

بازنمایی اتوپیا در انیمیشن‌های کودکانه با تأکید بر مفاهیم هستی‌شناسی، انسان‌شناسی و ارزش‌شناسی

zbnbaderi@gmail.com

زینب نادری / دانشجوی دکتری فلسفه تعلیم و تربیت، دانشگاه شهید باهنر کرمان

hralavi@uk.ac.ir

سیدحمیدرضا علوی / استاد دانشگاه شهید باهنر کرمان

myaridehnavi@gmail.com

مراد یاری دهنوی / استادیار گروه علوم تربیتی دانشگاه شهید باهنر کرمان

دریافت: ۱۳۹۶/۰۶/۲۷ - پذیرش: ۱۳۹۶/۱۱/۰۵

چکیده

شرکت‌های بزرگ انیمیشن‌سازی که دفاتر مرکزی آنها در آمریکا مستقرند، در تولیدات خود مسائل مختلفی را دستمایه داستان‌ها قرار می‌دهند که اغلب در حوزه فلسفه قابل تعریف و بررسی‌اند. یکی از این مفاهیم کلیدی، آرمان‌شهر و آرزوی به زیستن نسل بشری است. این مقاله با نگاهی موشکافانه، دو انیمیشن «آپ - Up» و «مورچه‌ای به نام زی - Antz» را از دو کمپانی معروف انتخاب کرده و با استفاده از روش تحلیل محتوا به بررسی اتوپیا و آرمان‌شهر در آنها پرداخته است و دیدگاه‌های آنها را در سه بخش هستی‌شناسی، انسان‌شناسی و ارزش‌شناسی مورد نقد و تحلیل قرار داده است؛ آنگاه مدینه فاضله اسلامی و خصوصیات آن را به‌عنوان جامعه مورد نظر معرفی نموده است. نتایج، بیانگر تفاوت بنیادی اندیشه‌های مطرح شده در دو انیمیشن و اندیشه‌های اسلامی است؛ چراکه در دو انیمیشن که مبتنی بر اندیشه‌های غربی است، دیدگاه‌های اومانیستی، مادی‌گرایی و لیبرالی مطرح‌اند؛ در حالی که مدینه فاضله مدنظر اسلام، بر پایه خدمات‌جویی و کمالات انسانی است. از این‌رو لازم است در تولید و پخش این انیمیشن‌ها در این زمینه دقت لازم صورت گیرد.

کلیدواژه‌ها: انیمیشن، اتوپیا (مدینه فاضله)، لیبرالیسم، هستی‌شناسی، انسان‌شناسی، ارزش‌شناسی.

در عصر کنونی که عصر ارتباطات و فناوری است، تلویزیون در دسترس همگان قرار گرفته و دست کم نیم قرن است که در زندگی انسان‌ها جای خود را باز کرده است. از آن زمان که تلویزیون به‌عنوان رسانه‌ای جمعی در دسترس همگان قرار گرفت، تولید فیلم‌ها، سریال‌ها و کارتون‌ها در جهت سرگرمی خانواده‌ها و کودکان پا به عرصه وجود گذاشت. محصولات تولیدی در سطح داخل ایران و خارج از مرزها، در حوزه‌ها و عرصه‌های مختلفی از زندگی اجتماعی، طنز، دراماتیک و... قابل تعریف بودند. بنا به ادعای کلنر فرهنگ تلویزیون به نیروی مسلط جامعه‌پذیری تبدیل شده است و تصاویر و شخصیت‌های تلویزیونی به مثابه سازندگان سلیقه، ارزش و تفکر، تا حد زیادی جای خانواده‌ها، مدارس و نهادهای مذهبی را گرفته‌اند و صورت‌های جدیدی از هویت‌یابی و تصاویر ملازم با آن را در خصوص سبک زندگی، مد و رفتار شکل داده‌اند (کلنر، ۲۰۰۵، ص ۱۷).

