مقدمه: سیطره رسانه و سینما

امروزه زندگی مدرن بدون تلویزیون، سینما، تلفن همراه، رایانه‌های شخصی، اینترنت، ماهواره و تکنولوژی‌های مشابه، اگر غیرممکن نباشد، با دشواری‌های زیادی روبه‌رو است؛ به گونه‌ای که تصور زندگی بدون این ابزارها برای اکثر مردم غیرممکن است. رسانه‌هایی که سیطره خود را بر زندگی، هویت و جامعه انسانی به رخ می‌کشند.

شاید به همین دلیل جامعه‌شناسان دنیای امروز را به نام‌هایی چون «عصر رسانه‌ها»، «عصر ارتباطات»، «عصر انفجار اطلاعات»، «عصر انقلاب تکنولوژی اطلاعاتی» و... نامگذاری کرده‌اند؛ چراکه در بررسی‌های خود همواره میزان پیوند یک جامعه را با افق شگرف تغییرات و میزان تحرک آن در زمینه ارتباطات می‌نگرند.[1]

انسان قرن بیست و یکم در دنیایی مجازی و رسانه‌ای سردرگم شده و هویت خود را جست‌وجو می‌کند؛ هویتی که دیگر حقیقتی بیرونی ندارد و شکل یافته از تصویرهایی است که تلویزیون، سینما، ماهواره و رسانه‌های ارتباطی برای او رقم می‌زنند. با نگاهی عمیق‌تر می‌توان دریافت که هویت و ذات انسانی ناگزیر از تحول، پویایی و حرکت است. حرکت و تحول ناگزیر آدمیان را به ارتباط با یکدیگر وا می‌دارد. ارتباط، جوهره زندگی گروهی انسان‌ها است که از ورای آن به انتقال دانش‌ها، ارزش‌ها، باورها، مهارت‌ها و نگرش‌ها از فردی به فرد دیگر دست می‌یازند و این گامی است در

۱. جامعه‌شناسی ارتباطات.

جهت شکل‌گیری و تغییر شناخت‌ها، عقاید و ارزش‌ها و رفتار انسانی.[1] ارتباط شالوده اجتماع است و تغییر و تحولات جامعه را بنیان می‌گذارد. ارتباط، نیازمند ابزار است و جامعه‌شناسان رسانه را ابزار ارتباطی می‌دانند. اگرچه در توصیف رسانه، آن را وسیله‌ای می‌دانند که فرستنده از طریق آن معنا و مفهوم مورد نظر خود (پیام) را به گیرنده منتقل می‌کند، اما دیدگاه‌های دیگری نیز وجود دارد که رسانه را خود پیام می‌داند.[2]

از جمله مهم‌ترین شیوه‌های ارتباطی، ارتباط جمعی یا توده‌ای است. ارتباط جمعی نوعی از ارتباط است که در آن افرادی زیاد، ناآشنا و نامتجانس، که به آسانی قابل شمارش نیستند، مشارکت می‌کنند. رسانه‌هایی چون روزنامه، تلویزیون، رادیو، سینما و رسانه‌هایی چون ماهواره، اینترنت و... را می‌توان وسایل ارتباط جمعی یا رسانه‌های همگانی نامید. رسانه‌هایی چون تلویزیون، سینما و رسانه‌های تصویری به دلیل استفاده از امکان ارتباط تصویری در کنار گفتار و به کارگیری تکنیک‌های پیچیده و هنرهای گوناگونی چون طراحی، موسیقی، نمایش، و... جزو پیشرفته‌ترین رسانه‌های همگانی‌اند. البته رسانه‌هایی چون اینترنت، رایانه و... به دلیل ایجاد فضای تعاملی پویا، زنده و مستقیم رسانه‌های قدرتمندتری به نظر می‌رسند و فضاهای جدیدتری را برای ارتباط بین انسان‌ها ایجاد کرده‌اند.

به نظر نظریه‌پردازان و جامعه‌شناسان رسانه‌های همگانی کارکردهای گوناگونی چون سیاسی، تفریحی، اطلاعاتی و... دارند. اما شاید یکی از مهم‌ترین این کارکردها تأثیری است که رسانه‌ها در فرهنگ‌سازی، پرورش و تغییر در نگرش‌های اجتماعی، به‌ویژه مفهوم خانواده، دارند.

رسانه‌های جدید تأثیر بسیار شگرفی در پیدایی عادات تازه، تکوین فرهنگ جهانی، تغییر در رفتار و نگرش انسان‌ها دارند. از این رو برخی، مانند کورت لوین،[3] این رسانه‌ها را «دروازه‌بانان جامعه» نامیده‌اند.[4] بنابراین گردانندگان تلویزیونی و سینماگران، به عنوان صاحبان رسانه، باید مسیری را برگزینند که به سلامت، رشد، توسعه و اصطلاح جامعه و افراد منتهی شود. لاسول،[5] یکی از نظریه‌پردازان رسانه‌های همگانی، معتقد است که رسانه‌ها باید به حراست از محیط و همبستگی بین اجزای جامعه و انتقال میراث فرهنگی ـ اجتماعی از نسلی به نسل دیگر کمک کنند.[6] از این رو بنیان گذار انقلاب اسلامی، امام خمینی، رسالت رسانه را رسالتی فرهنگی ـ تربیتی دانسته و تلویزیون را «دانشگاهی عمومی» قلمداد کرده است.

فرهنگ رسانه‌ای، که از طریق سینما و تلویزیون تولید می‌شود، مشتمل بر ارائه فیلم‌ها، موسیقی عامه‌پسند، سریال‌های خانوادگی کم‌ارزش، مسابقات تلویزیونی سرگرم‌کننده، اخبار و اطلاعات کنترل شده و مواردی از این دست است که به نوعی در حال ساخت و تولید نوعی مشابه‌سازی و یک فرهنگ همسان‌سازی شده هستند. اندیشمندان مکتب فرانکفورت را شکلی از تجارت فرهنگ یا صنعت فرهنگ می‌دانند. «هورکهایمر»، «آدورنو» و پیروان ایشان رویکردی انتقادی به رسانه دارند و از طریق مطالعات ارتباطی و فرهنگی، تحلیل متون، و بررسی تأثیرگذاری بر مخاطبان و تأثیرات

۱. «رسانه‌های جمعی و نقش آنها در تحکیم یا تضعیف ارزش‌ها»، ماهنامه معرفت، ش ۹۱.
۲. برای درک رسانه‌ها.

۳. Kurt Levin
۴ جامعه‌شناسی ارتباطات.
۵ Lasswell
۶ جامعه شناسی ارتباطات.

اجتماعی و ایدئولوژیک رسانه بر جامعه معتقدند فرهنگ به کالای صنعتی بدل شده است. رسانه نیز در این میان تلاش می‌کند تا انسان‌ها را به موجوداتی یکدست و یک‌شکل بدل نماید و هنجارهای زیبایی، حقیقت و ارزش‌های مربوط به سبک زندگی را به شیوه خود تعریف نموده، به خوراک فرهنگی انسان تبدیل نماید. در این روند انسان نیز به کالایی مصرفی شبیه است که از طریق رسانه‌ها تولید و بازسازی می‌شود. در هجوم رسانه خانواده نه تنها جایگاه فرهنگ‌سازی خویش را از دست می‌دهد، بلکه تعاریف خانواده و جایگاه فرد در آن نیز مطابق سلیقه فیلم‌ها و قصه‌های رسانه‌ای تعریف خواهد شد و کارشناسان رسانه‌های ارتباط جمعی و نویسندگان قصه‌های سینمایی و انیمیشن‌ها ارزش‌های مورد نیاز خود را به انسان‌ها منتقل می‌کنند.

در این مقاله تلاش شده است با بررسی ویژگی‌های انیمیشن‌های آمریکایی در یک نمونه موفق و پرطرفدار (عصر یخبندان) به ارزیابی تعاریفی که در این انیمیشن از مفهوم خانواده ارائه شده است پرداخته شود.

> امروزه خانواده تحت تأثیر رسانه‌های ارتباطی، به ویژه تلویزیون، کارکردهای خویش را از دست داده است. تا آنجا که نقش ارتباط و محبت نیز در میان افراد خانواده کم‌رنگ شده و یا دست‌کم در مواجه با سیطره رسانه تلویزیون، رنگ باخته است. حضور تلویزیون در خانواده باعث کاهش فعالیت‌های اجتماعی به صورت واقعی و مانع ارتباط افراد خانواده با دیگر همسالان و هم‌نسلان می‌شود.

یکم) ویژگی‌های انیمیشن‌های هالیوودی

اگرچه انیمیشن‌های هالیوودی و آمریکایی با هدف سرگرم کردن مخاطب و با مؤلفه‌هایی چون جذابیت و درگیر کردن احساس کودکان شکل می‌گیرند، اما ویژگی‌های منحصربه‌فردی نیز دارند که در مقایسه با انیمیشن‌های شرقی و ژاپنی آنها را متمایز می‌کند. در جامعه ما با توجه به شرقی بودن ایران و نزدیکی فرهنگ خاور دور به مرز و بوم ایرانی ـ اسلامی انتظار می‌رود که ذهن مخاطبان انیمیشن با کارتون‌های شرقی پیوند بیشتری داشته باشد؛ اما از آنجا که ژاپنی‌ها برای انتقال فرهنگ شرقی خود ویژگی‌هایی را در انیمیشن‌سازی دنبال می‌کنند که به گونه‌ای بازتاب فرهنگ خاص آن سرزمین است و مخاطبان ایرانی در طول سال‌ها انس و پیوند با فیلم‌های غربی و هالیوودی ذائقه‌شان به مؤلفه‌های سینمای آمریکایی عادت کرده است، تأثیر انیمیشن‌های آمریکایی بر فرهنگ ایرانی به مراتب بیشتر از انیمیشن‌های شرقی است. نکته دیگر اینکه مؤلفه‌های موجود در انیمیشن‌های آمریکایی مؤلفه‌هایی مبتنی بر کارکردهای دم‌دستی و سهل‌الوصول‌تر برای مخاطب است و فضایی ملموس‌تر را تصویر می‌کنند؛ در حالی‌که انیمیشن‌های شرقی با رویکردی محتواگرا و تصویر فضاهای عمیق‌تر و غیرمتعارف، ذهن کودکان راحت‌طلب دنیای مدرن را به چالش‌هایی می‌کشاند که فی نفسه کودکان روزگار ما از آن گریزانند.

