

Received: 2025/10/15
Accepted: 2026/01/06
Published: 2026/06/22

A Comparative Analysis of the Representation of Emotion and Embodiment in *The Red Turtle* (2016) and *The Wild Robot* (2024) Based on Lisa Feldman Barrett's Theory of Constructed Emotion

Hamed Mirzaei, Ph.D., Faculty of Islamic Arts, Tabriz Islamic Art University, Tabriz, Iran.

Abstract

In recent decades, Lisa Feldman Barrett's theory of constructed emotion (TCE) has become one of the most influential interdisciplinary frameworks in cognitive science and affective psychology by redefining the relationship among the brain, the body, and feeling. This study adopts a qualitative, interpretive approach and, using theory-driven narrative analysis, seeks to reread the mechanisms of emotion construction within animated storytelling and to show how the brain's predictive logic is represented in contemporary animation. The research data are drawn from an examination of the plot and narrative-affective sequences of two animated films—*The Red Turtle* (2016) and *The Wild Robot* (2024)—as case studies. The analysis is grounded in a proposed six-level analytical model in which the main components of Barrett's theory (core affect, emotion categorization, prediction and prediction error, allostatic regulation, cultural embodiment, and the emotional teleology) are translated into corresponding levels of plot. The analytical procedure is as follows: first, Barrett's theoretical framework and the analytical model are formulated; next, each animation is analyzed separately across the six levels; then, the results are compared from a comparative perspective; and finally, the theoretical and interdisciplinary implications are discussed. The findings indicate that both works recreate the predictive brain's mechanism in the making of feeling, but with different orientations: *The Red Turtle* frames emotion within the horizon of nature and the silence of the natural body, whereas *The Wild Robot* extends it within an artificial, linguistic, and interspecies milieu. In the former, the human body reaches bioregulatory balance through direct contact with the world; in the latter, a network of human, animal, and machine bodies achieves affective co-regulation. Accordingly, emotion in animation is not merely the representation of feeling; it functions as the plot's internal logic—an algorithm of prediction, error, and recalibration through which meaning is generated. The results suggest that, in contact with visual narrative, Barrett's theory moves beyond a strictly neuroscientific explanation and approaches a "constructive ontology of emotion," a view in which feeling is not merely a bodily reaction but a mode of perceiving the world and the self. By linking neuroscience, narratology, and aesthetics, this study opens a new horizon for interdisciplinary research on animation and theory of mind.

Keywords: Constructed Emotion Theory; Lisa Feldman Barrett; Animation; *The Red Turtle*; *The Wild Robot*

تحلیل تطبیقی بازنمایی هیجان و بدن‌مندی در دو انیمیشن «لاک پشت قرمز» (۲۰۱۶) و «ربات وحشی» (۲۰۲۴) براساس نظریه‌ی هیجان‌های برساخته‌ی لیسافلدمن برت

چکیده

در دهه‌های اخیر، نظریه‌ی «هیجان‌های برساخته‌ی لیسافلدمن برت» با بازتعریف رابطه‌ی مغز، بدن و احساس، به یکی از تأثیرگذارترین چارچوب‌های میان‌رشته‌ای در علوم شناختی و روان‌شناسی عاطفه بدل شده است. این پژوهش با رویکردی کیفی و تفسیری و با بهره‌گیری از روش تحلیل روایی نظریه‌محور، می‌کوشد سازوکارهای برساخت هیجان را در بستر روایت انیمیشن بازخوانی کند و نشان دهد منطق پیش‌بینانه‌ی مغز چگونه در سینمای انیمیشن معاصر بازنمایی می‌شود. داده‌های پژوهش از مطالعه‌ی پیرنگ و توالی‌های روایی-هیجانی دو انیمیشن «لاک پشت قرمز» (۲۰۱۶) و «ربات وحشی» (۲۰۲۴) به عنوان دو مطالعه‌ی موردی به دست آمده است. تحلیل بر پایه‌ی مدل تحلیلی شش سطحی پیشنهادی استوار است که در آن مؤلفه‌های اصلی نظریه‌ی برت (عاطفه‌ی هسته‌ای، مقوله‌سازی هیجانی، پیش‌بینی و خطای پیش‌بینی، تنظیم دگرایستا، بدن‌مندی فرهنگی و غایت هیجانی) به سطوح متناظر در پیرنگ ترجمه شده‌اند. ساختار تحلیل بدین‌گونه است: نخست، چارچوب نظری برت و مدل تحلیلی صورت‌بندی می‌شود؛ سپس هر انیمیشن جداگانه در شش سطح تحلیل می‌شود؛ در ادامه نتایج در افق تطبیقی مقایسه می‌شود و در پایان، دلالت‌های نظری و میان‌رشته‌ای بحث می‌شود. یافته‌ها نشان می‌دهد هر دو اثر، سازوکار مغز پیش‌بیننده را در ساخت احساس بازآفرینی می‌کنند، اما با جهت‌گیری‌های متفاوت: «لاک پشت قرمز» هیجان را در افق طبیعت و سکوت بدن طبیعی صورت‌بندی می‌کند، درحالی‌که «ربات وحشی» آن را در بستر مصنوع، زبانی و میان‌گونه‌ای گسترش می‌دهد. در اولی، بدن انسانی در تماس مستقیم با جهان به تعادل زیستی می‌رسد؛ در دومی، شبکه‌ای از بدن‌های انسانی، حیوانی و ماشینی به هم تنظیمی هیجانی دست می‌یابند. بر این اساس، هیجان در انیمیشن نه صرفاً بازنمایی احساس، بلکه منطق درونی پیرنگ و الگوریتمی از پیش‌بینی، خطا و بازتنظیم است که معنا را می‌سازد. نتایج پژوهش حاکی از آن است که نظریه‌ی برت در تماس با روایت تصویری، از محدوده‌ی تبیین عصب‌شناختی فراتر می‌رود و به «هستی‌شناسی سازنده‌ی هیجان» نزدیک می‌شود؛ نگاهی که در آن احساس نه فقط واکنش بدنی، بلکه شیوه‌ی ادراک جهان و خود است. این مطالعه، با پیوند دادن عصب‌شناسی، روایت‌شناسی و زیبایی‌شناسی، افقی تازه برای مطالعات میان‌رشته‌ای انیمیشن و نظریه‌ی ذهن می‌گشاید.

واژگان کلیدی: نظریه‌ی هیجان‌های برساخته، لیسافلدمن برت، انیمیشن، «لاک پشت قرمز»، «ربات وحشی».

^۱ دکترای هنرهای اسلامی، دانشکده هنرهای صناعی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران.

مقدمه

در دهه‌های اخیر، علوم شناختی، فلسفه‌ی ذهن و روان‌شناسی عاطفه، درک ما از هیجان را دگرگون کرده‌اند. در این چشم‌انداز تازه، احساس دیگر پدیده‌ای ثابت یا جهان‌شمول تلقی نمی‌شود، بلکه نتیجه‌ی فرایندهای پویا و برساختی در تعامل میان بدن، مغز و فرهنگ است. در مرکز این چرخش، نظریه‌ی «هیجان‌های برساخته»^۱ (TCE) از لیسا فلدمن برت^۲ قرار دارد. برت با تکیه بر شواهد عصب‌شناختی نشان می‌دهد که هیجان‌ها پدیده‌های طبیعی از پیش موجود نیستند، بلکه در هر لحظه از ترکیب سیگنال‌های درون‌بدنی^۳، حافظه، و مفاهیم فرهنگی ساخته می‌شوند. به تعبیر او، مغز همچون دستگاهی پیش‌بین^۴، به‌طور مداوم مدل‌هایی از آینده می‌سازد تا تعادل درونی بدن را حفظ کند. این نگاه، هیجان را از سطح واکنش فیزیولوژیک به سطحی شناختی و مفهومی منتقل می‌کند.

با وجود گسترش این نظریه در علوم اعصاب و روان‌شناسی، کاربرد آن در تحلیل متون سینمایی و به‌ویژه انیمیشن هنوز به‌طور نظام‌مند بررسی نشده است. بیشتر پژوهش‌های مرتبط، هیجان را به‌عنوان مؤلفه‌ای بازنمایی‌شده در فیلم تحلیل می‌کنند، نه به‌مثابه‌ی سازوکار تولید معنا در خود روایت. پرسش اصلی این پژوهش از همین خلأ برمی‌خیزد: چگونه می‌توان نظریه‌ی هیجان‌های برساخته را برای فهم شیوه‌ی شکل‌گیری و سازمان‌دهی احساس در روایت‌های انیمیشنی به کار گرفت؟

هدف مقاله، تحلیل تطبیقی دو انیمیشن «لاک‌پشت قرمز»^۵ (۲۰۱۶) و «ریات وحشی»^۶ (۲۰۲۴) در چارچوب نظریه‌ی برت است تا نشان دهد هر فیلم چگونه فرایندهای پیش‌بینی، خطا و تنظیم عاطفی را در ساختار روایی خود بازآفرینی می‌کند. انتخاب این دو اثر به دلیل تفاوت بنیادین آن‌ها در نوع بدن‌مندی و زیست‌جهان است: اولی، روایت انسانی سکوت و طبیعت است؛ و دومی، روایت مصنوعی یادگیری و فرهنگ. این تقابل، امکان بررسی دو گونه‌ی متفاوت از تجربه‌ی هیجانی را فراهم می‌کند.

پژوهش حاضر از رویکرد تحلیل روایی کیفی نظریه‌محور بهره می‌گیرد و با استفاده از مدل تحلیلی شش سطحی، ساختار پیرنگ^۷ و توالی‌های عاطفی را بررسی می‌کند. پس از مرور کوتاه مطالعات پیشین در حوزه‌ی انیمیشن و هیجان، چارچوب نظری و مدل تحلیلی ارایه می‌شود؛ سپس هر دو انیمیشن به‌صورت جداگانه تحلیل می‌شوند؛ در ادامه، نتایج تطبیقی بررسی شده و در پایان، جمع‌بندی پژوهش و دستاوردهای نظری آن بیان می‌شود.

مطالعات پیشین

مطالعه‌ی هیجان و بدن‌مندی در انیمیشن، اخیراً از دغدغه‌های بیانی و زیباشناختی فراتر رفته و به حوزه‌ای میان‌رشته‌ای بدل شده است که علوم شناختی، مطالعات اجرا و نظریه‌ی رسانه‌های دیجیتال را به هم پیوند می‌زند. پژوهش‌های آغازین، عاطفه‌ی انیمیشنی را در چارچوب بیانگری بازنمایانه بررسی می‌کردند، اما مطالعات جدیدتر بر فرایندهای برساخت معنا و تجربه‌ی هیجانی در تعامل میان بدن‌ها، فناوری‌ها و بافت‌های ادراکی تمرکز یافته‌اند.

پاور^۸ در مقاله‌ی تأثیرگذار خود «انیمیشن کاراکتر و ذهن-مغز بدن‌مند» (۲۰۰۸)، با پیوند دادن ایده‌های «بدن‌مندی» در علوم شناختی (ازجمله مباحثی درباره‌ی ذهن‌خوانی و شبیه‌سازی) به حوزه‌ی انیمیشن کاراکتر، نشان می‌دهد چگونه این چارچوب‌ها می‌توانند به فهم فرایند خلاقه‌ی طراحی و جان‌بخشی شخصیت و نیز به صورت‌بندی رویکردهای آموزشی در انیمیشن کمک کنند. در این نگاه، بیان عاطفی در انیمیشن نه فقط مجموعه‌ای از کدهای ثابت، بلکه حاصل تصمیم‌های خلاقانه در سازمان‌دهی حرکت، وضعیت بدن و کنش‌های شخصیت است که می‌تواند با نظریه‌های شناختی-بدن‌مند توضیح‌پذیر شود.

