

УДК 791.228:2-526.6
DOI: <https://doi.org/10.17721/sophia.2025.26.6>

Олександр ПАСІЧНИК, канд. філос. наук, доц.
ORCID ID: 000-0001-5317-4918
e-mail: _asdf_asdf_@ukr.net

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ, Україна

САКРАЛЬНІ СИМВОЛИ В АНІМАЦІЙНОМУ ФІЛЬМІ "ДУША" (SOUL)

Вступ. Присвячено дослідженню релігійної символіки в сучасній масовій культурі, при цьому за об'єкт дослідження взято такий жанр, як кінематограф. Проаналізовано анімаційний фільм "Душа" (2020) щодо наявності в ньому сакральних символів. Зазначено, що розмаїття релігійних символів у творах сучасного кіномистецтва потребує нових досліджень.

Методи. Вибір методів і методик дослідження обумовлено особливостями процесу встановлення релігійної символіки в кінематографі. Використано аналітичний підхід, що базується на дослідженні релігійної символіки, яка міститься у художньому творі (тут – в анімаційному фільмі). З огляду на це метою дослідження було визначено виявлення сакральних символів в анімаційному фільмі "Душа".

Результати. Установлено, що попри світський характер самого художнього твору, він містить релігійну символіку. Зокрема, ми можемо говорити про такі сакральні символи: душа як нематеріальне начало; передіснування душ, що відповідає вченню Оригена; потойбічний світ в душі релігійних уявлень; медитація, духовні практики та ініціація; "іскра" як зв'язок з божественним началом.

Висновки. Визначено, що в анімаційному фільмі "Душа" релігійна символіка представлена здебільшого у прихованому вигляді.

Ключові слова: потойбічний світ, ініціація, буддизм, християнство, сакральні символи, кінематограф, "Душа", життя після смерті, душа.

Вступ

У сучасному масовому мистецтві релігійна символіка є широко представленою. Цією статтею продовжується низка наших попередніх досліджень, спрямованих на виявлення сакральних символів у кіно (раніше було розглянуто такі кінофільми, як "Шоу Трумана", "Тепло наших тіл", "Аліта: бойовий янгол", "Барбі", "Сім років у Тибеті" та інші). У цій статті аналізується анімаційний фільм "Душа" ("Soul") режисера Піта Доктера (Pete Docter) 2020 року.

Коротко про сюжет анімаційного фільму. Події відбуваються у Нью-Йорку, в наш час. Піаніст Джо Гарднер (Joe Gardner), який завжди мріяв грати джаз, працює позаштатним учителем музики у школі. Коли він отримує пропозицію викладати на повну ставку, його мати Лібба (Libba) наполягає на тому, що пропозицію варто прийняти, хоча Джо чинить опір. Він дізнається, що відома джазова музикантка Доротей Вільямс (Dorothea Williams) шукає піаніста для свого квартету. Вражена його грою на фортепіано, Доротей запрошує його взяти участь у вечірньому концерті. Коли схвильований Джо йде додому, то через хвилювання він не помічає відкритий люк і, після падіння, помирає. Головний герой виявляє себе безтілесною душею, яка прямує до місця у потойбіччі під назвою "Велике Після" ("Great Beyond"). Не бажаючи помирати (оскільки ввечері має здійснитися те, до чого Джо йшов все своє життя), він намагається втекти, але потрапляє у місце, що зветься "Велике До" (Great Before), також відоме, як "Семинар Ти" (You Seminar). У цьому потойбічному місці нові душі готуються до життя на Землі під керівництвом консультантів (counselors), які всі носять ім'я Джеррі (Jerry), та досвідчених душ, які виступають у ролі наставників. Кожна нова душа має значок, який дає право на народження на Землі після того, як він повністю заповнений інтересами та рисами особистості. Джо, якого помилково приймають за наставника, призначають до 22 – впертої душі, яка перебуває у Великому До вже тисячі років і сподівається уникнути Землі. Заінтригована відчайдушним бажанням Джо повернутися до земного життя, 22 погоджується дозволити Джо допомогти знайти свою "іскру", що завершить її значок, і дозволити Джо використати його, щоб повернутися додому. Після кількох невдалих спроб Джо знайти 22 "іскру", вони відвідують "Зону" (the Zone) –