از ویژگی‌ها و مؤلفه‌های انیمیشن‌های آمریکایی می‌توان به استفاده از کاراکترهای حیوان‌های انسان‌نما اشاره کرد. شخصیت‌های این‌گونه انیمیشن‌ها غالباً حیواناتی هستند با رفتارهایی انسانی. پرداختن به حیوان‌های انسان‌نما از ویژگی‌هایی است که در ادبیات کودک و نوجوان از سال‌های

دور مد نظر بوده است. البته شخصیت‌های حیوانی در ادبیات کلاسیک بیشتر حضور دارند. از کتاب‌های شاخص آن در فرهنگ ایرانی ـ اسلامی می‌توان به کلیله و دمنه[1] و از نمونه‌های اروپایی آن می‌توان به نوشته‌های زیبای بئاتریکس پاتر،[2] مانند پیتر خرگوشه، و همچنین هانس کریستین اندرسن[3] پدر ادبیات کودک جهان اشاره کرد که برخی داستان‌های آن، مانند جوجه اردک زشت، برای هر سطحی از خوانندگانش زیبا و دلنشین است.

در فرهنگ عامیانه و باورهای هر جامعه‌ای می‌توان ردپای چنین گرایشی را به وضوح مشاهده کرد. یادمان بیاید قصه‌هایی که مادربزرگ‌هایمان از زبان حیواناتی با رفتاری انسانی برایمان بازگو می‌کردند. انیمیشن‌های امروز آمریکایی با درک چنین ویژگی‌ای و شناخت اشتیاق مخاطب، به تصویر حیوان‌های انسان‌نما می‌پردازند؛ انیمیشن‌هایی چون عصر یخبندان، داستان کوسه، در جست‌وجوی نمو، پاندای کونگ‌فوکار،[4] فصل شکار[5] و... . جالب آنکه در بعضی انیمیشن‌ها حیوان‌هایی تصویر می‌شوند که هیبت‌هایی عجیب و غریب و ترکیب‌هایی غیرمتعارف دارند، اما همچنان در میان کودکان پر طرفدارند؛ شخصیت‌هایی که به نوعی غول و هیولا هستند، مانند شخصیت‌های شرکت هیولاها[6] و شرک،[7] شخصیت‌هایی که وسایل و ابزارند، مانند شخصیت‌های داستان اسباب‌بازی،[8] و شخصیت‌هایی که ربات و ماشین‌اند، مانند wall-e،[9] ربات‌ها[10] و ماشین‌ها.[11]

شاخصه دیگر انیمیشن‌های آمریکایی مبالغه در داستان و شخصیت‌پردازی است. شخصیت‌هایی که توانایی‌های عجیب و غریبی در وجود خود دارند، از شجاعت، توان مبارزه، جنگیدن و مهارت‌های رزمی گرفته تا پرواز و خلاقیت‌های آنها در آوازخوانی و شیرینکاری‌های دیگر. ماموت‌های بزرگ و عظیم‌الجثه عصر یخبندان از درخت بالا می‌روند و یا مانند موش‌های درختی با دمشان از درختان آویزان می‌شوند. همچنین راسوی شجاع در قسمت سوم سوار بر

۱. «کلیله و دمنه» کتابی است مشتمل بر حکایاتی پندآمیز از زبان حیوانات که اصل آن به زبان سانسکریت هندی با نام «پنچا تنترا» یعنی پنج پند نگاشته شده است. در زمان ساسانیان به دستور انوشیروان، برزویه طبیب این کتاب را به پهلوی ترجمه کرد. پس از ظهور اسلام، عبد الله ابن مقفع آن را به عربی ترجمه کرد. اوایل سده ۶ ق ابوالمعالی نصراله منشی (منشی بهرام شاه غزنوی) ترجمه‌ای بلیغ از این اثر خلق کرد که به کلیله و دمنه بهرام‌شاهی شهرت یافته است.

۲. هلن بئاتریکس پاتر (Helen Beatrix Potter) متولد ۱۸۶۶ لندن، متوفی ۱۹۴۳، نویسنده و تصویرگر مشهور داستان‌های کودکان. وی ۲۳ کتاب در مجموع به تحریر در آورد که مشهورترین آن «پیترخرگوشه» (Peter Rabbit) نام داشت که به ۳۵ زبان ترجمه شد و ۱۵۱ میلیون نسخه فروش داشته است. در سال۲۰۰۷ فیلمی به کارگردانی کریس نونان با بازی رنه زلوگر در نقش خانم پاتر درمورد زندگی این نویسنده ساخته شد.

۳. هانس کریستین اندرسن (Hans-Christian-Andersen)، پدر ادبیات کودک جهان، که آثارش تا کنون به بیش از صدو پنجاه زبان دنیا ترجمه شده است، در آوریل ۱۸۰۵م در جزیره «فیونی» دانمارک متولد و در اوت ۱۸۷۵ درگذشت. امروزه بزرگترین جایزه ادبیات کودکان به نام اوست. از اندرسن ۳۵ اثر به جا مانده که بیشتر داستان کوتاه کودکان و افسانه‌های عامیانه‌اند. جوجه اردک زشت یکی از بهترین آثار اوست که از زبان حیوانات نگاشته شده است.

۴. پانداى کونگ‌فوکار(Kung Fu Panda) پویانمایی محصول سال ۲۰۰۸ آمریکا به کارگردانی جان استیونسن و مارک آزبرن، تولید استودیوی دریم‌ورکس.

۵. فصل شکار (open season) پویانمایی محصول سال ۲۰۰۶ آمریکا به کارگردانی راجر آلرس و جیل کالتون، تولید استودیوی کلمبیا پیکچرز.

۶. شرکت هیولاها (Monsters, Inc) پویانمایی محصول سال ۲۰۰۱ آمریکا به کارگردانی پیتر داکتر و دیوید سیلورمن، تولید استودیوی پیکسار.

۷. شرک(Shrek) پویانمایی محصول سال ۲۰۰۱ آمریکا به کارگردانی اندرو آدامسون و ویکی جنسون، تولید استودیوی دریم ورکس.

۸. داستان اسباب بازی(Toy Story) پویانمایی محصول سال ۱۹۹۵ آمریکا به کارگردانی جان لستر، تولید استودیوی والت دیزنی و پیکسار.

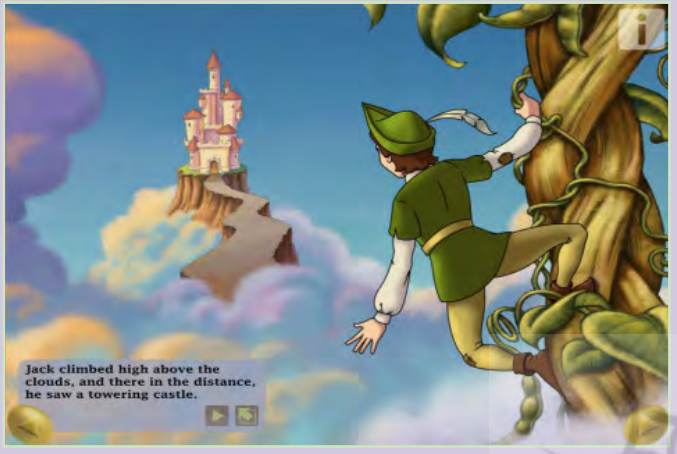
۹. وال ـ ای (WALL-E) پویانمایی علمی ـ ت خیلی محصول سال ۲۰۰۸ آمریکا به کارگردانی اندرو استنتون، تولید استودیوی پیکسار.

۱۰. ربات‌ها(robots) پویانمایی آمریکایی محصول سال ۲۰۰۵ به کارگردانی کریس ودج، تولید کمپانی فاکس قرن بیستم.

۱۱ ماشین‌ها (cars) پویانمایی محصول سال ۲۰۰۶ آمریکا به کارگردانی جان لستر و جو رانفت و تولید استودیوی پیکسار.

دایناسورهای پرنده به جنگ دایناسورهای دیگر می‌رود. این‌گونه بزرگنمایی‌ها در شخصیت‌پردازی و روایت داستانی شخصیت‌های کارتونی را برای کودکان دوست‌داشتنی‌تر کرده، مخاطب خرد سال را تا پایان ماجرا روبه‌روی صفحه جادو و چشمان قصه‌گوی مدرنشان میخکوب می‌کند. یکی از ویژگی‌های قصه‌گویی برای کودکان اغراق در پرداخت شخصیت‌ها و طرح داستانی است. طرح‌های قصه‌های کودکان همواره با بزرگنمایی‌هایی از این دست همراه است که از این طریق حس خیال پروری کودکان را ارضا کرده، به پرورش خلاقیت‌های ذهنی آنان کمک شایانی می‌کند. یادمان بیاید که کودکان «شنل قرمزی»[1] را از شکم گرگ بدجنس داستان بیرون می‌کشند و با لوبیای سحرآمیز[2] به آن سوی ابرها می‌روند تا چنگ سحر آمیز را از دست دیو قصر رؤیاها بیرون بیاورند و آواز خوشبختی را برای مردمان سرزمین‌شان بنوازند.

ویژگی برجسته آثار هالیوودی الگوی همیشگی تعلیق، کنکاش، جست‌وجو و تعقیب و گریز است. در چنین الگویی شخصیت یا شخصیت‌های داستان در طول ماجرای فیلم به دنبال گمشده‌ای می‌گردند و این جست‌وجو، که تا پایان داستان ادامه دارد، از چنان کششی برخوردار است که مخاطب را تا پایان ماجرا با خود می‌کشاند. اگرچه این شیوه روایت



داستان، یک الگوی مرسوم و تکراری است و در اکثر فیلم‌های هالیوودی می‌توان آن را یافت، اما عطش سیری‌ناپذیر ذات آدمی در کشف پاسخ معما و اشتیاق به کنکاشگری تأثیری شگرف بر مخاطب خردسال گذاشته، او را به تعقیب ماجرای داستان وامی‌دارد.

گفتنی است که در چنین الگویی همواره از دو قطب مثبت و منفی و یا به تعبیری قهرمان و ضدقهرمان استفاده می‌شود. قهرمانی که برای حل معمای داستان با نیروهای اهریمنی و شریر و ضدقهرمان درگیر می‌شود و ماجرا با کشمکش‌های او می‌رود. ناگفته پیداست که کودک با شخصیت قهرمان همذات‌پنداری کرده، برای حل ماجرا خود را در وسط صحنه می‌بیند. همین امر بر جذابیت و درگیری کامل احساسات کودک با ماجرای داستان، اثری شگرفی می‌گذارد. البته باید توجه داشت که نویسندگان فیلمنامه‌های انیمیشن‌های آمریکایی به همذات‌پنداری مخاطب با شخصیت‌ها توجه ندارند و بیشتر تلاش می‌کنند تا حس قهرمان‌پروری و تهییج

---

۱. شِنِل قِرمِزی اثر چارلز پرات (شارل پرو) Charles Perrault ۱۶۲۸ - ۱۷۰۳م، شاعر و داستان‌سرای فرانسوی است که سبک جدیدی را در ادبیات، به نام «قصه‌های پریان» بنیان نهاد. از بهترین آثار پرات می‌توان شنل قرمزی، زیبای خفته، سیندرلا، بندانگشتی، غوک‌ها و الماس‌ها را نام برد. داستان‌های مشهور او تا به امروز بارها توسط نویسندگان دیگر، بازنویسی و بازآفرینی شده‌اندکه از آن جمله می‌توان به برادران گریم اشاره کرد.