«در ورای همه تولیدهای بشری که پا به عرصه وجود می‌گذارند، بی‌گمان اندیشه‌ای را می‌توان جست. اندیشه‌آنگاه که سامان می‌یابد و به پاسخگویی چپستی‌ها می‌پردازد، فلسفه‌ای شکل گرفته است. فیلم و سینما نیز به مثابه یکی از تولیدهای اندیشه بشری نمی‌تواند از حوزه تفکر سامان‌مند و پرسش‌گر بشری به دور باشد» (محبیان، ۱۳۹۰، ص ۲۱). بشر از دیرباز در جست‌وجوی راهی برای تحقق بخشیدن به آفریده‌های فکری و رؤیاهای خود بوده و هنر وسیله‌ای است که او در طول تاریخ آن را برای این نیاز اساسی برگزید. بعدها حرکت، صدا، رنگ، حجم و هر آنچه را که آن را باورپذیرتر می‌کرد، به کار گرفت. این حس کمال‌طلبی در خلاقیت، تا جایی پیش رفت که لازم دید تمامی هنرها، اعم از ادبیات، موسیقی، تئاتر، نقاشی و... را کنار هم جمع کند تا بتواند دنیای شگفت‌انگیز را در جایی خارج از ذهن خلاق خود و دیگران ارائه دهد. این همان انیمیشن است که برآیند تمامی هنرهاست و همواره جوابگوی قدرت خلاقیت و احساسات بی‌پایان آدمی بوده است. اکثریت مردم هنر را جدای از علم تلقی می‌کنند؛ اما حقیقت این است که یک شاهکار، حاصل تعادل بین علم و هنر است. آثار هنری و فیلمسازی در دنیای حرفه‌ای، بستر احساساتی‌اند که اگر بر پایه علم و مطالعه استوار نبوندند، تأثیرات مورد نظر را بر مخاطب نداشتند (هان، ۱۳۹۲). کودکان به‌عنوان قشری از جامعه، تحت آموزش و تربیت مستقیم و اغلب غیرمستقیم انیمیشن‌ها و برنامه‌های کودکان قرار می‌گیرند. یکی از محبوب‌ترین برنامه‌های کودکان، فیلم‌های پویانمایی (انیمیشن) است. کودکان عاشق برنامه‌های انیمیشنی‌اند؛ این مفروض که جهان ما بر پایه فرایندهای ذهنی‌ای است که در دوره خردسالی شکل می‌گیرند، اهمیت مطالعه ابزارهای فرهنگی آموزش کودکان را آشکار می‌سازد. به‌ویژه اینکه بنا به گفته عباسی (۱۳۹۲) دنیای آموزش و تربیت در حال پیشروی به سوی مفهوم «edutainment» و «scientainment» به معنای تربیت با تفریح و آموزش با تفریح می‌باشد که در این

روش، افراد مبحث تربیتی و آموزشی مورد نظر را توسط انیمیشن، فیلم سینمایی و... - که نوعی پدیده تفریحی محسوب می‌شوند - فرا می‌گیرند.

در سال‌های گذشته و اخیر، در بسیاری از برنامه‌ها و کارتون‌ها، شاهد تلاش برای به تصویر کشاندن شهری آرمانی که در آن تمام انسان‌ها در صلح و آرامش زندگی می‌کنند و تمام امکانات رفاهی در آن مکان برای افراد فراهم است، بوده و هستیم. شهری که آدمی به نوعی با توصیفات که از آن می‌شود، آرزوی دستیابی به آن را دارد و در جست‌وجوی یافتن آن است. انیمیشن‌ها از این مسئله غافل نبوده‌اند و در آثار پویانمایی شرکت‌های بزرگ انیمیشن‌سازی آثار قابل توجهی به این موضوع اختصاص یافته است.