місце, куди потрапляють душі, коли їхні пристрасті створюють ейфоричний транс, але яке стає пасткою для одержимих, загублених душ. Вони зустрічають Місячного Вітра (Moonwind), чоловіка, який регулярно входить до Зони, щоб рятувати загублені душі. Він допомагає героям знайти бездушне тіло Джо в лікарні. Джо повертається на Землю, але випадково бере з собою 22, і вони прокидаються в лікарняній палаті Джо не в тих тілах: 22 у тілі Джо, а Джо – у тілі kota-терапевта (therapy cat). У такому вигляді вони знаходять Місячного Вітра, який погоджується зустрітися того вечора поблизу джаз-клуба, щоб повернути Джо його тіло. Тим часом 22 в тілі Джо починає насолоджуватися такими дрібницями, як їжа, вітер та музика. Вона веде зворушливі розмови з Ліббою, ученицею Джо Конні (Connie) та перукарем Дезом (Dez), поглиблюючи своє розуміння життя. Тим часом Террі (Terri), неземна сутність, відповідальна за підрахунок душ, виявляє, що підрахунок неправильний, і прибуває на Землю, щоб знайти Джо. Наприкінці дня Джо та 22 відвідують Місячного Вітра, щоб повернути Джо його тіло, але 22, нарешті відкривши для себе радість життя, відмовляється залишати тіло Джо та тікає. Коли Джо переслідує її через станцію метро, Террі повертає їх до Великого До. 22 виявляє, що її значок повний, але Джо наполягає, що це сталося у результаті переживання життя в його тілі з його вподобаннями і що наповнення значка – не її заслуга. Розлючена 22 кидає в нього значок та в розпачі тікає до Зони. Джеррі повідомляє Джо, що іскра не є життєвим призначенням душі, але Джо відмовляється у це вірити та непомітно використовує значок 22, щоб повернутися на Землю.

Шоу в джаз-клубі проходить успішно, але Джо спантеличений, оскільки цей успіх не приносить очікуваного задоволення. Дивлячись на дрібні предмети, які 22 збирала, займаючи його тіло, він згадує моменти, які вони провели разом, і розуміє, що цей досвід дав 22 її іскру. Джо грає на фортепіано та входить у Зону, щоб повернути значок 22, але виявляє, що вона тепер стала загубленою душею, одержимою ідеєю про те, що в неї немає іскри. Джо переслідує її та нагадує їй про час, проведений на Землі. Вони розуміють, що іскра – це не мета душі, а просто бажання жити. Дії Джо повертають 22 до нормального стану; він повертає їй значок та

© Пасічник Олександр, 2025

супроводжує її якомога довше в подорожі на Землю (цікаво, що, судячи з напрямку руху, показаного в цій сцені, 22 повинна втілитися десь в Китаї – можливо, це маркетинговий хід творців анімаційного фільму, а можливо – відсилка до символіки східних релігій).

Коли Джо вже готується увійти до Великого Після, Джеррі зупиняє його та пропонує ще один шанс на життя як подяку за те, що він нарешті надихнув 22 жити (поки інший Джеррі відволікає Террі, щоб маніпулювати рахунком). Наступного ранку Джо повертається до свого тіла на Землі з наміром жити повноцінним життям.

Джерела. Основним джерелом матеріалу для цього дослідження є анімаційний фільм "Душа" (2020 року). Оскільки в ньому міститься релігійна символіка, то як джерела ми також використовуємо відповідні релігійні тексти (наприклад, Біблія, Коран) та роботи, у яких досліджувались окремі їх аспекти та символи. Посилання на священні та класичні тексти подано в загальноприйнятому вигляді.

Об'єктом дослідження є анімаційний фільм "Душа" ("Soul") режисера Піта Доктера (Pete Docter) 2020 року, **предметом** – сакральні символи, що в ньому містяться.

Наукова новизна. Уперше проаналізовано анімаційний фільм "Душа" з позицій релігієзнавства та виявлено в ньому сакральні символи.

