

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح»

با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان^۱

زهره ثمری^۲؛ جواد امین خندقی^۳؛ شادی جمشید پور^۴

تاریخ ارسال: ۱۴۰۳/۰۷/۲۹ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۹/۲۹

چکیده

پویا نمایی بلند داستانی «روح» (۲۰۲۰) ساخته پیت داکتر، با رویکردی نوآورانه، به کاوش در مفاهیم انتزاعی و متافیزیکی همچون ماهیت روح و دنیای پیش از تولد می‌پردازد. نظر به رده‌بندی سنی اتخاذشده برای این پویانمایی، کودکان، بخش مهمی از مخاطبان آن هستند. یافته‌های روان‌شناسان رشدشناختی، حاکی از آن است که تفکر انتزاعی در کودکان، حدوداً تا قبل از سن ۱۲ سالگی، به طور کامل توسعه نیافته است، بنابراین به‌تصویر کشیدن این مفاهیم انتزاعی پیچیده- به‌ویژه مفهوم دنیای پیش از تولد- به‌طوری که برای کودکان، قابل‌درک باشد، در آثار پویانمایی، کمتر موردبررسی قرار گرفته است. این امر یکی از بزرگ‌ترین چالش‌های سازندگان این اثر بوده است. هدف این پژوهش، عبارت است از: واکاوی بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در پویانمایی «روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان و ارائه راهکارهای بازنمایی تصویری مفاهیم انتزاعی مشابه برای کودکان. این پژوهش، از نوع توصیفی- تحلیلی است و گردآوری اطلاعات در آن، به روش کتابخانه‌ای، همراه با مشاهده اثر صورت گرفته است. تحلیل پویانمایی «روح» به‌کمک روش کیفی و انتخاب پویانمایی، با روش گزینشی هدفمند انجام شده است. نتایج نشان می‌دهند که سازندگان پویانمایی «روح» با استفاده از رنگ‌های متنوع و تصاویر جذاب، خط داستانی قوی و گیرا، ساده‌سازی مفاهیم پیچیده، داستان و شخصیت‌های ملموس و قابل‌هم‌ذات‌پنداری، به‌تصویر کشیدن مفاهیم انتزاعی به‌گونه غیرانتزاعی، جهان‌شمولی و ایجاد فضایی برای پرسش و گفت‌وگو، مفهوم پیچیده دنیای پیش از تولد را به شکلی قابل‌درک برای کودکان به تصویر کشیده‌اند.

واژه‌های کلیدی

بازنمایی تصویری، دنیای پیش از تولد، پویانمایی روح، ادراک ذهنی کودکان.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۲. دانشجوی کارشناسی ارشد تصویرسازی، دانشکده هنر، موسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران.

zahasamari598@gmail.com

۳. استادیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، موسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران.

jaminkhandaqi@gmail.com

۴. کارشناسی ارشد تصویرسازی، دانشکده هنر، موسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران.

artnegar.sh@gmail.com

مقدمه

«روح»^۱، نام پویانمایی بلند داستانی ساخت کمپانی پیکسار^۲ و دیزنی^۳ است که در سال ۲۰۲۰ پخش شد و به محبوبیت بالایی نزد مخاطبان خردسال و همچنین بزرگسال دست پیدا کرد و از سوی منتقدین نیز مورد تمجید قرار گرفت. این اثر تصویری، بیش از اینکه یک روایت پندآموز برای کودکان باشد، داستانی فلسفی است که به بیان مفاهیم پیچیده و انتزاعی می‌پردازد که در آثار پویانمایی کودکان، کمتر شاهد آن هستیم. در نظر گرفتن درک انتزاعی کودکان در ساخت و تولید آثار تصویری که به نمایش مفاهیم انتزاعی چون، روح، عالم برزخ، دنیای پیش از تولد و عناوینی از این دست می‌پردازد، امری مهم و ضروری است؛ چراکه براساس نظر بسیاری از روان‌شناسان رشد شناختی، ذهن کودکان برای درک چنین مفاهیمی، محدودیت دارد و کودک، تا قبل از رسیدن به دوازده سالگی، قادر به درک کامل مسائل انتزاعی نیست (پاکزاد و بزرگ، ۱۳۹۴: ۳۲۸). «اکثر روان‌شناسان رشد شناختی بعد از پیاژه، صراحتاً به درک کودکان از مسائل انتزاعی، اذعان نداشته‌اند، اما آنان معتقدند که ممکن است عواملی باعث شود که کودکان به درکی بیشتر از حد انتظار برسند. اگر روش‌های به‌کار رفته در آموزش مفاهیم انتزاعی، متناسب با درک کودکان باشد و بتوان مفاهیم انتزاعی را به زبان کودکان ترجمه کرد، آنان می‌توانند این مفاهیم را درک کنند» (داوودی و همکاران، ۱۳۹۵: ۱۷). دنیای پیش از تولد، یک مفهوم دینی - فلسفی است که در بخشی از این پویانمایی به نمایش درمی‌آید. نظر به انتزاعی بودن و وجود دیدگاه‌های متفاوت نسبت به چنین مفهومی، تحلیل چگونگی به تصویر کشیدن آن، می‌تواند اطلاعات مفیدی برای تصویرسازی مفاهیم مشابه در اختیار علاقه‌مندان بگذارد. در این پژوهش، با هدف واکاوی بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در پویانمایی «روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان و ارائه راهکارهای بازنمایی تصویری مفاهیم انتزاعی برای کودکان، پس از بیان مبانی نظری و ادبیات پژوهش، دنیای پیش از تولد در پویانمایی «روح»، از نظر ساختاری و محتوایی مورد بررسی قرار می‌گیرد. سپس با برقراری

1. Soul

2. Pixar

3. Disney

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

ارتباط بین مفاهیم ذکر شده، به این پرسش‌ها در رابطه با پویانمایی «روح» پاسخ داده می‌شود: در پویانمایی روح، چگونه دنیای پیش از تولد به گونه‌ای قابل درک برای کودکان، به تصویر کشیده شده است؟ باتوجه به نتایج به دست آمده، راهکارهای بازنمایی تصویری مفاهیم انتزاعی مشابه برای کودکان چیست؟.

پیشینه پژوهش

تاکنون پژوهش‌های متنوعی در حوزه روان‌شناسی و نحوه ادراک کودکان از مفاهیم انتزاعی در سنین مختلف صورت گرفته است، اما در زمینه درک کودکان نسبت به دنیای پیش از تولد، پژوهشی یافت نشد. در ادامه، سعی شده است مرتبط‌ترین پژوهش‌ها با پژوهش حاضر معرفی شوند. در برخی از این پژوهش‌ها، پویانمایی «روح» به عنوان نمونه موردی و از منظرهای مختلف مورد بررسی قرار گرفته است. برای نمونه، کیناسی^۱ (۲۰۲۱) در مقاله‌ای با عنوان «تحلیل ماهیت و فردیت از دیدگاه سارتر^۲ در انیمیشن روح»، پویانمایی «روح» را از منظر اگزستیالیسم^۳ سارتر بررسی می‌کند و نتیجه می‌گیرد که این پویانمایی، دیدگاه تقدم وجود بر ماهیت سارتر را در زندگی شخصیت اصلی فیلم، جو، به تصویر می‌کشد. علاوه بر این، شو^۴ (۲۰۲۱) در پایان‌نامه‌ای با عنوان «درک عاطفی از مرگ در فیلم‌های انیمیشن (نمونه موردی: پویانمایی کوکو^۵ و پویانمایی روح)»، به تحلیل احساسات بیان شده توسط بزرگسالان در اثر تماشای پویانمایی‌هایی با موضوع مرگ از طریق تحلیل احساسات می‌پردازد و نتیجه می‌گیرد که غالب احساسات نشان‌داده شده مثبت است. همچنین، ایسلام^۶ (۲۰۲۲) در مقاله‌ای با عنوان «تحلیل نشانه‌شناختی انیمیشن روح»، به تحلیل زیبایی‌شناختی معانی بصری این پویانمایی می‌پردازد و نتیجه می‌گیرد که مفهوم زیبایی زندگی و تجربه زندگی کردن، پیام اصلی و محوری این پویانمایی است. پایان‌نامه‌ها و پژوهش‌هایی که در ادامه معرفی

1. Kinasih.
2. Sartre
3. Existentialism
4. Hsu
5. Coco (2017)
6. Islam

می‌شوند، از نظر مفهومی، به پژوهش حاضر، شباهت دارند. حاجی نصرالله (۱۳۸۴) در مقاله‌ای با عنوان «چگونگی طرح مفاهیم انتزاعی در ادبیات کودک»، پس از مورد توجه قرار دادن توانایی کودک در درک مفاهیم انتزاعی، براساس دستاوردهای کار میدانی پژوهشگران روان‌شناسی رشد، نمونه‌هایی از طرح مفاهیم انتزاعی در ادبیات کودکان را ارائه می‌دهد. سادات حسینی (۱۳۹۹) در پایان‌نامه‌ای با عنوان «چگونگی بازنمایی مرگ در دو انیمیشن کوکو و پارانورمن^۱ براساس ادراک ذهنی کودکان»، به چگونگی بازنمایی مفهوم مرگ برای کودکان از طریق پویانمایی، با توجه به ویژگی‌های رشد شناختی آنها می‌پردازد و نتیجه می‌گیرد که هر دو اثر با ویژگی‌های رشد شناختی کودکان و ادراک آنها از مسئله مرگ تطابق دارد. پاک روان (۱۴۰۰) در پایان‌نامه‌ای با عنوان «روش بازنمایی تصویری لحظه مرگ کاراکتر در منتخبی از انیمیشن‌های شرکت‌های دیزنی، دیزنی-پیکسار، دریم‌ورکس^۲ و استودیو جیبلی^۳»، به بررسی لحظه مرگ ۴۰ کاراکتر از آثار شرکت‌های پویانمایی‌سازی ذکر شده می‌پردازد و روش استفاده این سازندگان از عناصر بصری در لحظه مرگ را تحلیل می‌کند. حیدری‌نژاد (۱۴۰۰) در پایان‌نامه‌ای با عنوان «بررسی قابلیت‌های انیمیشن در پذیرش و کاهش اندوه مرگ و سوگواری در کودکان»، به بررسی نقش پویانمایی در کمک به پذیرش مرگ و کاهش سوگواری در کودکان می‌پردازد. برای رسیدن به این مقصود، ابتدا مطالعاتی پیرامون مرگ و سوگواری به طور کلی در جوامع و فرهنگ‌های مختلف انجام می‌دهد. سپس نظریه شناختی کودک مربوط به دو روان‌شناس کودک، ژان پیاژه^۴ و ماریا نگی^۵ را مطرح و سطوح شناختی کودک از مفهوم مرگ در سنین مختلف را معرفی می‌کند و نتیجه می‌گیرد که یکی از کاربردهای نمایش مرگ در پویانمایی‌های مورد مطالعه، ایجاد آگاهی در کودک نسبت به مسئله مرگ و فراهم کردن زمینه مناسب جهت گفت‌وگو پیرامون مرگ و سوگواری است. غفاری قدیر (۱۴۰۲) در مقاله‌ای با عنوان «روش‌های انتقال مفاهیم فرهنگی و اجتماعی به کودکان با استفاده از پویانمایی از دیدگاه کارشناسان (مطالعه

