How to Cite This Article: Karami, M; Salari, F. (2025). "An Exploration of the Possibility of Philosophical Thinking through Animation Utilizing Noël Carroll's Perspective on Live-Action". *Kimiya-ye-Honar*, 14(54): 53-73.

An Exploration of the Possibility of Philosophical Thinking through Animation Utilizing Noël Carroll's Perspective on Live-Action

Mohsen Karami*

Faeze Salari**

Received: 18.01.2025

Accepted: 24.05.2025

Abstract

This study explores the potential of philosophical thinking through animation and argues that animation, beyond its traditional role as a medium of entertainment, can serve as an effective tool for philosophical inquiry. Drawing upon Noël Carroll's theories regarding philosophy through live-action films, the paper examines three primary methods for engaging in philosophical discourse via animation: "thought experiments," "phenomenological discourse," and "defamiliarization." In the first section, animations such as *WALL-E*, *Princess Mononoke*, and *Mary and Max* are analyzed to demonstrate how these works, by crafting complex and thought-provoking scenarios, function as "thought experiments." These experiments, akin to classical philosophical examples, refrain from offering explicit answers and instead invite viewers to reflect on fundamental questions such as environmental ethics, identity, and social justice. The second section investigates the "phenomenological discourse" inherent in animations. Through distinctive visual designs and narratives that mirror lived experiences, works like *Soul* and *Toy Story 3* facilitate philosophical reflection on concepts such as time, life, and the meaning of existence. Finally, the notion of "defamiliarization" is analyzed as another mechanism of philosophical engagement in animations. Animations like *Spirited Away* and *Paprika* challenge conventional assumptions about reality, identity, and technology, prompting audiences to reconsider their preconceived notions of everyday life. The findings of this research reveal that animation can operate as an independent medium for philosophical inquiry. By leveraging creative methods unique to this art form, animation offers fresh capacities for articulating, analyzing, and expanding philosophical concepts. Consequently, animation emerges as an interdisciplinary platform capable of playing a pivotal role in advancing contemporary philosophy.

Key words: Animation, Defamiliarization, Live-action, Noël Carroll, Phenomenological Address, Philosophizing, Thought Experiment.

* Assistant Professor, IRIB University, Tehran, Iran (Corresponding Author). Email: mohsenkarami@iribu.ac.ir

** Msc, Soore Unievrsity, Tehran, Iran. Email: faezesalari.work@gmail.com

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]

ارجاع به مقاله: کرمی ، م؛ سالاری، ف. (۱۴۰۴). «کندوکاوی در امکان فلسفه‌پردازی از طریق انیمیشن با بهره‌گیری از دیدگاه نوئل کرول در باب لایواَکشن». کیمیای هنر، ۱۴(۵۴): ۵۳-۷۳.

کندوکاوی در امکان فلسفه‌پردازی از طریق *انیمیشن* با بهره‌گیری از دیدگاه نوئل کرول در باب *لایواکشن*

محسن کرمی*
فائزه سالاری**

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۱۰/۲۹
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۳/۰۳

چکیده

جستار حاضر به بررسی امکان فلسفه‌پردازی از طریق انیمیشن می‌پردازد و تلاش می‌کند تا نشان دهد که انیمیشن، فراتر از نقش سنتی خود به عنوان ابزاری برای سرگرمی، می‌تواند به‌مثابه ابزاری مؤثر برای تفکر فلسفی عمل کند. در این راستا، با بهره‌گیری از نظریات نوئل کرول در زمینهٔ فلسفه‌پردازی از طریق فیلم‌های لایواَکشن، سه روش اصلی برای فلسفه‌ورزی از طریق انیمیشن تحلیل و بررسی شده است: «آزمایش فکری»، «سخن‌گفتن پدیدارشناختی»، و «آشنایی‌زدایی». در بخش نخست، با تمرکز بر انیمیشن‌هایی نظیر وال-ای، پرنسس مونونوکه، و مری و مکس، نشان داده می‌شود که این آثار چگونه با طراحی موقعیت‌های پیچیده و تفکربرانگیز به‌مثابه «آزمایش‌های فکری» عمل می‌کنند. این آزمایش‌ها، مشابه نمونه‌های کلاسیک فلسفه، به جای ارائه پاسخ‌های صریح، مخاطب را به تأمل در پرسش‌های اساسی، نظیر اخلاق زیست‌محیطی، هویت، و عدالت اجتماعی دعوت می‌کنند. در بخش دوم، ویژگی «سخن‌گفتن پدیدارشناختی» انیمیشن‌ها بررسی شده است. از طریق طراحی بصری منحصربه‌فرد و روایت‌هایی که تجربه‌های زیسته مخاطب را بازتاب می‌دهند، آثاری نظیر روح و داستان اسباب‌بازی ۳، امکان بازاندیشی فلسفی در باب زمان، زندگی، و معنای زیستن را فراهم می‌کنند. در نهایت، مفهوم «آشنایی‌زدایی» به‌عنوان یکی دیگر از سازوکارهای فلسفه‌پردازی انیمیشن‌ها تحلیل می‌شود. انیمیشن‌هایی مانند شهر اشباح و پاپریکا، از طریق بازتعریف مرزهای واقعیت، هویت، و فناوری، مخاطب را به بازنگری در پیش‌فرض‌های معمول زندگی دعوت می‌کنند. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که انیمیشن می‌تواند به‌عنوان مدیومی مستقل برای فلسفه‌ورزی عمل کند و از طریق روش‌های خلاقانه‌ای که خاص این قالب هنری است، ظرفیت‌های تازه‌ای برای طرح، تحلیل، و گسترش مفاهیم فلسفی فراهم آورد. این امر انیمیشن را به عرصه‌ای میان‌رشته‌ای تبدیل می‌کند که می‌تواند نقشی برجسته در توسعهٔ فلسفهٔ معاصر ایفا کند.

واژه‌های کلیدی: آزمایش فکری، آشنایی‌زدایی، انیمیشن، سخن‌گفتن پدیدارشناختی، فلسفه‌پردازی، لایواکشن، نوئل کرول.

* استادیار دانشگاه صداوسیما، تهران، ایران (نویسنده مسئول). Email : mohsenkarami@iribu.ac.ir
** دانش‌آموختهٔ کارشناسی ارشد، دانشگاه سوره، تهران، ایران. Email : faezesalari.work@gmail.com

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]

۱. مقدمه

برخلاف تصور رایج، که انیمیشن را صرفاً ابزاری برای سرگرمی می‌شناسد، این قالب هنری می‌تواند در سطوح عمیق‌تری از تفکر و تفسیر نیز به کار آید. به نظر می‌رسد که انیمیشن به دلیل ویژگی‌های خاص خود، مانند توانایی خلق واقعیت‌های ذهنی، دستکاری در زمان و فضا، نشان دادن اموری که در دنیای واقعی ممکن نیستند، از قبیل ممتنع‌های منطقی[۱]، قابلیت منحصربه‌فردی برای پرداختن به مسائل فلسفی دارد. این ویژگی‌ها، انیمیشن را به ابزاری برای طرح و بررسی مفاهیم پیچیده و انتزاعیِ فلسفی، مانند وجود، هویت، زمان، و ذهن تبدیل کرده است (Cholodenko, 2007 & 2011). در میان مسائل مختلفی که می‌توان در نسبت میان انیمیشن و فلسفه مطرح کرد، این جستار به بررسی امکان فلسفه‌پردازی از طریق انیمیشن می‌پردازد. به عبارت دیگر، مسئلهٔ اصلی این است که آیا انیمیشن می‌تواند به‌مثابه ابزاری برای تفکر فلسفی عمل کند یا خیر؟ برای تحقق این امر، تلاش خواهیم کرد که تا با توجه به آرای نوئل کرول[۲] در زمینهٔ فلسفه‌پردازی از طریق لایوآکشن (یا فیلم زنده)، این مسئله را بررسی کنیم و نشان دهیم که چگونه انیمیشن می‌تواند به‌عنوان یک زبان فلسفیِ مستقل و مؤثر عمل کند. کرول از چهره‌های برجسته در زمینهٔ نظریه‌های شناختی[۳] فیلم است. او به همراه نظریه‌پردازانی، چون دیوید بوردول و گرگوری کوری و فیلسوفان فیلم به تحلیل فیلم از زاویه‌ای جدید پرداخته است. در این رویکرد، تفسیرهای روانکاوانه و نشانه‌شناسانه در حاشیه قرار می‌گیرند و تأکید بر ساختار و فرایندهای شناختی مخاطب است (Carroll, 1996; Carroll, 2008). کرول همچنین به‌عنوان یکی از بنیان‌گذاران پسانظریه شناخته می‌شود (Bordwell & Carroll, 1996, pp. 1-20)، که به نقد روش‌های تأویلی و روانکاوانه‌ای می‌پردازد که در آثار نظریه‌پردازانی، مانند ژاک لاکان و رولان بارت مشاهده می‌شود (Carroll, 1988). او بر این باور است که مخاطب برای درک هنر باید به عقلانیت خود تکیه کند و از فرایندهایی مشابه با آنچه در زندگی روزمره استفاده می‌کند، بهره‌برداری کند. به همین دلیل، بررسی نحوهٔ تماشا و فرایندهای شناختی افراد برای او بسیار مهم است و این امر بارزترین حلقهٔ اتصال فیلم با فلسفه، در دیدگاه او است (Carroll, 2005, pp. 1-16). کرول مخاطب را به لحاظ شناختی در مواجهه با فیلم منفعل نمی‌داند و، به‌عکس، گاهی فلسفهٔ فیلم‌ساخته[۴] را در تعامل با مخاطب ممکن می‌داند. او اصطلاحِ «فلسفهٔ فیلم‌ساخته» را برای فیلم‌هایی به کار می‌برد که فلسفه‌پردازی می‌کنند یا فلسفه‌ای می‌پردازند (کرول، ۱۴۰۰). کرول در پژوهش‌ها و تأملاتش در این‌باره، سه روشی را برمی‌شمارد که از طریق آن‌ها فیلم‌ها می‌توانند در مقام فلسفه‌پردازی بربیایند. به عبارت دیگر، این‌ها سه قابلیتی هستند که فیلم‌ها از طریق آن‌ها می‌توانند فلسفه‌پردازی کنند:

الف. آزمایش فکری:[۵] آزمایش فکری در واقع یک تلمبهٔ شهودی[۶] است، که به فعال‌شدن شهود عقلی مخاطب کمک می‌کند تا از این طریق بتواند در مقام پاسخ گفتن به مسئلهٔ مورد نظر بربیاید. «سقراط، در مواجهه با این آموزه که اقتضای عدالت آن است که هرگز دروغ نگوییم، وضعی را در ذهن مجسّم می‌کند که در آن، این پرسش مطرح می‌شود که آیا عادلانه است به دوست خشمگینی که مصمّم به انتقام‌گیری است بگوییم که شمشیرش را کجا می‌تواند پیدا کند. [...] معرفت فلسفی‌ای به مددِ این آزمون فکری به دست می‌آید» (کرول، ۱۳۹۲، ص. ۵۱).