Методи

Методологія, обрана для цього дослідження, являє собою компаративний аналіз. Він передбачає виокремлення сакральних символів в анімаційному фільмі "Душа". При цьому ми не розглядаємо питання, з якою метою автори художнього твору використовували цю релігійну символіку. Окремо зауважимо, що ми лишаємо питання, "чим керувались автори художнього твору, вкладаючи сакральну символіку в своє творіння і чи свідомо вони це робили", поза увагою цього дослідження.

Ступінь опрацювання. Про анімаційний фільм "Душа" є декілька наукових розвідок, які досліджують різні його аспекти. Наприклад, В. Бімантара (Wismoyo Bimantara) і М. Фізратулла (Muhammad Fithratullah) говорять про жанрову приналежність "Душі", розглядаючи потойбічний світ, представлений в анімаційному фільмі. При цьому вони роблять акцент на важливості жанру фентезі для формування сучасних соціальних наративів (Bimantara, & Fithratullah, 2024).

Музичному наповненню "Душі" присвячене дослідження Елсі Вокер (Elsie Walker). На думку авторки, саундтрек допомагає показати дуалістичну природу людського досвіду, задоволення від життя та неявну близькість смерті, що сприяє цілісному сприйняттю анімаційного фільму (Walker, 2024).

А. Арні (Arni Arni) розглядає історію, викладену в "Душі", у контексті причинно-наслідкових зв'язків. На думку автора, анімаційний фільм показує, що все, що з нами відбувається, визначається причинами, що вже існують, такими як талант, особистість, дух та бажання. Ці причини було визначено ще до народження людини. А. Арні як методологію дослідження використовує семиотичний аналіз Р. Барта (Roland Barthes). Як висновки запропоновано таке: все, що з нами відбувається, має достатні причини, чому це відбувається; особистість та іскра, що сформувалися до народження, є не метою, а тим, що запалює та спонукає душу робити те, що визначено спочатку. Однак цей стан не обмежує душу, якщо вона хоче уникнути своєї заздалегідь визначеної мети; людина, яка може розпізнати свою пристрасть від самого початку, навряд чи обере хибний шлях (Arni, 2023).

Дослідження С. Н. Сусанто (Syafiyah Nabilla Susanto) і Т. О. Вібово (Tangguh Okta Wibowo) теж ґрунтується на

методології Р. Барта. Автори мають на меті визначити конструкцію пристрасті (іскри), що міститься в анімаційному фільмі. У висновку вони стверджують, що пристрасть може знайти та розвинути кожна людина. Більше того, пристрасть прив'язана не лише до тіла людини, але й до душі, тому її дуже важко повністю позбутися (Susanto, & Wibowo, 2023).

С. Демірці (Cemre Demirci) та І. Е. Кавут (Ismail Emre Kavut) аналізують типи просторів та загальний наратив анімаційного фільму на основі теорії Ф. де Сосюра (Ferdinand de Saussure). Як зазначають автори, мета дослідження – додати нову перспективу до семиотичних методів у вигаданих просторах, інтерпретуючи семиотичні підходи в анімаційному фільмі (Demirci, & Kavut, 2025).

Т. Ху (Tengfei Hu) досліджує мультимодальні метафори в "Душі". На думку автора, анімаційний фільм відповідає психологічним потребам аудиторії в епоху після епідемії. Утім, головна мета статті – аналіз фільму щодо метафор з різних позицій та в умовах синергії між мультимодальними метафорами (Hu, 2025).

Можемо констатувати відсутність досліджень, які аналізували б анімаційний фільм "Душа" з релігієзнавчих позицій.