ریشه چنین دیدگاهی را می‌توان در رؤیای آدمی جست؛ چراکه انسان در طول تاریخ، هیچ‌گاه از اندیشه و رؤیای زندگی نیکو همراه با آرامش و رفاه غافل نبوده و نگاه او همواره برای یافتن آینده‌ای بهتر و سامان‌یافته‌تر دوخته شده است؛ گرچه هنوز در ایجاد چنان زندگی مطلوب و ایدئال خود موفقیتی نداشته است. با توجه به همین دیدگاه است که اندیشمندان فلسفه در اثرات خود به چنین زندگی‌ای اشاره دارند و از آن تحت عناوین مختلف، مانند مدینه فاضله، اتوپیا، بهشت و آرمان شهر نام می‌برند. آرمان شهرگرایی و اتوپیا از مفاهیمی به‌شمار می‌روند که همواره با تولد اندیشه در آدمی هم‌زاد است. اندیشه‌ورزان بسیاری به تدوین آرمان‌شهر و بیان عصر طلایی و مطلوب خویش پرداخته‌اند. در بسیاری از این آرمان‌شهرها مفاهیم مشترکی مانند عدالت‌محوری، قانون‌مداری و انسجام همگانی وجود دارد و فقط در خصوصیات و جزئیات است که با هم تفاوت می‌یابند (محمدی منفرد، ۱۳۸۷، ص ۳۶). هر یک از فیلسوفان، طرحی جداگانه برای جامعه آرمانی تدوین و ارائه کرده است؛ ولی در میان کهن‌ترین معماران جامعه آرمانی، نام افلاطون از همه مشهورتر است. وی در سرتاسر رساله **جمهوری**، طرح «مدینه فاضله» خویش را عرضه کرده است. بعد از او در جهان اسلام، دانشوران و اندیشمندان بسیاری، از جمله فارابی در کتاب **آراء اهل المدینه الفاضله** و... به تصویر جامعه‌های آرمانی خود پرداختند. در دنیای مسیحیت نیز انبوهی از نویسندگان به این کار اقدام کرده‌اند. آگوستین در **شهر خدا**، توماس مور در **ناکجا‌آباد**، فرانسیس بیکن در **آتلاتیس نو** و... (مصباح یزدی، ۱۳۷۲، ص ۴۱۱).

با توجه به آنچه گذشت، اتوپیا از جمله مقولات فلسفی و مربوط به عالم فلسفه است. خط تعلیق اصلی در تعدادی از انیمیشن‌ها نیز حول این مسئله می‌گردد؛ که نشانگر اهمیت و توجه برنامه‌ریزان تربیت کودکان در این زمینه است. شرکت‌های بزرگ انیمیشن‌سازی نیز از این مسئله غافل نبوده و در آثار خود به این مسئله پرداخته‌اند. شرکت‌هایی که از چندین دانشمند، فیلسوف و روان‌شناس در جهت تدوین برنامه‌های خود بهره می‌گیرند و به نحوی هوشمندانه مفاهیم را در قالب جذاب‌ترین شکل آن به مخاطبان خود - که کودکان و گاه بزرگسالان اند - ارائه می‌دهند.

از این رو، در مطالعه حاضر «انیمیشن‌های کودکان» به مثابه متن در نظر گرفته شده‌اند و از طریق تحلیل متون، به بررسی مفهوم اتوپیا در دو نمونه منتخب از انیمیشن‌ها - که هدف اصلی در هر دوی آنها دستیابی به اتوپیاست - پرداخته خواهد شد. در زمینه اتوپیا چند پرسش اساسی مطرح است که عبارت‌اند از: چستی اتوپیا و اینکه اتوپیا دارای چه تعریفی در انیمیشن است و چه کسی مناسبات آن را رقم می‌زند؟ این پرسش در حوزه هستی‌شناسی بررسی خواهد شد. مسئله دوم، مربوط به انسان یا انسان‌هایی است که تحقق اتوپیا را میسر می‌سازند و اینکه این افراد دارای چه خط و مشی فکری‌اند؟ این مسئله در حوزه انسان‌شناسی بررسی می‌شود. در آخر، ارزش‌های حاکم بر اتوپیاست که در حوزه ارزش‌شناسی بررسی می‌گردد. در این راستا دو انیمیشن «مورچه‌ای به نام زی Ant (1998)»، «آپ (2009) Up» - که هر کدام در فاصله‌های زمانی متفاوت و توسط دو شرکت متفاوت انیمیشن‌سازی مستقر در آمریکا اکران شده‌اند و چندین بار از طریق شبکه پویا و سایر شبکه‌های سیمای اسلامی به نمایش درآمده‌اند - بررسی می‌شوند. از اتوپیا، تحت عناوین متفاوت در هر یک از آنها یاد شده است. به نوعی خط تعلیق اصلی در این انیمیشن‌ها همان دستیابی به اتوپیاست که مورد بررسی و کنکاش قرار می‌گیرند.