در امتداد همین رویکرد بدن‌مند، بیسونت^۹ (۲۰۲۴) بررسی کرد که انیمیشن چگونه می‌تواند «گرایش بوم‌شناختی» را از طریق تجربه‌ی دیدگاه‌های غیرانسانی در مخاطب ایجاد کند. مطالعه‌ی او درباره‌ی انیمیشن کوتاه «مگس^{۱۰}» (رُفوس^{۱۱}، ۱۹۸۰) نشان داد که انیمیشن قادر است نوعی «دگرسوزگی^{۱۲}» بی‌آفریند که میان جهان‌های ادراکی انسان و حیوان پل می‌زند. تأکید بیسونت بر هم‌تنظیمی ادراکی و عاطفه‌ی رابطه‌ای، هیجان را پدیده‌ای برساخته و میان‌ذهنی معرفی می‌کند که در بافت فرهنگی و موقعیتی معنا می‌یابد.

ماس-ولینگتون^{۱۳} (۲۰۲۱) در تحلیل انیمیشن «درون و بیرون^{۱۴}» پیکسار، پیوند میان حافظه، هیجان و هویت را واکاوی و نشان داد که زبان فراشناختی فیلم، گفت‌وگویی پویا میان حافظه، تخیل و عاملیت می‌سازد. او با قرار دادن انیمیشن در قلمرو «تخیل خودزندگینامه‌ای»، مدل‌های هیجان‌های گسسته را به چالش کشید و سازوکار شناختی برساخت احساس را نمایان کرد.

ال‌راهب^{۱۵} و همکاران (۲۰۲۵) با بهره‌گیری از فناوری ضبط حرکت و پوشیدنی‌های ثبت سیگنال‌های زیستی، چشم‌اندازی بدن‌مند در انیمیشن دیجیتال پیشنهاد کردند که در آن اجراگر به طراح آنی شخصیت و نشانه‌های عاطفی بدل می‌شود. این رویکرد فناورانه-بدن‌مند نشان داد که هیجان در انیمیشن دیجیتال می‌تواند در تعامل رفت‌وبرگشتی میان بدن اجراگر و پردازش‌های نرم‌افزاری شکل بگیرد؛ یعنی هم بدن انسان و هم الگوریتم‌های تبدیل و نمایش داده‌ها در تولید و تنظیم نشانه‌های هیجانی نقش دارند.

دل‌واله-کاننسیا^{۱۶} و همکاران (۲۰۲۲) در مطالعه‌ای با محوریت «دیدگاه دانشجویان»، بررسی کردند که ویژگی‌های طراحی شخصیت مجازی، از جمله صورت‌بندی حالات چهره، درجه‌ی اغراق/واقع‌نمایی، جهت‌گیری‌های فضایی و کیفیت ژست/پیکربندی بدن در طراحی، چه نسبتی با برداشت مخاطب از هیجان و کیفیت تجربه‌ی کاراکتر دارد. نتیجه‌ی این رویکرد نشان می‌دهد ارزیابی هیجان در شخصیت‌های مجازی می‌تواند به مجموعه‌ای از تصمیم‌های طراحی وابسته باشد و به یک نشانه‌ی منفرد (مثلاً یک حالت چهره) فروکاستنی نیست.

در همین امتداد، تاکاگی^{۱۷} و ترادا^{۱۸} (۲۰۲۱) به‌طور تجربی نشان دادند که دستکاری حالات چهره‌ی یک کاراکتر سبک انیمه می‌تواند بر رفتار نوع‌دوستانه/میزان کمک مالی اثر بگذارد، درحالی‌که تغییرات پلک‌زدن لزوماً اثر افزایشی معناداری ایجاد نمی‌کند. این یافته‌ها در کنار هم تأکید می‌کنند که «اثرگذاری عاطفی» در کاراکترهای انیمیشنی/مجازی، به نحوه‌ی طراحی و نوع نشانه‌گذاری عاطفی وابسته است و برخی نشانه‌ها (مثل بیان چهره) ممکن است نقش پررنگ‌تری از برخی دیگر (مثل پلک‌زدن) داشته باشند.

در این میان، مسیری مشترک آشکار است: هیجان در انیمیشن به‌تدریج پدیده‌ای رابطه‌ای، اجراگرانه و موقعیتی دانسته می‌شود. تمرکز از بازنمایی حالت درونی به سوی درک هیجان به‌عنوان فرایندی توزیع‌شده میان بدن، فناوری و نماد تغییر یافته است. با این حال، پژوهش‌های اندکی به نظریه‌های عصب‌شناختی-شناختی پرداخته‌اند که شکل‌گیری تجربه‌ی هیجانی را از رهگذر سازوکارهای مفهومی و پیش‌بینانه توضیح می‌دهند. پژوهش حاضر می‌کوشد این خلأ را با به‌کارگیری نظریه‌ی «هیجان‌های برساخته» برت در تحلیل انیمیشن‌های «لاک‌پشت قرمز» و «ربات وحشی» پر کند.

روش‌شناسی

این پژوهش از حیث رویکرد، در چارچوب مطالعات کیفی و تفسیری قرار می‌گیرد و بر تحلیل نظریه‌محور متون روایی استوار است. هدف آن نه فقط توصیف بازنمایی هیجان، بلکه فهم چگونگی برساخته‌شدن هیجان و بدن‌مندی در بستر روایت انیمیشن است. بنابراین، روش تحقیق حاضر از نوع تحلیل روایی کیفی نظریه‌محور^{۱۹} است؛ روشی که در حوزه‌ی مطالعات فیلم و روایت، برای پیوند دادن لایه‌های مفهومی نظریه‌های

روان‌شناسی، فلسفه‌ی ذهن و علوم شناختی با ساختارهای دراماتیک و کنش‌های روایی به کار می‌رود. در این مقاله، روایت به منزله‌ی یک متن زبانی-شناختی در نظر گرفته می‌شود که از رهگذر پیش‌بینی، تفسیر و بازتنظیم عاطفی، معنا و هیجان را تولید می‌کند.

رویکرد پژوهش، تفسیری و هرمنوتیکی است. در این چارچوب، پژوهش‌گر نقش مفسری را دارد که میان نظریه و متن هنری میانجی‌گری می‌کند؛ یعنی از نظریه‌ی هیجان‌های برساخته‌ی لیسا فلدمن برت به مثابه‌ی افقی برای فهم روایت بهره می‌گیرد. به این ترتیب، تحلیل از سطح بازنمایی صرف احساس فراتر رفته و به بررسی سازوکارهای شناختی و فرهنگی تولید احساس در دل روایت انیمیشنی می‌پردازد.

روش اصلی تحلیل عبارت است از تحلیل ساختار پیرنگ^{۲۰} که آن را می‌توان گونه‌ای از تحلیل توالی‌های روایی و عاطفی^{۲۱} دانست. بدین معنا که هر پیرنگ، به مثابه‌ی شبکه‌ای از کنش‌ها، موقعیت‌ها و تغییرات هیجانی تحلیل می‌شود؛ شبکه‌ای که در آن، شخصیت‌ها همچون «سازنده‌های هیجان» عمل می‌کنند و از رهگذر تعامل با محیط، معنا و عاطفه را پیش‌بینی، تجربه و بازتنظیم می‌کنند. تمرکز اصلی بر فرایندهای درونی معنا و احساس در درام است: بر اینکه روایت چگونه از طریق تجربه‌ی بدن، محیط و زمان، «هیجان» را می‌سازد. ابزار گردآوری داده، مطالعه‌ی دقیق و تکرارشونده‌ی پیرنگ و ساختار روایی دو انیمیشن است. واحد تحلیل، واحدهای روایی-هیجانی^{۲۲} است؛ یعنی بخش‌هایی از پیرنگ که در آن‌ها، وضعیت بدن، موقعیت محیطی و درک مفهومی شخصیت هم‌زمان دگرگون می‌شوند. در هر توالی، تعامل سه مؤلفه‌ی اصلی (بدن، محیط و مفهوم) بررسی می‌شود تا مشخص شود که چگونه از دل این تعامل، مقوله‌های هیجانی در سیر روایت برساخته می‌شوند.

تحلیل داده‌ها از طریق فرایند تفسیر نظریه‌محور انجام می‌گیرد؛ یعنی پیرنگ هر فیلم در شش لایه‌ی تحلیلی مدل پیشنهادی بررسی می‌شود، البته ورود به جزئیات مدل به بخش‌های بعدی موقوف می‌شود. این روش به پژوهش‌گر اجازه می‌دهد تا از چارچوب نظری برت، به منزله‌ی دستگامی برای «فهم ساختار احساسی روایت» بهره‌گیرد.

چارچوب نظری

در دو دهه‌ی اخیر، پژوهش‌های علوم اعصاب، روان‌شناسی و فلسفه‌ی ذهن، فهم رایج از هیجان را به طور بنیادین بازنمایشی کرده‌اند. نظریه‌ی «هیجان‌های برساخته‌ی لیسا فلدمن برت در میانه‌ی این دگرگونی جای دارد؛ نظریه‌ای که از تلاقی زیست‌شناسی، محاسبه و معنا برمی‌خیزد و پرسش دیرین «هیجان چیست؟» را از سطح توصیف پدیداری به سطح سازوکارهای زیربنایی منتقل می‌کند. برت (2017: 1) استدلال می‌کند که نقطه‌ی عزیمت او نه دسته‌بندی‌های متداول هیجان‌ها، بلکه ساختار و کارکرد مغز است. مغز، به زعم او، نه برای عقلانیت، نه برای شادی، و نه برای ادراک دقیق تکامل یافته است، بلکه کارکرد اصلی‌اش تضمین بقا از طریق پیش‌بینی و تنظیم نیازهای بدن است (Barrett, 2017:3). این تنظیم پیش‌بینانه همان «دگرایستایی»^{۲۳} است (Sterling, 2012; Sterling & Laughlin, 2015). به نقل از (Barrett, 2017: 3)؛ فرایندی که در آن مغز، پیش از بروز کمبودهای فیزیولوژیک، بدن را برای پاسخ‌گویی به آن‌ها آماده می‌کند. در این چارچوب، احساسات و هیجان‌ها نه واکنش‌هایی صرفاً انفعالی، بلکه سازوکارهای زیستی پیش‌بینی و تنظیم‌اند؛ الگویی پویا که با منطقی‌کارآمدی انرژی و تداوم حیات پیوند دارد.

مغز برای هدایت و تنظیم بدن در جهان، به طور مداوم «مدلی درونی از بدن خود در جهان» می‌سازد؛ مدلی که داده‌های برون‌حسی و داده‌های درون‌بدنی را در قالب یک کل منسجم در هم می‌تند (Barrett, 2017, 5-6). برت با اتکا به سنت شبیه‌سازی بدن‌مند، این سازوکار را «شبیه‌سازی بدن‌مند»^{۲۴} می‌نامد؛ فرایندی که در آن

جهان از منظر نیازهای بدن بازنمایی می‌شود (Barsalou, 2008; Barsalou et al., 2003). Barrett, 2017: 5-6). پیوند دادن این بازنمایی با وضعیت‌های درونی بدن در ادبیات علوم اعصاب «درون‌حسی/درون‌پذیری»^{۲۵} خوانده می‌شود (Craig, 2015). به نقل از Barrett, 2017: 5-6). بر این مبنا، برت مفهوم محوری «گذرداری پیش‌بینانه»^{۲۶} را صورت‌بندی می‌کند: مغز با بهره‌گیری از تجربه‌های پیشین، پیش‌بینی‌هایی درباره‌ی ورودی‌های حسی می‌سازد و داده‌های جاری را در پرتو این پیش‌بینی‌ها تفسیر می‌کند (Barrett, 2017: 7, 9). در این چارچوب، پیش‌بینی‌ها همان مفاهیم‌اند؛ مفاهیمی که سیگنال‌های حسی را مقوله‌بندی کرده و به آن‌ها معنا می‌بخشند (Barrett, 2017: 7, 9). از این رو، تجربه‌هایی مانند «ترس» یا «شادی» نه کشف واقعیتی بیرونی و ثابت، بلکه حاصل موفقیت مقوله‌بندی پیش‌بینانه‌ی مغز هستند؛ فرایندی که در آن مغز با اتکا به تجربه‌های گذشته، سیگنال‌های اکنون را چنان معنا می‌کند که برای تنظیم نیازهای بدن و حفظ تعادل فیزیولوژیک در موقعیت حاضر کارآمد باشد (Barrett, 2017: 9).