1. ParaNorman (2012)

2. DreamWorks Animation

3. Studio Ghibli

4. Jean Piaget

5. Maria Nagy

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

موردی مجموعه «پهلوانان»^۱، به بررسی دیدگاه کارشناسان درمورد روش‌های انتقال مفاهیم فرهنگی و اجتماعی به کودکان از طریق پویانمایی می‌پردازد و نتیجه می‌گیرد که ساخت مفهوم توسط کودک به جای انتقال آن، تقویت بازارهای جانبی (ایجاد پیوست فرهنگی) به عنوان تحکیم‌کننده انتقال مفاهیم، تولید پویانمایی‌های صامت (بدون دیالوگ)، الگوبروری، توجه به انتقال مفاهیم براساس مقتضای سنی کودک، انتقال مفاهیم در حاشیه به جای متن پیام، استفاده از روش یادگیری پنهان و اصالت داستان زیبا و متناسب با مفهوم در نوشتن فیلم‌نامه، از مهم‌ترین روش‌های انتقال مفاهیم فرهنگی و اجتماعی از طریق پویانمایی است. پس از بررسی انجام شده در پژوهش‌های مشابه خارجی و داخلی، پژوهشی که به شکل مستقیم و کامل به موضوع پژوهش حاضر بپردازد، یافت نشد.

چهارچوب نظری

ادراک کودکان از مفاهیم انتزاعی

در دیدگاه سنتی انتزاع، این فرآیند به‌طور آشکار، فرآیندی فردی در نظر گرفته می‌شد که از امر عینی به انتزاعی می‌رود. بنابراین تفکر انتزاعی به عنوان نقطه پایانی از رشد شناختی تلقی می‌شد که می‌بایست توسط یک فرد، پس از مدت‌ها و اغلب با تلاش سخت، به دست می‌آمد. این مفهومی است که می‌توانیم آن را در نظریه‌های رشد شناختی، مانند نظریه پیاژه بیابیم (Oers, 2001: 300). پیاژه معتقد است که توانایی درک مفاهیم انتزاعی در کودکان بر پایه توانایی‌های ذاتی کودک و به شکلی تدریجی و در طی سال‌ها توسعه می‌یابد (کرین، ۱۳۹۸: ۳۵۲). از طرف دیگر، برخی از صاحب‌نظران همچون ویگوتسکی^۱، باور داشتند که دانش انتزاعی، تحت تأثیر عوامل بیرونی و از طریق تجربه و تعامل با محیط به دست می‌آید (Walker, 2015: 1 و برک، ۱۳۹۴: ۴۲). پس از پیاژه، صاحب‌نظران بسیاری در مورد دانش انتزاعی در کودکان تحقیق کرده‌اند و این بررسی‌ها نشان می‌دهد که حداقل می‌توان برخی از انتزاعات را در سنین پایین‌تر از آنچه پیاژه تصور می‌کرد، به کودکان آموزش داد. پژوهش‌های اخیر نشان می‌دهد که کودکان، حتی در سنین پایین هم، توانایی درگیر شدن در فرآیندهای تفکر انتزاعی را نشان می‌دهند.

1. Lev Vygotsky

آموزش، با قرار دادن کودکان در تماس با دانش نظری (که نمی‌توان آن را به طور مستقیم از مشاهده عینی به دست آورد)، به توسعه تفکر انتزاعی کمک می‌کند. یکی از راه‌های فعال کردن تفکر انتزاعی در کودکان خردسال، استفاده از داستان‌های سرگرم کننده است. در این داستان‌ها، کودکان درگیر مجموعه‌ای از رویدادها می‌شوند که از نظر عینی و ملموس، غیر معمولی و غیر واقعی است. در این داستان‌ها، آنها می‌توانند واقعیت را از یک منظر خاص مشاهده کنند. به نظر می‌رسد اگر کودکان از نظر احساسی، بتوانند با این داستان‌ها ارتباط برقرار کنند، قادر خواهند بود خود را در دنیایی تجسم کنند که بر مبنای تجربیات واقعیشان نیست. در این دنیای خیالی، آنها می‌توانند با مفاهیم انتزاعی مواجه شوند و تا زمانی که این مفاهیم برایشان معنادار باشند، قادر خواهند بود با آنها ارتباط برقرار کنند (Oers & Poland, 2007:12).

مفهوم انتزاعی دنیای پیش از تولد

دنیای پیش از تولد به معنای حالتی است که فرد، قبل از تولد و ظهور به دنیای فیزیکی تجربه می‌کند. این مفهوم بیشتر در حوزه‌های فلسفی و مذهبی مورد بحث قرار می‌گیرد. این مفهوم بیشتر به عنوان یک باور یا فرضیه مطرح می‌شود. مذاهب بزرگ جهان، مفهوم بدن معنوی را که در بُعد دیگری شکل می‌گیرد و در مرحله جنینی وارد فرآیند تولید می‌شود، قبول می‌کنند. بدن معنوی باید در یک بُعد برتر، از نوعی ماده مافوق بشری شکل گیرد و به بدن فیزیکی وارد شود. منشأ بدن‌های معنوی غیرزیستی از منظر علمی هنوز یک معما است (Pandarakalam, 2019: 22). در مورد عالم قبل از تولد، دیدگاه‌های متعددی مطرح شده است. از نظر افلاطون^۱، روح انسان قبل از قرارگیری در این دنیا، در عالم دیگری سیر می‌کرده است و در آنجا تمام حقایق را درک کرده است (حسینی الموسوی و اعوانی، ۱۳۹۲: ۳۶). به عقیده وی، روح‌ها قبل از تولد در دنیای فرم‌ها یا ایده‌ها ابدی و جاودانه بوده‌اند (Ciocon, 2020: 241). در آئین هندو، مفهوم دنیای پیش از تولد به شکل مشخصی که در برخی فلسفه‌های شرقی و غربی دیده می‌شود، وجود ندارد. با این حال، آفرینش جهان به صورت خلق از عدم

1. Plato

نیست. براساس این باور، جهان هستی مانند سایه‌ای از یک واقعیت برتر به نام برهمن^۱ است (شایگان، ۱۳۸۲: ۶۳ و صدیقی، ۱۳۹۷: ۹۲). در بودیسم نیز مفهومی تحت عنوان «دنیای پیش از تولد» وجود ندارد. به جای تصور یک دنیای مجزا و پیش از تولد، بودائی‌ان به توجه به چرخه سامساره^۲ و ارتباط پیوسته بین زندگی‌های متعدد تأکید می‌کنند (Nanamoli, 2003: 219). مفهوم دنیای پیش از تولد، به معنای وجود یک زندگی یا آگاهی قبل از تولد جسمانی، در دین مسیحیت و یهودیت به شکل مشخصی که در بعضی از فلسفه‌های شرقی دیده می‌شود، وجود ندارد. با این حال، برخی مفاهیم مرتبط و برداشت‌های متفاوت در این ادیان وجود دارد (ارشدی بهادر، ۱۳۹۸: ۵۷ و Goodman & Caramenico, 2013: 24). برای نمونه، مورمون‌ها^۳ بر این باورند که پیش از تولد، روح انسان‌ها وجود داشته و دارای شخصیت، آگاهی و مأموریت‌های خاص خود بوده‌اند (Jackson, 2008: 102). در اسلام نیز اعتقاد به وجود روح، پیش از حضور در کالبد جسمانی در عالم ذر وجود دارد که تفسیرهای مختلفی از آن ارائه شده است (ارشد ریاحی، ۱۳۹۱: ۵۲-۶۰) و در بخش بعدی این عالم معرفی می‌شود. نتیجه وجود این عالم، به این معناست که انسان پیش از تولد فیزیکی، نوعی وجود یا آگاهی داشته است (Ciocan, 2020: 240).

عالم ذر در دیدگاه اسلام

عالم ذر، الست یا قالو بلی، جهانی پیش از تولد است که در قرآن و روایات به آن اشاره شده است. در دیدگاه مشهور، این جهان مربوط به پیش از خلقت آدم یا همزمان با اوست. در این عالم، تمام انسان‌ها به صورت «ذره» ظاهر شدند و از همه «ذرات»، پیمان بر توحید خدا، نبوت پیامبران و ولایت اوصیاء اخذ شد. آیه ۱۷۲ سوره اعراف، به طور صریح درباره این عالم سخن گفته است: «و [به یاد آر] هنگامی را که پروردگارت از صلب بنی آدم نسلشان را پدید آورد و آنان را [در ارتباط با پروردگاریش] بر خودشان گواه گرفت [و فرمود:] آیا من پروردگار شما نیستم؟ [انسان‌ها با توجه به وابستگی وجودشان و وجود همه موجودات به

1. Brahman
2. Samsāra
3. Mormons

پروردگاری و ربوبیت حق] گفتند: آری، گواهی دادیم. [پس اقرار به پروردگاری خود را در این دنیا از شما گرفتیم] تا روز قیامت نگویند: ما از این [حقیقت آشکار و روشن] بی‌خبر بودیم». به جز این آیه، آیات دیگری نیز در این باره آمده است (تغابن: ۲، یونس: ۷۴، نجم: ۵۶، انعام: ۱۱۰، رعد: ۲۰، حج: ۵، روم: ۳۰، واقعه: ۱۰-۱۱، بقره: ۱۳۸ و انعام: ۱۵۸).