مفهوم «بازنمایی» که در این مقاله به کار رفته است، در مطالعات مربوط به رسانه‌های جدید مانند تلویزیون و سینما، جنبه‌ای محوری دارد. این مفهوم با تلاش‌هایی که برای ترسیم واقعیت صورت می‌گیرد، رابطه تنگاتنگ دارد. بازنمایی «عبارت است از کاربرد زبان، نشانه‌ها و تصاویر، که نماینده یا معرفی چیزها هستند» (هال، ۱۳۹۱، ص ۳۱). جریان مداوم و مکرر بازنمایی رسانه‌ها از جهان واقع، به طرز قوی بر ادراکات و کنش‌های مخاطبان تأثیر می‌گذارد؛ زیرا برای آنان فرض بر این است که این بازنمایی‌ها با واقعیت هماهنگ است.

روش‌شناسی

در این تحقیق از روش کتابخانه‌ای برای جمع‌آوری اطلاعات استفاده شده و آنگاه با روش توصیفی و تحلیل مفهومی و مضمونی، انیمیشن‌ها از دیدگاه فلسفی مورد بررسی و نقد قرار گرفته‌اند. مبنای انتخاب دو انیمیشن «آپ» و «زی» نمایش آنها از شبکه پویا و در برداشتن مفهوم اتوپیا در این دو نمونه مورد بررسی می‌باشد. بعد از گردآوری اطلاعات، نقدی بر آنها منطبق بر نظریات اسلامی صورت خواهد گرفت.

مبانی نظری

انیمیشن یا پویانمایی را می‌توان تصویرسازی زیبا و جذاب از تلفیق میان خیال و واقعیت، گذشته و آینده، تقابل رویاها و برخورد آن با موانع تحقق و درآمیختگی هر چیزی با چیز دیگری که دارای شکل و معنا باشد، دانست. فیلم‌های انیمیشن حاصل جمع همه فانتزی (تخیل) موجود و نهفته در دنیای اسباب‌بازی‌ها، افسانه‌ها و داستان‌های تخیلی، خواب‌ها و رویاهای بشری در اشکال مختلف آن است؛ خواه رویای انسان‌های اولیه باشد، خواه رویای مخترعان و اندیشمندان (ده صوفیانی، ۱۳۷۷).

با نگاهی به شرکت‌های سازنده انیمیشن‌ها، سریال‌ها، آثار سینمایی و تولیدات فرهنگی، مشاهده می‌کنیم که آمریکا دارنده قوی‌ترین سیستم‌های رسانه‌ای است و در القای اندیشه‌های خود از این طریق، بودجه‌های هنگفتی را صرف تولیدات فرهنگی خود می‌کند؛ زیرا به خوبی دریافته است که این آثار رسانه‌ای به‌عنوان اثرگذارترین ابزارآلات فرهنگی در جهت اهداف و اشاعه فرهنگ خود می‌باشند و در این زمینه نقش پررنگی را ایفا می‌کنند. در این راستا، انیمیشن به‌عنوان ابزاری سرگرم‌کننده و پرترفار که مخاطبان زیادی را به خود جذب کرده، از بالاترین ظرفیت برای شکل دادن به فرهنگ عمومی یک جامعه برخوردار است. از این‌رو سالانه کمپانی‌های نامی و مشهور آمریکایی با ساخت تعداد قابل‌توجهی انیمیشن، در راستای اجرای رسالت جهانی‌سازی گام مهمی را برمی‌دارند و مفاهیم متعددی در تولیدات خود به تصویر می‌کشند که اتوپیا از مفاهیمی است که در تولیدات انیمیشنی توجه ویژه‌ای به آن شده است. از این‌رو لازم است درباره این واژه و دیدگاه‌هایی که در این زمینه وجود دارد، شناخت حاصل نمود.