هیجان از منظر نظریه‌ی لیسافلدمن برت پدیده‌ای «تمام‌مغزی-تمام‌بدنی» و وابسته به زمینه است؛ برآمدی از هماهنگی شبکه‌های عصبی و فرایندهای بدنی در مقیاس‌های زمانی متفاوت که باید به صورت کل‌نگرانه فهم و مدل‌سازی شود (Barrett, 2017: 16). در این چارچوب، شبکه‌های حالت پیش‌فرض^{۲۷}، سالیانس^{۲۸} و کنترل‌پیشانی-آهیانه‌ای^{۲۹} به عنوان هسته‌ی محاسباتی یک مدل درونی پویا از «بدن در جهان» عمل می‌کنند و در تعامل با سامانه‌های حسی و حرکتی، امکان پیش‌بینی و تنظیم نیازهای بدن را فراهم می‌آورند (Barrett, 2017: 16). از این رو، هیجان نه حاصل فعالیت یک ناحیه‌ی منفرد در مغز، بلکه نتیجه‌ی برساختی توزیع‌شده در شبکه‌ای پویا از تعامل‌های عصبی و بدنی است.

برت در مقاله‌ی «آیا هیجان‌ها گونه‌های طبیعی‌اند؟» دیدگاه مسلط هیجان‌های بنیادی را به طور نظام‌مند به چالش می‌کشد؛ دیدگاهی که هیجان‌هایی چون ترس یا خشم را دارای مرزهای طبیعی مشخص و سازوکارهای علی‌یگانه می‌داند (Barrett, 2006: 28-30). او با مرور شواهد تجربی نشان می‌دهد که همبستگی‌های پایدار میان شاخص‌های فیزیولوژیک، رفتارهای قابل مشاهده و خودگزارش‌های ذهنی به طور منسجم به دست نمی‌آیند و بنابراین نمی‌توان از وجود الگوهای زیستی ثابت و جهان‌شمول برای هر هیجان سخن گفت (Barrett, 2006: 45). به علاوه، برت استدلال می‌کند که نظام‌های ادراکی انسان اغلب فرایندهای ناهمگون را ذیل برجسب‌های مقوله‌ای واحد هیجانی سامان می‌دهند؛ مقوله‌هایی که الزاماً ساختار علی‌زیرینایی این فرایندها را منعکس نمی‌کنند (Barrett, 2006: 29). بر این اساس، هیجان‌ها نه «گونه‌های طبیعی» با مرزهای ازپیش‌داده، بلکه «اشیاء یا مقوله‌های مفهومی» اند که در دل شبکه‌ای از ادراک، حافظه و معنا برساخته می‌شوند.

در نظریه‌ی کنش مفهومی لیسافلدمن برت، هر تجربه‌ی هیجانی حاصل اعمال مفاهیم آموخته‌شده بر «عاطفه‌ی هسته‌ای»^{۳۰} است؛ حالتی عصبی-فیزیولوژیکی ابتدایی که به صورت آگاهانه و در قالب «احساس خام» تجربه می‌شود. مفهوم عاطفه‌ی هسته‌ای، به معنای بستر اولیه‌ی مشترک تمام هیجان‌ها، در سنت روان‌شناسی عاطفه به‌ویژه نزد راسل صورت‌بندی شده است (Russell, 2003). به نقل از Franco, 2020: 4). بر این مبنا، تجربه‌هایی مانند «ترس» یا «خشم» نه دارای جوهرهای زیستی متمایز، بلکه تعبیرهای مفهومی متفاوتی از یک بستر عاطفی مشترک‌اند؛ تعبیرهایی که در نسبت با موقعیت، بدن و دانش مفهومی شکل می‌گیرند. این منطق، تنوع را به قاعده‌ی تجربه‌ی هیجانی بدل می‌کند. در چارچوب «تفکر جمعیتی»^{۳۱}، هیچ نمونه‌ی یکتا و تغییرناپذیری برای هیجان‌ها وجود ندارد (Barrett et al., 2025: 399-400). هر تجربه‌ی هیجانی نمونه‌ای از مجموعه‌ای متکثر و وابسته به زمینه است که ویژگی‌هایش با توجه به شرایط بدنی، موقعیتی و فرهنگی تغییر می‌کند (Barrett & Lida, 2024: 23, 24, 32, 33). از این رو، آنچه از منظر این نظریه «واقعی»

تلقی می‌شود، نه نمونه‌ی اولیه یا الگوی ثابت، بلکه خود تنوع ساخت یافته است. بدین ترتیب، مفهوم «گونه‌ی طبیعی» جای خود را به «گونه‌ی جمعیتی» می‌دهد و هیجان‌ها به منزله‌ی اعضای خانواده‌ای مفهومی فهم می‌شوند که شباهت‌هایشان نه ذاتی، بلکه برآمده از الگوهای هم‌پوشان تجربه در بافت‌های گوناگون است. فرایندهای یادگیری اجتماعی انتقال می‌یابند و زبان در این میان نقشی محوری دارد (Barrett & Lida, 2024: 41, 34-35). انسان‌ها، به مثابه یادگیرندگان آماری، الگوهای پیچیده‌ی محیط فیزیکی و اجتماعی را جذب می‌کنند و واژه‌ها به ویژه در کودکی، یادگیری مقوله‌ها و مفاهیم را تسهیل می‌کنند (Barrett & Lida, 2024: 34). از این منظر، واژه‌های هیجانی صرفاً برچسب‌هایی توصیفی نیستند؛ بلکه - چنان‌که تاوتر^{۳۲} و اقبال^{۳۳} نشان می‌دهند - می‌توانند همچون نشانه‌هایی برای بازیابی موقعیت‌ها از حافظه‌ی رویدادی عمل کنند و در فرایند ساخت هیجان نقش هم‌برساخت‌گر داشته باشند (Tauter & Iqbal, 2021: 384). بنابراین، تجربه‌ی هیجانی در عین آن‌که در مغز فرد ساخته می‌شود، از حیث یادگیری و مواد مفهومی لازم، به شبکه‌های اجتماعی و انتقال فرهنگی وابسته است؛ یعنی سازوکار برساخت درونی/مغزی است، اما تاریخ شکل‌گیری مفاهیم و الگوهای معنادهی می‌تواند اجتماعی/فرهنگی باشد (Poerber, 2018).

این پیوند میان مغز و اجتماع، در خوانش نظریه‌ی هیجان‌های برساخته، امکان فهم هیجان‌ها به مثابه «اشیاء اجتماعی^{۳۴}» را فراهم می‌کند؛ پدیده‌هایی که واقعیت‌شان به شناسایی و کاربست جمعی وابسته است، نه به وجودی مستقل از اجتماع (Searle, 1995؛ به نقل از Poerber, 2018). هیجان‌ها در مغز متجسد می‌شوند، اما از حیث تبارشناختی و تاریخی ریشه‌ای اجتماعی دارند. از این منظر، واقعیت هیجان «رابطه‌ای» است: هم درون ذهن فردی و هم مستقل از ادراک‌گران انسانی، برآمده از شبکه‌ی روابط میان سیگنال‌های مغزی، وضعیت‌های بدنی و زمینه‌های اجتماعی که این سیگنال‌ها در آن معنا می‌یابند (Barrett & Lida, 2024: 47). در نتیجه، بدن در این دستگاه نظری نه ظرفی منفعل برای بروز هیجان، بلکه میدان فعال کنش هیجانی است؛ هم منبع داده‌های فیزیولوژیک و هم بستر معناپردازی آن‌ها. بر این اساس، هیجان‌ها در شیوه‌های بدنی زیستن - از زبان و حرکت گرفته تا الگوهای تنفسی و سکوت - صورت‌بندی می‌شوند و بدنیت، جزئی جدایی‌ناپذیر از فرایند برساخت هیجان است.

نظریه‌های کلاسیک هیجان که در پی شناسایی نشانه‌های زیستی ثابت و ازپیش‌داده برای هر هیجان‌اند، از منظر نظریه‌ی هیجان‌های برساخته با محدودیت‌های نوع‌شناختی مواجه‌اند. شواهد نشان می‌دهد که هیچ الگوی منفردی - از حرکات چهره و ویژگی‌های صوتی گرفته تا تغییرات ضربان قلب - به‌خودی‌خود حامل معنای هیجانی ذاتی نیست؛ بلکه معنای هیجانی در نسبت میان سیگنال‌های بدنی، زمینه‌ی موقعیتی و مقوله‌های مفهومی آموخته‌شده پدید می‌آید (Barrett et al., 2025: 402). فرانکو این وضعیت را «پارادوکس هیجان» می‌نامد: در زبان روزمره از مقوله‌های به نسبت پایداری چون «ترس» و «شادی» سخن می‌گوییم، حال آن‌که شواهد تجربی از وجود الگوهای زیستی ثابت و جهان‌شمول برای این مقوله‌ها به‌طور منسجم پشتیبانی نمی‌کنند (Franco, 2020: 3-4). رویکردهای برساخت‌گرایانه، از جمله نظریه‌ی هیجان‌های برساخته، می‌کوشند این تنش میان بداهت زبانی مقوله‌های هیجانی و تنوع زیستی-زمینه‌ای آن‌ها را صورت‌بندی و توضیح‌پذیر کنند.

بَرِت در آثار متأخر خود نظریه‌ی هیجان‌های برساخته را در پیوند با «سننز تکاملی گسترش یافته» صورت‌بندی می‌کند و نشان می‌دهد که این نظریه، به جای تکیه بر سازوکارهای ژنتیکی ثابت، بر فرایندهای انعطاف‌پذیر و وابسته به زمینه در رشد و تکامل هیجان تأکید دارد (Barrett et al., 2025: 403-404). در رشد نوزاد، مراقبت و تعامل اجتماعی مداوم - در قالب حمایت‌های دگرایستایی مراقبان - محیطی فراهم می‌کند که در آن زبان و مفاهیم هیجانی به تدریج آموخته می‌شوند. انسان‌ها برای بقا به یکدیگر وابسته‌اند و این وابستگی متقابل،

امکان انتقال فرهنگی دانش و مقوله‌های احساسی را در طول نسل‌ها فراهم می‌سازد. از این منظر، بساخت هیجان تنها رویدادی درون یک مغز منفرد نیست، بلکه فرایندی است که در بستر تعامل‌های اجتماعی و در شبکه‌ای از بدن‌ها و مغزها شکل می‌گیرد.

در این چارچوب، مرز میان زیستی و فرهنگی سخت و صلب باقی نمی‌ماند. در رویکرد بساخت‌گرایانه‌ی هیجان، هر اپیزود هیجانی را می‌توان به همان اندازه که رویدادی زیستی است، بساخته‌ای فرهنگی نیز دانست؛ زیرا معنا و کارکرد آن از دل تعامل میان فرایندهای بدنی، زمینه‌های اجتماعی و الگوهای آموخته‌شده شکل می‌گیرد (Barrett, 2015: 69). از این منظر، نظریه‌ی هیجان‌های بساخته‌ی نه به تقلیل‌گرایی زیستی فروکاسته می‌شود و نه به نسبی‌گرایی فرهنگی صرف، بلکه می‌کوشد پیوندی میان داده‌های فیزیولوژیک و فرایندهای معناپرداز برقرار کند. برخی پژوهش‌های میان‌رشته‌ای نشان داده‌اند که در موقعیت‌های با «درآمیختگی عاطفی بالا»^{۳۵}، والانس عاطفی می‌تواند همچون «ابراطلاعات»^{۳۶} عمل کند؛ بدین معنا که اطلاعات عاطفی در فرایندهای قضاوت و تصمیم‌گیری با سایر متغیرها ادغام می‌شود و نقش تعیین‌کننده‌ای در ارزیابی موقعیت‌ها می‌یابد (Franco, 2020: 18-19). از این منظر، هیجان‌ها تنها به تنظیم بدن محدود نمی‌شوند، بلکه در فرایندهای شناختی و تصمیم‌گیری نیز مشارکت دارند و می‌توان آن‌ها را در پیوند با چارچوب‌های نظری اطلاعات و شناخت محاسباتی صورت بندی کرد.