۲. از بهترین آثار هانس کریستین اندرسن داستان به ماجرای پسرکی می‌پردازد که با کاشتن دانه لوبیایی سحرآمیز پایش به قصر دیوهای بالای ابرها باز می‌شود، که خوشبختی را دزدیده‌اند. او سعی دارد خوشبختی را به مردم سرزمینش بازگرداند.

به مبارزه را در مخاطب کودک برجسته کرده، به تحریک احساسات او بپردازند.

کاربرد تعلیق و غافلگیری در انیمیشن‌های آمریکایی نیز قاعده‌ای اساسی است. با وجود اینکه مخاطب می‌داند داستان‌های کودکان همیشه باید پایان خوشی داشته باشند؛ ولی همچنان حدس زدن پایان داستان‌ها در این‌گونه آثار دشوار و دور از ذهن است. برای نمونه به سیر ماجراها و پایان آن در داستان‌های عصر یخبندان، up،[1] شرکت هیولاها و wall-e بنگرید.

آنچه در انیمیشن‌های آمریکایی به خوبی از آن استفاده می‌شود پرداختن به دستمایه‌های طنز، کمیک فیلم و شیرین‌کاری‌هایی است که شخصیت‌های داستان از خود بروز می‌دهند. همین ویژگی شخصیت‌های فیلم را بامزه، دوست‌داشتنی و باورپذیرتر می‌کنند. شیرین‌کاری‌ها و خوشمزگی‌هایی که از شخصیت اصلی داستان کوسه[2] با صدا پیشگی ویلیام اسمیت[3] صادر می‌شود، آنچنان برای مخاطب جذاب است که حتی با ازدست‌رفتن لذت کشف ماجرای فیلم (پس از تماشای بار اول فیلم)؛ برای دیدن شوخی‌ها و طنزهای به کار رفته در آن؛ حاضر است فیلم را چندین بار ببیند.

ورای خلاقیت و نوآوری‌هایی که بر آمده از توان نویسندگان آمریکایی در خلق این شیرین‌کاری‌ها است، باید دانست که معمولاً برای ابداع این‌گونه لطیفه‌ها، نویسنده یا کارگردان در حین کار از چندین طنزپرداز کمک می‌گیرد تا شیرین‌کاری‌های تازه‌تری را به اثر خود اضافه کند. استفاده از اینگونه ترفندها و نو بودن دستمایه‌های کمیک را در انیمیشن‌های بسیاری می‌توان مشاهده کرد؛ انیمیشن‌هایی چون «شرک»، «عصر یخبندان»، «شرکت هیولاها»، «در جست‌وجوی نمو»، «راتاتوییل»[4] و «ابری با احتمال باران کوفته قلقلی»[5] از این دسته هستند. صحنه‌هایی چون مبارزه‌های بامزه شرک و پرنسس با جنگلی‌ها، که از برخی فیلم‌های رزمی کره‌ای الهام گرفته است، صحنه‌های تلاش سالیوان برای محافظت از دخترک کوچک و شیرینی به نام «بو» که وارد شرکت هیولاها شده و منافع شرکت را به خطر انداخته است، صحنه حمله مرغان ماهیخوار به پلیکانی که پدر نمو را برای رسیدن به فرزندش کمک می‌کند، و صحنه‌های جذاب همکاری موش‌ها و آدم‌ها در آشپزخانه راتاتوییل همه سرشار از شیرینکاری‌هایی است که مخاطب را با لذتی عمیق همراه کرده، صحنه‌های فیلم را فراموش‌نشدنی می‌کند.

پرداختن به شخصیت‌های فرعی و تأثیر مستقیم و حضور پررنگ آنها در سیر داستان از ویژگی‌های دیگر انیمیشن‌های آمریکایی است. شخصیت‌های فرعی «در جست‌وجوی نمو» یا «عصر یخبندان» و دیگر انیمیشن‌ها را به یاد بیاورید که چگونه در پیشبرد داستان اثرگذارند. شخصیت‌هایی که همراه و همگام با شخصیت اصلی تصویر شده‌اند و گاه از شخصیت‌های اصلی ماجرا، دوست‌داشتنی‌تر و ماندگار ترند. به ماهی آبی

۱. بالا(Up) پویانمایی آمریکایی محصول سال ۲۰۰۹ به کارگردانی پیت داکتر، تولید استودیوی پیکسار.
۲. داستان کوسه(Shark Tale) پویانمایی آمریکایی محصول سال ۲۰۰۴ به کارگردانی بیبو برجنسون، ویکی جنسون و راب لترمن، تولید استودیوی دریم ورکس.
۳. ویلارد کریستوفر «ویل» اسمیت جونیور (Willard Christopher "Will" Smith, Jr) متولد ۱۹۶۸م در فیلادلفیای آمریکا که با نام ویل اسمیت شناخته می‌شود. او بازیگر، خواننده و تهیه کننده مشهوری است که تاکنون دوبار نامزد جایزه اسکار برای فیلم‌های علی(۲۰۰۱) و به دنبال خوشبختی (۲۰۰۶) شده است. او در سال ۲۰۰۸ پردرآمد ترین بازیگر هالیوود شناخته شد.
۴. راتاتوییل (Ratatouille) پویانمایی آمریکایی محصول سال ۲۰۰۷ به کارگردانی براد برد، تولید استودیوی پیکسار.
۵. ابری با احتمال باران کوفته قلقلی (Cloudy with a Chance of Meatballs) پویانمایی آمریکایی محصول سال ۲۰۰۹ به کارگردانی فیل لرد و کریس میلر، تولید استودیوی سونی پیکچرز.

رنـگ و پرحرفـی کـه سـفر طولانـی در جسـت‌وجوی نمـو را در کنـار پـدر نمـو بـرای یافتـن او طـی می‌کنـد دقـت کنیـد یـا بـه شـخصیت‌های پرداخـت شـده در آکواریومـی کـه نمـو در آن گرفتـار اسـت. همین‌طـور در عصـر یخبنـدان (قسـمت‌های ۲ و ۳) شـخصیت‌های فرعـی‌ای چـون کـراش و ادی، موش‌هـای درختـی. ایـن شـخصیت‌ها اگـر از داسـتان حـذف شـوند، عصـر یخبنـدان چیـزی کـم دارد و دچـار خلائـی قابل‌توجـه خواهـد شـد.

در برخـی انیمیشـن‌ها، شـخصیت یـا شـخصیت‌های فرعـی ماجرایـی جداگانـه را روایـت می‌کننـد کـه بـه مـوازات داسـتان اصلـی فیلـم پیـش مـی‌رود؛ چـه بـه درک ماجـرای اصلـی فیلـم کمـک کند و چـه خـود بـه صـورت مسـتقل دارای مفاهیمـی ضمنـی و مجـزا باشـد. از نمونه‌هـای بـارز ایـن شـخصیت‌ها، شـخصیت اسـکرات، سـنجاب عشـق بلـوط مجموعـه عصـر یخـی اسـت.

ویژگـی دیگـری کـه بـرای مخاطبـان کـودک ایـن دسـته انیمیشـن‌ها جذبـه و زیبایـی ایجـاد می‌کنـد، اسـتفاده از تصنیف‌هـا و موسـیقی‌های شـاد و نزدیـک بـه دنیـای ذهنـی کـودکان اسـت. آهنـگ و تصنیف‌هـای انیمیشـن بامبـی[1] تـا سـال‌ها پـس از اکـران آن بـه عنـوان یکـی از بهتریـن موسـیقی‌های کودکانـه بـه فـروش می‌رسـید. همچنیـن آهنـگ و تصنیف‌هـای انیمیشـن‌هایی چـون شیرشـاه،[2] اسـپریت[3] و بـرادر خـرس[4] در ماندگاری ایـن آثـار تأثیـر بسـزایی داشـتند. تصنیف‌هـا و آهنگ‌هـای ایـن فیلم‌هـا بـه صـورت ویـژه بـرای هـر قسـمت از داسـتان ـ فصل‌هـا و صحنه‌هـای مختلـف ـ توسـط گروه‌هـای سـازنده موسـیقی، پـس از اتمـام داسـتان و سـاخت فیلـم، متناسـب بـا محتـوای هـر بخـش تولیـد و تدویـن شـده، بـه فیلـم ضمیمـه می‌شـود. از ایـن رو آهنـگ و اشـعار بـه‌کار رفتـه در تصنیـف، آنچنـان بـا محتـوای داسـتان، پرداخـت شـخصیت‌ها و پیشـبرد ماجـرای فیلـم گـره خـورده اسـت کـه از متـن داسـتان جدایی‌ناپذیـر اسـت.

یکـی از ویژگی‌هـای ملموس‌تـر شـدن شـخصیت‌ها، فضـا و روایـت داسـتانی در انیمیشـن‌های آمریکایـی پرداخـت دقیـق و عینـی جزئیـات اسـت؛ بـرای مثـال در پرداخـت ظاهـری شـخصیت‌های انیمیشـن‌های نامبـرده، حرکـت موهـای بـدن جانـوران و گونـه و مژه‌هـای شـخصیت‌ها نیـز قابـل رویـت اسـت. همچنیـن پرداختـن بـه جزئیاتـی چـون جـاری شـدن نسـیم بیـن شـاخ و بـرگ درختـان و بـارش ملمـوس بـرف و بـاران و تصویـر کـردن حرکت‌هـای زیبـای آب مثـل حرکـت امـواج یـا جـاری شـدن آب در مسـیل رودخانـه و... فضـای داسـتان را ملموس‌تـر و باورپذیرتر می‌کنـد. تمامـی مـوارد ذکـر شـده را می‌تـوان در مجموعـه عصـر یخبنـدان بـه خوبـی مشـاهده کـرد. یکـی از پرداخت‌هـای زیبـا و دقیـق جزئیـات را می‌تـوان در صحنه‌هـای خیـس شـدن جانـوران پـس از افتـادن در آب (عصـر یخبنـدان ۲) دیـد. تصویـر کـردن موهـای خیـس شـده و آویـزان، پوسـت بـراق خیـس و انعـکاس نـور روی موهـای خیـس شـخصیت‌ها، از جلوه‌هـای زیبـای پرداخـت شـده در ایـن صحنه‌هـا اسـت.