واژه Utopia در اصل یونانی و از دو کلمه «ou» به‌معنای «بی» و «Topos» به‌معنای «مکان» گرفته شده است. در زبان فارسی این کلمه را به «جایی که وجود ندارد» یا ناکجاآباد، آرمان‌شهر، مدینه فاضله و جامعه فاضله معنا می‌کنند؛ لذا ریشه اتوپیا به فلسفه کلاسیک در یونان باستان می‌رسد و اساساً واژه‌ای در وادی فلسفه است (تامس مور، ۱۳۸۵). در واقع، نخستین بار افلاطون ۲۵۰۰ سال قبل در یونان در کتاب **جمهور** خود یک اتوپیا یا مدینه فاضله را مطرح کرد. وی در اندیشه خود، طرح یک جامعه را آرمانی که در عصر او وجود نداشت، ارائه نمود. همچنین در کتاب دیگری، از یک شهر گمشده یاد می‌کند به نام آتلانتیس. آتلانتیس جزیره گمشده‌ای است که سرزمین خوبی‌ها بوده است و عملاً بشر ترغیب می‌شود تا برای یافتن آن به جست‌وجو بپردازد.

به طور کلی اتوپیا را شهرهای آرمانی و سرزمین‌های خیالی می‌گویند که تاکنون در تاریخ محقق نشده است و تنها به‌صورت خیالی در اذهان وجود دارد؛ و در نتیجه، اغلب از نظر جامعه‌شناسان، تنها ارزش ادبی دارند و در واقعیت نمی‌گنجد (محمدی منفرد، ۱۳۸۷). آرمان‌شهر که در زبان‌های غربی utopia نامیده می‌شود نیز برای نخستین بار توسط تامس مور در سال ۱۵۱۶م در کتابی به همان عنوان به کار گرفته شد. چنان‌که گفته شد، پیش‌تر مفهوم‌های مشابهی از این واژه در آرای فلاسفه یونان باستان (افلاطون و ارسطو) عرضه شده و در فلسفه اسلامی از آن به‌عنوان «مدینه فاضله» یاد شده است. آرمان‌شهرخواهی (Utopianism) عبارت است از دلبستگی به ایجاد یا خیال‌پردازی درباره یک نظم اجتماعی آرمانی. از روزگار افلاطون تاکنون، بسیاری از نویسندگان طرح جامعه‌های آرمانی ریخته‌اند و همچنین بسیاری از گروه‌های دینی و بهبودخواهان سیاسی در اروپا کوشش‌هایی برای برپا کردن جامعه‌های آرمانی کرده‌اند (آشوری، ۱۳۸۷، ص ۱۹)؛ اما با توجه به نوشته‌های موجود می‌توان استدلال نمود نخستین متفکری که اندیشه آرمانی را بر برهان عقلی استوار کرد، افلاطون

فیلسوف یونانی بود. کتاب **جمهوری** او با بحث برای یافتن مفهوم درست عدالت آغاز می‌شود و در روندی منطقی و در جست‌وجوی یافتن عدالت، جامعه‌ای آرمانی را پی‌ریزی می‌کند (اصیل، ۱۳۷۱، ص ۱۶).

اما ارائه جامعه‌ای آرمانی، محدود به **جمهور افلاطون** نمی‌شود، بلکه پس از دوره میانی، افرادی نظیر سر توماس مور یا قدیس توماس مور، با ارائه کتاب **ناکجا آباد** بین سال‌های ۱۵۱۵-۱۵۱۶م و ظاهراً تحت تاثیر **جمهور افلاطون** به شرح کشوری فرضی به نام آبراکسا پرداخته و جامعه مورد نظر خود را در آنجا ارائه کرده است. یا فرد دیگری به نام **جیووانی دومینیکو توماسو کامپانلا**، در سال ۱۶۰۲م نیز با ارائه شهر خورشید و با اعتقاد به ستاره‌شناسی به‌عنوان بنیاد علم، جامعه آرمانی خود را ارائه کرد.