در همین راستا، برچ^{۳۷} (۲۰۲۴) می‌کوشد نظریه‌ی هیجان‌های بساخته را به قلمرو حیوانات گسترش دهد و این پرسش را پیش می‌کشد که اگر مفاهیم شرط تجربه‌ی هیجان‌اند، حیوانات بی‌زبان چگونه احساس می‌کنند. به روایت او از پاسخ برت، حالت هیجانی یک حیوان غیرانسان - برای مثال «ترس» - ممکن است برای مشاهده‌گر انسانی واقعی تلقی شود، اما لزوماً برای خود آن موجود چنین واقعیتی نداشته باشد (Barrett, 2022b؛ همچنین Barrett, 2017a, ch. 12؛ Barrett, 2012: 422؛ به نقل از Birch, 2024: 11). برچ این راه حل را نوعی «نسبی‌سازی هیجان نسبت به چشم‌انداز مفسر» می‌داند و پیامدهای آن را مسئله‌دار ارزیابی می‌کند، زیرا به نظر او این رویکرد تنش میان نظریه‌ی هیجان‌های بساخته و نسبت دادن‌های رایج هیجانی به حیوانات را به طور کامل برطرف نمی‌سازد. با این حال، می‌توان استدلال کرد که چنین نسبی‌سازی تفسیری، مرز میان ادراک انسانی و تجربه‌ی غیرانسانی را انعطاف‌پذیر می‌کند و افقی تازه برای اندیشیدن به هیجان در زمینه‌های میان‌گونه‌ای و پسانسانی می‌گشاید.

بدین ترتیب، نظریه‌ی هیجان‌های بساخته طرحی منسجم برای بازاندیشی رابطه‌ی مغز، بدن، فرهنگ و جهان فراهم می‌آورد. در این چارچوب، هیجان و احساس به مثابه فرایندهایی فهم می‌شوند که در پیوندی جدایی‌ناپذیر با تنظیم زیستی بدن شکل می‌گیرند و از خلال آن، تجربه‌ی معنا دار بودن در جهان ممکن می‌شود. برت و همکاران تأکید می‌کنند که «احساس را نمی‌توان به گونه‌ای معنا دار و از نظر زیستی توجیه‌پذیر، از تنظیم و هماهنگی مغز با سامانه‌های گوناگون بدن جدا کرد» (Barrett et al., 2025: 393). بر این اساس، احساس نه امری افزوده بر تنظیم زیستی، بلکه به طور تنگاتنگ با فرایندهای تنظیم و هماهنگی بدن درهم‌تنیده است؛ و همین درهم‌تنیدگی است که امکان می‌دهد تنظیم زیستی در سطح تجربه، به صورت معنا و احساس ظاهر شود.

با آن‌که نظریه‌ی هیجان‌های بساخته در پیوندی هوشمندانه میان زیست‌شناسی و فرهنگ، مدلی منسجم برای تبیین احساس عرضه می‌کند، همین انسجام درون‌پارادایمی پرسش‌هایی تازه می‌گشاید. نخست، دامنه‌ی نظریه هنوز در محدوده‌ی «سوژه‌ی انسانی زبان‌مند» باقی مانده است، درحالی‌که هنر، انیمیشن و حتی فناوری‌های هوشمند نشان می‌دهند که هیجان باید در مقیاسی میان‌گونه‌ای و میان‌سامانه‌ای فهم شود. آن‌چه «نسبت‌مندی تفسیری هیجان» می‌نامیم (Birch, 2024: 11)، می‌تواند بدر گسترش نظریه به سوی

«برساخت‌گرایی چندگونه‌زی» باشد؛ نگرشی که هیجان را نه محصول ذهن فرد، بلکه برآیند تعامل میان بدن‌ها، زیست‌ها و سامانه‌های مصنوعی می‌داند. چنین توسعه‌ای نظریه را از انسان محوری می‌رهاند و آن را برای تحلیل جهان پساانسانی معاصر زنده‌تر می‌سازد.

دوم، در درون دستگاه نظریه، سطح‌بندی آگاهی هیجانی کمتر کاویده شده است. شواهد مفهومی و هنری نشان می‌دهند که احساس می‌تواند در لایه‌هایی پیش از زبان و آگاهی رخ دهد. این سطح «پیشامقوله‌ای^{۳۸}» در فهم تجربه‌های خام زیباشناختی و هیجان‌های حیوانی نقشی بنیادین دارد. بازاندیشی نظریه در قالب مدلی چندسطحی از آگاهی احساسی، می‌تواند آن را از محدودیت زبان و فرهنگ فراتر ببرد بی‌آن‌که بنیان زیستی و محاسباتی‌اش سست شود.

سوم، در افقی ژرف‌تر، نظریه‌ی هیجان‌های برساخته انسان را به «خود-سازنده‌ی احساس» بدل می‌کند، اما هنوز از پرسش بنیادین منشأ معنا در خود سازنده غفلت دارد. احساس در این نظریه، فرآیندی پیش‌بینانه است، ولی در سطح تجربه، گاه به صورت «مکاشفه» رخ می‌دهد؛ لحظه‌ای که احساس نه ساخته، بلکه مکشوف می‌شود؛ گشودگی‌ای در برابر بودن. در این منظر، هیجان نه فقط تنظیم بدن، بلکه صورت ظهور هستی در آینه‌ی بدن است؛ احساسی که پیش از ابزار بقا، راه شناخت است و در آن، بدن و معنا به وحدت می‌رسند.

چهارم، نظریه‌ی برت فاقد بُعد غایتی است. پیش‌بینی و تنظیم، بی‌غایت از معنا تهی می‌شود، درحالی‌که هر احساس انسانی در ژرفای خود به سوی غایت یا ارزشی جهت دارد؛ خواه عشق، معنا یا رهایی. افزودن لایه‌ای غایتی به نظریه، یعنی پذیرفتن اینکه هیجان‌ها تنها واکنش نیستند، بلکه مشارکت در ساختن معنای جهان‌اند. در سینما و به‌ویژه انیمیشن، همین غایت‌مندی است که از احساس، تجربه‌ای شاعرانه می‌سازد: برساختی که خود در پی مکاشفه است.

مدل تحلیلی

مدل تحلیلی حاضر (جدول ۱)، که بر بنیاد نظریه‌ی هیجان‌های برساخته‌ی لیسافلدمن برت طراحی شده است، تلاشی است برای ترجمه‌ی سازوکارهای عصبی-شناختی برساخت هیجان به زبان روایت و پیرنگ سینمایی. این مدل، انیمیشن را به منزله‌ی «سامانه‌ای پیش‌بینانه و بدن‌مند» در نظر می‌گیرد؛ سامانه‌ای که همانند مغز انسان، از تعامل میان بدن، محیط و مفهوم، معنا و احساس را می‌سازد. هدف، آشکار ساختن منطق روایی تولید هیجان است: این‌که روایت چگونه از تجربه‌ی خام بدن و فضا تا غایت زیبایی‌شناختی نهایی، مسیر برساخت احساس را بازنمایی می‌کند. شش سطح نظری برگرفته از مؤلفه‌های اصلی نظریه‌ی برت (عاطفه‌ی هسته‌ای، مقوله‌سازی، پیش‌بینی، تنظیم، بدن‌مندی فرهنگی و غایت هیجانی) به شش گام تحلیلی در پیرنگ تبدیل شده‌اند. هر گام، مرحله‌ای از «فرآیند شناختی-روایی برساخت هیجان» است: از تماس نخست بدن با جهان تا شکل‌گیری مفاهیم احساسی، اصلاح پیش‌بینی‌ها، بازتنظیم تعادل درونی و درنهایت ظهور معنا یا دانایی عاطفی. بدین ترتیب، تحلیلگر می‌تواند سیر حرکت روایت را چون بازنمایی مدل درونی مغز پیش‌بیننده بازسازی کند: از داده‌ی خام به تجربه‌ی مفهومی، از آشفتگی به تعادل، از بدن به معنا. این مدل، پلی میان نظریه‌ی عصب روان‌شناختی برت و نقد روایت شناختی انیمیشن می‌سازد و امکان می‌دهد تا انیمیشن، فرآیند ساختن احساس تلقی شود.

جدول ۱. جدول راهنمای اعمال مدل تحلیلی (منبع: نگارنده).

گام	سطح نظری مرتبط	پرسش‌های تحلیلی	مصادق در پیرنگ انیمیشن
۱	سطح «عاطفه‌ی هسته‌ای»	در هر توالی از پیرنگ چه وضعیت‌های ابتدایی بدنی یا محیطی پیش از هر تعبیر زبانی وجود دارد؟ در کدام صحنه‌ها بدن در وضعیت تعادل، تهدید یا اشتیاق است؟ محیط چه واکنش عاطفی خامی را در بدن فعال می‌کند؟	موقعیت‌های آغازین و میانی که نسبت شخصیت و محیط را می‌سازند؛ نشانه‌های رفتاری ساده مانند ایستادن، جست‌وجو، اجتناب؛ تغییرات در «فشار موقعیتی» (خطر، گرسنگی، خلاً) که عاطفه‌ی خام تولید می‌کنند.
۲	سطح «مقوله‌سازی هیجانی»	پیرنگ چگونه از مواد خام عاطفی معنا می‌سازد؟ در کدام صحنه‌ها احساس نام‌گذاری می‌شود؟ چه روابط اجتماعی موجب تبدیل حس خام به هیجان می‌شوند؟ آیا معنا ثابت است یا تغییر می‌کند؟	نقاطی که شخصیت احساس خود را تشخیص می‌دهد یا دگرگون می‌سازد؛ روابط علت و معلولی میان رویداد و معنا (مثلاً: «فقدان» ← «اندوه» ← «پذیرش»).
۳	سطح «پیش‌بینی و اصلاح»	شخصیت چه پیش‌بینی‌های عاطفی دارد؟ کدام تصمیم‌ها بر اساس احساس پیش‌بینی شده‌اند و در کجا شکست می‌خورند؟ چه زمانی روایت، درک خود از هیجان را تصحیح می‌کند؟	نقاط عطف و بحران‌های پیرنگ که باور هیجانی شخصیت را فرومی‌ریزند یا بازسازی می‌کنند؛ موقعیت‌هایی که احساس پیش‌بینی شده ناکام می‌ماند و آگاهی تازه‌ای شکل می‌گیرد.
۴	سطح «تنظیم دگرایستا»	هر تغییر هیجانی چگونه به تنظیم تازه‌ای در تعادل روانی یا فیزیکی می‌انجامد؟ پیرنگ چه الگویی از نوسان میان بحران و تعادل دارد؟ آیا تنظیم فردی است یا میان‌فردی؟	نقاط تحول شخصیت (تسلیم، بخشایش، رشد)؛ توالی‌هایی که در آن، شخصیت از آشفتگی به آرامش می‌رسد؛ تعامل‌های مؤثر بر تنظیم: عشق، فقدان، یادگیری، رهایی.
۵	سطح «بدن‌مندی و فرهنگ»	بدن چه نسبتی با فرهنگ یا طبیعت دارد؟ آیا هیجان از تماس با طبیعت برمی‌خیزد یا از الگوهای فرهنگی؟ آیا بدن حامل یا مقاومت‌کننده در برابر ساختارهای اجتماعی است؟	موقعیت‌هایی که شخصیت با نیروهای طبیعی یا اجتماعی درگیر می‌شود؛ نشانه‌های تمایز میان احساس طبیعی و اجتماعی؛ روابط قدرت یا تربیت که به بدن معنا می‌دهند.
۶	سطح «غایت هیجانی/زیباشناختی»	تجربه‌ی نهایی پیرنگ چه غایت عاطفی دارد؟ آیا احساس به شناخت یا رهایی منتهی می‌شود؟ فیلم چه «دانش هیجانی» می‌آفریند؟ پایان چگونه چرخه‌ی دگرایستایی را می‌بندد یا بازمی‌گذارد؟	صحنه‌های پایانی یا گره‌گشایی که معنای عاطفی نهایی را روشن می‌کنند؛ تغییر نهایی در رابطه‌ی شخصیت با بدن یا جهان (پذیرش، مرگ، تداوم)؛ استعاره‌های نهایی فیلم از زیستن و احساس.