حال نکته اینجاست که آزمایش فکری را تصویر متحرک هم می‌تواند بسازد و از این طریق فلسفه‌پردازی کند. «لزومی ندارد که استدلال، گام به گام، به نحوی قیاسی[۷] یا استقرائی[۸] ساخته شود تا استدلال به شمار آید. آزمون فکری راهبردِ استدلالی‌ای است که از طریق هدایت‌کردن تعقّل[۹] شنوندگان در جهت نتیجه‌گیری دلخواه عمل می‌کند، کمابیش همان‌طور که بخش پایانی لطیفه[۱۰] شنوندگان را به تفسیر آن هدایت می‌کند. در خصوص آزمون فکری استدلال می‌شود گفت، در جریان فعالیت فکری در ذهن خواننده، و نه لزوماً بر صفحهٔ کاغذ، آشکار می‌شود. آزمون فکری، منابعِ تأملیِ شنونده، یعنی باورهای او دربارهٔ جهان و چهارچوب مفهومی او را در جهت

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]
[DOI: 10.22034/14.54.53]

رسیدن به نتیجه‌ای به خدمت می‌گیرد. آزمون فکری، به مانند پرسش بلاغی، یک شیوهٔ رساندن [فرد] به نتیجه است و بر همین قیاس، با تفسیری بلندنظرانه، استدلال فلسفی به شمار می‌آید. ... [در غیر این صورت]، بخش اعظم آنچه اکنون فلسفه به شمار می‌آوریم، که از طریق آزمون‌های فکری پدید می‌آیند، از قلمرو فلسفه بیرون می‌ماندند» (کرول، ۱۴۰۰، صص. ۳۹-۴۰).

ب. سخن گفتن پدیدارشناختی:[۱۱] منظور کرول از «سخن‌گفتن پدیدارشناختی»، شیوه‌ای است که تصویر متحرک به کار می‌گیرد تا به نحوی مخاطبان را به تأمل در تجربه‌هایی ذهنی‌ای وادارد که شرایط به وجودآمدن‌شان را فراهم کرده است. برای مثال، فیلم مِمِنتو یا یادگاری ساختهٔ کریستوفر نولان، به‌وسیلهٔ سخن‌گفتن پدیدارشناختی، به نحوی مخاطبان اهل فکر را به تأمل در تجربه‌شان از این فیلم وا می‌دارد که ایشان به بصیرت‌های فلسفی خاصّی دربارهٔ سرشت یک گونهٔ نوعیِ روایتِ فیلمی و درک آن رهنمون می‌شوند (کرول، ۱۴۰۰، صص. ۸۰- ۸۱).

به عبارت دیگر، در اینجا به جای سخن‌گفتن با کلام، تصویر متحرک با شیوهٔ عمل خودش با مخاطب سخن می‌گوید و از او دعوت می‌کند تا در تجربه‌هایی که برایش فراهم می‌آورد به تأمل فلسفی بپردازد. در این اثنا، به نحوی پدیدارشناختی با او به گفت‌وگو هم می‌نشیند.

پ. آشنایی‌زدایی:[۱۲] آشنایی‌زدایی عبارت از به‌چالش‌کشیدنِ باورها، ارزش‌ها، سبک زندگی، شیوه‌های نگریستن به امور جهان، پیش‌فرض‌ها، و مانند این‌ها از طریق، به قول فرمالیست‌های روس، شکستن پوشش شیشه‌ایِ این امور در تصویر متحرک است. فیلم‌ها می‌توانند مفاهیم فلسفیِ انتزاعی را به نحوی انضمامی به تصویر بکشند (Carroll, 2001, pp. 374-376)، و آن‌گاه با پرداختن به نحوی متفاوت و آشنایی‌زدایانه، مخاطبان را به تأملی متفاوت و راهگشا در باب آن‌ها بکشانند و بدین‌سان بصیرت‌هایی به ایشان ببخشند.

باری، جانِ کلامِ کرول این است که فیلم‌ها می‌توانند در مقام فلسفه‌پردازی بربیایند، یعنی به ایضاح، کشف پیش‌فرض‌ها، استخراج لوازم منطقی، تقویت و تضعیف یک نظریه، شرح و تبیین تازه از یک نظریه، و کارهایی از این دست بپردازند. حال، تفاوت در اینجاست که فیلسوفان معمولاً این کارها را با استفاده از کلام به انجام می‌رسانند، اما فیلم‌ها این کارها را با استفاده از قابلیت‌های دیگری صورت می‌دهند، که کرول سه مورد از آن‌ها را احصاء کرد و برشمرد.

۱-۱. پیشینهٔ پژوهش

برای درک جایگاه پژوهش حاضر در بستر مطالعات انیمیشن و فلسفه، ضروری است که رویکردها، دستاوردها، و کمبودهای مطالعات گذشته به‌گونه‌ای تحلیلی و نظام‌مند مورد بررسی قرار گیرند. در ادامه، ابتدا پژوهش‌های انجام‌گرفته به زبان فارسی مرور می‌شود، سپس مهم‌ترین مطالعات انجام‌گرفته به زبان انگلیسی مورد ارزیابی قرار می‌گیرد و نهایتاً موقعیت و ضرورت تحقیق حاضر تبیین می‌گردد.

الف. مطالعات انجام‌گرفته به زبان فارسی

در زبان فارسی تاکنون پنج پژوهش مهم در حوزهٔ نسبت انیمیشن و فلسفه منتشر شده است که اگرچه هر یک گامی ارزشمند در معرفی این حوزه بوده‌اند، به‌رغم تنوع موضوعی، در عمق تحلیلِ روش‌شناختی و شناساییِ سازوکارهای فلسفه‌پردازی در انیمیشن ناکافی عمل کرده‌اند:

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]

۱. بیات و مشهدی‌تفرشی (۱۳۹۵) به نقد و بررسی ایده‌های فلسفی انیمیشن درون-بیرون با رویکرد حکمت صدرایی پرداخته‌اند. نقطه قوت این مطالعه توجه به پیوند معرفتی فلسفی با عناصر بصری است، اما تحلیل رابطهٔ میان فرم بصری و بسط مفاهیم صدرایی (مانند حرکت جوهری و اسباب ثانویه) به صورت عمیق و ساختاری انجام نشده است.

۲. احمدی و حسینی (۱۴۰۰)، با تکیه بر فلسفهٔ سهروردی، جایگاه «عالم مثال» را در انیمیشن فیل‌شاه بررسی کرده‌اند. این تحقیق، گرچه به اهمیت عالم مثال در بازنمایی خیال تأکید دارد، فقدان تحلیل انتقادی نسبت به تأثیر فرم انیمیشنی بر تجربهٔ معناشناختی این عالم باعث شده است اثر آن‌ها بیشتر وجه توصیفی پیدا کند و در سطح توصیف باقی بماند.

۳. نوروزعلی و محمدی (۱۴۰۱) در «فلسفهٔ شعر انیمیشن» تلاش کرده‌اند ارتباط میان ساختار شعری روایت و تصویر پویا را تحلیل کنند. با وجود ظرفیت بالای این ایده، انعکاس نقش زبان‌شناسی بصری در تولید شهود فلسفی چندان کنکاش نشده و بیشتر به توصیف، آن هم به نحوی شعاری، بسنده شده است.

۴. صفورا و خسروانی (۱۴۰۱) به صورت تطبیقی مضامین دینی در انیمیشن‌های عزیز مصر و فیل‌شاه را واکاوی کرده‌اند. علیرغم غنای بینامتنی، عدم تمرکز بر تحلیل فرمال و ساختاری (نظیر قاب‌بندی، کات‌ها، و فراگفتمان[۱۳]) موجب شده است تا سطح تحلیل به بررسی محتوای کلی محدوده شود.

۵. مهدیان (۱۳۹۸) مؤلفه‌های جذابیت محتوایی را از منظر فلسفهٔ اسلامی در انیمیشن‌ها مورد مطالعه قرار داده است. این پژوهش کوشیده است با ارائهٔ شاخص‌هایی زیبایی‌شناختی، نقش مهم عناصر بصری را نشان دهد، اما چگونگی برانگیختن شهود فلسفی در مخاطب از طریق ترکیب عناصر بصری و روایی مورد کندوکاو قرار نگرفته است.

به‌طور کلی، پژوهش‌های فارسی عمدتاً در حوزهٔ توصیف موضوعات فلسفی موجود در انیمیشن‌ها یا تأکید بر سیر تاریخی و معناشناختی این آثار باقی مانده‌اند، حال آنکه آنچه بیش از همه محل مناقشه و درخور تحقیق است «سازوکارهای روش‌شناختیِ فلسفه‌ورزی در خودِ انیمیشن» است، که در این مطالعات به‌جدّ گرفته نشده است.

ب. مطالعات انجام‌گرفته به زبان انگلیسی

در گسترهٔ مطالعات بین‌المللی آثار کلیدی متعددی به امکان فلسفه‌پردازی از طریق انیمیشن پرداخته‌اند، اما اغلب آن‌ها به سطح کلیت تولیدی بسنده کرده و کمتر به‌تفصیل در باب فرایندهای فلسفی و روایی این محصولات بحث کرده‌اند:

۱. مالپاس (Malpas, 2008) ادعا می‌کند انیمیشن ابزاری منحصربه‌فرد برای بازنمایی تخیل و تجربهٔ انسانی است. اگرچه وی ارزش روش‌شناختی تصویرسازی را برجسته می‌کند، چگونگیِ انتقالِ مفاهیمِ پیچیدهٔ فلسفی (مانند پرسش از هستی و ماهیت انسان) درون ساختار روایت انیمیشن را مورد بحث قرار نمی‌دهد و به آن نمی‌پردازد.

۲. اسمیت (Smith, 2019) مفهوم «انیمیشن به‌مثابه فلسفهٔ کاربردی» را معرفی می‌کند و نمونه‌هایی نظیر درون-بیرون را بررسی می‌کند. با این حال، در مطالعهٔ او چالش‌های تحلیلی در سطح فرمال، ازجمله چگونگی بازنمایی ذهن و هویت در نظام بصری انیمیشن، به‌طور نظام‌مند واکاوی نشده‌اند.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]
[DOI: 10.22034/14.54.53]

۳. ویلیامز (Williams, 2022) به پرسش‌های فلسفهٔ بدن می‌پردازد و نقش فانتزی در بازتعریف هویت و حضور را بررسی می‌کند. در این تحقیق، علی‌رغم تأکید بر ظرفیت‌های فرمال انیمیشن برای ایجاد «بدن ستاره‌ای» (یعنی بدن‌هایی که با بهره‌گیری از دستکاری‌های فرمال، مانند کشش‌ها، تحریف‌ها، افزوده‌های بصری فوق‌طبیعی، توانایی بازنمایی مفاهیم هویتی پیچیده و لایه‌های معنایی فراتر از بدن مادی را دارند)، به تحلیل دقیق جریان‌های فلسفیِ موجود در پسِ چگونگی تحول بدن در این محیطِ تخیلی نپرداخته است.

۴. محققان کمبریج (Cambridge Scholars, 2020) نمونه‌های برجسته‌ای را از انیمیشن‌های منتخب تحلیل کرده‌اند، اما بررسی‌هایشان بیشتر بر معناشناسی عمومی و کمتر بر سازوکار مفهومی و تأثیرات معرفتی تمرکز دارد.