اصیل (۱۳۷۱) اتوپیا را جهانی خیالی و فراسوی واقعیت می‌داند که دورنمایی وسوسه‌انگیز از جهان آرزوها و آمال انسانی است. گروهی آن را سرگرمی روشن‌فکرانه‌ای می‌دانند که دورنمایی بس زیبا را فرادید آدمی می‌نهد؛ اما سرایی در برهوت یا خوابی بی‌تعبیر است. برخی نیز آن را نقابی فریبنده بر چهره جباریتی سرکوب‌گر می‌دانند. با این وجود، نباید تصاویر ارائه شده از سوی اندیشمندان در باب مدینه فاضله را خیال‌پردازی محض انگاشت؛ بلکه این آرمان‌شهرها بازتاب شرایط عینی جامعه‌اند.

با توجه به نظریاتی که مطرح شد، در واقع می‌توان چنین ادعا نمود که هدف از نظریات فلسفی و فیلسوف، در حقیقت رسیدن به طرح جامعه آرمانی یا اتوپیا باید باشد. اگرچه بسیاری از فلاسفه به‌طور مستقیم به شرح مدینه فاضله یا آرمان‌شهر نپرداخته‌اند، اما اتوپیاگرایی، میوه تفکر فلسفی است. یک فیلسوف، با نقد علم و تربیت و اخلاق و سیاست و هنر و... در جامعه کنونی، به‌نوعی ماکت و مدلی از جامعه آرمانی مورد نظر خود را به‌عنوان جایگزین وضع موجود ارائه می‌کند، که همان اتوپیای اوست. در واقع، فلسفه منهای اتوپیا، فلسفه ابتر است. بنابراین، اتوپیانگاری فلسفی، دانش تبیین جامعه مطلوب و تبیین روند حرکت از جامعه موجود به جامعه مطلوب و آرمانی یادشده است.

رؤیای پیش‌گفته، در زندگی انسان نیز به گونه‌های مختلفی تبلور یافته و اندیشمندان هر عصری، برای تعبیر شدن آن، چاره‌ها اندیشیده و آن را در قالب «مدینه فاضله» مطرح کرده‌اند که در آن از نابسامانی و دغدغه‌های جوامع موجود، اثر و نشانی نباشد. از مدینه فاضله افلاطونی گرفته تا مدینه فاضله فارابی، و از مدینه فاضله کمونیست‌ها و سوسیالیست‌های تخیلی و بهشت موعود آنان گرفته تا مدینه فاضله عصر روشنگری و انسان‌مداری... همگی به خیال خود بشر را از قید و بند دین و آداب و تکالیف دینی آزاد نموده و انسان را محور همه چیز قرار داده‌اند و دین و مذهب انسانیت را پایه‌گذاری کرده‌اند (طاهری، ۱۳۸۰).

بنا به گفته عباسی (۱۳۹۰) «مدینه فاضله موعود» اسلام که در قرآن و روایات وعده تحقق آن داده شده، غیر از این مدینه‌های فاضله‌ای است که دیگران مطرح کرده‌اند؛ زیرا ویژگی‌های مدینه فاضله اسلامی که در عصر حکومت حضرت مهدی عج تحقق پیدا خواهد کرد - به گونه‌ای است که آن را از سایر مدینه‌های فاضله پیشنهادی

دیگران، ممتاز می‌سازد. آنچه اسلام در مورد مدینه فاضله بیان می‌دارد، با آنچه در دنیای متافیزیک غرب پایه‌ریزی شده است، تفاوت‌های بنیادی دارد که می‌توان نمود آن را در آثار نمایشی، سینمایی، کارتون و انیمیشن و حتی بازی‌های کامپیوتری اخیر نیز مشاهده کرد. مقاله حاضر با جست‌وجوی نشانه‌های اتوپیا در یکی از صنایع فرهنگی کودکان، یعنی انیمیشن، استدلال می‌ورزد که ابرقدرت‌های انیمیشن‌سازی از این مسئله غافل نبوده و به دنبال گنجاندن چنین مفهومی از اتوپیا می‌باشند.