تحلیل «لاک‌پشت قرمز» (۲۰۱۶)

در نخستین دقایق فیلم، جهان بی‌چهره و بی‌نام است، و مردی تنها از دل طوفان به ساحل جزیره‌ی بی‌زبان پرتاب می‌شود (تصویر ۱، زمان ۰۳:۰۹:۰۰). بدن او نخستین واژه‌ی روایت است؛ زبانی از عضله و تنفس، از تشنگی و بقا. در این لحظه، احساس هنوز برساخته نشده، بلکه «عاطفه‌ی هسته‌ای» است؛ همان وضعیت پیشامفهوم‌ی بدن در برابر محیط. فیلم با حذف گفتار و تمرکز بر صداهای طبیعی، این تجربه‌ی درونی را به تجربه‌ی تماشاگر بدل می‌کند. در هر پلان، مغز تماشاگر، همچون مغز شخصیت، درگیر پیش‌بینی و اصلاح مداوم است: آیا آب شور است؟ آیا جزیره مأمّن است یا تهدید؟

در تکرار روز و شب، بدن الگویی از جهان می‌سازد. برت می‌گوید مغز برای بقا جهان را نمی‌بیند بلکه مدل می‌کند؛ و فیلم، همین فرایند را در سطح روایت بازمی‌نماید: جزیره بدل می‌شود به مدل درونی ذهن مرد. هر تغییر در طبیعت، بازتاب تغییری در بدن است؛ صدای موج، اضطراب است، باران، تسکین و شب، ترس. در

این سطح، هیجان‌ها هنوز بی‌نام‌اند، اما شدت و جهت دارند: دو بعد بنیادین عاطفه‌ی هسته‌ای: ارزشمندی و برانگیختگی. نخستین پیش‌بینی مرد، امکان‌رهایی از جزیره است. اما جهان بی‌درنگ این پیش‌بینی را به چالش می‌کشد. هر قایقی که می‌سازد، فرومی‌ریزد (تصویر ۲، زمان ۰۰:۱۴:۳۴)؛ هر طرحی برای فرار، به شکست می‌انجامد. در نظریه‌ی برت، هیجان زمانی زاده می‌شود که مغز، خطای پیش‌بینی را تشخیص دهد و با مفهومی تازه آن را اصلاح کند.

خشم مرد نسبت به لاک‌پشت قرمز، نخستین لحظه‌ی صورت‌بندی هیجان در فیلم است: وضعیت‌های بدنی ناشی از ناکامی و تنش، در قالب مفهومی «خشم» معنا می‌یابند. لاک‌پشت ناشناخته، در این فرایند، به «دشمن» مقوله‌بندی می‌شود؛ موجودی که علت شکست به او نسبت داده می‌شود. مرد با چوب بامبو بر سر لاک‌پشت می‌کوبد و آن را واژگون می‌کند (تصویر ۳، زمان ۰۰:۲۶:۱۸). این کنش نه واکنشی خشونت‌آمیز، بلکه اعلام یک عمل معناسازی است: تبدیل تغییرات بدنی و کنش‌های پراکنده به نمونه‌ای از «خشم» از طریق نسبت دادن علت به دیگری. چنان‌که برت (2015:56) توضیح می‌دهد، تغییرات فیزیکی بدن به خودی خود هیجان نیستند، بلکه تنها در لحظه‌ای که ذهن آن‌ها را در قالب یک مقوله‌ی هیجانی بازنمایی می‌کند، به هیجان بدل می‌شوند. روایت، درست از همین نقطه، امکان اصلاح مدل را می‌گشاید: پس از فوران خشم، مرد با پیامد کنش خود مواجه می‌شود. بازگشت خسته و نادام او و مواجهه با لاک‌پشت مرده، تصویری از فروپاشی مقوله‌سازی پیشین است؛ لحظه‌ای که معنا ساخته شده، اما بهای آن آشکار می‌شود و سکون پس از کنش، جایگزین شدت عاطفی می‌گردد.

صبح روز بعد، از لاک شکافته‌شده، زنی بیرون می‌آید (تصویر ۴، زمان ۰۰:۳۶:۰۶). جهان مرد از نو ساخته می‌شود: پیش‌بینی پیشین - طبیعت خصم - ویران می‌شود و معنای تازه‌ای پدید می‌آید. زن، خود طبیعت است؛ همان موجود ناشناخته‌ای که مانع فرار او بود. از این لحظه، روایت از ذهن اضطرابی مرد به ذهنی هم‌پیش‌بین حرکت می‌کند. در منطق برت، هیجان زمانی تثبیت می‌شود که مغز مدل درونی خود را بازآموزی کند؛ زن، همان بازآموزی است: مدل تازه‌ی جهان، که در آن دشمن به همدم بدل می‌شود.

ازدواج و تولد فرزند، مرحله‌ی تثبیت تعادل است. بدن‌های سه‌گانه، به شبکه‌ای از تنظیم متقابل بدل می‌شوند؛ خانواده، سامانه‌ی دگرایستا است: پیش‌بینی مشترک نیازهای آینده برای بقا و معنا. هر کنش ساده - بریدن بامبو، خوردن میوه، بازی کودک - بیان یک سازوکار عاطفی است: نظم و تکرار برای حفظ تعادل. کودک در آب می‌افتد و می‌آموزد که شنا کند؛ صحنه‌ای که استعاره‌ی انتقال مفاهیم هیجانی از والدین به فرزند است. هیجان فرهنگی است، نه ذاتی؛ از رهگذر مشاهده و تقلید منتقل می‌شود.

اما در جهانی که احساس در آن ساخته می‌شود، هیچ تعادلی همیشگی نیست. سونامی از راه می‌رسد، جنگل و خانه را می‌برد و خانواده را از هم جدا می‌کند (تصویر ۵، زمان ۰۰:۵۲:۱۳). در چنین لحظه‌هایی، انسان دیگر نمی‌تواند آنچه رخ می‌دهد را جدا از احساسش بفهمد یا درباره‌اش داور می‌کند. وضعیت عاطفی بر درک رویداد چیره می‌شود و معنا از دل ترس، فقدان و آشفتگی شکل می‌گیرد. فرانکو (2020:18-19) نشان می‌دهد که در موقعیت‌های شدید عاطفی، احساس صرفاً همراه شناخت نیست، بلکه خود بخشی از فرایند قضاوت می‌شود؛ به‌گونه‌ای که نمی‌توان گفت ابتدا «می‌فهمیم» و سپس «احساس می‌کنیم». طوفان در فیلم، تصویر همین وضعیت است: لحظه‌ای که احساس، چارچوب فهم جهان را دگرگون می‌کند و معنا نه از محاسبه‌ی آرام، بلکه از دل تجربه‌ی تکان‌دهنده‌ی زیستن پدید می‌آید.

پسر پدر را نجات می‌دهد؛ نقش‌ها معکوس می‌شوند. اکنون فرزند، منبع تعادل تازه است. برت می‌گوید تنظیم هیجانی، کنشی میان‌فردی است؛ مغزها با اشتراک در معنا یکدیگر را متعادل می‌کنند. خانواده دوباره جزیره را می‌سازد، چوب‌های شکسته را می‌سوزاند، و از خاکستر، زندگی تازه می‌روانند. سپس پسر بزرگ می‌شود و

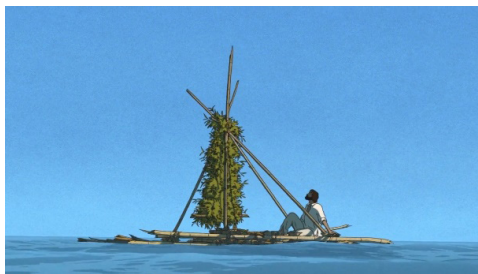
خواب ترک جزیره می‌بیند - رؤیایی که تجسد میل مغز به گسترش افق مدل درونی است. در منطق نظریه، این میل تلاشی برای پیش‌بینی افق‌های ناشناخته است؛ در سطح زیبایی‌شناسی، طلب‌رهایی است. پسر، با سه لاک‌پشت، جزیره را ترک می‌کند: عبور از منطق بقا به قلمرو غایت؛ احساس، اکنون نه برای تنظیم، بلکه برای شناخت است.

پیر شدن مرد و زن، سکوت و مرگ، مرحله‌ی آخر مدل تحلیلی است: غایت هیجانی-زیباشناختی. در لحظه‌ی مرگ، دیگر خبری از اضطراب یا پیش‌بینی نیست؛ مغز به مدل نهایی خود رسیده است، مدلی که در آن بدن و جهان یکی‌اند. زن، در سوگ، به لاک‌پشت بدل می‌شود و به دریا بازمی‌گردد (تصویر ۶، زمان ۰۹:۰۶:۰۱)؛ بازگشت به وحدت. در منطق برت، این لحظه «تعادل مطلق دگرایستا» است: جایی که خطای پیش‌بینی بی‌معنا می‌شود زیرا مرزی میان درون و بیرون نیست. در افق فلسفی، این همان «مکاشفه‌ی هیجانی» است: احساس، صورت ظهور معنا.

فیلم از محدودیت نظریه نیز فراتر می‌رود. اگر در نظریه، احساس ساخته می‌شود، در این روایت، گاه مکشوف است. لحظه‌هایی هست که هیجان از دل محاسبه نمی‌جوشد بلکه در سکوت یا تصویر خالص رخ می‌نماید: وقتی مرد به آسمان خیره می‌شود، وقتی لاک‌پشت به دریا می‌رود. در این لحظه‌ها، بدن دیگر سازنده نیست، بیننده است؛ دیدن حقیقت خود. فیلم بی‌آن‌که به زبان دینی تکیه کند، نشان می‌دهد احساس، در ژرف‌ترین سطحش، تجربه‌ی هستی است؛ همان گشودگی در برابر بودن.

از این رو، «لاک‌پشت قرمز» نقدی پنهان و درعین‌حال تأییدی بر نظریه‌ی برت است: احساس‌ها ساخته می‌شوند، اما همیشه چیزی در احساس هست که از بساخت فراتر می‌رود. شاید آنچه برت نادیده می‌گیرد، همین لحظه‌ی گشودگی است: تماس بی‌میانجی بدن با حقیقت. با این حال، فیلم نشان می‌دهد که حتی این مکاشفه از مسیر بدن می‌گذرد؛ هیچ معنایی بی‌بدن نیست. در این هم‌گرایی، فیلم و نظریه به هم می‌رسند: یکی بدن را ابزار تنظیم می‌بیند، دیگری آینه‌ی معنا.

اگر مغز در نظریه‌ی برت برای بقا و پیش‌بینی نیازهای بدن تکامل یافته، در این فیلم برای شناخت جایگاه خود در جهان بیدار می‌شود. مرد آغاز فیلم مغز صرف است: تحلیل‌گر، سازنده، پیش‌بین؛ و در پایان، دلی است که فقط می‌بیند و می‌پذیرد. او از شناخت مفهومی به شهود عاطفی رسیده است. فیلم، تبارشناسی هیجان است: از عاطفه‌ی هسته‌ای تا غایت هیجانی. بدن در آغاز می‌گریزد، در پایان می‌ماند؛ و درماندن است که معنا پدید می‌آید. در سکوت نهایی، فیلم و نظریه در یک نقطه تلاقی می‌کنند: احساس، دیگر ابزار بقا نیست، بلکه خود معناست.