براساس این آیات، مفاد و هدف پیمان در این عالم، مواردی همچون اتمام حجت خدا با فطرت خداشناسی در وجود انسان، قدرت نور افشانی چراغ فطرت بر ظلمات محیط، ناتوانی محیط و جامعه بر مجبور ساختن انسان، جایز نبودن تقلید در اصول دین، توجیه‌ناپذیری مقصر دانستن دیگران در گناه و انحراف انسان، اصالت داشتن توحید و عارضی بودن شرک مطرح شده است (قزائتی، ۱۳۸۳: ۲۱۹/۳). روایات فراوانی در کتب شیعه و اهل سنت در زمینه عالم ذر نقل شده است (مکارم شیرازی و همکاران، ۱۳۷۴: ۱۰-۳/۷). در این روایات، به دلیل خروج ذریه بنی آدم از پشت آدم (ع) در عالم ذر، آنها به ذره تشبیه شده‌اند (کلینی، ۱۴۰۷: ۱۳/۲). در این تعبیر، منظور از ذره، موجوداتی به شکل و قیافه مورچه یا ذرات بسیار ریز همانند غبار هستند (مجلسی، ۱۴۰۳: ۲۷۰/۵). در گروهی از روایات، گرفتن عهد از همه مخلوقات در عالم ذر آمده است؛ نه فقط انسان‌ها (برقی، ۱۳۷۱: ۲۴۲/۱).

دیدگاه صحیح و منطبق بر قرآن، درباره وجود انسان در این عالم، این است که نمی‌توان گفت عین انسان‌ها با کالبد دنیوی، در عالم ذر آمده و از آنها میثاق گرفته شده و بعد دوباره به صلب بازگشته تا در نوبت طبیعی دوباره تولد یابند؛ چراکه این فرض محال و برخلاف آیه است (طباطبایی، ۱۴۰۲: ۴۱۶/۸). اصل وجود جهان، نظام و احکام دیگر که می‌تواند شامل عالم ذر نیز شود، برای انسان قطعی است. امکان اینکه انسان به تدریج از قوه به فعل درآمده و از عدم به وجود درآید و نخست ناقص ظاهر گشته و بعد به طور دائم تکامل یابد و از یک نشأت رخت برپسته و به سوی خدا برگردد، دلایل قرآنی دارد (طباطبایی، ۱۴۰۲: ۴۱۷/۸)، اما تقدم عالم ذر به دنیا، تقدم زمانی نیست، بلکه نشأتی است که به حسب زمان، هیچ انفکاک و جدایی از نشأت دنیوی ندارد، بلکه با آن و محیط به آن است و تقدمی که بر آن دارد، مانند تقدم کن بر فیکون است. عالم

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

ذر احکامی دارد که به وجهی غیر احکام دنیا است و به وجهی عین آن است (طباطبایی، ۱۴۰۲: ۴۱۸/۸ و ۴۲۴).

در برخی از روایات، بیان شده که انسان‌ها در این عالم «درک قلبی» درباره شناخت خدا دارند (صدوق، ۱۳۸۵: ۱۱۸/۱). همچنین اینکه انسان در آن نشأت، از طریق نفس و نه استدلال وحدانیت پرودگار در ربوبیت را مشاهده می‌کند (طباطبایی، ۱۴۰۲: ۴۱۸/۸). این نوع موارد نشان می‌دهد که نوعی وجود برای انسان در عالم ذر تحقق یافته و این همان وجود در دنیای پیش از تولد است یا دست‌کم یکی از دنیاهای ممکن پیش از تولد به معنایی که در بالا گفته شد، به شمار می‌رود.

بازنمایی تصویری مفاهیم انتزاعی در پویانمایی

بازنمایی تصویری در تاریخ هنر از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است. دلیل این اهمیت را می‌توان در ماهیت بصری هنر جست‌وجو کرد. وقتی از بازنمایی صحبت می‌کنیم، اولین چیزی که به ذهن می‌رسد، هنر دیداری است. هنر دیداری به طور مستقیم با تصویر سروکار دارد و بازنمایی تصویری هسته اصلی آن را تشکیل می‌دهد. بنابراین، درک و مطالعه بازنمایی تصویری، برای درک بهتر هنر بصری و ادراک بصری، امری ضروری و جدایی‌ناپذیر است (کارول، ۱۳۸۷: ۵۶). دو تن از عمده‌ترین فعالان حوزه علوم شناختی در دنیای هنر، به خصوص مبحث ادراک دیداری، رودلف آرنهایم^۱ و ارنست گامبریچ^۲ هستند. به همین دلیل، اجماع نظرات آنها، بینش جامعی ارائه می‌دهد که هدف آن، ارائه ابزاری مناسب برای ارزیابی بهتر بازنمایی تصویر از منظر ادراک بصری است. خوانش تصویر از دیدگاه آرنهایم به ادراک انتزاع مرتبط است؛ در حالی که از منظر گامبریچ، درک تصویر وابسته به تجربه‌های پیشین مخاطب است (مافی‌تبار و همکاران، ۱۳۹۷: ۴۱). پویانمایی، به عنوان یک هنر و صنعت، به طور مستقیم با مفهوم بازنمایی تصویری گره خورده است. پویانمایی به عنوان رسانه‌ای قدرتمند، به بازنمایی واقعیت، روایت داستان و انتقال مفاهیم می‌پردازد. در واقع، پویانمایی‌ها می‌توانند واقعیت را به شیوه‌ای

1. Rudolf Arnheim

2. Ernst Gombrich

اغراق آمیز، ساده شده یا کاملاً خیالی بازنمایی کنند. بنابراین، پویانمایی نه تنها یک هنر جذاب و سرگرم کننده، بلکه یک ابزار قدرتمند برای بازنمایی تصویری است که به ما امکان می دهد تا واقعیت را به شیوه های جدید و خلاقانه ای تجربه کنیم (خسروی فسایی و همکاران، ۱۳۹۸: ۳۹ و ۴۱). پویانمایی ها به شیوه ای جامع هم کودکان و هم بزرگسالان را به هم متصل می کنند. ساختارهای روایی غنی دیداری در این فیلم ها، امکان تفسیرها و ادراک متنوعی از پیام های غیرمستقیم و ناخودآگاه را فراهم می کند. پویانمایی ها در انتقال پیام به کودکان و همچنین بزرگسالان بسیار توانمند هستند. می توان این طور برداشت کرد که مخاطبان تحت تأثیر داستان های تأثیرگذار این فیلم ها قرار می گیرند. پالت رنگ، طراحی شخصیت، تصویرسازی، روایت، موسیقی و طراحی محیط همگی به ایجاد این احساسات جذاب بصری کمک می کنند (Islam, ۲۰۲۲: ۸۵ & ۸۷).

پیرنگ داستانی پویانمایی «روح»

پویانمایی «روح»، دنیایی خیالی و شگفت انگیز را به تصویر می کشد که در آن، روح های جدید^۱ پیش از ورود به بدن انسان، در مکانی به نام «دنیای پیشین»^۲ شکل می گیرند و آماده می شوند. در این پویانمایی، جو گاردنر^۳، یک معلم موسیقی جاز^۴، پس از وقوع حادثه ای ناگهانی، به عنوان یک روح مربی^۵، به این دنیا منتقل می شود و در آنجا با روحی به نام «۲۲»، همراه می شود که علاقه ای به ورود به دنیای انسان ها و زندگی زمینی از خود نشان نمی دهد. سفر این دو شخصیت در دنیای پیش از تولد و تلاش آنها برای درک معنای زندگی، محور اصلی داستان را تشکیل می دهد. در ادامه، به تحلیل عناصر تشکیل دهنده «دنیای پیشین»، از جمله شخصیت ها، فضاها و مفاهیم نهفته در آن می پردازیم.

1. New Souls
2. Great Before
3. Joe Gardner
4. Jazz
5. Mentor

روش پژوهش

در این پژوهش کیفی که به روش توصیفی-تحلیلی انجام شده است، تمام اطلاعات و داده‌ها به روش کتابخانه‌ای و با استفاده از منابع معتبر داخلی و خارجی اعم از کتاب، مقاله و پایان‌نامه‌های دانشگاهی جمع‌آوری شده است. برای بررسی پویانمایی «روح»، نسخه ویدئویی این فیلم مورد استفاده قرار گرفته است. شیوه نمونه‌گیری در این پژوهش، در راستای انتخاب پویانمایی به‌عنوان مورد مطالعاتی، به شکل گزینشی هدفمند انجام شده است. برای انتخاب آن، پس از بررسی پویانمایی‌های مرتبط با مفاهیم انتزاعی و به خصوص دنیای پیش از تولد، پویانمایی «روح» به عنوان اثری که به طور مشخص به عالم قبل از تولد می‌پردازد، انتخاب شد.

تحلیل پویانمایی در این پژوهش، براساس «نظریه بازنمایی» است که در بخش‌های پیشین مطالبی درباره آن بیان شد. بازنمایی، ریشه در دیدگاه افلاطون دارد (Plato, 1952: 598). بازنمایی در رسانه‌های دیداری، به معنای از نو به نمایش گذاشتن چیزی در قالب تصویر است. پویانمایی مفاهیمی به همراه دارد (158-Morley, 1992: 157) که می‌تواند بازنمایی چیزی در قالب اجزاء فرمی یا روایی باشد که می‌توان در پویانمایی جست‌وجو و تفسیر شود (امین خندقی، ۱۳۹۷: ۲۶-۳۰). در این پژوهش، تلاش می‌شود بازنمایی دنیای پیش از تولد، در چند بخش تحلیل شود.