Результати

Душа як нематеріальне начало. Центральна тема анімаційного фільму – існування душі перед народженням та після смерті. Подібна ідея зустрічається у багатьох релігійних та філософських ученнях. Зокрема, в Катха-упанішаді говориться про безсмертну душу: "Малій дух людини не помирає. Він не народжується і не помирає. Він ненароджений, вічний, незмінний. Він гине, коли гине тіло" (Radhakrishnan, 1994, II.18-20). Брихадаран'яка-упанішада про перехід душ: "Подібно до того як гусінь, сягнувши кінця травинки, переносить себе на іншу, так і душа, лишивши це тіло, входить до іншого" (Radhakrishnan, 1994, IV.4.5). Про безсмертя душі говорить і Бхагават-Ґіта: "Душа ніколи не народжується і не помирає. Вона ніколи не виникала і не припиняє бути. Вона ненароджена, вічна, завжди існуюча, першопочаткова. Вона не помирає, коли помирає тіло" (Thompson, 2008, 2:20-22). Цікаво, що наведений вище уривок майже дослівно перегукується з діалогом про природу душі в анімаційному фільмі "Душа". Роздуми Джо на тему, що краще жити своїм життям, ніж чужими уявленнями про те, як йому варто жити, у свою чергу, мають паралель до іншого місця в Бхагават-Ґіті: "Краще виконувати свої обов'язки недосконало, ніж чужі – досконало. Краще померти, виконуючи свій обов'язок. Чужий шлях – небезпечний" (Thompson, 2008, 3:35). Не тільки на Сході, а і на Заході теж знаходимо вчення про душу. У діалозі Платона "Федон" говориться про безсмертя душі: "Хіба ти не знаєш, що коли душа відокремлюється від тіла, вона зберігає чистоту, що йде від самої її природи, і тоді вона перебуває серед богів, у вічній істині?" (Plato, 1997, 64c–66e), так само як і у "Федрі": "Усе, що рухається саме по собі, є душа... Вона вічна і ніколи не руйнується" (Plato, 1997, 245c–246a). Сам сюжет анімаційного фільму "Душа" побудований на релігійних уявленнях про нематеріальне начало, яке не зникає зі смертю фізичного тіла.

Передіснування душ. Ориген. Сама ідея передіснування душ, що міститься в анімаційному фільмі "Душа", дуже нагадує відповідну концепцію ранньохристиянського філософа та теолога Оригена (Origen, 1966). У його богословській праці "Про начала" ("De Principiis") містяться деякі ідеї з цього приводу: "Душа людини... не створена разом із тілами, але вселилася ззовні.... Що ж стосується людей, то хіба можна думати, що разом з

тілом створена, наприклад, душа того, хто в череві заштовхав свого брата, тобто душа Якова? Або – хіба разом з тілом було створено душу того, хто, перебуваючи ще в череві матері своєї, сповнився Святого Духа?" (Origen, 1966, I, 7, 10). Ориген міркує, що Бог створив душі однаковими, і що потім вони відпали від Бога, кожна – різною мірою, в залежності від чого і отримали різні тіла та долі. Це дуже нагадує формування земної долі у "Великому До" через набуття душами особливостей характеру і талантів (що здійснюється божественними сутностями за певним планом). "Не існує тіла без душі, але душі існували до тіл, і тіла дані їм згідно із заслугами або падіннями" (Origen, 1966, II, 9). Руфін Аквілейський, перекладач трактату "Про начала" на латинську мову, в передмові до цієї праці обговорює вчення Оригена: "Щодо душі він (Ориген) насправді думав так: розумні душі, тобто янголів та людей, існували до цього тіла, і були введені до цього тіла згідно із заслугами їхнього минулого життя" (Origen, 1966, іххvii–іххх). При цьому Руфін стверджував, що деякі положення, що містяться у трактаті, були спотворені еретиками, і він під час перекладання виправив їх відповідно до ортодоксальних учень. З цього можна зробити висновок, що і в часи Руфіна (IV – початок V ст.) ідея про передіснування душ могла бути цілком у межах ортодоксії, хоча і не без певної критики.

Наприклад, сучасник Руфіна Єронім Стридонський (Hieronymus), у своїй роботі "Проти Руфіна" ("Contra Rufinum"), звинувачує Оригена в різноманітних ересях, зокрема й у ідеї, що душі існують до існування тіла та вселяються у тіла як покарання або в результаті падіння (Hieronymus, 1982, I, 26). Єронім вважає це гностичною і платонічною ідеєю, яка не відповідає ортодоксальному християнству. Звісно, очевидним є вплив Платона на концепцію Оригена, адже в діалозі "Тімей" ідеться про створення душ: "Боги створили смертні сутності і вклали душі в тіла, як у сосуди" (Hieronymus, 1982, I, 26, 41d-e) (зауважимо, що цей опис дуже нагадує сцену з анімаційного фільму, де божественні сили – Джеррі – створюють душі та відправляють їх на Землю).