تصویر ۲. مرد نخستین بار تلاش می‌کند با قایق بامبویی از جزیره بگریزد: تلاش ابتدایی برای تنظیم تعادل و شکل‌گیری نخستین پیش‌بینی‌های شناختی. منبع: (Dudok de Wit, 2016).



تصویر ۱. مرد پس از طوفان در ساحل جزیره بیدار می‌شود: آغاز فرایند ادراک حسی و «عاطفه‌ی هسته‌ای» در مواجهه‌ی بدن با محیط. منبع: (Dudok de Wit, 2016).



تصویر ۴. زن از درون لاک لاک پشت بیرون می آید: لحظه بازسازی مدل درونی و تولد مفهوم تازه «دیگری» در روایت. منبع: (Dudok de Wit, 2016).



تصویر ۳. مرد، بر سر لاک پشت قرمز سر می زند و واژگونش می کند: ظهور نخستین هیجان مفهومی (خشم) در واکنش به شکست پیش بینی. منبع: (Dudok de Wit, 2016).



تصویر ۶. زن در پایان، به لاک پشت بدل می شود و به دریا بازمی گردد: غایت هیجانی و تحقق تعادل نهایی میان بدن و جهان. منبع: (Dudok de Wit, 2016).



تصویر ۵. سونامی جزیره را ویران می کند و خانواده از هم جدا می شوند: بحران پیش بینی و بازتنظیم دگرایستا در سطح جمعی. منبع: (Dudok de Wit, 2016).

تحلیل انیمیشن «ربات وحشی» (۲۰۲۴)

در آغاز فیلم، رُز، ربات بازمانده از طوفان، میان خرابه‌ها بیدار می شود (تصویر ۷، زمان ۰۲:۱۵:۰۰). هنوز نمی داند کجاست و چیست؛ تجربه اش در این لحظه بیشتر از هر چیز از داده‌های حسی تشکیل شده است: آب، باد، سنگ، صدا، سایه. حیوانات جزیره این بیگانه‌ی ناشناس را «هیولا» می خوانند و همین نام گذاری، نخستین چارچوب مشترک برای فهم موقعیت را می سازد: ترس (تصویر ۸، زمان ۰۷:۰۵:۰۰). برت (2015: 49-50) توضیح می دهد که در رویکرد ساخت گرایانه و در نظریه‌ی کنش مفهومی، هیجان چیزی نیست که از خروجی های بدن «کشف» شود؛ بلکه ادراک کننده با افزودن اطلاعات برگرفته از تجربه‌ی گذشته به تغییرات بدنی و داده‌های حسی، یک رویداد هیجانی را می سازد. از این منظر، «هیولا» صرفاً یک توصیف نیست، بلکه راهی است برای معنا دادن به تغییرات بدنی و ادراکی ناشی از مواجهه با امر ناشناخته و سامان دادن به آن در قالب یک تجربه‌ی هیجانی.

رُز اما بی آن که بداند، به مسیر «اصلاح مفاهیم» پا می گذارد. تماس او با تخم غاز شکسته و مرگ جوجه‌ها و نجات یک تخم بازمانده (تصویر ۹، زمان ۱۵:۲۰:۰۰)، نه حادثه‌ای روایی بلکه لحظه‌ای شناختی است: مغز فیلم با خطای پیش بینی مواجه می شود. رُز می خواهد مفید باشد اما باعث مرگ می شود؛ می خواهد بازگردد اما در جزیره می ماند. این ناهماهنگی هدف و نتیجه، همان «خطای پیش بینی^{۳۹}» برت است که هیجان را نه محصول موفقیت، بلکه حاصل شکست می داند. از دل همین شکست، احساس تازه‌ای زاده می شود:

مراقبت. مراقبتی که نه در حافظه‌ی برنامه‌ریزی شده‌ی کارخانه، بلکه در تماس مستقیم با بدن بی‌پناه جوجه شکل می‌گیرد.

از این جا فیلم به مرحله‌ی دوم برساخت هیجان می‌رسد: احساس از ماده‌ی خام به مفهوم بدل می‌شود. رُز درمی‌یابد که «دوست داشتن» یعنی حفظ تعادل دیگری. بدن او، در تماس با گرما و سرما، مفهوم محبت را می‌سازد. روایت، همانند مغز پیش‌بیننده، از تجربه‌های پیشین برای تعبیر تجربه‌های جدید بهره می‌گیرد. هرکنش رُز پاسخی است به داده‌های حسی بدن و محیط که با هر شکست، اصلاح می‌شود. او می‌آموزد که احساس دیگری را باید پیش‌بینی کند؛ بفهمد که «دیگری» چه می‌خواهد.

در نیمه‌ی دوم، سازوکار پیش‌بینی و اصلاح به‌وضوح دراماتیزه می‌شود. رُز برای فرزندخوانده‌اش «برایت بیل» آینده‌ای پیش‌بینی می‌کند: پرواز، استقلال، بازگشت به گله. اما این پیش‌بینی شکست می‌خورد. جوجه، با کشف حقیقت مرگ خانواده‌اش، مادر مصنوعی را ترک می‌کند (تصویر ۱۰، زمان ۰۰:۴۰:۵۳). این لحظه، همان «خطای پیش‌بینی هیجانی» برت است: شکست مدل ذهنی در تطبیق با جهان. در روایت، بازنویسی مدل از خلال درد و فقدان صورت می‌گیرد. رُز درمی‌یابد که احساس نه «داده»، بلکه «تجربه» است و تجربه همواره خطاپذیر.

در ادامه‌ی روایت، هیجان از سطح تجربه‌ی فردی فراتر می‌رود و در شبکه‌ی رابطه‌ها معنا پیدا می‌کند. رُز پس از فروپاشی رابطه‌اش با برایت بیل، ناچار است تعادلی تازه بسازد؛ هم برای خود، هم برای زیست جمعی جزیره. در این جا، مسئله فقط تنظیم درونی یک فرد نیست، بلکه هماهنگ شدن با دیگران و قابل پیش‌بینی تر کردن رابطه‌هاست. برت و لیدا^۴ (2024:35) توضیح می‌دهند که اگر افراد برای یکدیگر قابل پیش‌بینی تر شوند، این هم‌تنظیمی می‌تواند بار متابولیکی زندگی اجتماعی را برای همه کاهش دهد. در فیلم نیز همین منطق به زبان درام ترجمه می‌شود: رُز می‌کوشد در لحظه‌های بحران، حیوانات را به همزیستی و همکاری فرابخواند (تصویر ۱۱، زمان ۰۱:۱۰:۵۷) و از خلال همین هماهنگی، امکان دوام جمعی را بالا ببرد. در این نقطه، تنظیم هیجان دیگر فقط «حس کردن» نیست؛ شکلی از مسئولیت‌پذیری در قبال دیگری و ساختن نظمی مشترک برای بقاست.

از این نقطه، روایت نظریه‌ی برت را از سطح زیستی به فرهنگی می‌برد. بدن فلزی رُز، ساخته‌ی «یونیورسال داینامیکس»، در تماس با طبیعت و حیوانات، از هویت مکانیکی خود فاصله می‌گیرد و فرهنگی میان‌گونه‌ای می‌سازد که نه در زبان انسان، بلکه در اشتراک احساسات شکل می‌گیرد. مفهوم «اجتماع هیجانی» این جا مصداق می‌یابد: جامعه‌ای متشکل از گونه‌های ناهمگون که با تجربه‌ی مشترک از رنج و بقا پیوند یافته‌اند. جزیره بدل به آزمایشگاهی فرهنگی می‌شود برای بازتولید احساس در غیاب انسان؛ فرهنگی که بدن‌ها و ماشین‌ها در آن زبان احساس می‌سازند و خود به فرهنگ بدل می‌شوند.

در برابر این بدن‌مندی طبیعی-فرهنگی، بدن مصنوعی تکنولوژیک قد علم می‌کند: ربات‌های RECO و وُنتر، بازوی فرهنگ کنترل و پیش‌بینی بی‌خطا. تضاد میان رُز و وُنتر تضاد دو گونه‌ی پیش‌بینی است: یکی زنده و خطاپذیر، دیگری ماشینی و مطلق. در این نبرد، فیلم نزاع درونی نظریه‌ی برت را بازتاب می‌دهد: کشاکش میان تبیین محاسباتی مغز و تبیین پدیدارشناختی تجربه. رُز، به منزله‌ی سوژه‌ای بدن‌مند و آگاه، در برابر نظامی می‌ایستد که احساس را خطا می‌داند. او درمی‌یابد که بقا بی‌احساس ممکن نیست، و همین آگاهی او را به سطح غایتی تجربه می‌برد.

در پایان، رُز می‌میرد و از مسیر عاطفی عشق دوباره زاده می‌شود (تصویر ۱۲، زمان ۰۱:۲۴:۰۹). فیلم به لایه‌ی ششم مدل می‌رسد: «غایت هیجانی». در این سطح، احساس نه ابزار تنظیم، بلکه خود معناست. باززایی رُز مصداق برساخت غایتی هیجان است: هیجان، علت هستی می‌شود. در برابر وُنتر که هیجان را خطا

می‌پندارد، رُز از دل همان خطا زاده می‌شود؛ نه بقا، بلکه مکاشفه. فیلم از این‌جا نظریه‌ی برت را بسط می‌دهد: احساس می‌تواند نه فقط ساخته شود، بلکه خود، سازنده‌ی آگاهی باشد.

در پایان، رُز در گلخانه‌ای صنعتی کار می‌کند، اما با حافظه‌ای زنده از جزیره و عشق. این حافظه، وجه غایتی احساس است: استمرار معنا در دل ساختار. او میان دو جهان ایستاده است: جهان پیش‌بینی سرد و جهان احساس زنده؛ اما در بدنش، هر دو یکی شده‌اند. احساس، اکنون نه زبان بدن، بلکه زبان هستی است. فیلم، نظریه‌ی هیجان‌های برساخته را از سطح محاسبه به سطح حکمت می‌برد: از تنظیم فیزیولوژیک به معناسازی وجودی.

در بطن این سیر، پرسشی فرانظری پدید می‌آید: آیا هیجان تنها ساخته می‌شود؟ یا در ژرفای تجربه، مکشوف است؟ رُز، در مواجهه با عشق، احساس را نمی‌سازد، بلکه آن را می‌یابد. این لحظه، عبور از برساخت به شهود است؛ نوعی «کشایش عاطفی»^۴ که در آن هیجان، ابزار شناخت از جهان می‌شود. در این معنا، هیجان در «ربات وحشی» نه واکنش زیستی است و نه گُدی مکانیکی، بلکه گونه‌ای تفکر است که از بدن آغاز و به معنا ختم می‌شود. فیلم، در سکوت رُز و آواز پرندگان، در طوفان برق و شعله‌ی آتش، در تقابل فلز و پر، نشان می‌دهد که احساس، زبان مشترک همه‌ی موجودات است؛ زبانی که جهان را به هم می‌دوزد. همان‌طور که برچ (2024) می‌گوید، تجربه‌ی هیجانی می‌تواند بر شباهت‌های زیستی میان گونه‌ها نیز استوار باشد. در همین معنا، فیلم نظریه‌ی برت را به قلمروی میان‌گونه‌ای می‌کشاند: عاطفه‌ای که هم مفهومی است و هم طبیعی، هم پیش‌بینی است و هم شهود؛ و شاید همین، معنای حقیقی بقا در عصر مصنوع باشد.



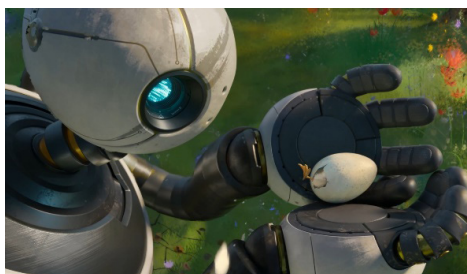
تصویر ۸. برخورد حیوانات با رُز و نام‌گذاری او به عنوان «هیولا»: نخستین برچسب هیجانی اجتماعی و برساخت مفهومی ترس. منبع: (Sanders, 2024).