یافته‌های پژوهش

تحلیل شخصیت‌ها در «دنیای پیشین»

به طور کلی، دنیای پیش از تولد در پویانمایی «روح»، متشکل از شخصیت‌های ارواح و مشاوران^۱ است. روح‌های به تصویرکشیده شده در این اثر، شامل ارواح جدید و روح‌های مربی هستند. روح‌های جدید، چهره‌هایی تازه با چشمانی بنفش و کنجاو هستند. آنها لوح‌هایی خالی هستند که مأموریت دارند، هویت خود را در دنیای پیش از تولد کشف کنند. روح‌های جدید، به تازگی ایجاد شده‌اند به همین

1. The Counselors.

دلیل، ظاهری شبیه به نوزادان و کودکان دارند. این امر باعث می‌شود مخاطب کودک، با دیدن آنها احساس هم‌ذات‌پنداری کند و یکی از دلایل اصلی برای انتخاب این پویانمایی به عنوان مورد مطالعاتی است. این ارواح، به این دلیل که هنوز زندگی روی زمین را تجربه نکرده‌اند، برخلاف روح‌های مری، پاها و دست‌های مشخصی ندارند و در بیشتر اوقات، در فضا معلق هستند. روح‌های جدید شبیه به لامپ طراحی شده‌اند و اگرچه از نظر طراحی ساده به نظر می‌رسند، اما از نظر نورپردازی و جلوه‌های ویژه بسیار پیچیده هستند. پدیدآورندگان این پویانمایی برای رسیدن به شکل و ظاهر روح، رویه دشواری را پشت سر گذاشتند. به گفته داکتر^۱، کارگردان اثر، سازندگان برای اینکه بفهمند روح‌ها چه شکلی هستند، پس از گفت‌وگو با متخصصین دینی و مطالعه تئوری‌های فلسفی دریافتند که توصیفات غالب از روح شامل بخار مانند، بدون شکل، بدون حالت فیزیکی و آسمانی است. با این حال، آنها نتوانستند توضیح جامع و قابل قبولی، راجع به منشأ روح پیدا کنند. بنابراین داکتر، از هنرمندان اثر می‌خواهد که تصویری از دنیای پیش از تولد ارائه دهند که به اندازه‌ای آشنا باشد که مخاطب بتواند با آن، ارتباط برقرار کند و در عین حال، به قدری متفاوت و نوآورانه باشد که بتواند تجربه جدیدی برای او پدید آورد. طبق نظر وی، همه انسان‌ها قبلاً در این فضای روحانی حضور داشته‌اند و تنها آن را فراموش کرده‌اند. طبق این گفته داکتر و با توجه به مطالبی که پیش از این بیان شد، دیدگاه او نسبت به وجود روح قبل از حضورش در کالبد مادی، نزدیک به نظریه افلاطون و دیدگاه مربوط به عالم ذر در دین اسلام است. داکتر در ادامه روند رسیدن به چگونگی طراحی شکل و ظاهر روح‌ها، می‌گوید: «برای طراحی روح‌ها از خودمان پرسیدیم اگر بنا بود یک انسان را در قالب یک لوگوی ساده طراحی کنیم، چه شکلی پیدا می‌کرد؟» (Docter, 2020: 9). هنرمندان اثر برای طراحی روح، از پیش‌طرح اولیه پیت داکتر الهام گرفتند. همان‌طور که در تصویر زیر مشاهده می‌شود، در این طرح، از فرم‌های ساده، منحنی و دایره‌ای شکل استفاده شده است.

1. Pete Docter.



تصویر ۱- پیش‌طرح روح توسط پیت داکتر (مأخذ: Disney/Pixar, ۲۰۲۰: ۱۸).

خطوط منحنی، به دلیل شباهتشان به فرم‌های طبیعی و حالت سیالی که دارند، احساس آرامش و امنیت را در انسان برمی‌انگیزند (فرید، ۱۳۹۰: ۱۶). بنابراین استفاده از این نوع فرم‌ها برای تصویرسازی روح، باتوجه به ویژگی‌های مد نظر سازنده، مناسب و منطقی به نظر می‌رسد. ویژگی‌های ظاهری ذکر شده، می‌توانند عامل ایجاد حس اطمینان در مخاطب، به خصوص مخاطبین کودک باشند که می‌توانند به دلیل این ویژگی بهتر ارتباط برقرار کنند. از طرفی، ساده‌ترین فرم قابل ادراک برای کودکان خردسال، دایره است. در نقاشی‌های کودکان خردسال، دایره به عنوان یک نماد اولیه برای نمایش مفاهیم مختلف مورد استفاده قرار می‌گیرد (مهردادفر، ۱۳۹۳: ۶۶). غالب‌ترین رنگ استفاده شده در تصویرسازی روح‌ها، رنگ آبی است که نمادی از آرامش دریا و آسمان، معنویات و اعتماد است. پس از آن، رنگ سبز نیز به چشم می‌خورد که بیانگر سرسبزی، طراوت و شادابی است. رنگ‌های آبی و سبز هر دو حس آرامش و امنیت را به مخاطب القا می‌کنند (فطرتی باسمنج و شکریور، ۱۴۰۲: ۷۳-۷۴). به گفته پیت داکتر، سازندگان، برای رنگ آمیزی روح‌ها، از رهگیری نور هنگام عبور از یک منشور، الهام گرفته‌اند که نشان دهنده زندگی و انرژی روح است (Docter, 2020: 9). بدن روح به شکل جسم نیمه شفاف طراحی شده است که نور از آن عبور می‌کند و در درونش پراکنده می‌شود. مخاطب با دیدن این موجود، متوجه حالت معنوی، شبیه به بخار، نرم و

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

منعطف آن می‌شود. نور گرم قرمز، نارنجی و زردی که از روح عبور می‌کند، به سمت سرد و سایه‌دار که به رنگ آبی ارغوانی تیره است، می‌رسد. وقتی که رنگ‌ها در میانه به هم می‌رسند، باهم ترکیب می‌شوند.



تصویر ۲- رنگ و نورپردازی در ظاهر روح‌های جدید (مأخذ: نسخه ویدئویی فیلم).

«۲۲»، از جمله شخصیت‌های اصلی پویانمایی «روح»، یکی از روح‌های جدید است. در مقایسه با دیگر ارواح جدید، او دارای ویژگی‌های ظاهری متمایز و خاص‌تری است. دلیل این موضوع این است که «۲۲»، مدت زمان بسیار زیادی در دنیای پیشین زندگی می‌کرده و با مربی‌های فراوانی در ارتباط بوده است و به همین دلیل، اطلاعات کافی در مورد زندگی روی زمین در اختیار دارد. این موارد باعث شده است که «۲۲»، دندان‌های خرگوشی بزرگ و یک دسته مو داشته باشد. او حتی می‌تواند هر زمان که بخواهد پا داشته باشد. «۲۲»، بیشتر از سایر روح‌های جدید تغییر قیافه می‌دهد و به طور کامل، نسبت به ویژگی‌های دنیای پیشین شناخت دارد. او چشم‌هایی نیمه‌باز دارد که نشان دهنده تنبلی، بی‌تفاوتی و بی‌علاقگی است. با وجود اینکه صدای تمام روح‌های جدید شبیه به کودکان است، صدای «۲۲» شبیه به یک زن میانسال است. زمانی که جو از او دلیل این موضوع را می‌پرسد، «۲۲» پاسخ می‌دهد که در واقع صدای او، وجود او و تمام چیزهایی که جو در حال تجربه آن است، همگی فرضی و توهمی هستند و سپس صدای خود را تغییر می‌دهد و خودش را شبیه به جو می‌کند تا به او ثابت کند که در دنیای

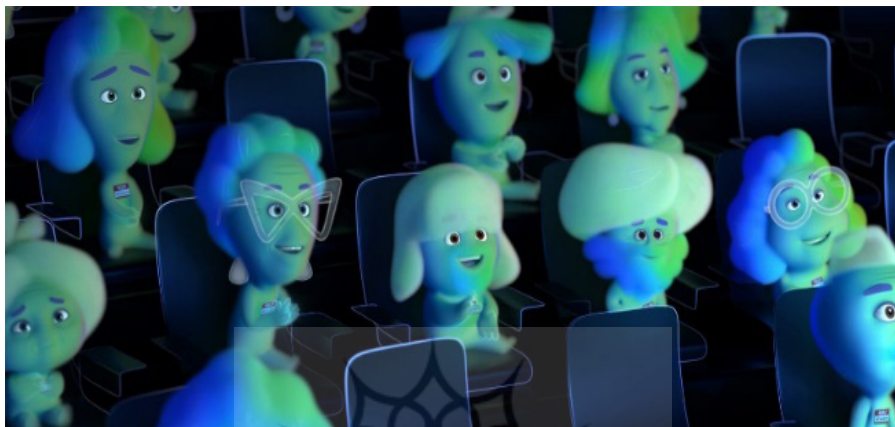
تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