معمـولا شـخصیت منفـی داسـتان، ضدقهرمـان اسـت و از نظـر ظاهـری و باطنـی بـه گونـه‌ای طراحـی می‌شـود کـه مخاطـب بـا آن همذات‌پنـداری نمی‌کنـد. البتـه ایـن شـیوه وام گرفتـه از پرداخـت کلاسـیک شـخصیت منفـی در داسـتان اسـت. در داسـتان‌های

۱. بامبی(bambi) پویانمایی آمریکایی محصول سال ۱۹۴۲ به کارگردانی دیوید هند، تولید استودیوی والت دیزنی.
۲. شیرشاه(the lion king) پویانمایی آمریکایی محصول سال ۱۹۹۴ تولید استودیوی والت دیزنی.
۳. اسپریت، اسب منطقه سیماروون (Spirit: Stallion of the Cimarron) پویانمایی آمریکایی محصول سال ۲۰۰۲ به کارگردانی کلی آزبری و لورنا کوک تولید کمپانی والت دیزنی.
۴. برادر خرس (Brother Bear) پویانمایی آمریکایی محصول ۲۰۰۳ به کارگردانی بن گلاک تولید کمپانی والت دیزنی.

کودکانه، شخصیت‌های منفی، همواره بر اساس قاعده‌ای نانوشته، نماد شرارت، خباثت و بدجنسی‌اند. رد پای این شخصیت‌ها را در گرگ شنل قرمزی و مادرخوانده بدجنس سیندرلا[1] می‌توان دنبال کرد. امروزه با تحولات روزافزون و گذار از دوران مدرن به پست‌مدرن، نگاه نویسندگان، کارگردانان و حتی مخاطبان به شخصیت‌های داستان همانند گذشته خط‌کشی شده و سیاه و سفید نیست. پرداخت شخصیت‌های منفی آثار امروزی آنچنان کریه و دورازدسترس صورت نمی‌گیرد. شخصیت‌های داستان‌های امروزی خاکستری‌اند. خوبانشان نه آنچنان خوب‌اند که معصوم و بی‌خطا باشند و بدهایشان نه آنچنان آلوده و پلید که راه بازگشت برایشان بسته بنماید. درست مانند آدم‌های پیرامونی ما و دنیای واقعی که هر کسی معجونی از خوبی‌ها و بدی‌ها است. از این رو شخصیت‌های این‌گونه انیمیشن‌ها برای مخاطب باورپذیر است؛ تا آنجا که در موارد بسیاری دیده شده کودکان علی‌رغم اینکه با قهرمان داستان همذات‌پنداری کرده‌اند، شخصیت منفی فیلم را هم دوست دارند؛ چراکه چنین شیوه‌ای به صورت غیرمستقیم و پنهانی به مخاطبِ کودک می‌آموزد که شخصیت‌های منفی هم دارای نکاتی دوست‌داشتنی هستند و هر شخصیت منفی نیز می‌تواند خصیصه‌هایی ارزشمند داشته باشد. این نگاه با جامعه امروزی ما، جامعه‌ای که آدم‌های آن سیاه و سفید نیستند و آدم‌هایی خاکستری و چند بعدی‌اند؛ سازگارتر است. همچنین بسیار اتفاق افتاده است که کودکان علیرغم انتظار منتقدین یا پدرمادرهایشان شخصیت جادوگرها و کاراکترهای منفی داستان را بیشتر از شخصیت مثبت ماجرا دوست دارند.

انیمیشن‌های آمریکایی، با حفظ همین خصیصه‌ها، آثاری با مخاطبان جهانی‌اند و تأثیراتی عمیق در مقیاس جهانی باقی

۱. سیندرلا (Cinderella)، نام داستانی افسانه‌ای و محبوب است که نسخه‌های زیادی از آن به صورت داستان، نمایشنامه و فیلمنامه بازنویسی، اجرا و ساخته شده است. یکی از محبوب‌ترین نسخه‌های این داستان به قلم نویسنده فرانسوی شارل پرو در سال ۱۶۹۷ میلادی به رشته تحریر درآمده است. به طور کلی واژه «سیندرلا» به معنی کسی است که پس از دورانی از گمنامی و بی‌خبری ناعادلانه، به کامیابی و سرشناسی می‌رسد.

می‌گذارند. این انیمیشن‌ها حتی اگر ویژگی‌های منطقه‌ای خاص یا اقلیمی منحصربه‌فرد و بومی را داشته باشند، باز هم دایره تأثیرگذاری آنها جهانی است. این نکته همان شعار و دستورالعمل گابریل گارسیا مارکز،[1] نویسنده بزرگ آمریکای لاتین و نویسنده برجسته سبک رئالیسم جادویی، در ادبیات داستانی است که معتقد بود نویسنده برای جهانی شدن باید بومی و محلی بشود؛ یعنی راه جهانی شدن را گذر از درک آیین‌ها، سنت‌ها و آداب و رسوم محلی و منطقه‌ای مرز و بوم خود می‌دانست.

انیمیشن‌های آمریکایی به خوبی با پرداختن به دستمایه‌های فرهنگ خود و حفظ ویژگی‌های اجتماعی ـ سیاسی جامعه آمریکا در تمامی دنیا مطرح می‌شوند و مورد توجه مخاطب قرار می‌گیرند. جالب آنکه در اکثر جوامع و فرهنگ‌ها، مخاطب با آن همذات‌پنداری کرده، احساس می‌کند سازندگان اثر با دغدغه‌های اجتماعی و فرهنگی او همسو شده‌اند.

یکی از دلایل مهم تأثیرگذاری انیمیشن‌های هالیوودی این است که از تکنیک‌ها و آثار ماندگار سینمای آمریکا در خلق انیمیشن‌ها استفاده می‌شود. انیمیشن‌سازان به وضوح اقدام به کپی‌برداری از آثار بزرگان سینما می‌نمایند و به آن افتخار می‌کنند. استفاده از صحنه‌های گیرا داستان‌ها و فیلمنامه‌های برجسته نویسندگان و حتی مشابه‌سازی عینی از

۱. گابریل خوزه گارسیا مارکز (به اسپانیایی: Gabriel José García Márquez) متولد ۱۹۲۷م، رمان‌نویس، روزنامه‌نگار، ناشر و فعال سیاسی کلمبیایی، که پس از درگیری با رییس دولت کلمبیا و تحت تعقیب قرار گرفتنش در مکزیک زندگی می‌کند. رمان «صد سال تنهایی» او، که به عقیده اکثر منتقدان شاهکار وی به شمار می‌رود، در سال ۱۹۸۲ مارکز را برنده جایزه نوبل ادبیات کرد. او در سال ۱۹۹۹ مرد سال آمریکای لاتین شناخته شد. مارکز یکی از نویسندگان پیشگام و برجسته سبک ادبی رئالیسم جادویی است. برخی آثار او عبارت‌اند از: طوفان برگ، پاییز پدرسالار، کسی به سرهنگ نامه نمی‌نویسد، ژنرال در هزارتوی خویش.

فیلم‌های ساخته شده شیوه‌ای است که در میان انیمیشن‌سازان هالیوود بسیار به چشم می‌آید؛ از آن جمله می‌توان به «فرار مرغی»[2] اشاره کرد که در برخی صحنه‌ها و فضای داستان کپی‌برداری لحظه به لحظه‌ای از اثر ماندگار جان استرجس،[3] «فرار بزرگ»، است. همچنین می‌توان به «شیر شاه» که اقتباسی آزاد از نمایشنامه هملت،[4] نوشته شکسپیر[5] است، اشاره کرد. این شیوه نه تنها ادای دینی به آثار بزرگان سینما است که یکی از رازهای تأثیرگذاری بیش‌ازپیش انیمیشن‌های

۲. فرار مرغی (Chicken Run) پویانمایی آمریکایی به کارگردانی پیتر لرد و نیک پارک، محصول سال ۲۰۰۰ تولید استودیوهای دریم‌ورکس و آردمن.
۳. جان استرجس(john sturges) ۱۹۱۰–۱۹۹۲، کارگردان نامدار آمریکایی و صاحب آثاری چون مرد مردها، هفت دلاور، فرار بزرگ، جدال در آفتاب، روز بد در بلک راک و جدال در اوکی کرال.
۴. هملت از نمایشنامه‌های معروف ویلیام شکسپیر، نمایشنامه‌نویس مشهور انگلیسی، است که داستان آن به زندگی هملت شاهزاده دانمارکی می‌پردازد که قصد دارد از عمویش به خاطر قتل ناجوانمردانه پدر خود و تصاحب تاج و تخت و همسر او (مادرش) انتقام بگیرد.
۵. ویلیام شکسپیر (William Shakespeare) ۱۵۶۴–۱۶۱۶م، شاعر و نمایشنامه‌نویس مشهور انگلیسی، که وی را بزرگ‌ترین نویسنده در زبان انگلیسی دانسته‌اند. از مهم‌ترین آثار او می‌توان به اتللو، مکبث، هملت، ژولیوس سزار، رومئو و ژولیت، تاجر ونیزی، شاه لیر و رام کردن زن سرکش اشاره کرد. نوشته‌های شکسپیر سرشار از توجه به ذات انسان، اخلاقیات و تعالی معنوی بشر است.

هالیـوودی اسـت.

ویژگـی دیگـری کـه می‌تـوان آن را در اکثـر فیلم‌هـای هالیـوودی، نـه فقـط انیمیشـن‌ها، مشـاهده کـرد نـگاه صرفـاً زمینـی و مـادی اسـت. انیمیشـن‌های آمریکایـی متأثـر از فرهنـگ و فلسـفه زندگـی در غـرب، صرفـاً بـه واقعیـت عینـی و ملمـوس افـراد جامعـه توجـه کـرده، ارزشـی بـرای نـگاه ماورائـی و معنـوی بـرای مسـائل قائـل نیسـتند. بـا چنیـن نگاهی هـدف از زندگی کسـب همیـن عینیـت ملمـوس و بهـره بـردن بیشـتر از دنیـای مـادی اسـت. بنابرایـن لذت‌گرایـی و خودمحـوری نقطـه شـکل‌گیری و هـدف نهایـی هنـر غـرب و بـه تبـع سـینمای آمریکا اسـت.