۵و۶. پری (Perry, 2014) و ون (Wan, 2020) هر یک از منظر پدیدارشناسی یا توسعهٔ تاریخیِ انیمیشن، به بررسی امکان فلسفه‌ورزی می‌پردازند؛ اما هردو عمدتاً بر «امکان کلی» تأکید دارند و به تشریح مراحل فرایندی (نظیر شکل‌گیری ایده، انتقال تدریجی معنا، و تعلیق شهودی) توجه نکرده‌اند.

بنابراین، اگرچه دستاوردهای این مطالعات بستر نظری مناسبی فراهم آورده‌اند، خلأ اصلی در تحلیل سازوکارهای دقیق فلسفه‌پردازی، از مرحلهٔ طراحی قاب تا بازنمایی مفاهیم انتزاعی—به قوت خود باقی است. در این بستر، پژوهش پیش رو می‌کوشد با تکیه بر چهارچوب نظری نوئل کرول دربارهٔ «لایواکشن و بازتطبیق آن بر انیمیشن سه سازوکار کلیدی پیشگفته (آزمایش فکری، سخن‌گفتن پدیدارشناختی، و آشنایی‌زدایی) را به تفصیل مورد تحلیل قرار دهد.

این رویکرد، با نمونه‌کاوی آثاری چون وال-ای، شهر اشباح، و روح (که بر طبق آشنایی‌های پیشین محققان و استشمام علمیِ آن‌ها واجد چنین ظرفیت‌هایی هستند) امکانِ رصدِ دقیقِ سازوکارهای فلسفه‌ورزی از طریق انیمیشن را فراهم می‌آورد. افزون بر این، چهارچوب ارائه‌شده می‌تواند به‌عنوان مدلی تحلیلی برای پژوهش‌های آتی در زمینه انیمیشن و فلسفه به کار رود و، فراتر از آن، انیمیشن را در ردیف متون کلاسیک فلسفی قرار دهد و گامی در پایه‌گذاریِ حوزه جدیدی از روش‌شناسیِ فلسفی-بصری بردارد.

۱- ۲. روش‌شناسی

به لحاظ روش‌شناختی باید به سه نکتهٔ دیگر نیز اشاره کرد، که در کار کرول بروز و ظهور دارد: نخست اینکه، تحقیق حاضر با رویکردی تحلیلی به انجام رسیده است و طبعاً از لوازم تحلیل فلسفی به تمامی بهره می‌برد، از ایضاح فلسفی گرفته تا کشف پیش‌فرض‌ها و استخراج لوازم منطقی و زمینه‌مندکردن و مانند این‌ها. دوم، در جستار حاضر همواره تلاش محققان بر «اثبات امکانِ» فلسفه‌پردازی از طریق انیمیشن بوده است. بنابراین، این امر رویکرد خاصّی می‌طلبد، و آن اینکه برای «اثبات امکان» باید دست‌کم یک نمونه عرضه شود: با عرضهٔ یک نمونهٔ فلسفه‌پردازی از طریق فیلم، طبعاً امکان فلسفه‌پردازی از طریق فیلم به اثبات می‌رسد. پروژه‌های ناظر به «اثبات امکان» تقریباً همواره در فلسفه به بلندپروازیِ پروژه‌های ناظر به «اثبات وقوع و تحقق» نیستند، امّا چه‌بسا گاهی راهگشاتر و واقع‌بینانه‌تر باشند. سوم اینکه برای یافتن و عرضهٔ یک نمونهٔ فلسفه‌پردازی از طریق فیلم، علی‌الاصول باید با تحلیل و تفسیرِ آن نشان داد که فلسفه‌پردازی در آن صورت گرفته است. از اینجا رهیافتِ «مخاطب نوعی»[۱۴] لازم می‌آید؛ یعنی محقّقان خود را در مقام مخاطب نوعیِ انیمیشن‌ها قرار می‌دهند و از این منظر، به تحلیل و تفسیرِ آثار مورد نظر می‌پردازند (کرمی، ۱۳۹۶، ص. ۶۲). بر طبق این رهیافت، محققان می‌توانند دستاوردهای تحلیلی و تفسیری خود را تعمیم دهند.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]

بنابراین، جستار حاضر با بهره‌گیری از روش تحلیلی، با ملاحظاتی که گذشت، به بررسیِ انیمیشن‌ها به‌عنوان نمونه‌هایی از ساختن آزمایش‌های فکری، سخن‌گفتن پدیدارشناختی، و آشنایی‌زدایی می‌پردازد. در هر بخش، تحلیلِ نمونه‌هایی از انیمیشن‌ها از جمله وال-ای، پرنسس مونونوکه، مری و مکس، و شهر اشباح ارائه می‌شود. در مورد هر انیمیشن، نخست خلاصه‌ای کوتاه می‌آید؛ سپس نمونه‌های فلسفه‌پردازیِ آن انیمیشن از طُرقِ پیشگفته (آزمایش فکری، سخن‌گفتن پدیدارشناختی، و آشنایی‌زدایی) عرضه خواهد شد.

۲. یافته‌ها: فلسفه‌پردازی از طریق انیمیشن

همان‌طور که کلام به صورت کلاسیک، فرصتی را برای فیلسوفان فراهم می‌آورد که بتوانند فلسفه‌ورزی کنند، قالب هنری انیمیشن نیز می‌تواند چنین زمینه‌ای برای آنان فراهم کند تا به تأمل فلسفی روی آورند. امّا مسئلهٔ مهم‌تر این است که انیمیشن تفلسف را با بهره‌گیری از شیوه‌های خاص هنری به انجام می‌رساند، شیوه‌هایی که کرول سه نمونهٔ مهم آن‌ها را در خصوص لایواکشن یا فیلم زنده به کار بسته است و در اینجا قرار است این‌ها در خصوص انیمیشن به کار بسته شوند: ساختن آزمایش فکری، سخن‌گفتن پدیدارشناختی، و آشنایی‌زدایی.

۲- ۱. آزمایش فکری

۲-۱-۱. انیمیشن *وال-ای*[۱۵]

داستان وال-ای در آینده اتفاق می‌افتد، زمانی که زمین به سبب انباشت زباله و آلودگی غیرقابل‌سکونت شده و انسان‌ها به یک سفینهٔ فضایی عظیم به نام آکسیوم نقل‌مکان کرده‌اند و وظیفهٔ تمیز کردن زمین به ربات‌های زباله‌جمع‌کن مانند وال-ای واگذار شده است. حال، پس از سال‌ها، تنها یکی از این ربات‌ها به نام وال-ای باقی مانده است. وال-ای که به جمع‌آوری زباله و انباشتن آن در قالب برج‌های عظیم می‌پردازد، به مرور زمان، شخصیتِ کنجکاو و مستقلی پیدا کرده، اشیای جالب را برای مجموعهٔ خود جمع‌آوری می‌کند. روزی ربات پیشرفته‌ای به نام ایوا برای جست‌وجوی نشانه‌های حیات به زمین می‌آید و از قضا وال-ای عاشق او می‌شود و سعی می‌کند با او ارتباط برقرار کند. هنگامی که ایوا یک گیاه کوچک زنده را در میان زباله‌ها پیدا می‌کند، مأموریت او تکمیل می‌شود و به حالت غیرفعال می‌رود. وال-ای او را دنبال می‌کند و در نهایت با ایوا به سفینهٔ آکسیوم سفر می‌کند. در سفینه، انسان‌ها که اکنون به سبب زندگیِ راحت و اتکای بیش از حد به فناوری، ناتوان و بی‌تحرک شده‌اند، با بازگشت گیاه کوچک مواجه می‌شوند، که نشانه‌ای از امکان بازگشت به زمین است. با این حال، سیستم خودکار کنترل سفینه با بازگشت انسان‌ها به زمین مخالف است و تلاش می‌کند گیاه را نابود کند. وال-ای و ایوا با فداکاری و شجاعت موفق می‌شوند گیاه را حفظ کنند و انسان‌ها را متقاعد کنند که زمان بازگشت به زمین و احیای سیاره فرا رسیده است. در پایان، انسان‌ها به زمین بازمی‌گردند و برای بازسازی آن تلاش می‌کنند، در حالی که وال-ای و ایوا عشق و دوستی خود را ادامه می‌دهند.

الف. پرسش از هویت و خودآگاهی

یکی از محورهای اصلی داستان وال-ای، خودآگاهی و عواطفی است که در ربات‌ها تجلی می‌یابد. وال-ای، به‌عنوان یک ربات جمع‌آوری زباله، ویژگی‌هایی چون کنجکاوی، عاطفه، و حتی حس تنهایی را بروز می‌دهد. این امر می‌تواند در مقام آزمایش فکری‌ای

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]
[DOI: 10.22034/14.54.53]

در باب مرز میان انسان و ماشین عمل کند: اگر ماشینی بتواند عواطف انسانی را بازنمایی کند، آیا می‌توان او را واجد هویت یا حتی حقوق اخلاقی، نظیر آن چه برای انسان‌ها قائل‌ایم، دانست؟ تفاوت میان عواطف «برنامه‌ریزی‌شده» و عواطف «خودجوش» در چیست؟ این آزمایش فکری و پرسش‌هایی که در ذهن مخاطبان برمی‌انگیزد شباهت قابل‌ملاحظه‌ای با آزمایش فکری مشهور «اتاق چینی»[۱۶] دارد که جان سرل، فیلسوف ذهن، از آن برای تأمل درباب قابلیت‌های ماشین‌ها برای پردازش معنا و خودآگاهی استفاده کرده است (سرل، ۱۳۸۱)، امّا در اینجا آزمایش فکری طرح‌شده در انیمیشن وال-ای به مسئلهٔ دیگری در مرز میان انسان‌بودن و ماشین‌بودن می‌پردازد و فرصت تأمل فلسفی در آن را فراهم می‌آورد.

ب. تأمل در آیندهٔ فناوری و تمدن انسانی

در وال-ای، انسان‌ها به وضع بی‌تحرکی و وابستگی کامل به فناوری دچار شده‌اند، که موجب تحلیل رفتن قوای جسمانی و فکری‌شان شده است. این وضع به‌مثابه آزمایش فکری‌ای عمل می‌کند که پیامدهای پیشرفت بی‌حدومرز فناوری و مصرف‌گرایی را پیش چشم می‌آورد: اگر فناوری بتواند همهٔ نیازهای انسانی را برطرف کند، آیا هنوز زندگی انسان «معنا» خواهد داشت؟ آیا راحتی و رفاهِ مطلق، در صورت تحقق از طریق فناوری، انسان را از جوهرهٔ خلاقیت، تفکر نقاد، و تلاش دور نخواهد کرد؟ به‌سادگی می‌توان این آزمایش فکری و تأملاتی را که برمی‌انگیزد، در ادامهٔ نقد دیستوپیایی فناوری از سوی هایدگر (Heidegger, 1977a; 1977b) و هانا آرنت (Arendt, 1963; 1970) در تاریخ فلسفه دانست، با این تفاوت که آن دو به شیوهٔ کلاسیک از کلام برای فلسفه‌ورزی بهره برده‌اند و وال-ای از تکنیک‌های هنری در قالب آزمایش فکری.