معرفی انیمیشن‌ها

بالا Up: «آپ» یا «بالا» محصول سال ۲۰۰۹م است؛ کارگردان انیمیشن «بالا» پیت داکتر است. این انیمیشن نمونه‌ای از همکاری استودیو پیکسار با والت دیزنی پیکچرز است. «بالا» موضوع دست یافتن به اتوپیا یا بهشت زمینی را دستمایه ساخت قرار داده است. داستان آپ درباره پیرمردی به نام کارل فردریکسن می‌باشد که به همراه همسرش الی به دنبال دستیابی به بهشت آبشار طلایی‌اند. مرگ الی موجب می‌شود آنها هیچ‌گاه به آرزویشان نرسند. او به همراه کودکی به نام راسل که به صورت اتفاقی با او همراه شده، به سفر با استفاده از بادکنک‌هایی که به خانه خود بسته است، می‌پردازد و با مشکل بسیار به آنجا می‌رسد. آنجا را در اداره قهرمان کودکی خود، چارلز، می‌بیند که توسط سگ‌های سخنگوی خود - که خدم و حشم وی محسوب می‌شوند- آنجا را کنترل می‌کند. در آخر متوجه می‌شویم آنچه کارل به آن دست یافته، با تصوراتی که از اتوپیا داشت، متفاوت بوده است.

انیمیشن Antz: محصول کشور آمریکا، ارائه‌ای از کمپانی دریم ورکس در سال ۱۹۹۸م به کارگردانی اریک دارنل و تیم جانسون است. داستان فیلم، زندگی مورچه‌ای به نام «زی» است که از زندگی سنتی و کلیشه‌ای چند هزار ساله پدران خود خسته شده و به دنبال زندگی آزاد و به‌دور از هرگونه سنت است. ژنرال مندبل که بزرگ‌ترین قدرت نظامی دنیای مورچه‌هاست، همیشه کارگران را به کندن بیشتر تشویق می‌کند و با وعده‌هایی مثل «غذای بیشتر و کار کمتر برای همه»، آنها را از خسته و مأیوس شدن باز می‌دارد. مهم‌ترین وجه تمایز زی از بقیه، اعتقاد او به وجود محلی است به نام «اینسکتوییا» به معنای بهشت حشرات که معادل اتوپیا در عالم انسانی است و منظور اصلی در این نوشتار می‌باشد. زی با تلاش زیاد موفق می‌شود به آنجا برسد و دوباره به کلونی برمی‌گردد تا به نجات سایر مورچه‌ها بپردازد؛ ولی مندبل با دشمنی می‌خواهد او را بکشد؛ ولی با همکاری سایر مورچه‌ها همگی از نابودی نجات می‌یابند. دیالوگ‌های زی در ابتدای انیمیشن، که حاکی از خستگی از وضع موجود بود، در آخر انیمیشن به خودشناسی منجر می‌شود: «من سرانجام جایگاه واقعی خودمو پیدا کردم. باورتون نمی‌شه. اون درست همون جایی بود که از اونجا شروع کرده بودم. با این تفاوت که این بار خودم انتخاب کردم. ما یه کلونی ساختیم که اون رو حتی توی خواب هم نمی‌دیدیم. خیلی بزرگ‌تر و باشکوه‌تر از چیزی که سال‌ها براش زمین رو می‌کندیم و بهش نمی‌رسیدیم».