غیرمادی روح‌ها، هیچ چیز واقعی و از پیش تعیین شده نیست. سازندگان به احتمال زیاد دیدگاهی نسبی‌گرا و ذهنی‌گرا نسبت به دنیای پیش از تولد دارند. آنها دنیایی را به تصویر می‌کشند که در آن واقعیت، سیال، تغییرپذیر و وابسته به ذهن فرد است. «۲۲»، در نهایت اعتراف می‌کند که دلیل استفاده او از صدای یک زن میانسال، عصبانی کردن و اذیت کردن دیگران است. شخصیت «۲۲»، به نوعی مشابه با شخصیت یک کودک یا یک نوجوان سرکش و کمی بدخلق است. روح‌های مربی، از دیگر ارواح موجود در دنیای پیشین هستند. جو گاردنر، شخصیت اصلی پویانمایی «روح» نیز به عنوان یک مربی در دنیای پیش از تولد، حضور پیدا می‌کند. در جهان پیشین، روح‌های مربی به روح‌های جدید کمک می‌کنند تا علاقه و توانایی ذاتی خود (که در این پویانمایی با نام جرقه‌ها شناخته می‌شود) را کشف کنند. در بخشی از فیلم، افرادی مانند آبراهام لینکلن^۲، مهاتما گاندی^۳، مادر ترزا^۴ و چندین شخصیت شناخته شده دیگر، به عنوان مربی تلاش می‌کنند به «۲۲» برای پیدا کردن جرقه‌اش کمک کنند. مربی‌ها می‌توانند روح‌های جدید را به «تالار خود» ببرند، جایی که لحظات مهم زندگی خود را، برای الهام بخشیدن به آنها نشان می‌دهند. تجربه زندگی بر روی زمین به ارواح مربی، ویژگی‌های متمایزی مانند داشتن دست و پا، رنگ چشم متفاوت، مدل مو و ویژگی‌هایی که با ظاهر جسمانی آنها مطابقت دارد، می‌دهد. این روح‌ها درواقع حالتی انتزاعی، از طرز دیدی که نسبت به نسخه زمینی خودشان دارند، هستند. آنها به این دلیل که گرانش را روی زمین تجربه کرده‌اند، پا دارند و طوری راه می‌روند که گویی جاذبه زمین، هنوز هم وجود دارد. تأثیر سن، نژاد و حتی برخی از لباس‌ها و پوششی که این روح‌ها در زندگی زمینی خود داشته‌اند، در ظاهرشان نمایان است. در یکی از بخش‌های فیلم، زمانی که جو در جهان پسین^۵ (دنیای پس از مرگ)، درحال فرار از روی پل است، به روحی بر می‌خورد که به زبان کره‌ای حرف می‌زند. این موضوع،

1. Spark.
2. Abraham Lincoln.
3. Mahatma Gandhi.
4. Mother Teresa.
5. Hall of you.
6. Great Beyond.

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

باتوجه به این که تمام روح‌های جدید شبیه به هم هستند، نشان می‌دهد که روح‌ها، قبل از تولد، جنسیت و نژاد ندارند و به واسطه تجربه زندگی بر روی زمین است که این ویژگی‌ها را به دست می‌آورند.



تصویر ۳- ظاهر روح‌های مربی (به چین و چروک، مدل مو، گوشواره و عینک آنها توجه شود) (مأخذ: نسخه ویدئویی فیلم).

از دیگر موجودات به تصویر کشیده شده در دنیای پیشین، مشاوران هستند. مشاورها که همدیگر را با نام جری خطاب می‌کنند، شخصیت‌های فرعی فیلم «روح» هستند. جری، به گفته خودش، حاصل جمع تمام میدان‌های کوانتیده جهان است که در شمایی ظاهراً شده که برای مغز انسان قابل درک باشد. جری، نام تمام مشاوران دنیای پیشین است و تعداد زیادی از آنها وجود دارند. آنها شخصیتی شاد، سرزنده، صبور، آگاه و هوشیار دارند و همانند مشاوران اردوهای تفریحی - آموزشی، به روح‌های جدید کمک می‌کنند تا بتوانند در جهان پیشین، زندگی کنند و برای متولد شدن در زمین آماده شوند. جری‌ها تجلی انرژی پویایی هستند که به شکلی منطقی، اگرچه انتزاعی، ظاهر می‌شوند. ظاهر مشاوران، ساده و انتزاعی است و مخاطب را یاد نقاشی‌های سبک کوبیسم^۲ می‌اندازند.

1. Jerry.
2. Cubism.

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان



تصویر ۴- ظاهر مشاوران (مأخذ: نسخه ویدئویی فیلم)

طراحان پویانمایی با الهام از منابع متنوعی از جمله هنر مجسمه‌سازی، پدیده‌های طبیعی و رفتار نور، به صورت تجربی به خلق اشکال مختلف پرداختند. هدف اصلی، یافتن شکلی بود که همزمان هویت بصری قوی داشته باشد و انعطاف‌پذیری کافی برای تغییر شکل و تطبیق با حالات مختلف را فراهم کند. در نهایت، با تمرکز بر یک خط زنده و پویا، به شکلی دست یافتند که به ایجاد شخصیت‌هایی منجر شد که همزمان دو و سه بعدی به نظر می‌رسند و تجربه بصری منحصر به فرد را برای مخاطب فراهم می‌کنند. برای بررسی دقیق‌تر این مفهوم، هنرمندان از مدل‌سازی سیمی سه بعدی استفاده کردند تا تغییرات ظاهری شخصیت‌ها را از زوایای مختلف، شبیه‌سازی کنند.



تصویر ۵- مجسمه‌های ساخته‌شده از مشاوران (مأخذ: URL).

برای طراحی شخصیت جری، انیماتورها موفق شدند فناوری نوینی را توسعه دهند که نوع جدیدی از منحنی ایجاد می‌کند و به آنها اجازه می‌دهد هر نقطه کنترلی جداگانه را روشن و خاموش کنند. آنها می‌توانند شکل‌های منحنی یا بسیار صاف و کاملاً خطی ایجاد کنند یا یک دست، یک شست یا همه انگشتان را اضافه کنند. جری، قادر است شکل خود را تغییر دهد او حتی می‌تواند در صورت نیاز، تبدیل به یک وسیله نقلیه برای روح‌های جدید شود. رنگ جری، مشابه با رنگ فضای دنیای پیشین، متشکل از نوعی بنفش و آبی کم‌رنگ است که نمادی از رمز و راز، معنویت، آرامش و در عین حال، ابهام است (قاسمیان دست‌جردی، ۱۴۰۲: ۲۰۵). مشاوران، همچون انسان‌ها دارای شخصیت و حتی می‌توان گفت، جنسیت هستند (برخی صدای زنانه و برخی صدای مردانه دارند). عینیت و انسانیت بخشی به چنین موجودات خیالی و انتزاعی‌ای به درک آنها توسط مخاطب و خصوصاً مخاطب خردسال کمک می‌کند. جدول ۱، تحلیل شخصیت‌های دنیای پیشین است. در این جدول، ویژگی‌های ظاهری، شخصیتی و جنبه نمادین بررسی می‌شوند.

جدول ۱- تحلیل شخصیت‌های دنیای پیشین (منبع: نگارندگان).

نوع شخصیت	ویژگی‌های ظاهری	ویژگی‌های شخصیتی	نمادی از
روح‌های جدید	شکل ساده، نورانی، بدون دست و پای مشخص، چشم‌های بنفش	کنجکاو، خلاق، پذیرای تجربیات جدید	پتانسیل‌های ناشناخته، کودک کنجکاو
روح ۲۲	شکل متفاوت‌تر از دیگر روح‌های جدید، دندان‌های خرگوشی بزرگ، مو	بدبین، بی‌علاقه، سرکش	کودک یا نوجوان سرکش
روح‌های مریی	ظاهری انسانی، دارای دست و پا، ویژگی‌های ظاهری متناسب با زندگی زمینی	با تجربه، مشاور، الهام‌بخش	تجربیات زندگی، حکمت
مشاوران (جری)	شکل انتزاعی، چند وجهی، رنگ‌های پاستلی	دانا، راهنما، صبور	انرژی کیهانی، آگاهی

تحلیل فضاها در «دنیای پیشین»

طراحی یک محیط خیالی با قابلیت تطابق با طیف وسیعی از مفاهیم بصری، چالشی پیچیده در فرایند تولید این اثر بود. طراحان صحنه، با بهره‌گیری از عناصر بصری مبهم و لطیف توانستند فضایی خلق کنند که به خوبی با ماهیت انتزاعی و چندوجهی دنیای

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

پیش از تولد همخوانی دارد و به بیننده اجازه می‌دهد تا تعبیر شخصی خود را از این فضا شکل دهد. عناصر به کار گرفته شده در جهان پیشین، حالتی وهم‌آلود دارند. برای نمونه، در این دنیا، چیزی شبیه به چمن وجود دارد، اما واقعاً چمن نیست. نرم و تقریباً شبیه به پَر است. تمام جزئیات دنیای پیشین، بسیار نرم، لطیف و تا حدودی شفاف است. پالت رنگی استفاده شده در آن، پاستیلی و تقریباً کم‌رنگ است. دنیای پیشین در عین تازگی و منحصر به فرد بودن خود، برای مخاطب کودک آشنا است. این دنیا، تپه‌ماهور و پر از چیزهایی شبیه به درخت است. این عناصر آشنا برای ارتباط بیشتر مخاطب با فیلم، در آن قرار داده شده‌اند. این موضوع با دیدگاه گامبریچ نسبت به خوانش تصویر همخوانی دارد؛ چراکه طبق نظر او، تصاویر آشنا همیشه نقطه شروع برای تفسیر موضوعات ناآشنا هستند (گامبریچ، ۱۳۹۳: ۱۶۵).



تصویر ۶- عناصر مشابه با طبیعت (تپه، چمن، درخت و...) در دنیای پیشین (مأخذ: نسخه ویدئویی فیلم).