مخاطـب چنیـن سـینمایی ناخـودآگاه نوعی گرایـش امانیسـتی و انسـان‌محورانه می‌یابـد و در دراز مـدت لذت‌گرایـی و خودمحـوری جـزء جدایی‌ناپذیـر شـخصیت وی خواهـد شـد. رد پـای گرایشـاتی این‌چنینـی را در نسـل جـوان جامعـه امـروزی بـه وفـور می‌تـوان مشـاهده کـرد. در طـول ۳۶ سـال پـس از انقـلاب ارائـه آثـاری این‌چنینـی در سـینما، تلویزیـون و شـبکه‌های پخـش خانگـی بـه یـاری امکانـات فـراوان دنیـای دیجیتـال، ماننـد اینترنـت و رایانه‌هـای شـخصی، جامعـه نـو پـای اسـلامی در سراشـیب کمرنـگ شـدن ارزش‌هـای انسـانی ـ اسـلامی قـرار گرفتـه اسـت. بـه همیـن دلیـل عجیـب نیسـت کـه جوانـان در دل جامعـه‌ای دینـی بـا نگرشـی امانیسـتی انـس گرفته‌انـد.

نکتـه مهـم دیگـر در انیمیشـن‌های آمریکایـی گنجانـدن هوشـمندانه پیام‌هـای غیرمسـتقیم و لایه‌هایـی چندگانـه بـرای آثـار هنـری و سـینمایی اسـت. حـل معمـا و لـذت کشـف همـواره از ویژگی‌هـای ذاتـی انسـان اسـت. از ایـن رو سـاختار آثـار هنـری بـا نوعـی پیچیدگـی و پنهـان‌کاری تدویـن می‌شـود تـا مخاطـب را وادار بـه کشـف معماهـای زیبایی‌شناسـانه کنـد. کشـف لایه‌هـای زیریـن و ابعـاد مختلـف و متفـاوت آثـار سـینمایی همـواره مخاطـب را بـه وجـد مـی‌آورد و بـا کشـش ذاتـی و هیجـان درونـی او همـراه اسـت. انیمیشـن‌های هالیـوودی از ایـن قاعـده بهره‌مندنـد و بـه همیـن دلیـل مخاطبـان از جنس‌هـای مختلـف و رده‌هـای متفـاوت سـنی را بـه راحتـی جـذب می‌کننـد. البتـه نبایـد از نظـر دور داشـت کـه پیام‌هـا و نـکات القایـی این‌گونـه آثـار می‌توانـد بـرای فرهنگ‌هـا و جوامـع مختلـف آثـار مخربـی بـه همـراه داشـته باشـد.

> برنـامه‌های تلویـزیونی، به ویـژه فیلم‌ها و سریال‌ها، برای مخاطبان زن آرامش روحی، خشنودی شخصی، مصاحبت و به نوعی فرار از واقعیت را به ارمغان می‌آورد. غافل از اینکه این برنامه‌ها الگوهای نامناسب و غیرواقعی زندگی را در ذهن زنان جایگزین واقعیت بیرونی و زندگی می‌کنند

ترویـج فرهنـگ آمریکایـی و ادعـای اینکـه ایـن فرهنـگ نمـاد قـدرت، اخـلاق و زندگـی بهتـر بـرای جهانیـان اسـت، از مؤلفه‌هـای ثابـت بیشـتر فیلم‌هـا و انیمیشـن‌های هالیـوودی اسـت کـه ناخـودآگاه مخاطـب را بـه نوعـی توهـم جدایـی از فرهنـگ خـودی دچـار می‌کنـد.

دوم) داستان شکل‌گیری یک خانواده

مجموعـه عصـر یخبنـدان را می‌تـوان یـک درام ماجراجویانـه و کمـدی نامیـد کـه داسـتانش را بـر محـور نگـرش بـه مسـائل خانـواده و جنسـیت روایـت می‌کنـد. در قسـمت اول داسـتان از گردهـم آمـدن شـخصیت‌های عجیب‌وغریـب و ناسـازگاری در کنـار

هـم گروهـی تشـکیل می‌شـود کـه بـرای حفاظـت از بچـه یـک انسـان همسـفر می‌شـوند. گـروه محافظیـن همچـون خانـواده‌ای او را از حملـه حیوانـات درنـده دور کـرده، بـا سـفری دور و دراز و پرخطـر وی را بـه خانـواده‌اش بـاز می‌گردانند. «سـیْد»، «دیگـو» و «منـی» هسـته شـکل‌گیری خانـواده‌ای ناهمگـون هسـتند کـه تـا پایـان قسـمت چهـارم کنـار هـم می‌ماننـد.

در قسـمت دوم یخ‌هـای دوران یخبنـدان در حال آب شـدن اسـت و سـیل جـان حیوانـات دره را بـه خطـر انداختـه. خانـواده تشـکیل شـده در قسـمت اول در کش‌وقـوس ماجراهایـی جـذاب، حیوانـات دره را بـه جـای امنـی هدایـت و سـیل را منحـرف می‌کننـد. طـی ایـن ماجراهـا منـی بـا الـی، مامـوت مؤنـث، و دو برادرخوانـده‌اش، کـراش و ادی، کـه دو مـوش درختـی هسـتند، آشـنا می‌شـود و در پایـان بـا وی ازدواج می‌کنـد. در ایـن قسـمت نیـز شـکل‌گیری خانـواده و گسـترده شـدن آن محـور کشـمکش‌های داسـتانی اسـت.

در قسـمت سـوم داسـتان عصـر یخبنـدان شـاهد خانـواده‌ای هسـتیم کـه اکنـون منتظـر بـه دنیـا آمـدن فرزنـدی جدیـد هسـتند. هرچنـد خطـرات دیگـری باقـی مانـدن اعضـای قدیمـی خانـواده را در کنـار هـم تهدیـد می‌کنـد، امـا بـه دنیـا آمـدن عضـو جدیـد، روابـط اعضـای خانـواده را بهبـود می‌بخشـد. در ایـن قسـمت نیـز خانـواده نقطـه ثقـل تمامـی ماجراهاسـت.

در قسـمت چهـارم دختـرک مانفـرد و الـی کـه بـزرگ شـده اسـت در گیـرودار ماجراهـای بلـوغ و پذیرفتـن خانـواده بـه عنـوان بهتریـن کانـون بـرای زندگـی اسـت. از سـوی دیگـر نیـز پـدر کـه از خانـواده جـدا افتـاده اسـت در جدالـی نابرابـر تـلاش بـرای بازگشـت و حفـظ خانـواده خـود دارد. در ایـن قسـمت عضـو دیگـری (ببـر مـاده) نیـز بـه خانـواده (گـروه نامتجانـس مانفـرد) اضافـه می‌شـود کـه مقدمـه‌ای بـرای خانـواده ببرهـای دنـدان شمشـیری اسـت.

سوم) شخصیت‌های دوست‌داشتنی نامتعارف

شـخصیت‌های خلـق شـده در انیمیشـن عصـر یخبنـدان در نـگاه کلـی، شـخصیت‌هایی بامـزه و دوست‌داشـتنی‌اند. شـخصیت‌هایی جـذاب کـه بـه دلیـل متفـاوت بـودن و تازگـی لطیفه‌ها و حرکاتشـان مخاطـب را بـه دنبـال خـود می‌کشـانند. به‌ویـژه کـه از پرداخـت شـخصیت‌ها در تـم ماجراجویانـه و پرتنـش کمیـک و هیجـان آوری ـ کمـدی اسـلپ اسـتیک ـ کـه معمـولاً مـورد اسـتقبال کـودکان واقـع می‌شـود، بـه خوبـی اسـتفاده شـده اسـت. بـا نگاهـی بـه شـخصیت‌های عصـر یخبنـدان بـه خوبـی درمی‌یابیـم کـه هرکـدام از آنهـا، ویژگی‌هـای منحصربه‌فـردی دارنـد کـه در کنـار دیگـر شـخصیت‌ها بـه سـاختار داسـتان شـکل می‌دهـد. منـی یـا مانفـرد،

ماموت عظیم‌الجثه و دست و پا چلفتی‌ای است که در عین مهربان بودن، جسارت و شتاب‌زدگی‌هایش او را اندکی احمق و ترسو می‌نماید. چشم‌های ریز و دردسرهایی که به دلیل شتاب‌زدگی‌اش به آنها دامن می‌زند یا شرمندگی‌هایی که در مقایسه با همسرش الی برای او پیش می‌آید تصویری کاملاً ملموس و باورپذیر را از شخصیت وی ارائه می‌کند. در مقابل، الی شخصیتی آرام، متکی به نفس و باهوش است. زنی که حواسش نه تنها به سروسامان دادن زندگی شخصی خود، که به احساسات دوستان و اطرافیان همسرش نیز هست، اگرچه خصوصیاتی عجیب و غریب نیز دارد. او دو برادر (موش) کاملاً احمق و پردردسر دارد و علی‌رغم جثه غول‌پیکرش مثل آن دو از درخت نیز آویزان می‌شود.

سید، همان سنجاب ابله دوست‌داشتنی و پر دردسری است که به هیچ‌وجه از تک و تا نمی‌افتد و همیشه از ماجراها جان سالم به در می‌برد. دیگو نیز در پس آن ظاهر خشن و محکم خود، قلبی مهربان و احساساتی دارد که البته همیشه قابل‌اعتماد است. در قسمت سوم، در مقابل اسکرات عشق بلوط، که همواره چهره‌ای زجرکشیده، دل‌سوز و شخصیتی خودآزار را برای مخاطب تداعی می‌کند؛ معشوقه‌ای تصویر شده است که نوعی زیبایی، خباثت و تیزهوشی را یدک می‌کشد. در کنار دایناسور مادر و سه فرزند بامزه‌اش، برودی، دایناسور ویرانگر و چهره منفی داستان (قسمت سوم) است که تا سه چهارم پایانی داستان با دیدن سایه، آثار، نشانه‌ها و بخش‌هایی از اندام غول‌پیکر او حضور او را حس می‌کنیم. شخصیت محوری که در این قسمت به هنرنمایی می‌پردازد «باک» است. او راسویی یک‌چشم است که در عین بامزه بودن، زیرکی، سرعت‌عمل و شجاعت در گلاویز شدن با هیولایی که صدها برابر او تصویر می‌شود را دارد. او همانند سید بامزه، دردسرساز و پرمدعا است. قابل‌توجه است که در کنار شخصیت‌های اصلی، دیدن میمون بدذات، رییس دزدان دریایی، «شیرا»، ببر دندان شمشیری ماده، «پیچز» (هلو)، دختر بالغ شده مانفرد، «لوییس»، موش‌کور شجاع و مثبت داستان (دوست پیچز)، پرندگان، خوکچه‌های هندی، و مادر بزرگ سید که همه در اوج جذابیت پرداخت شده‌اند، نشان از دقت گروه نویسندگان مجموعه دارد.