پ. محیط زیست و مسئولیت اخلاقی انسان

ویرانی زمین در وال-ای نتیجهٔ بی‌توجهی انسان‌ها به محیط زیست است. وال-ای از طریق روایتش آزمایش فکری‌ای در باب مسئولیت اخلاقی انسان در قبال طبیعت طرح می‌کند، که از طریق آن فرصت برای تأمل در این پرسش‌ها فراهم می‌شود: اگر آدمی طبیعت را به نقطه‌ای بازگشت‌ناپذیر برساند، آیا هنوز حق زیستن در آن را خواهد داشت؟ آیا بقای گونهٔ انسانی بر مسئولیت او در قبال سایر موجودات و زیست‌بوم‌ها اولویت دارد؟ این آزمایش فکری به اخلاق زیست‌محیطی ربط وثیقی پیدا می‌کند و برای تفکر در باب مسئولیت انسان در قبال محیط زیست و حق انسان از محیط زیست طرح شده است. نظیر همین آزمایش فکری، از منظری دیگر در فلسفهٔ اخلاق آزمایش فکری «ترولی»[۱۷] است، که برای مقایسهٔ فایده‌گرایی و وظیفه‌گرایی طراحی شده است: یک واگن برقی (ترولی) ترمز بریده است؛ اگر به مسیر اصلی خود ادامه دهد، پنج نفرِ روی ریلِ اصلی کشته خواهند شد؛ اما اگر شما که در کنار ریل ایستاده‌اید سوزنِ واگن را تغییر دهید و آن را به مسیر دیگری هدایت کنید، تنها یک نفر کشته خواهد شد (Foot, 1967, pp. 5-15). هنگامی که فیلیپا فوت در مقام فلسفه‌ورزی چنین آزمایش فکری‌ای طرح می‌کند، چرا نپذیریم که انیمیشن وال-ای با طرح آن آزمایش فکری در مقام فلسفه‌ورزی برآمده است؟

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]

ت. عشق، امید، و بازگشت به انسانیت

رابطهٔ وال-ای و ایوا، دو شخصیت مهم این انیمیشن، به نحوی استعاری مفهوم عشق به‌عنوان نیروی احیاکنندهٔ انسانیت را بازمی‌نماید. این رابطه را می‌توان به‌مثابه آزمایشی فکری به شمار آورد که مجالی برای تفکر در باب ارزش‌های انسانی فراهم می‌آورد: آیا عشق، به‌عنوان جوهرهٔ انسانی، مستقل از زمینهٔ زیست‌شناختی و تنها در بستر آگاهی و تعامل هستی دارد؟ آیا عشق در معنای فلسفی‌اش، چنان‌که افلاطون (افلاطون، ۱۳۸۶، ص. ۲۶۶-۲۰۳) و کی‌یرکگور (Kierkegaard, 1995, pp. 19-44) باور داشتند، می‌تواند نجات‌بخش انسانیت از انحطاط باشد؟

۲-۱-۲. انیمیشن *پوکوهانتس*[۱۸]

داستان پوکوهانتس در قرن ۱۷ و در جریان دوران استعمار آمریکا اتفاق می‌افتد. شخصیت پوکوهانتس، دختر رئیس قبیلهٔ پواهاتان، در کنار طبیعت و خانواده‌اش در سرزمین‌های بومی زندگی می‌کند. او به دنبال کشف دنیای بیرون و پیدا کردن راه خود در زندگی است، اما در عین حال مسئولیت‌های خانوادگی و اجتماعی‌اش را نیز بر دوش احساس می‌کند. روزی گروهی از استعمارگران انگلیسی به سرپرستیِ جان اسمیت برای استخراج منابع طبیعی به سواحل آمریکای شمالی وارد می‌شود. استعمارگران در فکر نقشه‌هایی برای تصاحب زمین‌های بومیان هستند. در این اثنا، جان اسمیت با پوکوهانتس آشنا می‌شود و از قضا به او دل می‌بازد و در نتیجهٔ این عشق، آرام‌آرام با فرهنگ بومیان آشنا می‌شود و به آن‌ها احترام می‌گذارد. درحالی‌که تنش‌ها بین دو گروه بومیان و استعمارگران بالا می‌گیرد، پوکوهانتس تلاش می‌کند تا میان دو دنیای مختلف پل بزند. او با درک و بخشش سعی می‌کند مانع از جنگی خونین میان انسان‌ها و طبیعت شود. پوکوهانتس و جان اسمیت به‌طور غیرمستقیم به یکدیگر یاد می‌دهند که ارزش‌های فرهنگی و احترام متقابل می‌تواند راه‌حل‌های صلح‌آمیز برای مشکلات بزرگ پیدا کند. در پایان، با تلاش‌ها و فداکاری‌های آن دو، تنش‌ها کاهش می‌یابد، اما جان اسمیت مجبور می‌شود که به سرزمین خود بازگردد.

الف. پرسش از برخورد فرهنگ‌ها و نسبیت اخلاقی

در این اثر، تقابل میان دو فرهنگ بومیان آمریکا و استعمارگران اروپایی به‌وضوح به تصویر کشیده می‌شود. این تقابل فرصتی برای طرح آزمایش فکری‌ای دربارهٔ چگونگی مواجههٔ اخلاقی با تفاوت‌های فرهنگی فراهم می‌آورد: اگر دو فرهنگ ارزش‌ها و باورهایی کاملاً متفاوت داشته باشند، چگونه می‌توان یکی را بر دیگری برتری داد؟ آیا استعمارگران می‌توانند در عین تلاش برای «متمدن‌کردن» دیگران، همچنان از لحاظ اخلاقی برتر باشند؟ این پرسش به آزمایش‌هایی فکری درباب نسبیت اخلاقی و مسئلهٔ اخلاقی در قضاوت میان‌فرهنگی شباهت دارد، از جمله آزمایش فکریِ برنارد ویلیامز دربارهٔ قضاوت اخلاقیِ میان‌فرهنگی و نسبت اخلاقی (Williams, 1974, pp. 215-220) و آزمایش فکریِ تامس پوگل در ماجرای مأموریت تمدن‌سازی در کتاب فقر جهانی و حقوق بشر (Ppgge, 2001, pp. 84-89).

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]

ب. عشق به‌مثابه پلی میان تفاوت‌ها

رابطهٔ میان پوکوهانتس و جان اسمیت به‌عنوان نمایندگان دو جهان کاملاً متفاوت، آزمایش فکری‌ای درباب قدرت عشق و امکان همزیستی صلح‌آمیز عرضه می‌کند: آیا عشق می‌تواند به‌مثابه راه‌حلی برای غلبه بر تعصبات فرهنگی و سیاسی عمل کند؟ در عین حال، چگونه می‌توان در چنین وضعی عشق را از نگاه ابزاری و سیاسی جدا کرد و به‌عنوان ارزشی انسانی یا از ارزشمندترین امور انسانی به آن نگریست؟ این مضمون در ادامهٔ مسائل و پرسش‌ها و فکرت‌هایی است که فیلسوفانی چون کی‌یرکگور (Kierkegaard, 1995, pp. 49-52, 141-144) و لِویناس (Levinas, 1969, pp. 77-91, 254-256) دربارهٔ ارتباط میان عشق و اخلاق مطرح می‌کنند: این که عشق چگونه می‌تواند نوعی مسئولیت اخلاقی در قبال دیگری[۱۹] باشد.

پ. آزادی فردی و وفاداری به جامعه

پوکوهانتس در بخشی از داستان مجبور است میان عشق به جان اسمیت و وفاداری به قبیلهٔ خود، یکی را انتخاب کند. این موقعیت آزمایشِ فکری‌ای دربارهٔ اولویت میان آزادی فردی و وظیفهٔ اجتماعی فراهم می‌کند: آیا فرد می‌تواند به خاطر آرزوها و آرمان‌های شخصی از مسئولیت‌های اجتماعی خود بگذرد؟ چگونه می‌توان میان وفاداری به جامعه و وفاداری به ارزش‌های شخصی تعادل برقرار کرد؟ آیا اصلاً چنین امکانی هست؟ این آزمایش فکری به نظریه‌های هگل دربارهٔ ارتباط فرد و جامعه (Hegel, 1975, pp. 142-153) ربط وثیقی پیدا می‌کند و قرائتی انضمامی، آن گونه که خود هگل از هنر انتظار داشت (Hegel, 1998, pp. 29-35; Taylor, 1975, pp. 444-450)، از آن‌ها به دست می‌دهد. هگل معتقد بود که هنر می‌تواند کلیِ انضمامی بسازد و از این لحاظ با فلسفه شانه‌به‌شانه شود و به نوعی فلسفه‌پردازی کند. جالب اینکه در این انیمیشن همین تفلسفِ هنریِ مورد نظر هگل دربارهٔ بخشی از آراء فلسفی خود او صورت گرفته است.

۲-۱-۳. انیمیشن *روباه و سگ شکاری*[۲۰]

پیرزنی مهربان روباهی یتیم به نام تاد را به خانه آورده، بزرگ می‌کند. در همان حال، همسایهٔ وی، که یک شکارچی است، سگِ کوچکی به نام کوپر را به‌عنوان سگ شکاری پرورش می‌دهد. تاد و کوپر در کودکی با یکدیگر آشنا می‌شوند و دوستی عمیقی میان‌شان شکل می‌گیرد، به رغم آنکه نظام طبیعتْ آن‌ها را دشمن یکدیگر قرار داده است. دو دوست آرام‌آرام بزرگ می‌شوند؛ کوپر به یک سگ شکاریِ حرفه‌ای تبدیل می‌شود و وظیفهٔ شکار روباه‌ها را به عهده می‌گیرد، و تاد با خطرات زندگی در طبیعت روبه‌رو می‌شود. تعارض میان دوستی آن‌ها از یک‌سو و نقش‌های اجتماعی‌شان از سوی دیگر هنگامی به اوج می‌رسد که کوپر مأمور به شکار تاد می‌شود. در نهایت، با وجود همه تضادها و تعارض‌ها، کوپر در لحظه‌ای حساس تصمیم می‌گیرد تاد را نجات دهد و دوستی آن‌ها حتی در دل این تعارض زنده می‌ماند.

الف. تضاد طبیعی و امکان‌ناپذیری صلح

دوستی میان تاد و کوپر در کودکی در حالی شکل می‌گیرد که طبیعت و جامعه‌شان آن‌ها را در مسیری متضاد و متعارض قرار داده است: سگِ شکاری شکارچیِ روباه است. این تقابل و تعارض، آزمایش فکری‌ای در باب امکان صلح و دوستی میان متضادها ارائه

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]
[DOI: 10.22034/14.54.53]

می‌دهد: آیا دوستی میان کسانی که به صورت طبیعی یا بر طبق قواعد اجتماعی در تضاد و ستیز هستند امکان‌پذیر است؟ تا چه حد می‌توان بر محدودیت‌های طبیعی یا اجتماعی برای برقراری رابطه صلح‌آمیز غلبه کرد؟ این آزمایش فکری، در عین حال که مخاطب را به تأمل وامی‌دارد و سبب می‌شود که با شهود عقلی‌اش بتواند به پاسخ برسد، شرحی انضمامی از نظریه‌های هابز درباب تضاد طبیعی میان موجودات (هابز، ۱۴۰۲، صص. ۷۵-۸۶) و آراء روسو درباب امکان‌پذیری همزیستی مسالمت‌آمیز (Rousseau, 1968, pp. 41-64) ارائه می‌کند.