تصویر ۷. رُز پس از طوفان در جزیره بیدار می‌شود: بیداری بدن مصنوع در قلمرو «عاطفه‌ی هسته‌ای» و آغاز تماس حسی با جهان. منبع: (Sanders, 2024).



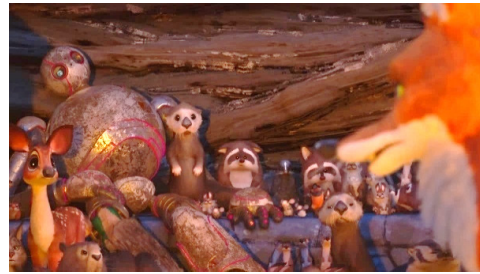
تصویر ۱۰. جدایی «برایت بیل» از رُز پس از کشف حقیقت: شکست مدل هیجانی و تجربه‌ی خطای پیش‌بینی عاطفی. منبع: (Sanders, 2024).



تصویر ۹. رُز از تخم غاز بازمانده مراقبت می‌کند: زایش احساس مراقبت از دل خطای پیش‌بینی و مواجهه با فقدان. منبع: (Sanders, 2024).



تصویر ۱۲. رُز پس از نابودی وُنتر دوباره بیدار می‌شود؛ غایت هیجانی و باززایی معنا از مسیر عشق و حافظه. منبع: (Sanders, 2024).



تصویر ۱۱. رُز در طوفان برفی حیوانات را به همزیستی فرا می‌خواند؛ دگرایستایی جمعی و ظهور اخلاق هیجانی در سطح میان‌گونه‌ای. منبع: (Sanders, 2024).

تحلیل تطبیقی دو انیمیشن

تحلیل تطبیقی دو انیمیشن «لاک‌پشت قرمز» و «ربات وحشی» در افق نظریه‌ی هیجان‌های برساخته‌ی لیسای فلدمن برت، نه قیاسی میان دو روایت، بلکه تبیینی از دو صورت یک منطبق است: منطق بدن پیش‌بیننده، مغزی که جهان را می‌سازد تا خود را بفهمد. یکی، در سکوت طبیعت، هیجان را چونان پدیداری زیستی می‌آفریند؛ دیگری، در میان‌زیست ماشین و حیوان، همان فرایند را در سطحی مصنوع و میان‌گونه‌ای باز می‌نماید. در هر دو، احساس نه موضوع روایت، بلکه روش روایت است؛ الگوریتمی از پیش‌بینی، خطا و بازتنظیم که خود معنا را می‌سازد.

در «لاک‌پشت قرمز»، بدن مرد بی‌نام، نقطه‌ی آغاز «بنیان‌گذاری عاطفی» است؛ گرسنگی و تنهایی، داده‌های خام درون حسی را فراهم می‌آورد و از آن‌ها هیجان زاده می‌شود. در «ربات وحشی»، بدن فلزی رُز، همین مسیر را طی می‌کند؛ تنها تفاوت در این است که داده‌ها این بار بیرونی‌اند: صوت، باد، نگاه حیوانات. در هر دو، نخستین لایه همان عاطفه‌ی هسته‌ای است: پیش از زبان، پیش از معنا، فقط نسبت نیروها میان بدن و محیط.

هر دو اثر، ساختاری پیش‌بینانه دارند. در اولی، قایق‌های ناکام مرد تکرار چرخه‌ی «پیش‌بینی - خطا - اصلاح» است؛ در دومی، تربیت و فقدان و بخشایش، سطوح تازه‌ی بازسازی مدل درونی‌اند. در هر دو، پیرنگ همان منطق مغز است: سامانه‌ای که از خطا معنا می‌سازد. جزیره در هر دو فیلم، میدان تنظیم بدن است؛ در اولی، توازن فردی بدن و طبیعت، و در دومی، هم‌تنظیمی میان بدن‌های متکثر: حیوان، ربات، محیط. مغز فردی در نخستین فیلم، به مغز جمعی در دومین بدل می‌شود؛ ترجمه‌ی زیباشناسانه‌ی همان اصل دگرایستایی برت. تفاوت‌ها اما بنیادین‌اند. در «لاک‌پشت قرمز»، هیجان از تماس بی‌واسطه‌ی بدن و طبیعت زاده می‌شود؛ در «ربات وحشی»، از میانجی‌گری زبان و فرهنگ. اولی، پیش‌زبانی و غریزی است؛ دومی، زبانی و اجتماعی. یکی آزمایشگاهی برای هیجان بی‌نام، دیگری برای هیجان نام‌دار. بدین ترتیب، نخستین فیلم نظریه را می‌آزماید - آیا پیش از مفهوم، عاطفه‌ای خام وجود ندارد؟ - و دومی آن را بسط می‌دهد: هیجان به شبکه‌ای اجتماعی و میان‌گونه‌ای بدل می‌شود.

زبان در هر دو، کارکردی شناختی دارد، نه بیانی. سکوت نخستین همان قدر اندیشنده است که گفت‌وگویی دومین؛ در هر دو، معنا از بدن می‌جوشد. از نظر زمانی، «لاک‌پشت قرمز» چرخه‌ای است: پیش‌بینی‌ها فرومی‌ریزند و بدن در طبیعت حل می‌شود. «ربات وحشی» خطی و تکاملی است: خطاها به یادگیری می‌انجامند. اولی، به تعادل باز می‌گردد؛ دومی، از تعادل عبور می‌کند. در یکی، پیش‌بینی بسته است و غایت

در سکون؛ در دیگری، پیش‌بینی باز و غایت در بسط. غایت عاطفی نیز دو گونه است: در «لاک پشت قرمز»، یگانگی با هستی؛ در «ربات وحشی»، آگاهی و اخلاق. اولی به سکون وجودی می‌رسد، دومی به شناخت عاطفی. بدین سان، دو فیلم، دو شکل از «غایت‌شناسی هیجان» را باز می‌نمایند - هستی‌شناختی و اخلاقی - که هر دو از سطح بقا به سطح معنا گذر می‌کنند. در میانشان، پیوستاری شکل می‌گیرد: از بدن زنده به بدن مصنوع، از هیجان طبیعی به هیجان فرهنگی. در این پیوستار، هیجان دیگر نه خصیصه‌ی انسان، بلکه ویژگی هر سامانه‌ی بدن‌مند پیش‌بیننده است. از این منظر، دو فیلم نظریه‌ی برت را از انسان محوری فراتر می‌برند و «پیوستار عاطفی» تازه‌ای می‌سازند: در اولی، بوم‌سامانه‌ای طبیعی، و در دومی، بوم‌سامانه‌ای فناورانه. هیجان، در هر دو، شبکه‌ای از بازخوردهاست، نه حالت ذهنی فرد؛ مغز، در این معنا، در جمجمه نمی‌ماند، بلکه در جهان توزیع می‌شود. «لاک پشت قرمز» با نشان دادن عاطفه‌ی پیش‌سازبانی، نظریه را از درون اصلاح می‌کند؛ «ربات وحشی» با گسترش آن به میان‌گونه‌گی، نظریه را از بیرون بسط می‌دهد. حاصل، دگردیسی نظریه از «هیجان‌های ساخته‌شده» به «هستی‌شناسی سازنده‌ی هیجان» است: احساس، نه محصول مغز، بلکه شرط وجود آگاهی است. بر پایه‌ی مدل تحلیلی شش‌سطحی پژوهش، «لاک پشت قرمز» در سطوح عاطفه‌ی هسته‌ای تا تنظیم می‌درخشد، و «ربات وحشی» در سطوح پیش‌بینی تا غایت. یکی از بدن به معنا می‌رسد، دیگری از معنا به بدن باز می‌گردد. این تقارن، گواهی است بر جامعیت مدل: چارچوبی که هم نظام‌های طبیعی و هم نظام‌های مصنوع را می‌تواند تبیین کند. باین حال، دو اثر، محدودیت‌های نظریه‌ی برت را نیز آشکار می‌سازند: انسان محوری زبانی، غیبت لایه‌ی غایتی، و کمبود توجه پدیدارشناختی. هر دو فیلم نشان می‌دهند که هیجان می‌تواند پیش از زبان و پس از انسان نیز وجود داشته باشد؛ و این‌که تنظیم، می‌تواند نه فقط برای بقا، بلکه برای معنا باشد؛ و این‌که هیجان، خود تجربه‌ی زیسته‌ی بودن است، نه بازنمایی آن. در جدول ۲، خلاصه‌ای از نتایج تحلیل تطبیقی دو انیمیشن آمده است.

جدول ۲. تحلیل تطبیقی انیمیشن‌های «لاک پشت قرمز» و «ربات وحشی» براساس نظریه‌ی هیجان‌های برساخته‌ی لیسا فیلدمن برت (منبع: نگارنده)

محور تحلیلی	«لاک پشت قرمز» (۲۰۱۶)	«ربات وحشی» (۲۰۲۴)	دلالت نظری در چارچوب TCE	تفسیر انتقادی/ توسعه‌ی نظری
۱. منشأ هیجان (عاطفه‌ی هسته‌ای)	تماس مستقیم بدن و طبیعت؛ گرسنگی، سکوت، مرگ.	تماس بدن مصنوع با حیات؛ خطا، ترس، مراقبت.	آغاز عاطفه در داده‌های درون‌حسی.	گسترش نظریه از بدن انسانی به بدن‌های نانسان.
۲. مقوله‌سازی هیجانی	هیجان‌های بی‌زبان؛ مفاهیم از دل کنش بدنی.	هیجان‌های زبانی؛ معنا از نام‌گذاری و رابطه.	وابستگی تجربه‌ی هیجان به مفهوم‌سازی اجتماعی.	افزودن «پیوستار مفهومی» به نظریه.
۳. پیش‌بینی و خطا	چرخه‌ای و بازگشتی؛ خطاها به تعادل طبیعی می‌رسند.	تصادفی و تکاملی؛ خطاها به یادگیری می‌انجامند.	مغز به عنوان سامانه‌ی پیش‌بین.	تمایز دو نوع پیش‌بینی: بسته (طبیعت) و باز (تکنولوژی).
۴. تنظیم دگرایستا	تنظیم فردی و زیستی؛ مرگ به مثابه‌ی تعادل نهایی.	تنظیم جمعی و میان‌گونه‌ای؛ همزیستی و فداکاری.	تحقق اصل دگرایستایی برت در انیمیشن.	تعریف «دگرایستایی میان‌گونه‌ای»؛ مغز جمعی.
۵. بدن‌مندی و فرهنگ	بدن طبیعی در فرهنگ پیش‌سازبانی.	بدن مصنوع در فرهنگ بین‌گونه‌ای.	فرهنگ در برساخت عاطفه مؤثر است.	گذار از فرهنگ انسانی به بوم‌هیجان (affective ecology).

محور تحلیلی	«لاک پشت قرمز» (۲۰۱۶)	«ربات وحشی» (۲۰۲۴)	دلالت نظری در چارچوب TCE	تفسیر انتقادی / توسعه‌ی نظری
۶. غایت هیجانی و زیبایی‌شناختی	وحدت با هستی؛ بازگشت بدن به طبیعت.	خودآگاهی اخلاقی و عشق؛ بسط معنا.	نظریه غایت مندی را نمی‌کاود.	ضرورت افزودن لایه‌ی غایت‌شناختی - پدیدارشناختی.
۷. ساختار زمانی روایت	چرخه‌ای، تکرارشونده، بازگشت محور.	خطی، تکاملی، آینده‌محور.	هر دو با منطق پیش‌بینی سازگارند.	تمایز «پویایی چرخه‌ای» و «پویایی پیش‌رونده».
۸. نسبت با نظریه‌ی برت	هیجان پیش از مفهوم ممکن است.	هیجان میان‌گونه‌ای و فرهنگی است.	انعطاف نظریه در بافت‌های گوناگون.	گذار به «نظریه‌ی گسترش‌یافته‌ی هیجان‌های برساخته».
۹. مسیر بدن مندی	از بدن به معنا؛ از ماده به روح.	از معنا به بدن؛ از ذهن به حیات.	دو جهت در یک مدل مغزی مشترک.	افزودن لایه‌ی «عاطفه‌ی پیش/پس مفهومی» به مدل.
۱۰. پیامد نهایی برای نظریه	هیجان = تجربه‌ی هستی‌شناختی.	هیجان = کنش اخلاقی-شناختی.	نظریه به تبیین زیستی محدود می‌ماند.	گذار از TCE به «هستی‌شناسی سازنده‌ی هیجان».