تمامی این شخصیت‌ها با حس‌ها، حرکت‌ها، تردیدها، خصوصیات غیرعادی، شیرین‌کاری‌ها و ظرافت‌هایشان برای مخاطب باورپذیر و دوست‌داشتنی‌اند. مخاطب خردسال در همذات‌پنداری با شخصیت‌های غیرمتعارف داستان و لذت کشف و هیجان ماجراجوییِ شخصیت‌ها، دل به داستان می‌سپارد و بزرگسالان با شیرین‌کاری‌ها، دست‌مایه‌های طنز و غافلگیرانه بودن لحظه‌های جسته و گریخته ماجرا همراه می‌شوند.

چهارم) آموزه‌های کودکانه در عصر یخبندان

هرچند دست‌مایه سفر در تمامی قسمت‌های مجموعه تکرار شده است و کامل‌ترین استفاده از این دست‌مایه را در قسمت دوم این مجموعه شاهد هستیم، اما جذابیت این داستان را باید در پرداخت شخصیت‌هایی که به این سفر تن داده‌اند جست‌وجو کرد. استفاده از این‌گونه دست‌مایه‌ها همان نسخه همیشگی و کلیشه‌ای تعقیب و گریز هالیوودی است. شخصیت‌های داستان در قسمت اول به سفری تن می‌دهند تا کودکی را از آسیب‌های پیش‌رو محافظت کرده، به خانواده‌اش

بازگردانند. در قسمت دوم سفر دست‌مایه‌ای می‌شود برای نجات اهالی گریزان از خطر سیل. در قسمت سوم سفر بهانه‌ای است برای نجات یکی از اعضای خانواده و در قسمت چهارم سفر مسیر بازگشت پدری دورافتاده برای حفظ خانواده است. فیلم تلاش می‌کند تا از ورای کشمکش‌ها و جذابیت‌هایی که در درگیری شخصیت‌ها با مشکلات پیش آمده در سفر تصویر می‌کند، کودکان را به درک نوعی ثبات و پایداری در رفاقت و دوستی و به درک مفهوم عشق به همنوع وادارد. وقتی که «سید» به دردسر می‌افتد و توسط دایناسور مادر به اعماق زمین برده می‌شود، دوستان و اعضای خانواده او باهم متحد می‌شوند، تا علی‌رغم خطری که وجود دارد به سفری پرمخاطره و اعجاب‌انگیز تن بدهند (قسمت سوم). همان‌طور که در رساندن فرزند انسان به خانواده‌اش(قسمت اول)، هدایت حیوانات جزیره به سمت کشتی و فرار از سیل(قسمت دوم) و در جدال با گروه دزدان دریایی(قسمت چهارم) گروه خطرها را می‌پذیرد. همکاری گروهی و کمک به افراد نیازمند در مشکلات پیامی است که مخاطب خردسال به راحتی از ورای خطر کردن شخصیت‌ها برای نجات دوست‌شان، خانواده‌شان و حفظ دیگر حیوانات به آن می‌رسد.

در قسمت سوم باک، که شیطنت‌ها و شیرین‌کاری‌هایش او را پسری کنجکاو و بازیگوش نشان می‌دهد، در تمامی داستان با شجاعت‌ها، تیزهوشی‌ها و کنجکاوی‌ها گروه را به مقصد می‌رساند و باعث نجات سید می‌گردد. این شخصیت نه تنها روحیه شجاعت و کمک به دیگران را به مخاطب القا می‌کند، بلکه کنکاشگری و لذت کشف را در نهاد وی بیدار می‌کند. همین ویژگی را در تعهد مانفرد نسبت به فرزند انسان یا خانواده خود (قسمت اول و چهارم) یا نجات الی از خطر غرق شدن (قسمت دوم) می‌توان مشاهده کرد.

قسمت سوم فیلم در لایه‌ای زیرین و به گونه‌ای نهفته و غیرمستقیم کودکان و خردسالان را از کنجکاوی و جست‌وجوگری برحذر می‌دارد و کودک به صورت غیرمستقیم در می‌یابد که نباید به چیزهایی که نمی‌شناسد دست بزند؛ مانند دردسرهایی که سید به دلیل دزدیدن تخم‌های دایناسور و عدم شناخت آنها دچار می‌شود. همچنین مسئولیتی را که او با قبول مواظبت از بچه‌های دایناسور به جان خود می‌خرد، او را به مشکلاتی می‌اندازد که در پایان همراه با مخاطبان خردسالش تصمیم می‌گیرد تا از پذیرش کاری که از عهده‌اش برنمی‌آید سرباز زده، به آن اصرار نکند. چنین آموزه‌هایی روح کنکاشگری و جست‌وجو را در مخاطبان کودک و نوجوان فیلم به مخاطره کشیده، به جای آنکه آزادی و آزادگی را در کشف عرصه‌های پنهان و حل معماهای دشوار به آنها بیاموزد، ذهن آنها را به اسارت احتیاط و پرهیز از کشف عرصه‌های جدید می‌کشاند.

توجه نویسندگان به مسئله تحول در خصایص انسانی نکته‌ای قابل‌تأمل است؛ چراکه به صورت غیرمستقیم به کودکان می‌آموزد که ذات انسان در مسیر پویایی و رشد قرار دارد و همواره ظرفیت تغییر و اصلاح در وجود او ارزشی قابل‌توجه است. به یاد بیاورید که سید به عنوان موجودی دردسرساز و تنبل همواره نگرشی مثبت به مشکلات دارد و در بحرانی‌ترین لحظات گروه را به صورت اتفاقی و با عملی احمقانه نجات می‌دهد، تا آنجا که در قسمت چهارم، سید و مادربزرگش به عنوان قهرمان و نجات‌دهنده گروه و خانواده معرفی می‌شوند. همچنین تغییر احساسی و عاطفی دیگو از

موجـودی درنـده بـه موجـودی مهربـان و محافـظ خانـواده قابل‌توجه اسـت. همین‌طـور تغییـری کـه در نـگاه شـیرا یـا دایناسـور مـادر بـه وجـود می‌آیـد و آنهـا را از شـخصیت منفـی بـه شـخصیت‌های مثبـت تغییـر می‌دهـد، نکاتـی آموزنـده بـرای مخاطـب خردسـال بـه شـمار می‌آیـد.

پنجم) خانواده‌گرایی دغدغه فیلمساز

خانواده‌گرایـی محـور داسـتان اسـت و ردپـای آن را می‌تـوان از قسـمت آغازیـن عصـر یخبنـدان مشـاهده کـرد. خانواده‌محـوری و گرایـش بـه خانـواده را می‌تـوان در نمونه‌هـای دیگـری از انیمیشـن‌های امـروزی نیـز جسـت‌وجو کـرد. انیمیشـن «در جسـت‌وجوی نمـو» پـدری را تصویـر می‌کنـد کـه بـرای نجـات تنهـا بازمانـده خانـواده‌اش سـفری طولانـی و پـر خطـر را بـه جـان می‌خـرد. در «فـرار مرغـی» حفـظ خانـواده و افـراد جامعـه محـور داسـتان اسـت. «راتاتوییـل» بـا تقدیـر از آشـپزی بـه عنـوان یـک هنـر، گرایـش پسـر (یـا همـان مـوش اصلـی داسـتان) را بـه ایـن هنـر آنچنـان بـه تصویـر می‌کشـد کـه در پایـان انگیـزه‌ای بـرای همـکاری اعضـای خانـواده و حفـظ آن می‌شـود.

در عصـر یخبنـدان دغدغه‌هـا و بی‌تابی‌هـای ماموت پـدر را می‌تـوان بـه تلاشـی کـه پـدر نمـو بـرای نجـات فرزنـدش می‌کنـد، تشـبیه کـرد، چـه بـرای رسـاندن فرزنـد انسـان بـه خانـواده‌اش تـلاش کنـد، چـه بـرای نجـات حیوانـات جزیـره اقـدام کنـد، و چـه بـرای نجـات فرزنـد خـود بی‌تابـی کنـد. همچنیـن الـی، ماموت مـادر، در سـطحی متفـاوت بـه حفـظ گلـه و خانـواده بزرگ‌تـری می‌اندیشـد. توجهـی کـه او بـه کناره‌گیـری دیگـو از خانـواده دارد و دلسـوزی‌هایی کـه بـرای سـید در حفـظ خانـواده خیالـی‌اش می‌کنـد و همچنیـن تلاشـی کـه بـرای متحـد نگـه داشـتن و هدایـت خانـواده می‌کنـد ـ در سـفری کـه بـرای نجـات سـید پیـش می‌آیـد ـ همـه بـر خانواده‌محـوری فیلـم تأکیـد می‌کننـد. در ایـن انیمیشـن وقتـی سـید تنهـا می‌شـود، بـا دزدیـدن تخم‌هـای دایناسـور تـلاش می‌کنـد بـرای خـود خانـواده‌ای دسـت و پـا کنـد. جالب‌تـر آنکـه صحنه‌هایـی کـه سـید بـا دایناسـور مـادر بـر سـر بچه‌هایـش وارد مذاکـره می‌شـود یـا می‌جنگـد و خـود را بـه مخاطـره می‌انـدازد، دعواهـای زن و شـوهری را تداعـی می‌کنـد کـه بـر سـر تصاحـب فرزنـدان و حـق حضانـت بـا یکدیگـر در کش‌وقـوس هسـتند.

در پایـان ایـن داسـتان نتیجـه‌ای کـه عایـد مخاطـب می‌شـود ایـن اسـت کـه همـه بایـد بـه دامـان پرمهـر خانـواده بـاز گردنـد. دیگـو کـه قصـد تـرک خانـواده را داشـته اسـت، در پایـان تصمیـم می‌گیـرد در کنـار خانـواده و عضـو جدیـدش باقـی بمانـد. دایناسـورهای کوچـک بـه آغـوش مـادر بـاز می‌گردنـد، سـید نجـات می‌یابـد و بـه خانـواده قبلـی خـود رضایـت می‌دهـد. در قسـمت چهـارم نیـز شـیرا خانـواده جدیـدی می‌یابـد و پیچـز دوسـت واقعـی و

خانواده خود را می‌پذیرد. همچنین پایان قسمت دوم به ازدواج منی و الی ختم می‌شود و دیگو و شیرا یکدیگر را بازمی‌یابند. اسکرات تنها و سرگردان دو قسمت آغازین همسری می‌یابد و باک نیز تصمیم می‌گیرد که به خانواده جدید بپیوندد. گویی همه به ارزش خانواده و در گله بودن پی برده‌اند و هویت واقعی خود را در این زندگی جمعی می‌یابند.