Варто зауважити, що концепцію передіснування душ Оригена було засуджено християнською церквою через півтора століття – на V Вселенському соборі в Константинополі в 553 році: "Якщо хтось говорить або вірить, що душі людські існували до того, як були створені тіла, і що вони передіснували, начебто вони були духами і святими силами, але, наситившись спогляданням Бога, охолонули, і тому були поміщені до тіл – да буде анафема" (V Вселенський собор, анафема 1). Тож, попри те, що ідея Оригена про передіснування душ не прижилася у християнській ортодоксальній доктрині, наш аналіз анімаційного фільму "Душа" продемонстрував, що в сучасній масовій культурі ця ідея може існувати, функціонувати і бути нормально сприйнятою.

Потойбічний світ. В анімаційному фільмі "Душа" Всесвіт має потрібну структуру: Велике До, Велике Після і Земний світ. Загалом це універсальна схема для будь-яких релігійних уявлень. Зокрема, згідно з християнськими уявленнями, після смерті душа потрапляє до Раю: "А Він сказав йому: Запевняю тебе: сьогодні ти будеш зі Мною в раю!" (Лк. 23:43), або до Пекла: "І підуть ті на вічне покарання, а праведні – на життя вічне." (Мт. 25:46) (є ще варіант з Чистилищем у католиків, але в межах нашого дослідження такі нюанси не мають значення). Схожа потойбічна доля душі описується і в Корані: "Воістину, людина отримає лише те, до чого прагне" (Коран, 92:21). Також про Рай: "А тих, які увірували та чинили добрі справи, Ми введемо в сади, де течуть ріки. Вони будуть там довіку і матимуть там пречистих дружин. І Ми

введемо їх у густий затінок!" (Коран, 4:57). І про Пекло: "Воістину, лицеміри опиняться на самому дні пекла. І ти не знайдеш для них помічника!" (Коран, 4:145). В іудаїзмі теж присутні уявлення про потойбіччя, загалом характерні для авраамічних релігій. Зокрема, Яків, оплакуючи сина, промовляє: "Із сумом зйду я до мого сина в шеол" (Бут. 37:35). В індуїзмі більше говориться про перевтілення душ, яке, утім, має своєю метою мокшу – звільнення від циклу народжень та смертей. У Бхагават-Гіті сказано: "Коли людина, залишивши всі бажання серця, знаходить спокій у собі, вона досягає Брахмана" (Thompson, 2008, 2:70). У буддизмі йдеться не про душу, а про потік свідомості, який перероджується. Кінцева мета – нирвана, припинення страждань і вихід з сансари. Наприклад, у Дхаммападі сказано: "У цьому світі страждає він і в іншому – страждає, в обох світах злодій страждає. "Зло зроблено мною", – страждає він. Ще більше страждає він, опинившись у біді" (Buddha, 2004, 1:17). У шаманізмі уявлення про потойбічний світ також мають велике значення. Шаман може з певною метою здійснювати мандрівки до потойбічного світу. Як зазначає М. Єліаде, у шаманських уявленнях космос поділяється на три рівні – небо, земля та підземний світ (Eliade, 2004). Отже, підсумуємо. У фільмі "Душа" уявлення про потойбічний світ побудовані за схемою, яка існує у багатьох релігійних традиціях.

