Silhouette	1
<sup>2</sup> Shading	2
<sup>2</sup> Grooming	3
<sup>2</sup> Beth Albright	4