رسانه تلاش می‌کند انسان‌ها را به موجوداتی یک‌دست و یک شکل تبدیل و هنجارهای زیبایی، حقیقت و ارزش‌های مربوط به سبک زندگی را به شیوه خود تعریف و به خوراک فرهنگی انسان تبدیل کند. در این روند انسان به کالایی مصرفی تبدیل و از طریق رسانه‌ها تولید و بازسازی می‌شود. در این فضا خانواده جایگاه فرهنگ‌سازی خویش را از دست می‌دهد

ششم) تقابل جنسیتی و برتری جنس زنانه

اگرچه عصر یخبندان تلاش می‌کند با خانواده‌گرایی و توجه به ارزش‌های خانوادگی به نوعی هویت جمعی دست یابد و خانواده‌گرایی را به عنوان اصلی‌ترین دغدغه فیلم مطرح نماید، اما متأسفانه این نگاه فقط در سطح وجود دارد. با عمیق‌تر شدن مخاطب در لایه‌های زیرین اثر، آنچه نمودار می‌گردد، در کمال ناباوری، گرایشی جنسیتی است که در تقابل با ارزش‌های خانوادگی اصیل است.

عصر یخبندان می‌کند تا تعریفی جدید از نقش‌های خانواده ارائه کند و از ورای چنین تعریفی به شکل و ساختار جدیدی از خانواده دست یابد. در فیلم خانواده‌ای از جنس‌های متفاوت حیوانات گرد هم آمده‌اند و خود را گله و خانواده‌ای یکپارچه معرفی می‌کنند. در خانواده‌ای که معرفی می‌شود موش‌ها برادرخوانده‌های یک ماموت عظیم‌الجثه‌اند (الی) که دچار توهمی ذهنی است و خود را نوعی موش درختی می‌داند. از سوی دیگر ببری که روزی قصد داشت سید را ببلعد، حال خود را عضوی از خانواده‌ای می‌داند که سید در بودن با او احساس افتخار و آرامش می‌کند. در جای جای فیلم بر این نکته تأکید می‌شود که ما یک خانواده‌ایم و باید در کنار هم باقی بمانیم. پذیرش چنین نقشی از سوی شخصیت‌ها، آنها را به نوعی دگردیسی دچار کرده است و این دگردیسی هویت و ذات شخصیت‌ها را به مخاطره انداخته و به نوعی بی‌خودی و بی‌گانگی از خود دچار شده‌اند. ببر تیزدندانِ خانواده، دیگر قدرت شکار ندارد و نه تنها سید، که هیچ جانوری را به قصد خوردن در نظر نمی‌آورد، او احساس گربه‌ای دست‌آموز را پیدا کرده است که از ذات خود جدا افتاده است. چنین نگرشی تلاش برای یکسان‌سازی فرهنگی و شخصیتی در میان مخاطبان است؛ چراکه در جامعه‌ای انسانی که سرشار از تفاوت‌ها و تقابل‌هایی است که جامعه را به نوعی تحول و پویایی وا می‌دارد، فیلم توصیه به یکسان‌سازی رفتارها و حتی تغییر در ذات شخصیت‌ها دارد؛ به گونه‌ای که دیگر ببر داستان نمی‌تواند خصایص ببرگونه‌ای داشته باشد.

دگردیسی دیگری که در فیلم شاهد آن هستیم احساسی است که سید با آن دست به گریبان است. سید علی‌رغم اینکه یک حیوان مذکر است و در طی داستان «منی» به او می‌گوید: «بالاخره تو هم یک روز یک دختر را پیدا می‌کنی که همسرت باشد»، اما وقتی دیگو خانواده را ترک می‌کند او

هم احساس می‌کند که مورد بی‌توجهی قرار گرفته است و تلاش می‌کند تا خلأ تنهایی خود را به قیمت مادر شدن برای بچه‌های یک دایناسور غول‌پیکر پر کند. او به نوعی دچار توهم شده است؛ چراکه با وجود مرد بودنش، فکر می‌کند مادر بچه‌های یک دایناسور است. این توهم تا پایان ماجرا و وقتی از بچه دایناسورها جدا می‌شود در رفتارش باقی می‌ماند. سید در لحظه یافتن تخم‌های دایناسور رفتارش به ناگهان تغییر می‌کند و گویی تغییر جنسیت می‌دهد. او ادا و اطوارهای زنانه غلیظی از خود بروز می‌دهد؛ مثلاً دلش برای بچه‌هایش می‌تپد، همچون مادرها بچه‌هایش را تیمار می‌کند، از مشکلات بزرگ کردن بچه‌های بدون شوهر با آه و ناله سخن می‌گوید و با مادرهای دیگر دعواهای خاله‌زنکی راه می‌اندازد. چنین تغییری سید را از هویت مردانه تهی کرده، او را به شخصیتی زنانه و یا دست‌کم موجودی دو جنسیتی تبدیل می‌کند. هرچند در فضای طنزآمیز ژانر کمدی استفاده از چنین دست‌مایه‌هایی برای خنداندن مخاطب دور از ذهن نیست؛ اما کارگردان در تصویر کردن چنین صحنه‌هایی آن‌قدر پیش می‌رود که مخاطب در تعیین هویت جنسی شخصیت به تردید می‌افتد. این نسخه نیز تلاشی برای برداشتن مرز جنسیت‌ها و تأکید بر این مسئله است که تفاوت جنسیتی (و چه بسا جنس‌ها) چیزی برآمده از انتخاب فرد در پذیرش نقشی اجتماعی است و همین نکته به تفاوت میان جنس‌ها منجر می‌شود. حال آنکه مخاطب این گونه فیلم‌ها کودکانی هستند که نگاهی ذاتی به مسئله جنس و جنسیت دارند که با همذات‌پنداری با این‌گونه انمیشن‌ها به نوعی اختلال در کشف هویت جنسیتی خویش دچار خواهند شد.

عصر یخبندان نقش‌هایی متفاوتی از جنسیت و هویت شخصیت‌ها تصویر می‌کند؛ مردها در عصر یخبندان موجوداتی احساساتی سبک‌سر و بی مسئولیت‌اند. حتی اگر سید را هم از دایره مردهای این انیمیشن خارج کنیم، بقیه آنها نیز چنگی به دل نمی‌زنند. منی، ماموت عظیم‌الجثه، باصلابت و خوشفکر قسمت‌های یک و دو، در قسمت سوم بعد از ازدواجی که به آن تن داده است به موجودی دست‌وپاچلفتی، ضعیف النفس، احساساتی و ترسو بدل شده است. داستان با دست‌پاچگی‌های او در لحظه‌ای شروع می‌شود که به او خبر اشتباهی درمورد به دنیا آمدن فرزندش را رسانده‌اند. در اینجا منی چنان شخصیت ضعیف و مسخره‌ای را تصویر می‌کند که مخاطب در بهت و دلزدگی می‌ماند. منی در مواجهه با بزرگ شدن دخترش در پایان قسمت چهارم برخوردی ابلهانه دارد. همچنین وقتی اعضای گروه به دنبال سید پایشان به زیر یخ‌ها و دنیای دایناسورها باز می‌شود منی با ترس و وحشت به تاریکی‌های تونل و شاخه‌های درختان می‌نگرد، در حالی که همسرش و دیگران آرامش بیشتری دارند.

وقتی گروه با خطراتی روبه‌رو می‌شوند عکس‌العمل منی با ترس و اضطراب تصویر می‌شود و بیننده شخصیتی احساساتی و نگران را از منی لمس می‌کند که به عنوان یک مرد باورناپذیر و با شخصیت قبلی او ناسازگار است. منی با همین حماقت‌ها از شخصیت مردی با وقار و جدی که در قسمت اول مدیریت خانواده را بر عهده او می‌بینیم، در قسمت سوم به شخصیتی ضعیف، بذله‌گو و بی‌خیال تبدیل شده است؛ مردی که مدام دردسر درست می‌کند، گرفتار می‌شود و به مراقبت نیاز دارد. به یاد بیاورید صحنه‌ای را که به همراه دیگو توسط یک گیاه گوشتخوار بلعیده می‌شوند و توسط باک نجات پیدا می‌کنند.

مردها در عصر یخبندان از سویی ساده‌انگار و ابله‌اند و گویی دل‌سوزی تماشاگر را می‌طلبند و از سوی دیگر بسیار پرمدعا و بزرگ‌بین هستند. سادگی و ساده‌انگاری آنها را می‌توان در مجادله‌های اسکرات و معشوقه‌اش دید که برای کسب بلوط دوست‌داشتنی‌اش در کشمکش با احساسات درونی‌اش نسبت به زنی دل‌فریب به سادگی عنان از دست می‌دهد و زن را در تصاحب بلوط شریک می‌کند؛ اما اسکراته زیرک نه تنها به تصاحب بلوط و سوء استفاده از مرد اقدام می‌کند، که در نهایت خود مرد را نیز تصاحب می‌کند. پرمدعا بودن مردها در چند صحنه برجسته می‌شود: آنجا که منی در زمین بازی‌ای که برای فرزندش ساخته است به الی می‌گوید می‌خواهد طبیعت را تغییر دهد تا برای فرزندش محیطی امن فراهم نماید و یا آنجا که وقتی باک سعی در معرفی خود به گروه نجات سید دارد بسیار مغرورانه به این کار اقدام می‌کند و بیشتر شخصیتی غیرواقعی و خودبزرگ بین را از خود ارائه می‌کند.

در این انیمیشن روابط مردها با هم به شکلی احمقانه و غیرمنطقی تصویر شده است. وقتی که دیگو از گروه کناره‌گیری می‌کند و دلخور است منی در جواب اصرار الی برای دل‌جویی از دوستش می‌گوید مردها با همدیگر درد دل نمی‌کنند، فقط با مشت به شانه همدیگر می‌کوبند. او وقتی به سراغ دیگو می‌رود و این کار را انجام می‌دهد در پاسخ به سؤال دیگو که از او می‌پرسد چرا می‌زنی، در کمال ناباوری پاسخ می‌دهد که نمی‌دانم. گویی فیلم تلاش دارد دنیای مردانه را دنیایی بی‌نظم و قاعده و بی‌توجه به هویت، شخصیت و احساسات دیگران معرفی کند.