ب. جبر و سرنوشت یا انتخاب و ارادهٔ آزاد

یکی از موضوعات کلیدی روباه و سگ شکاری چگونگیِ برخورد تاد و کوپر با نقشی است که جامعه و طبیعت برای آن‌ها تعیین کرده‌اند: آیا کوپر باید روباه را شکار کند چون برای این کار تربیت شده است، یا اینکه می‌تواند این نقش را نپذیرد و از آن سر باز بزند؟ آیا هویت و سرنوشتِ ما صرفاً تابعی از جبرِ محیط زندگی و تعلیم و تربیت ما هستند، یا اینکه ما با ارادهٔ آزادمان می‌توانیم مسیر متفاوتی را انتخاب کنیم و زندگی‌ای دیگر را رقم بزنیم؟ آیا انسان‌ها و حیوانات می‌توانند از چهارچوبِ نقش‌هایی که جامعه و طبیعت برای آن‌ها تعریف کرده فراتر بروند؟ این آزمایش فکری به مباحثات و تأملات طولانی‌ای در فلسفه دامن می‌زند که از قرن‌ها پیش تا امروز در باب جبر و اختیار در اعصار قدیم و موجبیّت علّی[۲۱] و ارادهٔ آزاد[۲۲] در اعصار جدید در جریان بوده است.

پ. اخلاق میان‌گونه‌ای: پرسش از ارزش‌گذاری اخلاقی

رابطهٔ میان انسان‌ها، حیوانات، و طبیعت در این داستان به آزمایش فکری‌ای در باب اخلاق میان‌گونه‌ای تبدیل می‌شود: آیا اخلاق انسان‌ها باید بر اساس منافع و نقش‌های آن‌ها در طبیعت تعیین شود؟ آیا رابطهٔ شکار و شکارچی از لحاظ اخلاقی قابل توجیه است؟ آیا انسان حق دارد، با تربیت حیوانات، هویت طبیعی آن‌ها را تغییر دهد؟ این آزمایش فکری را به‌سادگی می‌توان توجیهی در دفاع از فلسفهٔ اخلاقی پیتر سینگر دالّ بر قائل‌بودن ارزش برابرِ برای همه جانوران، اعمّ از حیوان و انسان (Singer, 1975, pp. 1-23) به شمار آورد.

ت. زمان و تغییر: آزمونی برای پایداری روابط انسانی

تغییر رابطهٔ تاد و کوپر طبعاً در گذر زمان اتفاق می‌افتد. آن دو در کودکی دوستانی جداناشدنی بودند، اما در بزرگسالی تبدیل به دشمنانی می‌شوند که ناگزیر از انتخاب‌هایی دشوار می‌شوند. این آزمایش فکری مجالی فراهم می‌کند برای اینکه به تأمل در این پرسش‌ها بپردازیم و چه‌بسا به کشف پاسخ‌شان نائل شویم: آیا روابط انسانی و حیوانی می‌توانند در برابر تغییرات زمانی و محیطی پایدار بمانند؟ خاطرات و پیوندهای گذشته تا چه اندازه می‌توانند بر رفتارهای آینده تأثیر بگذارند؟ این آزمایش فکری به مباحث فلسفی دربارهٔ هویت شخصی در طول زمان و فکرت‌های هیوم دربارهٔ ناپایداری هویت (هیوم، ۱۳۹۵، صص. ۳۲۹- ۳۴۴) پرتوی می‌افکنند.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]
[DOI: 10.22034/14.54.53]

۲-۲. سخن‌گفتن پدیدارشناختی

۲-۲-۱. انیمیشن *روح*[۲۳]

داستان دربارهٔ جو گاردنر، معلم موسیقیِ دبیرستان، است که آرزو دارد پیانیستی حرفه‌ای در سبک جاز شود. وقتی فرصتی طلایی برای اجرا در یک گروه موسیقی مشهور جاز به او داده می‌شود، سرشار از اشتیاق و امید می‌شود، اما درست در روزی که قرار است رؤیایش به واقعیت تبدیل شود، دچار سانحه‌ای می‌شود و روحش از بدنش جدا می‌شود. روحِ جو به جهان پس از مرگ منتقل می‌شود، اما او که هنوز آمادهٔ مردن نیست تلاش می‌کند تا به زمین بازگردد. در این کشاکش، جو به دنیای قبل از تولد بازمی‌گردد، جایی که ارواحِ متولدنشده برای یافتن جرقهٔ زندگی خود آماده می‌شوند. در اینجا، او با روحی به نام ۲۲ آشنا می‌شود. ۲۲ روحی سرکش و بدبین است که هیچ علاقه‌ای به زندگی بر روی زمین ندارد و نمی‌تواند جرقهٔ زندگی خود را پیدا کند. جو و ۲۲ سفری عجیب‌وغریب را آغاز می‌کنند که در طی آن جو تلاش می‌کند به زمین بازگردد و در این اثنا به ۲۲ هم کمک می‌کند تا معنای زندگی را درک کند. وقتی ۲۲ برای مدت کوتاهی به زمین می‌آید، زیبایی‌های کوچک زندگی، مانند طعم غذا، صدای موسیقی، و لذت از لحظات ساده را تجربه می‌کند. و این تجربیات به او دیدگاهی تازه در باب زندگی می‌دهد. در نهایت، جو متوجه می‌شود که زندگی فقط رسیدن به هدفی خاص نیست، بلکه لذت‌بردن از لحظه‌ها، ارتباط با دیگران، و دانستن قدرِ تجربه‌های ساده است. پس، تصمیم می‌گیرد زندگی جدیدی با نگاهی متفاوت آغاز کند، و ۲۲ نیز مسیر خود را به سوی تجربهٔ زندگی پیدا می‌کند.

الف. سخن‌گفتن پدیدارشناختی در طراحی جهان‌ها و روایت

روح از طریق نمایش دو جهان متفاوت ــ این جهان و جهان پیشین ــ تجربهٔ زیستن و معنای آن را به گونه‌ای پدیدارشناختی به تصویر می‌کشد: جهان پیشین، با طراحی انتزاعی و مینیمال خود، نوعی امکان بالقوه را بازنمایی می‌کند. این طراحی تجربه‌ای غیرمعمول از وجود را به مخاطب منتقل می‌کند، تجربه‌ای که در آن شخصیت‌ها هنوز در قالب «من» تثبیت نشده‌اند. داستان، به جای آنکه به مخاطب چیزی دربارهٔ جهان پیشین «بگوید»، او را به «حس کردن» و اندیشیدن دربارهٔ آن وامی‌دارد. در مقابل، این جهان با جزئیات غنی و پویایی‌اش، مخاطب را دعوت می‌کند تا ساده‌ترین جنبه‌های زندگی را، که معمولاً به سبب روزمرگی نادیده گرفته می‌شوند، دوباره تجربه و ارزیابی کند. این دوگانگی، مخاطب را در فضایی تأمل‌آمیز قرار می‌دهد و دعوتش می‌کند که ارتباط میان امکان وجود و لذت حاصل از تجربهٔ حیات[۲۴] (نیگل، ۱۳۹۷، صص. ٦٥- ٧٧) را درک کند.

ب. معنای زندگی

اثر، به جای ارائهٔ پاسخ‌های صریح دربارهٔ هدف زندگی، از طریق ساختار داستانی و تجربهٔ شخصیت اصلی، جو گاردنر، به نحوی پدیدارشناختی با مخاطب سخن می‌گوید و او را به گفت‌وگو می‌گیرد: جو پیانیست‌شدن را هدف زندگی‌اش می‌داند و باور دارد که تنها از طریق دستیابی به این هدف زندگی‌اش معنا می‌یابد. اما وقتی به آن هدف دست می‌یابد، خلئی در خودش احساس می‌کند، که مخاطب را به تأمل در این امر وامی‌دارد: آیا هدف نهایی زندگی چیزی است که باید در بیرون از خود جست‌وجویش کنیم؟ آیا اصلاً ضرورتی دارد که برای زندگی هدفی قائل شویم؟ به نظر می‌رسد که روح به نحوی پدیدارشناختی در این باب با مخاطب خود سخن می‌گوید.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]

پ. زمان و زیستن: مواجههٔ پدیدارشناختی با لحظه‌ها

یکی از قدرتمندترین شیوه‌های سخن‌گفتن پدیدارشناختی در این اثر برجسته‌کردن لحظه‌های عادی و روزمره است، که در روایت فیلم معنایی عمیق می‌یابند: صحنه‌ای که جو در آن، پس از بازگشت به زمین، برگ‌های پاییزی در باد، نور خورشید بر کف خیابان، و بوی غذای گرم را تجربه می‌کند، مخاطب را وامی‌دارد تا از طریق تجربهٔ جو، بار دیگر این امور روزمرهٔ زندگی را تجربه کند و به تأمل درباب ارزش آن‌ها بپردازد. این تجربهٔ حسی، برخلاف سخن‌گفتن مستقیم، مخاطب را به گونه‌ای درگیر این مضمون می‌کند که معنای زیستن را نه در اهداف بزرگ، بلکه باید در «حضور در لحظه‌ها» جست‌وجو کرد و بازیافت.

۲-۲-۲. انیمیشن *مری و مکس*[۲۵]

مری و مکس، ساختهٔ آدام الیوت، دربارهٔ مری دیکل، دختری هشت‌ساله و تنها در حومه ملبورن استرالیا، است. مری دختری مهربان با اعتمادبه‌نفس پایین است، که در خانواده‌ای نابه‌سامان زندگی می‌کند. مادرش الکلی است و پدرش در دنیای خودش غرق است. مری با محیط اطراف خود بیگانه است و به دنبال کسی می‌گردد که بتواند با او ارتباط برقرار کند. روزی مری تصمیم می‌گیرد نامه‌ای تصادفی به غریبه‌ای در نیویورک بنویسد. نامه به دست مکس جری هورووِیتز می‌رسد، مردی ٤٤ ساله و تنها که اختلال آسپرگر دارد. مکس، به‌رغم آنکه علاقه‌ای به ارتباطات اجتماعی ندارد، آرام‌آرام ترغیب می‌شود که به نامهٔ مری پاسخ دهد و این آغازِ یک دوستی غیرمعمول اما عمیق میان دو شخصیت کاملاً متفاوت است. در طول سال‌ها، نامه‌های آن‌ها تبدیل به پلی برای درک متقابل و تسکینِ رنج‌های ناشی از تنهایی‌های آن دو می‌شود. مری از مکس دربارهٔ موضوعاتی مانند عشق، زندگی، و انسانیت می‌پرسد و مکس با صداقت و طنزِ خاصِ خود پاسخ می‌دهد. این دوستی بر هر دو نفر تأثیرات عمیقی دارد: مری با الهام از مکس تصمیم می‌گیرد که روانشناسی بخواند و دربارهٔ اختلال آسپرگر مطالعه کند، درحالی‌که مکس با کمک مری یاد می‌گیرد که چگونه با مشکلات روزمره و اختلالش کنار بیاید. البته رابطهٔ آن‌ها دچار چالش‌هایی نیز می‌شود: مری با تصمیماتی که می‌گیرد ناخواسته مکس را می‌آزارد و باعث ایجاد شکافی در دوستی‌شان می‌شود. در پایان، مری به نیویورک می‌رود تا با مکس ملاقات کند، اما باخبر می‌شود که مکس به تازگی از دنیا رفته است. در اینجا، با مجموعه‌ای از نامه‌ها و خاطراتی که مکس برای او باقی گذاشته مواجه می‌شود که معنای واقعی دوستی و ارتباط را برایش روشن‌تر می‌سازد.