Медитація, духовні практики та ініціація. До Зони, що міститься між земним та потойбічним світами, можна потрапити за допомогою духовних практик, медитацій або просто натхненного входження в транс. Зокрема, Місячний Вітер та його команда досягають Зони за допомогою духовних практик, тоді як Джо потрапляє туди, увійшовши в транс, натхненно граючи на фортепіано. На нашу думку, Зона і способи, якими можна до неї потрапити, є відсилкою до східних релігій. Самадхі в індуїзмі, буддизмі та в йозі – найвищий стан зосередженості свідомості, часто описується як мета духовної практики. У цьому стані практик повністю зливається з об'єктом медитації (Абсолютом) та припиняє себе відчувати як окреме "я". Самадхі розглядається як шлях до звільнення (мокша, нирвана). Можемо згадати з цього приводу деякі місця з Бхагават-Гіти: "Коли людина, як черпаха, втягує свої почуття від об'єктів чуттів, тоді вона стверджується в досконалому розумі" (Thompson, 2008, 2:58) і "Вона (людина) досягає миру, коли відмовляється від усіх бажань, що народжуються в розумі, і живе, вільна від прагнень, без егоїзму і почуття власності" (Thompson, 2008, 2:71). Попри те, що самадхі в Бхагават-Гіті не називається прямо, цей стан описується як "стхіта-праджня", тобто людина є стійким розумом. Варто зазначити, що медитація у релігійних традиціях часто є важливим елементом духовного зростання. Протягом анімаційного фільму головний герой Джо проходить складний шлях від егоїзму до альтруїзму. Він поводить себе як бодхісаттва, коли вирішує повернути 22 "пропуск" (до земного життя) і відмовитися від нього сам. Він ставить благо іншого вище за власне – основна риса пробудженого серця у буддизмі. Середньовічна "Настанова шляху бодхісаттви" стверджує, що "Щойно з'являється страждання у іншого, я повинен сприймати його як своє. Поки є істоти в стражданнях – я не матиму спокою" (Shantideva, 1997). Цікаво, що схожі тези ми знаходимо і в християнстві: "Нехай кожний дбає не про себе, а про інших" (Фил. 2:4; також: Кор-1 10:24; Кор-1 10:33). Коли Джо вирішує пожертвувати своїми інтересами і допомогти 22, він отримує несподівану винагороду – другий шанс прожити земне життя. Отже, можна констатувати, що головний герой успішно пройшов ініціацію.

Сенс життя та іскра. Образ іскри, що міститься в анімаційному фільмі "Душа", дуже близький до деяких релігійних уявлень. Зокрема, ідея внутрішньої божественної природи душі з Чхандоґ'я-упанішади дуже нагадує іскру: "Це найтонше – сутність всього. Це істина. Це Атман. Це ти, Шветакету" (Radhakrishnan, 1994, VI.8.7). Перекликається з ідеєю про те, що "іскра" визначається не чимось зовнішнім (як у 22) а розкривається через внутрішній досвід і наступне місце з Бхагават-Ґіти: "Нехай людина підніме себе своїм власним "я" і не принижує себе, адже "я" – і друг самому собі, і ворог самому собі" (Thompson, 2008, 6:5). У християнстві можна порівняти "іскру" з божественним даром: "Бо як в одному тілі маємо багато членів, а всі члени виконують не однакові дії, так само, хоч і багато нас, але ми є одним тілом у Христі, а окремо ми один для одного є членами. Маємо різноманітні дари, згідно з даною нам благодаттю: якщо пророцтво, – то в міру віри" (Рим. 12:4-6). В цьому уривку підкреслено, що кожна людина має свій дар, який наповнює життя сенсом і служінням. Майже буквально переформується ідея "іскри" зі словами Ісуса: "Ви – світло для світу. Не можна сховати міста, що стоїть на горі. І не запалюють світильника, аби поставити його під посудину, але ставлять на свічник, щоби світив усім, хто в домі" (Мт. 5:14-15). У Корані присутня ідея того, що Бог вдихнув у людину частину Свого Духу, що можна інтерпретувати як "іскру": "Ось твій Господь сказав ангелам: "Воістину, Я створю людину із сухої глини, мулу, затверділого в формі. І коли Я розмірю її та вдихну в неї зі Свого Духу, то впадуть перед нею ниць, низько кланяючись!" І вклонилися всі ангели" (Коран, 915:28–30). Отже, підсумуємо. У всіх цих традиціях ідея "іскри" пов'язана з божественним началом, смислом, внутрішнім пробудженням до життя. Це не стільки "призначення" (що, власне, прямо вказано у фільмі), скільки живий зв'язок із Вищим, те, що дає душі сенс існування і прагнення до життя.

Дискусія і висновки

Душа як нематеріальне начало. Центральна тема розглянутого нами анімаційного фільму – існування душі перед народженням та після смерті. Подібна ідея зустрічається у багатьох релігійних та філософських ученнях. Сам сюжет побудований на релігійних уявленнях про нематеріальне начало, яке не зникає зі смертю фізичного тіла.