حرکت دوربین در دنیای پیشین آرام، کروی شکل، کنترل‌شده و به نوعی بی‌وزن است. این امر احساس آرامش، اطمینان و امنیت را به مخاطب القا می‌کند. پالت رنگی استفاده شده در این دنیا مشابه با پالت رنگی آسمان در هنگام طلوع خورشید است. می‌توان گفت سازندگان در تلاش بودند تا احساس طلوع و تجربه آغاز یک روز جدید را به مخاطب القاء کنند. کیفیت نور در این دنیا به شکلی است که گویی به طور دائم در حالت سپیده دم قرار دارد. ساختارهای انتزاعی دنیای پیشین، با هیچ‌گونه الگوی شناخته‌شده‌ای در جهان مادی قابل مقایسه نیستند. سادگی ساختاری آنها در عین پیچیدگی عملکردی، پرسش‌های اساسی درباره ماهیت هستی مطرح می‌کند. در

بخشی از فیلم، درحالی که یکی از جری‌ها، مشغول توضیح دادن عملکرد دنیای پیشین برای روح‌های مربی است، به این نکته اشاره می‌کند که همه انسان‌ها قبل از تولد در این دنیا بوده‌اند و تنها این تجربه را به یاد نمی‌آورند. این دیدگاه که روح‌ها پیش از وجود در کالبد مادی، آموزش دیده‌اند و از شخصیت‌های متمایزی برخوردار بوده‌اند، مشابه با دیدگاه مورمون‌ها است. همچنین در اسلام و دیدگاه افلاطون نیز روح انسان، قبل از قرارگیری در دنیای مادی، در عالم دیگری وجود داشته و دارای معرفت و آگاهی بوده است. دنیای پیشین، از بخش‌های مختلفی تشکیل شده است که «غرفه‌های شخصیت» یکی از آنهاست. این غرفه‌ها، ساختمان‌های مجزایی در دنیای پیشین هستند که ارواح جدید، برای به دست آوردن ویژگی‌های شخصیتی خود به آنجا می‌روند. هر غرفه نمایشی انتزاعی از یک ویژگی شخصیتی است. در طراحی این اثر، از نمادها، به عنوان ابزاری قدرتمند برای انتقال ویژگی‌های شخصیت و فضاها استفاده شده است. برای نمونه، غرفه شخصیت بی‌تفاوت به شکل بینی رو به بالا طراحی شده است که نوعی احساس بی‌تفاوتی را به مخاطب منتقل می‌کند. این شکل از طراحی، گرچه یک معنای مشخص را القا می‌کند، اما امکان تفسیرهای متفاوت را نیز برای مخاطب فراهم می‌آورد. این رویکرد، مخاطب را به مشارکت فعال در فرایند درک اثر دعوت می‌کند. مشارکت فعال کودک در تفسیر آثار هنری خلاقیت او را تحریک و به او کمک می‌کند تا معانی عمیق‌تری از مفاهیم انتزاعی استخراج کند. ممکن است در این فرایند برخی را خودآگاه و برخی را ناخودآگاه درک کند یا دست‌کم از آن تأثیر بگیرد.



تصویر ۷- غرفه شخصیت بی‌تفاوت (مأخذ: نسخه ویدئویی فیلم).

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

در بخشی از فیلم، تعدادی از روح‌های جدید، وارد هرکدام از این غرفه‌ها می‌شوند و پس از خروج از آنها، در مورد شخصیتی که به دست آورده‌اند، صحبت می‌کنند. یکی از روح‌ها، ویژگی شکاک بودن و دیگری ویژگی‌های خودبزرگ‌بینی، کنترل‌گری و فرصت‌طلبی دارد. این بخش نشان می‌دهد که شخصیت انسان‌ها از همان ابتدا و پیش از تولد، دارای تنوع بسیار زیادی است. نکته قابل توجه در مورد این ویژگی‌ها این است که لزوماً خوب و مثبت نیستند. تأکید بر اینکه ویژگی‌های شخصیتی لزوماً مثبت نیستند، به این معناست که شخصیت انسان ترکیبی از صفات خوب و بد است. این دیدگاه با بسیاری از نظریه‌های روان‌شناسی که بر وجود ابعاد تاریک شخصیت تأکید دارند، همسو است. از دیگر بخش‌های دنیای پیش از تولد در این پویانمایی، «تالار خود» است؛ مکانی که در آن، مربی‌ها می‌توانند داستان‌های زندگی خود را با ارواح جدید به اشتراک بگذارند. محیط این سالن، به گونه‌ای طراحی شده است که از الگوی یک موزه الهام گرفته و مملو از تصاویر و صحنه‌های کوتاه از لحظات کلیدی و تأثیرگذار زندگی هر مربی است. نورپردازی در این سالن، بر اهمیت هر لحظه متمرکز است. هنگامی که تالار زندگی دکتر بورگنسون^۱ که به گفته جری، یک روانشناس برجسته کودک است، نشان داده می‌شود، لحظات زندگی او با نورهایی به رنگ طلایی که نشان دهنده شکوه و عظمت است، به نمایش درآمده‌اند.

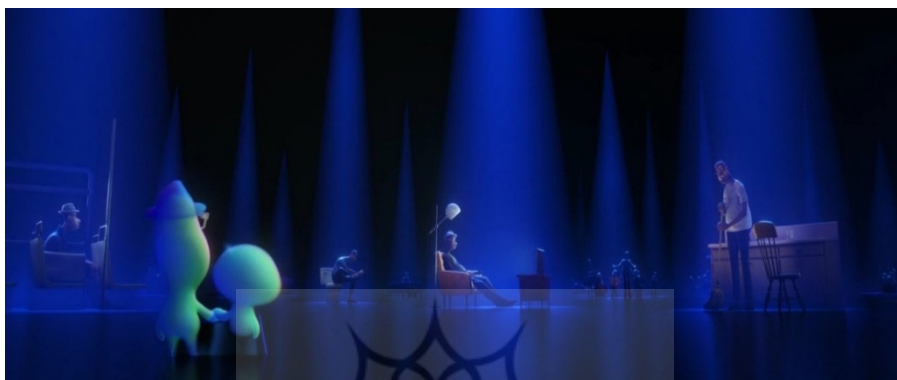


تصویر ۸ - تالار زندگی دکتر بورگنسون (مأخذ: نسخه ویدئویی فیلم).

1. Dr. Börgensson.

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

زمانی که تالار زندگی جو گاردنر ظاهر می‌شود، نورهای استفاده شده در سالن، آبی رنگ و تیره می‌شوند که نشان‌دهنده حالتی از افسردگی، ناراحتی و عدم رضایت است (لسانی، ۱۳۹۹: ۲۸).



تصویر ۹- تالار زندگی جو گاردنر (مأخذ: نسخه ویدئویی فیلم).

«تالار همه چیز»^۱، یکی دیگر از بخش‌های مهم دنیای پیشین است. این تالار، مجموعه‌ای از هر چیزی در زمین است که به ارواح جدید برای یافتن جرقه‌شان الهام می‌بخشد. اشیاء این تالار بدون رنگ، اما کاملاً قابل تشخیص و مطابق شکل واقعی‌شان بر روی زمین هستند. این اشیاء تا زمانی که از آنها استفاده نشود، رنگی ندارند. این تالار، تفسیری از آن چیزی است که مشاوران فکر می‌کنند دنیای انسان‌ها شبیه به آن است. همان‌طور که در تصویر ۱۰، مشاهده می‌شود، تالار همه چیز، بسیار وسیع و بی‌انتهاست. نامتناهی بودن این فضا، به مخاطب القا می‌کند که هر روح، قابلیت رشد و شکوفایی در مسیرهای نامحدودی را دارد. در جدول ۲، فضاهای دنیای پیشین از سه منظر ویژگی ظاهری، جنبه نمادین و ارتباط با شخصیت‌ها تحلیل می‌شوند.

1. Hall of everything.

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان



تصویر ۱۰- نمای درونی «تالار همه چیز» (مأخذ: نسخه ویدئویی فیلم).

جدول ۲- تحلیل فضاهاى دنیای پیشین (منبع: نگارنده).

فضا	ویژگی‌های ظاهری	نمادی از	ارتباط با شخصیت‌ها
دنیای پیشین	رنگ‌های پاستلی، پالت رنگی آسمان در هنگام طلوع خورشید، اشکال ساده، نور ملایم	آغاز زندگی، پتانسیل‌های نامحدود	فضایی برای کشف خود و آماده شدن برای زندگی
غرفه‌های شخصیت	آشکال انتزاعی و نمادین	ویژگی‌های شخصیتی مختلف	مکانی برای شکل‌گیری شخصیت روح‌های جدید
تالار خود	نمایش لحظات مهم زندگی مربیان در فضایی مشابه موزه، نورهای آبی و طلایی	تجربیات و دستاوردهای زندگی	الهام‌بخش برای روح‌های جدید
تالار همه چیز	تالاری بی‌انتهای که شامل اشیاء بدون رنگی است که به محض استفاده رنگی و پویا می‌شوند، دارای ظاهری واقع‌گرا	زندگی زمینی، استعدادهاى بی‌انتهای	مکانی برای کشف علاقه‌ها و استعدادهاى روح‌های جدید

براساس آنچه گفته شد، به عنوان یافته‌های این پژوهش می‌توان راهکارهایی برای بازنمایی تصویری مفاهیم انتزاعی با تأکید بر کودکان عنوان کرد. این امر در جدول ۳ می‌آید.

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

جدول ۳- راهکارهای بازنمایی تصویری مفاهیم انتزاعی برای کودکان با توجه به پویانمایی «روح»
(منبع: نگارنده).