در مقابلِ مردهایی که نقش‌های زنانه‌ای را تصویر می‌کنند، زن‌هایی که تصویر می‌شوند نیز نقش‌های مردانه را تبلیغ می‌کنند. فیلم خواسته یا ناخواسته به این تضاد جنسیتی و تقابل نقش‌ها دامن می‌زند. الی(مامت مؤنث) که برجسته ترین نماد شخصیت زنانه در فیلم است به مراتب باهوش‌تر، مدیرتر، و شجاع‌تر تصویر می‌شود. شخصیت الی علی‌رغم اینکه در قسمت دوم شخصیتی سبک‌سر، شتاب‌زده و متوهم

را نمودار می‌کرد و رفتارش شبیه به رفتار دختران نوجوان و پرهیجانی بود که دوران پرآشوب بلوغ را می‌گذراندند، در قسمت سوم و پس از ازدواج رفتاری کاملاً مردانه، جدی و موقر پیدا می‌کنند. در حالی‌که منی پس از ازدواج ضعیف‌تر و ابله‌تر به نظر می‌آید. الی در این داستان نه تنها شوهر خود که تمامی مردهای گروه و خانواده را مدیریت می‌کند. کنترل خانواده، توجه به احساسات اعضای خانواده، تدبیر برای رفع بحران و یافتن راه‌حل برای گذر از مشکلات، همه و همه بر عهده الی و با مدیریت اوست. الی شخصیتی متکی به نفس را به نمایش می‌گذارد که هیچ مسئله‌ای او را به هراس نمی‌اندازد، در حالی‌که تمامی مردهای داستان در جای‌جای فیلم و بحران‌های مختلف به سبک‌سری، بی‌توجهی، بی‌تدبیری و هراس و اضطراب تن می‌دهند. گویی الی خانواده‌ای زن سالار را تشکیل داده و مدیریت می‌کند. او در صحبت‌هایش با منی قصد دارد ذهن او را برای به دنیا آمدن فرزندشان آماده کند تا از اضطراب‌ها و دستپاچگی‌های او بکاهد. وقتی که دایناسور مادر، سید را با خود می‌برد، اوست که گروه را وادار می‌کند برای بازگرداندن سید سفری پرمخاطره را آغاز کنند. در صحنه‌ای که یک دایناسور غول‌پیکر به آنها حمله می‌کند (دایناسوری که با دم چکش مانندش به آنها ضربه می‌زند)، تمامی مردها دست و پای خود را گم کرده‌اند و از ترس قدرت تدبیر و حل مشکل را ندارند؛ اما الی به راحتی با چیدن برگ‌های سبز درختان دایناسوری علفخوار را فریب می‌دهد و او را پُلی می‌کند برای فرار از معرکه. همچنین وقتی که قرار است پا به تونل گازهای سمی بگذارند باز هم شخصیت پیشرو زن است. او به تدبیر مشکلات می‌پردازد و شجاعتش بیش از تمامی مردان داستان است و به اصلاح رفتار مردها و بهینه‌سازی دنیای پیرامونی خود می‌پردازد.

همین نکته را در برقراری ارتباط با دخترش، پیچز، نیز در قسمت چهارم شاهد هستیم. مانفرد از برقراری این ارتباط عاجز و ناتوان است، در حالی‌که الی کاملاً منطقی و کنترل شده به هدایت دخترش مشغول می‌شود. یا رقابت بین دیگو و شیرا که به قدرت برتر فیزیکی شیرا (ببر ماده) منجر می‌شود.

برتری جنس زنانه را در تقابلی که بین اسکرات و معشوقه‌اش نشان داده می‌شود نیز به‌وضوح می‌توان مشاهده کرد. از آن بدتر تصویر کردن لحظاتی است که اسکرات به ازدواج تن می‌دهد و از خواسته‌اش (بلوط) چشم می‌پوشد. در روابط بین این دو نیز، جنس زنانه به تدبیر امور مهم‌تر و مدیریت مرد مشغول است.

ارائه چنین تصویرهایی از روابط و تقابل دو جنس با یکدیگر و تغییر در ایفای نقش‌ها و مسئولیت‌های زنان و مردان با نگاه

خانواده‌محور فیلم در تضاد است و حتی نقشی که کودکان در آینده به عنوان فردی در جامعه قرار است بپذیرند را به چالش می‌کشد و منجر به تغییر ذهنیت مخاطب کودک فیلم در مورد نقش‌ها و مسئولیت‌های پدر و مادر خود در خانواده می‌شود. کودکان انتظار محبت، احساسات لطیف و انس بیشتر را از مادر دارند و به همین دلیل وابستگی بیشتری به او پیدا می‌کنند. همچنین شجاعت، دلاوری و تدبیر بحران‌ها را بیشتر از پدران خواستارند و بیشتر به آنها تکیه می‌کنند. بزدلی و بی تدبیری پدر از نظر آنها گناهی نابخشودنی است و کودکان را دلزده می‌کند. کودکان به دلیل همذات‌پنداری‌ای که با دنیای فیلم پیدا می‌کنند قواعد و اصول برگرفته از دنیای فیلم را به دنیای واقعی و خانواده خود تسری داده، تعمیم می‌دهند. در نتیجه دست به مقایسه‌ای می‌زنند که نتیجه آن کمرنگ شدن ارزش‌های خانوادگی و سست شدن بنیان خانواده است.

در این انیمیشن تصویر مردهای مجرد به مراتب بهتر و دوست‌داشتنی تر از مردان متأهل ارائه می‌شود. باک که به عنوان نماد شخصیتی آزاد، رها، شجاع و ماجراجو معرفی می‌شود، مردی تنهاست و دلیل شجاعت و برتری‌اش نسبت به دیگر مردها همین عدم وابستگی است، چیزی که دیگو را نیز تحت تأثیر قرار می‌دهد. باک اگرچه مردی ماجراجو و راهنمایی کاردان تصویر می‌شود، اما از نظر مردهای هم‌جنس خودش شخصیتی جدی تلقی نمی‌شود و در آغاز او را به عنوان شخصیتی لافزن و خودبزرگ‌بین می‌بینند؛ اما وقتی الی (شخصیت مؤنث اصلی داستان) که به عنوان مدیر خانواده معرفی می‌شود، او را می‌پذیرد، بقیه گروه راهنمایی او را قبول می‌کنند. در اینجا هم نگاه منصفانه زنانه بر نگاه

بدبینانه مردانه برتری یافته است.

در عصر یخبندان مردهایی که وابستگی به خانواده و همسر خود دارند ترسو و محتاط تصویر شده و احساس گناه می‌کنند از اینکه خانواده خود را به مخاطره بیاندازند. جالب‌تر آنکه الی با اینکه زنی باردار است، نه تنها احساس گناه نمی‌کند که بیش از همه خود را به مخاطره می‌اندازد؛ در عبور از تونل گازهای سمی او اولین نفر است، در تحریک گروه به رفتن به در دنیای دایناسورها و حتی در صحنه پریدن روی گردن دایناسور علفخوار و سر خوردن تا پایین دره او پیشگام است.

نمونه دیگر آنکه در صحنه‌ای که الی به درد زایمان گرفتار می‌شود و دایناسورهای گوشت‌خوار قصد دارند به او حمله کنند، منی به عنوان پدر خانواده به گروه می‌گوید که باید به عقب برگردند؛ اما باک پاسخ می‌دهد که او ترجیح می‌دهد به جلو حرکت کند، نه عقب. به عبارت دیگر وقتی ترجیح با حرکت به جلو باشد، که حرکت به سوی آینده

و پیشرفت را تداعی می‌کند، شخصیتی آن را انتخاب می‌کند که به خانواده وابستگی نداشته باشد. باک نیز که نماد مردی موفق و شجاع است، شخصیتی تنها و آزاد است که با این فلسفه تا به حال موفق زندگی کرده است و اساس موفقیت او همین تجرد و رهایی است. در مقابل، منی که نماد مرد متأهل در داستان است به دلیل وابستگی به خانواده، از آغاز تا پایان ماجرا دست و دلش برای کمک به دیگران می‌لرزد و در این صحنه باید به عقب برگردد و ماجرای نجات سید را به فراموشی بسپارد. این بازگشت به عقب در واقع نوعی پس‌رفت است.

نتیجه گیری

در پایان می‌توان به این نکته اشاره کرد که عصر یخبندان (بیشتر در قسمت سوم) نمادی از دنیای مدرنی است که روابط عاطفی و خانوادگی در آن رو به افول می‌رود و سرما و یخبندان دنیای تصویر شده در آن به همین سردی در خانواده اشاره دارد. در حالی‌که دنیای سنتی و قدیم، دوران زندگی گذشتگان ما، دنیایی سرشار از روابط گرم، صمیمانه و دوست‌داشتنی بود. اگرچه آنها مخاطرات خاص و مشکلات ویژه خود را هم داشته‌اند، اما افراد در همان دنیای سنتی با وجود مشکلات بسیار نه تنها راضی و خوشحال بودند که زندگیشان سرشار از ماجرا، درگیری و حس زندگی بود. هرچند باید توجه داشت که جامعه مدرن بر شالوده‌های همان جامعه سنتی بنا شده است، اما همه‌چیز در آن یکدست و یکنواخت شده و کمتر نشانی از ارزش‌ها، سرزندگی، درگیری‌ها و حس زندگی در آن می‌توان یافت؛ درست همانند عصر یخبندان۳ که بر روی سرزمینی سبز و سرشار از زندگی بنا شده است. موجودات دنیای زیرین عصر یخ در فضایی آکنده از زیبایی، سرسبزی تحرک و حس زندگی هستند. روابط خانوادگی در آن گرم و صمیمی است؛ اما موجودات عصر یخبندان همچون دنیای پیرامونشان در دنیایی یخزده با روابطی سرد در خانواده روبه‌رو هستند.

منابع

ژان کازا نوا(۱۳۶۴)، جامعه‌شناسی وسایل ارتباط جمعی، ترجمه محسنیان راد و ساروخانی، تهران، اطلاعات.

دادگران، سید محمد (۱۳۸۴)، مبانی ارتباط جمعی، تهران، نشر مروارید و فیروزه.

کلنر داگلاس، مکتب فرانکفورت در مقابل تلویزیون، ترجمه حسین حسنی، همشهری آنلاین.

ساروخانی، باقر(۱۳۷۸)، جامعه‌شناسی ارتباطات، تهران، اطلاعات.

هربرت مارشال مک لوهان(۱۳۷۷)، برای درک رسانه‌ها، سعید آذری، تهران، مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه‌ای صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران.

مریجی، شمس الله، «رسانه‌های جمعی و نقش آنها در تحکیم و یا تضعیف ارزش‌ها»، ماهنامه معرفت، ش۹۱، تیر ۸۴.

سایت ویکی پدیا

سایت IMDB