Передіснування душ. Оріген. Сама ідея передіснування душ, що міститься в анімаційному фільмі "Душа", дуже нагадує відповідну концепцію ранньохристиянського філософа та теолога Орігена. Варто зауважити, що цю концепцію засудила християнська церква через півтора століття – на V Вселенському соборі. Тож, попри те, що ідея Орігена не прижилася у християнській ортодоксальній доктрині, у сучасній масовій культурі вона існує, функціонує і нормально сприймається.

Потойбічний світ. В анімаційному фільмі "Душа" Всесвіт має потрійну структуру: Велике До, Велике Після і Земний світ. Це універсальна схема для будь-яких релігійних уявлень.

Медитація, духовні практики та ініціація. До Зони, що міститься між земним та потойбічним світами, можна потрапити за допомогою духовних практик, медитацій або просто натхненного входження у транс. Зона і способи, якими можна до неї потрапити, є відсилкою до східних релігій. Коли Джо вирішує пожертвувати своїми інтересами і допомогти 22, він отримує несподівану винагороду – другий шанс прожити земне життя. Отже, головний герой успішно пройшов ініціацію.

Сенс життя та іскра. Образ іскри, що міститься в анімаційному фільмі "Душа", дуже близький до деяких

релігійних уявлень. У релігійних традиціях ідея "іскри" часто пов'язана з божественним началом, смислом, внутрішнім пробудженням до життя. Це не стільки "призначення", скільки живий зв'язок з Вищим, те, що дає душі сенс існування і прагнення до життя.

Джерела фінансування. Це дослідження не отримало жодного гранту від фінансової установи в державному, комерційному або некомерційному секторах.

Список використаних джерел

- Arni, A. (2023). Konsep determinisme dalam Film Soul (Studi analisis semiotika Roland Barthes). *MEDIALOG Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 127–139. <https://doi.org/10.35326/medialog.v6i2.3466>
- Bimantara, W. & Fithratullah, M. (2024). The overlooking The Fantasy Genre in Soul Movie (2020). *Berumpun International Journal of Social, Politics and Humanities*, 7(2), 233–244. <https://doi.org/10.33019/berumpun.v7i2.195>
- Buddha. (2004). *The Dhammapada: Verses on the Way* (G. Wallis, Trans.). Modern Library. <https://www.amazon.com/Dhammapada-Verses-Way-Modern-Library/dp/0679643079>
- Demirci, C. & Kavut, I. E. (2025). Soul Animasyon Film Mekânlarının Paradigmatik Ve Sentagmatik Bağlamda Göstergebilimsel Analizi. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 33, 101–117. <https://doi.org/10.17484/yedi.1551253>
- Eliade, M. (2004). *Shamanism: Archaic techniques of ecstasy*. Princeton University Press.
- Hieronymus (1982). *Contra Rufinum* (P. Lardet, Ed.). Brepols.
- Hu, T. (2025). The Construction of Multimodal Metaphors in Animation: An Example from "Soul". *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 8(2), 109–115. <https://doi.org/10.32996/ijlt.2025.8.2.13>
- Origen. (1966). *On first principles* (Rufinus, Pref.). Harper Torchbooks. <https://archive.org/details/origen-on-first-principles/page/n3/mode/2up>
- Plato. (1997). *Complete Works*. Hackett.
- Radhakrishnan, S. (1994). *The Principal Upanishads*. Harper Collins Publishers India.
- Shantideva, A. (1997). *The Way of the Bodhisattva*. Shambala.
- Susanto, S. N., & Wibowo, T. O. (2023) *Konstruksi Passion Dalam Film Animasi "Soul"*. *KALBISIANA Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis*, 9(4), 604–615. <https://doi.org/10.53008/kalbisiaana.v9i4.1384>
- Thompson, G. (2008). *The Bhagavad Gita: A New Translation*. Farrar, Straus and Giroux. <https://www.amazon.com/Bhagavad-Gita-New-Translation/dp/0865477442>
- Walker, E. (2024). Remembering my friend and rehearing two films. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, 27, 206–222. <https://doi.org/10.33178/alpha.27.17>