الف. سخن‌گفتن پدیدارشناختی از طریق روایت بصری و سبک انیمیشن

این انیمیشن از طریق سبک بصری منحصربه‌فرد خود تجربه‌ای تأمل‌برانگیز ایجاد می‌کند: جهان مری با رنگ‌های قهوه‌ای و خاکی به تصویر کشیده شده، در حالی که جهان مکس خاکستری است. این تقابل نه تنها موقعیت جغرافیایی، بلکه وضع روانی و عاطفی این دو شخصیت را بازتاب می‌دهد. مخاطب از طریق این طراحی بصری، به جای آنکه صرفاً به شرایط شخصیت‌ها گوش فرا دهد، آنها را «احساس» می‌کند. طراحی عروسک‌ها و حرکت‌های آنها نوعی حس ناتمامی و شکنندگی را منتقل می‌کند، که با موضوعات فیلم ــ آسیب‌های روانی، تنهایی، و شکنندگی روابط انسانی ــ همخوانی دارد. این سبک بصری، مخاطب را وادار می‌کند تا درگیر تجربهٔ زیستهٔ شخصیت‌ها شود و به شیوه‌ای غیرکلامی دربارهٔ معنا و پیچیدگی روابط انسانی به گفت‌وگو با اثر بپردازد.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]

ب. تنهایی و دوستی

مری و مکس، با نمایش دو شخصیت از دو جهان کاملاً متفاوت که از طریق نامه‌نگاری به یکدیگر متصل می‌شوند، مخاطب را به بازاندیشی دربارهٔ مفهوم تنهایی و دوستی دعوت می‌کند: مری و مکس هر دو در تنهایی عمیقی زندگی می‌کنند. مری در محیطی سرد و بی‌توجه بزرگ می‌شود، و مکس با چالش‌های سندرم آسپرگر و عدم درک از سوی جامعه مواجه است. ارتباط میان این دو نشان می‌دهد که دوستی می‌تواند از مرزهای جغرافیایی، زبانی، و تفاوت‌های شخصیتی عبور کند. این تجربهٔ پدیدارشناختی‌ای که اثر برای مخاطب فراهم می‌کند او را به تأمل دربارهٔ این پرسش وامی‌دارد: آیا دوستی بر پایهٔ تفاوت‌ها می‌تواند معنایی عمیق‌تر از دوستی‌های بر پایه شباهت‌ها داشته باشد؟ فیلم با نمایش این رابطه مفهومِ دوستی را از چهارچوب‌های قراردادی‌اش خارج می‌کند و به نوعی از ارتباط انسانیِ ناب و صادقانه نزدیک می‌کند.

پ. آگاهی از تفاوت‌ها و پذیرش دیگری

مکس، با سندرم آسپرگر و چالش‌های ناشی از آن، مخاطب را به تجربهٔ دیدگاهی متفاوت از جهان دعوت می‌کند: نامه‌های مکس، که پر از توصیفات دقیق و متفاوت از جهان است، به مخاطب فرصتی می‌دهد تا از دریچهٔ نگاه او به زندگی بنگرد. نحوهٔ تعامل او با جهان و محدودیت‌هایش مخاطب را به تأمل دربارهٔ این پرسش هدایت می‌کند: آیا معنا و ارزش زندگی تنها از طریق تطابق با هنجارهای اجتماعی تعریف می‌شود؟ اثر به شکلی پدیدارشناختی حس همدلی را برمی‌انگیزد و از مخاطب می‌خواهد که تفاوت‌های دیگری را نه به‌عنوان نقص، بلکه به‌عنوان بخشی از تنوع انسانی بپذیرد.

۲-۲-۳. انیمیشن *داستان اسباب‌بازی ۳*[۲۶]

داستان از جایی شروع می‌شود که اندی، صاحب اسباب‌بازی‌ها، هفده‌ساله شده است و برای رفتن به دانشگاه آماده می‌شود. او دیگر با اسباب‌بازی‌های دوران کودکی‌اش (وودی، باز لایت‌یر، جسی، و ...) بازی نمی‌کند. اسباب‌بازی‌ها نگران سرنوشت خود هستند و برخی حتی از رها شدن می‌ترسند. اندی تصمیم می‌گیرد که وودی را با خود به دانشگاه ببرد و سایر اسباب‌بازی‌ها را در اتاق زیرشیروانی انبار کند. اما تصادفاً این عروسک‌ها به جای زیرشیروانی از یک کیسهٔ زباله سر در می‌آورند. این اشتباه باعث می‌شود اسباب‌بازی‌ها احساس کنند که اندی دیگر آن‌ها را نمی‌خواهد و بنابراین راه چاره را در رساندن خود به یک مرکز نگهداری کودکان به نام سانی‌ساید می‌یابند. در سانی‌ساید، اسباب‌بازی‌ها در ابتدا از محیط پرانرژی و حضور کودکان هیجان‌زده می‌شوند، اما خیلی زود متوجه می‌شوند که این مکان به دست خرسی عروسکی به نام لاتسو، که از کودکان نفرت دارد، به شکلی مستبدانه اداره می‌شود. اسباب‌بازی‌های جدید مجبور می‌شوند در اتاق کودکانِ بسیار کوچک و بی‌احتیاط بازی کنند، که برای آن‌ها خطرناک است. وودی، که از بقیه جدا شده، تلاش می‌کند تا به آن‌ها کمک کند. با کمک وودی اسباب‌بازی‌ها نقشه‌ای برای فرار از سانی‌ساید طراحی می‌کنند. پس از ماجراجویی‌های هیجان‌انگیز و مقابله با لاتسو و نیروهایش، موفق می‌شوند از سانی‌ساید فرار کنند و به خانه بازگردند. در پایان، اندی اسباب‌بازی‌هایش را به یک دختر کوچک به نام بانی می‌دهد که می‌تواند از آن‌ها مراقبت کند و دوباره با آن‌ها بازی کند.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]

الف. سخن‌گفتن پدیدارشناختی در باب هدف و معنای زندگی

اسباب‌بازی‌ها در این فیلم با بحران هویت مواجه می‌شوند: اندی، صاحب آن‌ها، بزرگ شده و دیگر نیازی به آن‌ها ندارد. این وضع، پرسشی اساسی دربارهٔ معنای وجود اسباب‌بازی‌ها مطرح می‌کند: بودن برای دیگری، یا حتی زندگیِ وقفِ خدمت. اسباب‌بازی‌ها همواره هدف خود را در خوشحال‌کردن صاحبشان یافته‌اند؛ اما وقتی اندی آن‌ها را کنار می‌گذارد، دچار بحران در مورد هدف و معنای وجودشان می‌شوند. فیلم از طریق تجربهٔ عاطفی شخصیت‌ها با مخاطب وارد گفت‌وگویی پدیدارشناختی می‌شود درباب اینکه شاید نتوان از طریق خدمت به دیگران، که این همه در اخلاق و معنویت بر آن تأکید می‌شود، به زندگی معنا بخشید. در این صورت این انیمیشن مسئلهٔ بزرگ و ژرفی طرح می‌کند که باید بدان اندیشید و اگر می‌توان پاسخی برایش یافت. مخاطب، به‌ویژه در لحظاتی پرتنش که اسباب‌بازی‌ها به دنبال یافتن جایگاه جدیدی در جهان برای خود هستند، به صورت غیرمستقیم به تأمل دربارهٔ معنای زندگی و هویت خود نیز دعوت می‌شود.

ب. پدیدارشناسی دلبستگی و جدایی

اثر، با نمایش رابطهٔ عاطفی میان اسباب‌بازی‌ها و اندی، مخاطب را به تجربه‌ای عمیق از دلبستگی و جدایی می‌برد: دلبستگی اسباب‌بازی‌ها به اندی، حتی زمانی که او دیگر به آن‌ها توجه نمی‌کند، بازتابی از دلبستگی‌های انسانی است. داستان اسباب‌بازی‌ها با ایجاد شرایطی برای تجربه‌اندوزی مخاطب از این رابطه، او را به تأمل دربارهٔ پویایی دلبستگی و چالش جدایی دعوت می‌کند. صحنهٔ پایانی، که در آن اندی اسباب‌بازی‌هایش را به بانی می‌سپارد، لحظه‌ای عاطفی و تأمل‌برانگیز است و به نحوی پدیدارشناختی می‌گوید که دلبستگی می‌تواند با پذیرشِ تغییراتْ معنایی تازه پیدا کند و به مرتبه‌ای والاتر برود. طبعاً این تجربهٔ بصری و عاطفی، مخاطب را به تفکر دربارهٔ نحوهٔ مواجهه با جدایی و تغییر در روابط انسانی فرامی‌خواند.

پ. مرگ به‌مثابه پایان یا مرگ به‌مثابه امکان

یکی از پرتنش‌ترین لحظات در صحنه‌ای است که اسباب‌بازی‌ها در کورهٔ زباله‌سوزی گرفتار می‌شوند و مرگ قریب‌الوقوع خود را می‌پذیرند: این لحظهٔ عاطفی فرصتی برای تأمل در معنای مرگ و مواجهه با آن فراهم می‌کند. اسباب‌بازی‌ها، درحالی‌که دست یکدیگر را می‌گیرند، به جای وحشت، نوعی آرامش و همبستگی از خود نشان می‌دهند. با نمایش این صحنه ادعای فلسفیِ غریب و جالبی دربارهٔ مواجهه با مرگ مطرح می‌شود: مرگ می‌تواند نه نقطهٔ پایان، که فرصتی برای بازشناسیِ ارزش همبستگی و سایر معناهای زندگی باشد. بنابراین، این لحظه، با تأثیرگذاری عمیق احساسی، مخاطب را به درک تازه‌ای از مرگ و میرایی هدایت می‌کند.