توضیحات	راهکار ارائه شده
دنیای پیش از تولد با رنگ‌های گوناگون و متنوع، فضایی شاد و دلنشین را برای کودکان تداعی می‌کند. طراحی شخصیت‌ها و محیط به گونه‌ای است که برای کودکان جذاب و دوست‌داشتنی باشد.	استفاده از رنگ‌های متنوع و تصاویر جذاب
داستان «روح» دارای پیچش‌های داستانی جذاب و غیرقابل پیش‌بینی است که مخاطب را تا انتها درگیر داستان نگه می‌دارد. مفاهیم عمیق فلسفی در قالب داستانی سرگرم‌کننده و آموزنده به مخاطب ارائه می‌شوند.	استفاده از خط داستانی قوی و گیرا
مفاهیم پیچیده‌ای مانند روح، مرگ، تولد و ارزش زندگی به زبان ساده و قابل فهم برای کودکان بیان می‌شوند. از اصطلاحات تخصصی و فلسفی که برای کودکان قابل فهم نیست، کمتر استفاده می‌شود.	ساده‌سازی مفاهیم پیچیده
داستان پویانمایی حول محور شخصیت جو، یک انسان معمولی، می‌چرخد که برای رسیدن به آرزوهای خود در دنیای واقعی تلاش می‌کند. روح‌های جدید در این پویانمایی، شخصیتی کودکانه، بازیگوش و ماجراجو دارند.	استفاده از داستان و شخصیت‌های ملموس و قابل هم‌ذات‌پنداری
از تمثیل‌ها و استعارات ساده برای بیان مفاهیم عمیق استفاده می‌شود. علاوه بر تصویرسازی روح‌ها و مشاوران در قالب موجوداتی دوست‌داشتنی به آنها شخصیت‌های انسانی و ملموس داده شده است. دنیای پیشین شبیه به طبیعتی تپه‌ماهور و پر از درخت به تصویر کشیده شده است.	به تصویر کشیدن مفاهیم انتزاعی به‌مثابه مفاهیم غیرانتزاعی
در بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در این پویانمایی، هیچ اشاره‌ای به دین، مذهب یا فرهنگ خاصی نمی‌شود.	جهان‌شمولی
پویانمایی «روح» به جای ارائه پاسخ‌های قطعی، فضایی برای پرسش و گفت‌وگو در مورد مفاهیم عمیق زندگی ایجاد می‌کند. کودکان می‌توانند با تماشای این پویانمایی، سؤالات خود را در مورد مرگ، روح، تولد، زندگی و هدف از آن مطرح کنند.	ایجاد فضایی برای پرسش و گفت‌وگو

نتیجه‌گیری

با مروری بر مبانی نظری این مقاله، مشخص شد که کودکان در سنین پایین‌تر از آنچه پیش‌تر تصور می‌شد، تا حدی توانایی درک و پردازش مفاهیم انتزاعی را دارا هستند. عوامل محیطی (به ویژه آموزش) و استفاده از ابزارهای روایی مانند داستان‌سرایی در تسهیل و تقویت این توانایی تأثیرگذار هستند. پس از آن، به کاوش در مفهوم انتزاعی «دنیای پیش از تولد»، در ادیان و فلسفه‌های مختلف پرداخته و مشخص شد که مفاهیم مشابهی با دنیای پیش از تولد در دیدگاه‌های مختلف از جمله افلاطون، مورمون‌یسم و اسلام وجود دارد. سپس، از بازنمایی تصویری به عنوان هسته اصلی هنرهای دیداری یاد شد. در ادامه، مشخص شد که تعامل بین ویژگی‌های تصویر و تجربیات مشاهده‌گر در کنار هم، به ادراک بصری بازنمایی تصویری مفاهیم، کمک می‌کنند. پویانمایی به عنوان یک ابزار قدرتمند برای بازنمایی تصویری، با استفاده از تصاویر متحرک و روایت‌های جذاب، به بازنمایی خلاقانه و واقعیت و انتقال مفاهیم پیچیده می‌پردازد. این هنر نه تنها کودکان، بلکه بزرگسالان را نیز با داستان‌های تأثیرگذار خود درگیر می‌کند و امکان تفسیرهای متنوعی را از پیام‌های نهفته در آن فراهم می‌آورد. این امور بیانگر این امر است که چگونه پویانمایی می‌تواند بر روی مخاطب کودک مؤثر باشد. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که دنیای پیش از تولد در این پویانمایی، با فضایی جذاب، شخصیت‌هایی دوست داشتنی و به شکلی ملموس به تصویر کشیده شده است. این ویژگی‌ها باعث شده است که مخاطبین کودک بتوانند با این مفهوم غیرفیزیکی و انتزاعی ارتباط برقرار کنند و به طور خودآگاه یا ناخودآگاه با مفاهیم آشنا شوند. باتوجه به نتایج به دست آمده، در پاسخ به پرسش اول این پژوهش مبنی بر اینکه در پویانمایی «روح»، چگونه دنیای پیش از تولد به گونه‌ای قابل درک برای کودکان، به تصویر کشیده شده است، باید گفت که در این پویانمایی، روح‌ها، برخلاف بسیاری از پویانمایی‌ها که به شکلی ترسناک تصویرسازی می‌شوند، ظاهری مهربان، آرام و دوست‌داشتنی دارند. آنها همچون انسان‌ها، شخصیت و علایق خاص خود را دارند. شخصیت و ظاهر کودکان روح‌ها، باعث می‌شود که مخاطب کودک با آنها احساس هم‌ذات‌پنداری کند. دنیای پیش از تولد در این پویانمایی، به عنوان مکانی شاد و رنگارنگ که

مملوء از حس آرامش و صلح است، به تصویر کشیده شده است. این دنیا به شکل طبیعتی تپه‌ماهور با درختانی پنبه‌ای شکل و بنفش به نمایش درآمده است که می‌تواند علاوه بر ایجاد حس آشنایی در کودکان، برای آنها جذاب هم باشد. در این دنیای خیالی، مشاورانی وجود دارند که همچون معلم‌ها و مربی‌های مهدکودک، از روح‌ها مراقبت و آنها را راهنمایی می‌کنند. این مشاوران با رنگ‌های پاستیلی و کم‌رنگ و آرامش بخشی تصویرسازی شده‌اند که هرکدام از آنها صدا و شخصیت منحصر به فردی دارند. این ویژگی، آنها را باورپذیرتر کرده است. تصویرسازی مفاهیمی مثل روح، فرشته و دنیای پیش از تولد به این شکل، در واقع بازنمایی این مفاهیم انتزاعی، به مثابه مفاهیم غیرانتزاعی است. زمانی که مفاهیم انتزاعی از راه‌های مختلف زبانی و تصویری برای کودکان توضیح داده شوند، آنها راحت‌تر قادر به ادراک این مفاهیم می‌شوند. داستان در این پویانمایی، به گونه‌ای روایت می‌شود که مفاهیم پیچیده به زبان ساده برای مخاطبان بیان شوند. با وجود اشاره کوتاه به برخی از مفاهیم و اصطلاحات متافیزیکی در جریان فیلم، جذابیت بصری و ساده‌سازی شخصیت‌ها چه در ظاهر و چه در رفتار آنها، باعث شده که مخاطب کودک هم بتواند با این پویانمایی ارتباط برقرار کند. در بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در این پویانمایی، هیچ اشاره‌ای به دین، مذهب یا فرهنگ خاصی نمی‌شود؛ حتی صحبتی از خالق یا مفهوم خدا هم به عمل نمی‌آید. همچنین در طی داستان بارها به فرضی، خیالی و استعاری بودن این دنیا اشاره می‌شود. موارد گفته شده باعث می‌شوند که کودکان با دین‌ها و فرهنگ‌های متفاوت، بتوانند به نوعی با مفهوم ارائه شده از دنیای پیش از تولد در این فیلم ارتباط برقرار کنند. تصاویر و داستان این پویانمایی، به رشد خلاقیت و تخیل مخاطبان کودک کمک می‌کند. این پویانمایی می‌تواند علاوه بر آشنا کردن کودکان با مفاهیم متافیزیکی چون دنیای پیش از تولد و روح، به عنوان ابزاری برای آموزش کودکان در مورد مفاهیم عمیق زندگی مورد استفاده قرار گیرد. باتوجه به نتایج به دست آمده، در پاسخ به پرسش دوم این پژوهش مبنی بر اینکه راهکارهای بازنمایی تصویری مفاهیم انتزاعی مشابه برای کودکان چیست، باید گفت همان‌طور که پیش از این نیز اشاره شد، پویانمایی «روح» با استفاده از راهکارهایی خلاقانه، مفاهیم انتزاعی، فلسفی و متافیزیکی دنیای پیش از تولد و روح

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

را برای مخاطبان خود و به خصوص کودکان به تصویر کشیده است. این راهکارها که در جدول ۳ بیان شده‌اند، می‌توانند برای تصویرسازی مفاهیم انتزاعی مشابه با مفهوم حاضر، مورد استفاده علاقه‌مندان قرار بگیرند.

امید است این پژوهش، با بررسی درک کودک از دنیای پیش از تولد به عنوان یک مفهوم انتزاعی و فلسفی، در یک اثر پویانمایی، بتواند سرآغاز تحقیقات عمیق‌تر و گسترده‌تری در این زمینه باشد. در این پژوهش، پویانمایی «روح» تنها از جنبه کیفی و براساس مطالعات نظری مورد بررسی قرار گرفته‌است. بنابراین به پژوهش‌گران دیگر پیشنهاد می‌شود که برای دستیابی به میزان انطباق نتایج پژوهش و رشد شناختی کودکان، این پویانمایی به‌روش تحقیق میدانی، در دو گروه سنی پیش از دبستان و دبستان مورد بررسی قرار گیرد. همچنین پیشنهاد می‌شود این مسئله در رابطه با پویانمایی‌های دیگری که به مفاهیم فلسفی و انتزاعی می‌پردازند نیز مورد بررسی و تحلیل قرار گیرد.

فهرست منابع

ارشد ریاحی، علی (۱۳۹۱). «حدوث نفس انسانی از دیدگاه فلاسفه اسلامی و سازگاری آن با آموزه عالم ذر»، پژوهش‌های فلسفی-کلامی، ۱۳(۴)، ۶۲-۴۳.

doi: 10.22091/pfk.2012.99

ارشدی بهادر، مجتبی (۱۳۹۸). «بررسی جایگاه روح در انسان‌شناسی یهودیت»، معرفت، ۲۸ (۵)، ۵۸-۵۱.

<https://marifat.nashriyat.ir/node/3520>

امین خندقی، جواد (۱۳۹۷). پدیدارشناسی: تصویر اسلام در سینمای غرب، تهران: سازمان تبلیغات اسلامی، پژوهشکده باقرالعلوم.

برقی، احمد بن محمد بن خالد (۱۳۷۱). المحاسن، قم: دار الکتب الإسلامية.