References

- Arni, A. (2023). Konsep determinisme dalam Film Soul (Studi analisis semiotika Roland Barthes). *MEDIALOG Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 127–139. <https://doi.org/10.35326/medialog.v6i2.3466>
- Bimantara, W. & Fithratullah, M. (2024). The overlooking The Fantasy Genre in Soul Movie (2020). *Berumpun International Journal of Social, Politics and Humanities*, 7(2), 233–244. <https://doi.org/10.33019/berumpun.v7i2.195>
- Buddha. (2004). *The Dhammapada: Verses on the Way* (G. Wallis, Trans.). Modern Library. <https://www.amazon.com/Dhammapada-Verses-Way-Modern-Library/dp/0679643079>
- Demirci, C. & Kavut, I. E. (2025). Soul Animasyon Film Mekânlarının Paradigmatik Ve Sentagmatik Bağlamda Göstergebilimsel Analizi. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 33, 101–117. <https://doi.org/10.17484/yedi.1551253>
- Eliade, M. (2004). *Shamanism: Archaic techniques of ecstasy*. Princeton University Press.
- Hieronymus (1982). *Contra Rufinum* (P. Lardet, Ed.). Brepols.
- Hu, T. (2025). The Construction of Multimodal Metaphors in Animation: An Example from "Soul". *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 8(2), 109–115. <https://doi.org/10.32996/ijlt.2025.8.2.13>
- Origen. (1966). *On first principles* (Rufinus, Pref.). Harper Torchbooks. <https://archive.org/details/origen-on-first-principles/page/n3/mode/2up>
- Plato. (1997). *Complete Works*. Hackett.
- Radhakrishnan, S. (1994). *The Principal Upanishads*. Harper Collins Publishers India.
- Shantideva, A. (1997). *The Way of the Bodhisattva*. Shambala.
- Susanto, S. N., & Wibowo, T. O. (2023) *Konstruksi Passion Dalam Film Animasi "Soul"*. *KALBISIANA Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis*, 9(4), 604–615. <https://doi.org/10.53008/kalbisiaana.v9i4.1384>
- Thompson, G. (2008). *The Bhagavad Gita: A New Translation*. Farrar, Straus and Giroux. <https://www.amazon.com/Bhagavad-Gita-New-Translation/dp/0865477442>
- Walker, E. (2024). Remembering my friend and rehearing two films. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, 27, 206–222. <https://doi.org/10.33178/alpha.27.17>

Отримано редакцією журналу / Received: 09.08.25
Прорецензовано / Revised: 12.08.25
Схвалено до друку / Accepted: 10.09.25

Oleksandr PASICHNIK, PhD (Philos.), Assoc. Prof.
ORCID ID: 0000-0001-5317-4918
e-mail: _asdf_asdf_@ukr.ne
Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine

SACRED SYMBOLS IN THE ANIMATED FILM "SOUL"

B a c k g r o u n d . Genre-wise the article is a form of publication of analytical conclusions resulting from researching religious symbolism within the movie. The material for interpretation was derived from mass media, in particular cinematography. The article describes religious symbolism within the animated film "Soul" (2020). It is made apparent that the wide array of religious symbols in modern cinema requires a new approach.

M e t h o d s . Issues with defining religious symbolism in cinema have inspired a search of appropriate methods and research methodology. The article utilizes analytical approach based on religious symbolism found in the artistic source material – in this case an animated film.

R e s u l t s . With that considered the goal of the scientific research was to track down instances of religious symbolism in "Soul" animated film. It has been established that, despite the film's ostensibly secular character, it incorporates elements of religious symbolism. Among the key sacred motifs identified are: the soul as an immaterial principle; the pre-existence of souls, corresponding to the doctrine of the early Christian theologian Origen; the afterlife, portrayed in accordance with traditional religious imaginaries; meditation, spiritual practices, and rites of initiation; and the notion of the "spark" as a link to the divine source.

C o n c l u s i o n s . The study concludes that religious symbolism in the film is present predominantly in an implicit and metaphorical form.

K e y w o r d s : Buddhism, initiation, Christianity, sacred symbols, cinema, afterlife, "Soul", the beyond, soul.

Автор заявляє про відсутність конфлікту інтересів. Спонсори не брали участі в розробленні дослідження; у зборі, аналізі чи інтерпретації даних; у написанні рукопису; в рішенні про публікацію результатів.

The author declares no conflicts of interest. The funders had no role in the design of the study; in the collection, analyses or interpretation of data; in the writing of the manuscript; in the decision to publish the results.