نتیجه‌گیری

در پرتو این پژوهش، می‌توان گفت که نظریه‌ی هیجان‌های برساخته‌ی لیسافلدمن برت، هنگامی که به قلمرو روایت و تصویر ترجمه می‌شود، از محدوده‌ی تبیین عصب‌شناختی فراتر می‌رود و به افق پدیدارشناختی تجربه‌ی زیسته گام می‌نهد. تحلیل دو انیمیشن «لاک پشت قرمز» و «ربات وحشی» نشان داد که هیجان نه امری بازنمایی شده در فیلم، بلکه نیرویی سازنده در درون خود پیرنگ است؛ همان‌گونه که در مغز، پیش‌بینی و خطا و تنظیم، منطقی‌زایش معنا را رقم می‌زنند. هر دو اثر، با بدن مندی‌های متفاوتشان - یکی طبیعی و دیگری مصنوعی - فرآیند برساخت هیجان را نه روایت، بلکه اجرا کردند: بدن‌هایی که پیش‌بینی می‌کنند، می‌آموزند، و از خطا، معنا می‌سازند.

از خلال این تطبیق، نظریه‌ی برت دچار دگرگونی می‌شود: هیجان دیگر محصول زبان و مفهوم نیست، بلکه صورت پدیداری بودن است. «لاک پشت قرمز» مسیر از بدن به معنا را می‌پیماید و در سکوت طبیعت، هیجان را تا مرز هستی امتداد می‌دهد؛ «ربات وحشی» مسیر معکوس را طی می‌کند و از مفهوم و تکنولوژی به زیست و احساس بازمی‌گردد. این دو مسیر متقارن، دو نیمه‌ی یک مدار واحدند که نشان می‌دهند هیجان، هم برساخته‌ی مغز است و هم سازنده‌ی جهان. بدین سان، نظریه‌ی برت در پرتو این دو متن، از «نظریه‌ی هیجان‌های برساخته» به «هستی‌شناسی سازنده‌ی هیجان» بدل می‌شود؛ نظریه‌ای که در آن، احساس، نه واکنش بدنی، بلکه شیوه‌ی ادراک جهان و خود است.

از منظر کاربردی، مدل تحلیلی شش سطحی پیشنهادی در این مقاله تنها ابزاری برای خوانش نظری انیمیشن نیست، بلکه در فرآیند تولید و آموزش نیز قابل بهره‌برداری است. در حوزه‌ی تولید هنری، فیلم‌نامه‌نویسان، طراحان استوری‌بورد و کارگردانان می‌توانند از این مدل برای طراحی آگاهانه‌ی قوس‌های هیجانی بهره‌گیرند؛ بدین معنا که جایگاه هر صحنه و توالی روایی در سطوح عاطفه‌ی هسته‌ای، مقوله‌سازی، پیش‌بینی، تنظیم، بدن مندی فرهنگی و غایت هیجانی از پیش تعریف شود و نسبت میان بدن، محیط و مفهوم در آن به روشنی صورت بندی گردد. این امر امکان ارزیابی و بازنویسی پیرنگ بر اساس منطق درونی احساس را فراهم می‌کند. در حوزه‌ی آموزش نیز مدل پیشنهادی می‌تواند به‌عنوان چارچوبی میان‌رشته‌ای در درس‌های انیمیشن و مطالعات فیلم به کار رود و دانشجویان را با پیوند میان علوم شناختی، روایت‌شناسی و زیبایی‌شناسی

آشنا سازد؛ به گونه‌ای که تحلیل صحنه‌های انیمیشنی، تمرینی برای فهم سازوکارهای برساخت هیجان و بدن‌مندی نیز باشد و زمینه‌ی طراحی کارگاه‌های مشترک میان هنر و روان‌شناسی عاطفه را فراهم کند. در نتیجه، مقاله با طرح مدل تحلیلی شش سطحی پیشنهادی، پلی می‌زند میان عصب‌شناسی، روایت‌شناسی و زیبایی‌شناسی، و نشان می‌دهد که سینما و انیمیشن خود می‌تواند چون مغز، در مقام سامانه‌ای پیش‌بین و خودتنظیم عمل کند. این پیوند میان مغز و تصویر، میان بدن و معنا، افقی تازه برای مطالعات میان‌رشته‌ای می‌گشاید؛ از روان‌شناسی به فلسفه‌ی وجود، از علم به تجربه، و از هیجان به دانایی. بدین ترتیب، دستاورد نهایی پژوهش، صورت‌بندی مفهومی تازه‌ای است از نظریه‌ی بَرت در قالب «برساخت‌گرایی گسترده‌ی هیجان»؛ نظریه‌ای که نه تنها انسان، بلکه هر سامانه‌ی بدن‌مند و پیش‌بین را دربر می‌گیرد، و هیجان غایتمند را بنیان شناخت، اخلاق و زیباشناسی زیستن می‌فهمد.

پی‌نوشت‌ها

1. Theory of Constructed Emotion
2. Lisa Feldman Barrett
3. interoceptive signals
4. predictive brain
5. The Red Turtle (2016)

به کارگردانی مایکل دودوک دو ویت و تولید مشترک استودیو جیبلی ژاپن با کمپانی‌های فرانسوی نظیر Wild Bunch، Prima Linea و Why Not Productions، با بودجه‌ای حدود ۱۰ میلیون یورو ساخته شد. این اثر ۸۰ دقیقه‌ای، محصول همکاری ژاپن و فرانسه، در مجموع حدود ۶۶ میلیون دلار فروش جهانی داشت و داستان مردی را روایت می‌کند که پس از گرفتار شدن در جزیره‌ای متروک، در مواجهه‌ای رازآلود با لاک‌پشته‌ی عظیم‌الجثه، تجربه‌ای وجودی از تنهایی، طبیعت و دگرگونی می‌یابد.

6. The Wild Robot (2024)

به کارگردانی کریس سندرز و تولید استودیوی آمریکایی DreamWorks Animation، با بودجه‌ای حدود ۷۸ میلیون دلار ساخته شد. این انیمیشن ۱۰۲ دقیقه‌ای با فروش جهانی بیش از ۳۳۴ میلیون دلار، داستان ربانی به نام ROZZUM Unit 7134 (یا Roz) را بازمی‌گوید که پس از سانحه‌ای در جزیره‌ای دورافتاده، در تعامل با جانوران و پرورش یک جوجه‌غاز یتیم، به تدریج درک تازه‌ای از حیات، ارتباط و احساس به دست می‌آورد.

7. plot
8. Power
9. Bissonnette
10. A légy/ The Fly
11. Ferenc Rófusz
12. altersubjectivity
13. Moss-Wellington
14. Inside Out
15. El-Raheb
16. del Valle-Canencia
17. Takagi
18. Terada
19. theory-guided qualitative narrative analysis
20. Plot Structure Analysis
21. affective narrative sequence analysis
22. emotional narrative units

۲۳. معادل پیشنهادی نگارنده برای واژه «allostasis».

24. embodied simulation
25. interoception
26. predictive coding
27. default mode network

28. salience network
29. frontoparietal control network
30. core affect
31. population thinking
32. Taveter
33. Iqbal
34. social objects
35. high affect infusion
36. superinformation
37. Birch
38. pre-conceptual affectivity
39. prediction error
40. Lida
41. affective revelation

فهرست منابع

- Barrett, L. F. (2006). Are Emotions Natural Kinds? *Perspectives on Psychological Science*, 1(1), 28–58. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6916.2006.00003.x>
- Barrett, L. F. (2015). Ten Common Misconceptions About Psychological Construction Theories of Emotion. In L. F. Barrett & J. A. Russell (Eds.), *The Psychological Construction of Emotion* (pp. 45–79). Guilford Press. <https://affective-science.org/pubs/2015/ten-misconceptions-barrett-russell-2015.pdf>
- Barrett, L. F. (2017). The theory of constructed emotion: an active inference account of interoception and categorization. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, nsw154. <https://doi.org/10.1093/scan/nsw154>
- Barrett, L. F., Atzil, S., Bliss-Moreau, E., Chanes, L., Gendron, M., Hoemann, K., Katsumi, Y., Kleckner, I. R., Lindquist, K. A., Quigley, K. S., Satpute, A. B., Sennesh, E., Shaffer, C., Theriault, J. E., Tugade, M., & Westlin, C. (2025). The Theory of Constructed Emotion: More Than a Feeling. *Perspectives on Psychological Science*, 20(3), 392–420. <https://doi.org/10.1177/17456916251319045>
- Barrett, L. F., & Lida, T. (2024). Constructionist Theories of Emotion in Psychology and Neuroscience. In A. Scarantino (Ed.), *Emotion Theory: The Routledge Comprehensive Guide, Volume I: History, Contemporary Theories, and Key Elements* (pp. 1–72). Routledge. <https://affective-science.org/pubs/2023/barrett-lida-routledge.pdf>
- Birch, J. (2024). IV—Emotionless Animals? Constructionist Theories of Emotion Beyond the Human Case. *Proceedings of the Aristotelian Society*, 124(1), 71–94. <https://doi.org/10.1093/arisoc/aoae003>
- Bissonnette, S. (2024). Cross-species Perception and Ecological Disposition in Animation. *Animation*, 19(2–3), 129–145. <https://doi.org/10.1177/17468477241289862>
- del Valle-Canencia, M., Moreno Martínez, C., Rodríguez-Jiménez, R.-M., & Corrales-Paredes, A. (2022). The emotions effect on a virtual characters design—A student perspective analysis. *Frontiers in Computer Science*, 4. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2022.892597>
- Dudok de Wit, M. (2016). *The Red Turtle* [Video recording]. Wild Bunch (France), Toho (Japan).
- El-Raheb, K., Kougioumtzian, L., Kalamratsidou, V., Theodoropoulos, A., Kyriakoulakos, P., & Vosinakis, S. (2025). Sensing the Inside Out: An Embodied Perspective on Digital Animation Through Motion Capture and Wearables. *Sensors*, 25(7), 2314. <https://doi.org/10.3390/s25072314>
- Franco, R. (2020). Constructed Emotions and Superinformation: A Constructor-Theoretic Approach. *ArXiv Preprint ArXiv:2008.06052*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2008.06052>
- Moss-Wellington, W. (2021). Picturing the Autobiographical Imagination: Emotion, Memory and Metacognition in *Inside Out*. *Film-Philosophy*, 25(2), 187–206. <https://doi.org/10.3366/film.2021.0168>

- Pober, J. (2018). What Emotions Really Are (In the Theory of Constructed Emotions). *Philosophy of Science*, 85(4), 640–659. <https://doi.org/10.1086/699158>
- Power, P. (2008). Character Animation and the Embodied Mind—Brain. *Animation*, 3(1), 25–48. <https://doi.org/10.1177/1746847708088734>
- Sanders, C. (2024). *The Wild Robot* [Video recording]. Universal Pictures.
- Takagi, H., & Terada, K. (2021). The effect of anime character’s facial expressions and eye blinking on donation behavior. *Scientific Reports*, 11(1), 9146. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-87827-2>
- Taveter, K., & Iqbal, T. (2021). Theory of Constructed Emotion Meets RE. *2021 IEEE 29th International Requirements Engineering Conference Workshops (REW)*, 383–386. <https://doi.org/10.1109/REW53955.2021.00067>