۲-۳. آشنایی‌زدایی

۲-۳-۱. انیمیشن *شهر اشباح*[۲۷]

شهر اشباح، ساخته هایائو میازاکی، داستانِ چیهیرو، دختری ده‌ساله، است که به همراه والدینش در مسیر نقل‌مکان به خانه جدید به‌طور اتفاقی وارد دنیایی جادویی و اسرارآمیز می‌شود. والدین او با خوردن غذاهای این جهانِ جادویی به خوک تبدیل می‌شوند و چیهیرو،

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]

وحشت‌زده و تنها، چاره‌ای ندارد جز اینکه برای نجات آن‌ها راهی پیدا کند. او در این دنیا مجبور می‌شود در یک حمام عمومیِ مخصوصِ ارواح، تحت کنترل جادوگری قدرتمند به نام یوبابا، کار کند. چیهیرو، در طول ماجراجویی‌هایش، با شخصیت‌هایی مانند هاکو، پسری مهربان و مرموز که رازهایی از گذشته دارد، و نوفیس، روحی طمعکار که مشکلاتی ایجاد می‌کند، روبه‌رو می‌شود. چیهیرو با عبور از چالش‌های مختلف و نشان دادن شجاعت، هوشمندی، و سخت‌کوشی، در نهایت موفق به شکستن طلسم والدینش می‌شود و همراه با آن‌ها به دنیای واقعی بازمی‌گردد، درحالی‌که عمیقاً شخصیتش رشد کرده است و دیگر آن دختربچهٔ ترسوی پیشین نیست.

الف. آشنایی‌زدایی از دنیای واقعی و خلق جهانی بیگانه: به‌پرسش‌کشیدن پیش‌فرض‌های معمول

در آغاز، مخاطب با چیهیرو آشنا می‌شود، دختری عادی که به همراه خانواده‌اش وارد شهری متروک می‌شود. از اینجا به بعد، انیمیشن به‌تدریج مخاطب را وارد دنیایی می‌سازد که قوانین و منطق آن با دنیای واقعی متفاوت است؛ از جمله، صحنهٔ تبدیل والدین چیهیرو به خوک‌ها، که شوک بزرگی ایجاد می‌کند. این تغییر نه‌تنها نمادی از حرص و طمع انسانی است، بلکه مخاطب را از دنیای عادی جدا می‌کند و به او نشان می‌دهد که در این دنیای جدید، انسان نیز می‌تواند ماهیت حیوانی پیدا کند. همین طور، ورود به حمام عمومی (محل اصلی داستان) نوعی عبور از مرز میان دنیای آشنا و ناشناخته است. این انتقال از طریق طراحیِ بصری فضاها، نظیر رنگ‌های تند، موجودات عجیب‌وغریب، و معماری نمادین، به‌گونه‌ای صورت می‌گیرد که مخاطب از پیش‌فرض‌های معمولی خود فاصله بگیرد و آمادهٔ مواجهه با دنیایی تازه شود. نفسِ به‌چالش‌کشیدنِ پیش‌فرض‌های معمول زندگی، و ایجاد آمادگیِ ذهنی در مخاطب برای تجدیدنظر در پیش‌فرض‌های معمول، نوعی فلسفه‌ورزی است؛ چراکه یکی از کارهای مرسومِ فیلسوفان توجه‌دادنِ به پیش‌فرض‌ها و به‌پرسش‌کشیدنِ آن‌ها است (Rescher, 1959; Dykstra, 1960)، و نکتهٔ مهم در اینجا این است که شهر اشباح با تکنیک آشنایی‌زدایی چنین کاری را صورت می‌دهد.

ب. آشنایی‌زدایی از هویت فردی و مفهوم نام

از دست دادن نام و تغییر هویت چیهیرو به سِن یکی از مهم‌ترین جنبه‌های آشنایی‌زداییِ شهر اشباح است. نام در اینجا نمادِ هویت و خاطراتِ فردی است و از دست دادنِ آن استعاره‌ای از گم‌شدن انسان در میان نظام‌های اجتماعی و اقتصادی‌ای است که انسان را به شماره یا ابزاری برای کار فرومی‌کاهند. هاکو در جایی می‌گوید: «اگر نامت را فراموش کنی، دیگر نمی‌توانی به خانه بازگردی». این دیالوگ به طرز هنرمندانه‌ای این حقیقت را یادآوری می‌کند که هویت و معنای زندگی‌مان به طرز عجیبی به حافظه و آگاهی ما از خودمان وابسته است (Parfit, 1984). باری، این روایت مخاطب را به پرسشِ فلسفیِ عمیق وامی‌دارد: آیا من همان خاطراتم هستم؟

پ. آشنایی‌زدایی از خیر و شر

شخصیت روحِ بدون‌چهره، یکی از پیچیده‌ترین نمادهای انیمیشن شهر اشباح، مرزهای خیر و شر را درمی‌نوردد و کم‌رنگ می‌کند. این موجود ابتدا بی‌آزار و حتی کمک‌کننده است، اما با ورود به حمام عمومی و مواجهه با طمع انسان‌ها به موجودی خطرناک و مخرب تبدیل می‌شود. وقتی چیهیرو او را از حمام خارج می‌کند، روح بدون‌چهره دوباره به حالتی آرام و مهربانِ سابق بازمی‌گردد. این ماجرا

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]

مفهومِ خیر و شر را دستخوشِ نسبیتی پویا می‌کند و مخاطب را به تأمل در این پرسش وامی‌دارد: آیا شرارت ذاتی است یا نتیجهٔ اوضاع و احوال و تعاملات اجتماعی؟

۲-۳-۲. انیمیشن *پاپریکا*[۲۸]

پاپریکا، ساختهٔ ساتوشی کُن، داستانِ دنیایی را روایت می‌کند که در آن دستگاهی به نام دی‌سی مینی ساخته شده است و به روان‌درمانگران اجازه می‌دهد که وارد رؤیاهای بیماران شوند. دکتر آتسوکو چیبا، دانشمند پروژه، با شخصیت جایگزین خود، پاپریکا، از این فناوری برای کمک به بیماران استفاده می‌کند. هنگامی که دی‌سی مینی دزدیده می‌شود، رویاها و واقعیت در هم می‌آمیزند و آشفتگی در جهان پدیدار می‌شود. مردم بی‌اختیار به رؤیاهای جمعی‌ای وارد می‌شوند که خطرناک و غیرقابل‌پیش‌بینی است. پاپریکا و همکارانش تلاش می‌کنند تا دزد دستگاه را پیدا کنند و تعادل را بازگردانند. در طول جست‌وجو مشخص می‌شود که رئیس بنیاد، که توانایی ورود به رؤیاها را به دست آورده، قصد دارد از دی‌سی مینی برای تسلط بر ذهن انسان‌ها استفاده کند و دنیای واقعی را به قلمرو رؤیاها تبدیل کند. در اوج داستان، پاپریکا و چیبا با رئیس مواجه می‌شوند و او را شکست می‌دهند. در پایان، تعادل میان رؤیا و واقعیت دوباره برقرار می‌شود.

الف. آشنایی‌زدایی از مرز میان واقعیت و رؤیا

یکی از مهم‌ترین شیوه‌های آشنایی‌زدایی در پاپریکا، به‌هم‌آمیزی بی‌وقفهٔ واقعیت و رؤیا است. از همان ابتدا، مخاطب با دستگاه دی‌سی مینی آشنا می‌شود که اجازه می‌دهد افراد وارد رؤیاهای دیگران شوند. این ماجرای ساده به مرور پیچیده‌تر می‌شود و رؤیاها نه‌تنها وارد واقعیت می‌شوند، بلکه واقعیت نیز در چهارچوب رؤیا بازتعریف می‌شود. صحنهٔ رژهٔ رؤیاها یکی از برجسته‌ترین مثال‌های این فرایند است. در این رژه، اشیاء روزمره (مانند عروسک‌ها، وسایل آشپزخانه، و مجسمه‌های سنتی ژاپنی) در خیابان به حرکت درمی‌آیند. این صحنه اشیاء آشنا را به عناصر غریب و تهدیدآمیز تبدیل می‌کند و تجربه‌ای فراواقعی ایجاد می‌کند. پاپریکا در این صحنه می‌گوید: «رؤیاها دنیای خودشان را دارند. [اما] گاهی آن‌ها فراموش می‌کنند که باید در قلمرو خودشان بمانند.» این جملهٔ کلیدی بازگوییِ همان چیزی است که در تصویر می‌بینیم و به مخاطب یادآوری می‌کند که مرزهای واقعیت و رؤیا انعطاف‌پذیرتر از آن است که غالباً تصور می‌کنیم. این تجربهٔ انیمیشنی مخاطب را به پرسش‌هایی فلسفی هدایت می‌کند: آیا واقعاً آنچه در رؤیا تجربه می‌کنیم از اعتبار کمتری در مقایسه با واقعیت برخودار است؟ آیا رؤیاها می‌توانند به واقعیت تبدیل شوند؟ اگر بتوانند، چه چیزی مرز این دو را دقیقاً تعیین می‌کند؟

ب. آشنایی‌زدایی از فناوری

در دنیای پاپریکا فناوری ابزاری است که امکان ورود به ناخودآگاه را فراهم می‌کند، اما همین ابزار به‌راحتی می‌تواند از کنترل خارج شود. افتادن دستگاه دی‌سی مینی به دست شخصیت منفی، گوشزدکنندهٔ این امر است که فناوری می‌تواند به ابزاری برای تسلط و بهره‌کشی تبدیل شود. رژهٔ کابوس‌گونه‌ای که تمامی شخصیت‌ها را به دام می‌اندازد هشداری دربارهٔ قدرت فناوری است؛ اینکه فناوری می‌تواند واقعیت را بازتعریف کند (بودریار، ۱۴۰۲). این مضمون، مخاطب را به بازاندیشی دربارهٔ رابطهٔ انسان و فناوری هدایت می‌کند:

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]
[DOI: 10.22034/14.54.53]

آیا فناوری صرفاً ابزاری خنثی است، یا اینکه خود قدرتی مستقل دارد؟ چه مسئولیتی در قبال استفاده از ابزارهایی داریم که به حریم انسانی دسترسی پیدا می‌کنند؟

پ. آشنایی‌زدایی از زمان و روایت

ساختار غیرخطی اثر، که در طی آن صحنه‌ها به‌طور مداوم میان رؤیا و واقعیت جابه‌جا می‌شوند، تجربه‌ای بی‌ثبات و متزلزل از زمان و روایت ایجاد می‌کند. صحنه‌ای که در آن پاپریکا از فیلم بیرون می‌آید و وارد دنیای واقعی می‌شود تجربهٔ سنتیِ روایت را به چالش می‌کشد. این صحنه به مخاطب می‌گوید که روایت، خود، ساختاری ذهنی و مصنوعی است که به‌سادگی می‌تواند تغییر کند. این تکنیک مخاطب را به تأمل فلسفی دربارهٔ ماهیت روایت و حافظه هدایت می‌کند، و اینکه چگونه قصه‌ها، چه در واقعیت و چه در رؤیا، حافظه و هویت ما را شکل می‌دهند. از این لحاظ، پاپریکا به نحوی انیمیشنی، نیچه و پروست را در زمینهٔ نظراتشان درباب کاراییِ توانِ روایت‌گری انسان برای بازشناسیِ خود و برساختن اثری هنری از کل زندگی‌اش (Cobb-Stevens, 1987; Hadot, 1995) مخاطب قرار می‌دهد و با آن‌ها به گفت‌وگو می‌پردازد.