برک، لورا (۱۳۹۴). روان‌شناسی رشد (از لقاح تا کودکی)، جلد اول، (مترجم: یحیی سید محمدی)، تهران: ارسباران.

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

پاکروان، زهرا (۱۴۰۰). روش بازنمایی تصویری لحظه مرگ کاراکتر در منتخبی از انیمیشن‌های شرکت‌های دیزنی، دیزنی-پیکسار، دریم‌وورکس و استودیو جیبلی، تهران: پردیس هنرهای زیبا.

پاکزاد، جهانشاه؛ و بزرگ، حمیده (۱۳۹۴). *الفبای روان‌شناسی محیط برای طراحان*، تهران: آرمان‌شهر.

حاجی‌نصرالله، شکوه (۱۳۸۴). «چگونگی طرح مفاهیم انتزاعی در ادبیات کودک»، *پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان*، ۱۱ (۴۱)، ۶۲-۷۵.

<https://sid.ir/paper/477575/fa>

حسینی‌الموسوی، مریم؛ و اعوانی، غلامرضا (۱۳۹۲). «نگاهی به ماهیت نفس و چگونگی تعلق آن به بدن در فایدروس و حکمت الاشراق»، *انسان‌پژوهی دینی*، ۱۰ (۲۹)، ۳۱-۵۰.

https://raj.smc.ac.ir/article_3119.html

حسینی، پگاه‌سادات (۱۳۹۹). چگونگی بازنمایی مرگ در دو انیمیشن کوکو و پارانورمن براساس ادراک ذهنی کودکان، کارشناسی ارشد، تهران: دانشگاه سوره، محمد معین‌الدینی.

حیدری‌نژاد، مینا (۱۴۰۰). بررسی قابلیت‌های انیمیشن در پذیرش و کاهش اندوه مرگ و سوگواری در کودکان، تهران: دانشگاه هنر، فاطمه حسینی شکیب.

خسروی فسایی، علیرضا؛ تاجیک اسماعیلی، سمیه؛ تربتی، سروناز؛ و نیرومند، لیلا (۱۳۹۸). «تحلیل مقایسه‌ای بازنمایی مهارت‌های ارتباطی در پویانمایی‌های ایرانی و غیرایرانی»، *مطالعات بین‌رشته‌ای در رسانه و فرهنگ*، ۹ (۲)، ۳۷-۵۴.

<https://doi.org/10.30465/ismc.2020.5074>

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

داوودی، محمد؛ شعبانی، زهرا؛ و شفیعی، راهله (۱۳۹۵). «مبانی، اصول و روش‌های پاسخگویی به سؤالات کودکان درباره خداوند»، *علوم تربیتی از دیدگاه اسلام*، ۴(۶)، ۱۰۷-۱۳۲. doi:

10.30497/edus.2016.58584.

شایگان، داریوش (۱۳۸۲). *آیین هندو و عرفان اسلامی*، (مترجم: جمشید ارجمند)، تهران: فرزانه روز.

صدوق، محمدبن علی (۱۳۸۵). *علل الشرائع*، قم: کتابفروشی داوری.

صدیقی، سیده سمیه (۱۳۹۷). «آفرینش جهان در اسلام و هندوئیسم»، *کلام حکمت*، ۱(۱)، ۷۹-۹۳.

https://tw.journals.miu.ac.ir/article_2688.html.

طباطبایی، سیدمحمدحسین (۱۴۰۲). *تفسیر المیزان*، قم: دفتر انتشارات اسلامی.

غفاری قدیر، جلال (۱۴۰۲). «روش‌های انتقال مفاهیم فرهنگی و اجتماعی به کودکان با استفاده از پویانمایی از دیدگاه کارشناسان (مطالعه موردی مجموعه پهلوانان)»، *پژوهش در مسائل تعلیم و تربیت اسلامی*، ۳۱ (۵۸)، ۱۸۵-۲۱۴.

https://iej.ihu.ac.ir/article_208142.html

فرید، امیر (۱۳۹۰). «جایگاه خط منحنی در نقوش ایرانی». *هنرهای زیبا- هنرهای تجسمی*، ۳(۴۶)، ۱۵-۲۲.

https://jfava.ut.ac.ir/article_23463.html

فطرتی باسمنج، سجاد؛ و شکرپور، شهریار (۱۴۰۲). «روان‌شناسی رنگ لباس زنان در نگاره‌های منتخب از شاهنامه طهماسبی براساس نظریه ماکس لوشر»، *پیکره*، ۱۲(۳۳)، ۶۷-۸۵. doi:

10.22055/pyk.2023.18472.

تحلیل بازنمایی تصویری دنیای پیش از تولد در «پویانمایی روح» با تأکید بر ادراک ذهنی کودکان

قاسمیان دستجردی، پروانه (۱۴۰۲). «تأثیر روان‌شناسانه رنگ بر مد و دکوراسیون داخلی (مطالعه موردی: رنگ سال شرکت پنتن)»، *مطالعات در دنیای رنگ*، ۱۳(۲)، ۲۰۱-۲۱۳.

https://jscw.icrc.ac.ir/article_81920.html

قراآتی، محسن (۱۳۸۳). *تفسیر نور*، تهران: موسسه فرهنگی درسهایی از قرآن.

کارول، نوئل (۱۳۸۷). *درآمدی بر فلسفه هنر*، (مترجم: صالح طباطبایی)، تهران: فرهنگستان هنر.

کرین، ویلیام کریستوفر (۱۳۹۸). *نظریه‌های رشد*، (مترجم: غلامرضا خوی‌نژاد و علیرضا رجایی)، تهران: رشد.

کلینی، محمد بن یعقوب (۱۴۰۷). *الکافی*، تهران: دارالکتب الإسلامية.

گامبریچ، ارنست (۱۳۹۳). *هنر و وهم: پژوهشی در روان‌شناسی بازنمایی تصویری*، (مترجم: امیرحسین ندایی)، تهران: افراز.

لسانی، حسام (۱۳۹۹). *مطالعه تطبیقی شیوه‌های خلق تصویر در انیمیشن و فیلم‌های زنده تیم برتون*، تهران: دانشگاه سوره.

مافی‌تبار، آمنه؛ کاتب، فاطمه؛ و حسامی، منصور (۱۳۹۷). «خوانش تصویر از منظر تعامل ذهنیت و عینیت در ادراک دیداری (مورد مطالعاتی: دو تخته پارچه عصر قاجار)»، *کیمیای هنر*، ۷(۲۷)، ۴۵-۲۳.

<http://kimiahonar.ir/article-11308--fa.html>.

مجلسی، محمدباقر (۱۴۰۳). *بحار الانوار*، بیروت: مؤسسة الوفاء.

مکارم شیرازی، ناصر؛ و همکاران (۱۳۷۴). *تفسیر نمونه*، تهران: دارالکتب الإسلامية.

مهردادفر، مریم (۱۳۹۳). *کودک و تصویرگری*، تهران: میردشتی.

- Ciocon, Cosmin Tudor. (2019). [The Value of the Soul in the Religious Views. An Overview targeting the Salvation of an Individual]. *Dialogo*. 6 (2). 233-244. doi:[10.18638/dialogo.2020.6.2.21](https://doi.org/10.18638/dialogo.2020.6.2.21).
- Disney/Pixar. (2020). *The Art of Soul*. Foreword by: Tina Fey and Introduction by: Pete Docter. San Francisco: Chronicle Books.
- Goodman, Lenn., & Caramenico, Dennis. (2013), *Coming to Mind, The Soul and Its Body*. University of Chicago Press.
- Hsu, Li-Hsin. (2021). *Emotional Perception of Death in Animated Films: Sentiment Analysis of Coco and Soul's Scripts and Reviews*. Master's Programme in Digital Humanities. Sweden: Uppsala university. Nadzeya Charapan.
- Islam, Asadul. & İncirkuş, Buşra. (2022). [Semiotic Analysis of the Animation Film Soul]. *ARTS: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi*. (7), 85-104. doi: [10.46372/arts.982060](https://doi.org/10.46372/arts.982060).
- Jackson, Andrew. (2008). *Mormonism explained: what Latter-Day Saints teach and practice*. Wheaton: Crossway Books.
- Kinasih, Putri Rindu. (2021). [The Analysis of Sartre's 'Essence' and 'Subjectivity' in Disney Pixar's Soul Animation]. *Journal of English Language and Culture*. 12(1). 25-35. doi:[10.30813/jelc.v12i1.2673](https://doi.org/10.30813/jelc.v12i1.2673).
- Morley, David. (1992). *Television, audience and Cultural Studies*. London: Routledge.
- Nanamoli, Bhikkhu. (2003). *The Life of the Buddha: According to the Pali Canon*. Sri Lanka: Buddhist Publication Society.

Oers, B. v. (2001). [Contextualization for abstraction]. *Cognitive Science Quarterly*, 1(3-4), 279–305. <https://psycnet.apa.org/record/2002-18786-003>

Oers, B.V., & Poland, M. (2007). [Schematising activities as a means for encouraging young children to think abstractly]. *Mathematics Education Research Journal*, 19, 10-22. doi:[10.1007/BF03217453](https://doi.org/10.1007/BF03217453)

Pandarakalam, James. (2019). [The Physiology of Incarnation Process; Lessons from Pre-birth Experiences and Reincarnation-type Cases]. *NeuroQuantology*. 17 (5). 22-34. doi: [10.14704/nq.2019.17.05.2363](https://doi.org/10.14704/nq.2019.17.05.2363)

Pixar. (n.d.). *Soul*. <https://www.pixar.com/soul> . (January 27, 2024).

Plato. (1952). *Dialogues*. trans. B. Jowett, Chicago: Encyclopedia Britannica.

Walker, Caren Michelle. (2015). *Learning by Thinking and the Development of Abstract Reasoning*. Doctor of Philosophy. California: University of California, Berkeley.

URL1: <https://www.pixar.com/soul>.