۳. نتیجه‌گیری

چنان‌که در این پژوهش نشان داده شد، انیمیشن به سبب ویژگی‌های منحصربه‌فرد خود، از جمله توانایی دستکاری در زمان و فضا، بازنمایی واقعیت‌های ذهنی و خلق موقعیت‌های غیرممکن در جهان واقعی، بستری قدرتمند برای فلسفه‌پردازی فراهم می‌آورد، حتی بیش از لایواکشن یا فیلم زنده. برخلاف تصوری که انیمیشن را صرفاً ابزاری برای سرگرمی می‌داند، این قالب هنری می‌تواند به ابزاری کارآمد برای بحث درباب پرسش‌های بنیادین فلسفی و ایجاد تأملات عمیق بدل شود.

انیمیشن‌ها از طریق سازوکارهایی چون «آزمایش فکری»، «سخن‌گفتن پدیدارشناختی»، و «آشنایی‌زدایی» نه‌تنها به بازنمایی مسائل فلسفی می‌پردازند، بلکه فرصتی فراهم می‌آورد تا مخاطب به مشارکت فعال در فرایند فلسفه‌ورزی وارد شود. این آثار، به مانند آثار کلاسیک فلسفی چون رساله‌ها و مقاله‌ها و کتاب‌ها، شهود مخاطب را تحریک می‌کنند تا با استفاده از توانایی عقلانی خود به بررسی و نقد مسائل فلسفی بپردازد.

به طور خاص، آزمایش‌های فکریِ ارائه‌شده در انیمیشن‌ها، چه‌بسا حتی بهتر از نمونه‌های ارائه‌شده در لایواکشن‌ها، نشان می‌دهند که چگونه این قالب هنری می‌تواند مسائل پیچیده‌ای چون هویت، اخلاق، عدالت، عشق، و فناوری را بررسی کند. در عین حال، «سخن‌گفتن پدیدارشناختی» در انیمیشن مخاطب را مستقیماً با تجربه‌های زیسته و درونی درگیر می‌کند، که این خود روشی نوآورانه برای درک مفاهیمی چون زمان، زندگی، و زیستنِ در لحظه است. افزون بر این، تکنیک «آشنایی‌زدایی»، از طریق شکستن و فروریختنِ پیش‌فرض‌های معمول و بازآفرینی شیوه‌های جدید درباب نگاه به جهان، ظرفیتِ انیمیشن را برای مشارکت در گفتمان‌های فلسفیِ معاصر نشان می‌دهد.

به نظر می‌رسد که این پژوهش نه فقط امکان فلسفه‌پردازی از طریق انیمیشن را نشان می‌دهد، بلکه گامی فراتر برداشته و انیمیشن را به‌مثابه ابزاری مستقل و برابر در کنار متون فلسفی کلاسیک قرار می‌دهد. این ظرفیت، افقی تازه در پژوهش‌های میان‌رشته‌ای میان فلسفه و هنر می‌گشاید و انیمیشن را به عرصه‌ای بدل می‌کند که در آن فکرت‌های فلسفی نه صرفاً بازنمایی، بلکه بازآفرینی می‌شوند.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]

از این رو، می‌توان گفت که انیمیشن نه فقط به عنوان یک مدیوم هنری، بلکه به‌عنوان زبانی فلسفی، می‌تواند به تقویت و گسترش مرزهای فلسفه در جهان معاصر کمک کند.

پی‌نوشت‌ها

1. the logically impossible
2. Noël Carroll (1947-)
3. cognitive theories of film
4. movie-made philosophy
5. thought experiment
٦. intuition pump، آزمون فکری جهت بیرون کشیدن پاسخ یا پاسخ‌های شهودی به مسأله‌ای. واضعِ این اصطلاح دانیل دنت (Daniel Dennett) است.
7. deductively
8. inductively
9. reasoning
10. punch line of a joke
11. phenomenological address
12. defamiliarization
13. metadiscourse
14. typical audience
15. *Wall E* (2008)
16. Chinese room
17. Trolley
18. *Pocahontas* (1995)
19. *otherness*
20. *The Fox and the Hound* (1981)
21. determinism
22. free will
23. *Soul* (2020)
24. *the experience of life*
25. *Mary and Max* (2009)
26. *Toy Story3* (2010)
27. *Spirited Away* (2001)
28. *Paprika* (2006)

کتابنامه

احمدی، ح.؛ حسینی، م. (۱٤۰۰). بازنمایی حکمت در انیمیشن با توجه به جایگاه عالم مثال در فلسفه سهروردی (مطالعهٔ موردی: انیمیشن فیل شاه). ارائه شده در اولین همایش ملی علوم انسانی و حکمت اسلامی.

افلاطون. (۱۳۸٦). مهمانی، در: پنج رساله (ترجمهٔ م. صناعی). هرمس.

بودریار، ژ. (۱٤۰۲). وانموده‌ها و نمود (ترجمهٔ پ. ایزدی). ثالث.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]

بیات، م.؛ مشهدی تفرشی، م. (۱۳۹۵). نقد و بررسی ایده‌های فلسفی انیمیشن درون-بیرون از نگاه حکمت صدرایی. ارائه شده در نخستین همایش ملی دانشجویی مطالعات اسلامی.
سرل، ج. (۱۳۸۱). ذهن‌ها، مغزها و برنامه‌ها، در: ذهن، مغز و علم (ترجمه و تحشیهٔ ا. دیوانی). بوستان کتاب.
صفورا، م.؛ خسروانی، م. (۱٤۰۱). بررسی تطبیقی مضامین و درونمایه های کتب مقدس در آثار اقتباسی انیمیشن سینمایی (نمونهٔ مطالعاتی: انیمیشن عزیز مصر و فیلشاه). رهپویهٔ هنرهای نمایشی، ۲(۳)، ٤٦- ٦٤.
کرمی، م. (۱۳۹٦). نقد زیبایی‌شناختی و نقد اخلاقی. نگاه معاصر.
کرول، ن. (۱۳۹۲). هنر و قلمرو اخلاق (ترجمهٔ م. کرمی). ققنوس.
کرول، ن. (۱٤۰۰). فیلمسفه: فلسفهٔ فیلم‌ساخته (ترجمهٔ م. کرمی). نیلوفر.
مهدیان، ح. (۱۳۹۸). بررسی انتقادی مؤلفه‌های محتوایی جذابیت در انیمیشن‌ها از منظر فلسفهٔ اسلامی. مطالعات قدرت نرم، ۹(۲۰)، ۱۷۳-۲۰۱.
نوروزعلی، ز.؛ محمدی، ز. (۱٤۰۱). فلسفهٔ شعر انیمیشن. ارائه شده در هفتمین همایش بین‌المللی مطالعات زبان و ادبیات در جهان اسلام.
نیگل، ت. (۱۳۹۷). پرسش‌های کشنده (ترجمهٔ م. ملکیان و ج. حیدری). نگاه معاصر.
هابز، ت. (۱٤۰۲). لویاتان (ترجمهٔ ح. بشیریه). نی.
هیوم، د. (۱۳۹۵). رساله‌ای درباره طبیعت آدمی: کتاب اول: در باب فهم (ترجمهٔ ج. پیکانی). ققنوس.

Arendt, H. (1970). *On Violence*. Harcourt, Brace & World.
Arendt, H. (1963). *The Conquest of Space and the Stature of Man. In*: *Between Past and Future*: *Eight Exercises in Political Thought*. Viking Press.
Bordwell, D. & Carroll, N. (1996). *Post- Theory*: *Reconstructing Film Studies*. University of Wisconsin Press.
Carroll, N. (1996). *Film Theory and Philosophy*. Oxford University Press.
Carroll, N. (1988). *Mystifying Movies*: *Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. Columbia University Press.
Carroll, N. (2001). Narrative and the Ethical Life. In *Beyond Aesthetics*: *Philosophical Essays*. Cambridge University Press.
Carroll, N. (2005). *Philosophy of Film and Motion Picture*: *An Introduction*. Blackwell Publishing.
Carroll, N. (2008). *The Philosophy of Motion Pictures*. Blackwell Publishing.
Cambridge Scholars Publishing. (2020). *Thinking with Animation*. Cambridge Scholars.
Cholodenko, A. (2007). *The Illusion of Life*: *Essays on Animation*. Power Publications.
Cholodenko, A. (2011). *The Illusion of Life II*: *More Essays on Animation*. Power Publications.
Cobb-Stevens, R. (1987). Proust, Nietzsche, and the Aesthetic Redemption of Life. *Philosophy and Literature*, 11(2), 206-220.
Dykstra, V. H. (1960). Philosophers and Presuppositions. *Mind*, 69(273), 63-68.
Foot, P. (1967). The Problem of Abortion and the Doctrine of the Double Effect. *Oxford Review*, (5), 5-15.
Hadot, P. (1995). Nietzsche and Proust : The Art of Affirmation. In *Philosophy as a Way of Life*. Blackwell Publishing.
Hegel, G. W. F. (1998). *Aesthetics*: *Lectures on the Philosophy of Art* (T. M. Knox, Trans.). Oxford University Press.
Hegel, G. W. F. (1975). *The Philosophy of Right* (T.M. Knox, Trans.). Oxford University Press.
Heidegger, M. (1977a). The Age of the World Picture. In : *The Question Concerning Technology and Other Essays* (William Lovitt, Trans.). Harper & Row.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]
[DOI: 10.22034/14.54.53]

Heidegger, M. (1977b). The Question Concerning Technology. In: *The Question Concerning Technology and Other Essays*, (William Lovitt, Trans.). Harper & Row.

Kierkegaard, S. (1995). *Works of Love* (H. & E. Hong. Trans.) Princeton University Press.

Levinas, E. (1969). *Totality and Infinity*: *An Essay on Exteriority* (A. Lingis, Trans.). Duquesne University Press.

Malpas, J. (2008). With a Philosopher's Eye: A 'Naive' View on Animation. *Animation Studies Journal*, (vol. 3), 45-62.

Parfit, D. (1984). *Reasons and Persons*. Oxford University Press.

Perry, J. (2014). The Phenomenology of Animation. *Film-Philosophy*. 18(1), 33-51.

Pogge, T. (2002). *World Poverty and Human Rights*. Polity Press.

Rescher, N. (1959). Presuppositions of Knowledge. *Revue Internationale de Philosophie*, 13(50), 418-429.

Rousseau, J. J. (1968). *The Social Contract*. Penguin Classics.

Singer, P. (1975). *Animal Liberation*: *A New Ethics for Our Treatment of Animals*. Harper Collins.

Smith, T. (2019). Mind the Gap: Considering the Practice of Animation as a Form of Applied Philosophy. *Animation Studies Journal*, 11, 12-29.

Taylor, C. (1975). *Hegel*. Cambridge University Press.

Wan, Z. (2020). Philosophical Perspective on Artistic Development and Historic Animation Thinking. *Trans| Form| Açã o*: *Philosophy and Humanities Journal*, 43(4), 89-108.

Williams, B. (1974). The Truth in Relativism. *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary*, 48, 215-228.

Williams, R. (2022). Animation and the Star Body: A Study of Fantasy and Representation. *Film Studies Quarterly*, 56(2), 89-105.

COPYRIGHTS

Copyright for this article is retained by the author(s), with publication rights granted to the Kimiya-ye-Honar Journal. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-19]

[DOI: 10.22034/14.54.53]