دیدگاه‌های فلسفی انیمیشن‌ها

دیدگاه‌های هستی‌شناسی

همان‌طور که در آغاز انیمیشن آپ مشاهده می‌کنیم، در کودکی پیرمرد داستان، قهرمانی حضور داشته که به او دل بسته است و تمام رؤیاهای کودکی‌اش شده یک چیز: فتح آبشار بهشت طلایی. انتخاب این اسم برای آبشار هم بی‌دلیل نیست و یادآور همان بهشت است که از ابتدای کودکی ناخودآگاه به دنبال آن است. آبشاری که کارل به دنبال آن بوده، نوعی اتوپیا یا آرمان‌شهر محسوب می‌شود که هر فردی در جست‌وجوی رسیدن به آن— که کمال زیبایی می‌باشد— است. در حوزه فلسفه، تحت عنوان ناکجاآباد یا آرمان‌شهر از چند هزار سال پیش تاکنون مطرح بوده و در میان اهل فلسفه نامی آشنا محسوب می‌شود. در بررسی تطبیقی موضوع سرزمین گمشده یا همان آرمان‌شهر با انیمیشن آپ، به نتایج قابل توجه و بعضاً متضاد با واقعیت اندیشه غربی مواجه می‌شویم. اتوپیا در جهان غرب نوعی دنیای موازی را به تصویر می‌کشد. براساس نگاه جدید متافیزیک غربی، اتوپیا سازی (مدینه فاضله‌سازی) جدید بر مبنای مفهومی به نام دنیاسازی بنا شده است. در این دنیاسازی تلاش در جهت مادیات و آسایش بیشتر می‌باشد. با توجه به هر دو انیمیشن مورد بررسی، این دنیاها مکان‌هایی‌اند که از نظر مادی وجود دارند و شخصیت‌های اصلی داستان به دنبال دستیابی به چنین دنیا و شهری می‌باشند که در آن امکانات رفاهی فراهم باشد و آزادی در اعمال و رفتار آنها حاکم باشد. لذا تعریفی که ایدئولوژی غرب از اتوپیا دارد، این است که چارچوب این دنیاسازی، متشکل از دو عالم به نام‌های جهان نخست (Prime Universe) و جهان موازی (Parallel Universe) می‌باشد که از طریق علمی به نام Fringe Science که عموماً مرتبط با خواب، رؤیا، ظن، توهم و خیال و به طور کلی امور ذهنی است، با یکدیگر در ارتباطند (عباسی، ۱۳۹۰). این تصویری و خیالی بودن را می‌توان به خوبی در دو انیمیشن آپ و زی شاهد بود. از این‌روست که این نوع نگاه جدید به شدت بر روی آثار نمایشی، سینمایی و حتی بازی‌های کامپیوتری اخیر تأثیرگذار بوده است.

تنها مکتبی که در جهان مدعی این نکته است که قبلاً یک جامعه مطلوب وجود داشته و باید به آن بازگشت، مکتب یهود است که عصر حکومت سلیمان علیه السلام را عصر طلایی خود می‌داند و همه تلاش خود را برای برقراری مجدد هیکل سلیمان علیه السلام (یعنی معبد سلیمان) در بیت‌المقدس صورت می‌دهد؛ بماند که نیت یهود، بازگشت به ملک بر حق سلیمان، برای اقامه عدل و حق نیست؛ بلکه ترفندی استراتژیک برای مقاصد سیاسی است (تامس مور، ۱۳۸۵).

در انیمیشن‌هایی که بحث اتوپیا را مطرح می‌کنند، نکته قابل توجه قرار داشتن آنها در جایی است که آب جزء لاینفک آن می‌باشد. در انیمیشن «آپ» و «زی» نیز یکی از نکات قابل توجه، اشاره هر دو به آبشار و دریاست که یکی از لوازم آسایش و راحتی‌اند؛ چنان‌که در حوزه آرمان‌گرایی، محل جغرافیای این جامعه را در آب و اقیانوس معین کرده‌اند. افلاطون در تیمائوس، داستان کهنی از سرزمین آتلانتیس نقل کرده بود که در اعماق دریاهای غربی

فرو رفته بود؛ و بیکن آمریکای کشف شده را با این اتلانتیس یکسان گرفت و اتلانتیس نویی در نظر آورد. او اتلانتیس نو را در اقیانوس آرام تعیین کرد و آن را جزیره‌ای سبز و خرم با مردمانی که لباس‌های تمیز و عالی پوشیده‌اند، توصیف کرد (ویل دورانت، ۱۳۹۲، ص ۱۲۴). این نگاه‌ها همچون دو انیمیشن مطرح شده، سرشار از مادی‌گرایی و آسایش و رفاه‌اند.

کارل در پایان انیمیشن متوجه می‌شود که آنچه به دنبال آن بوده، رؤیایی بیش نبوده است و لذا گویی تمام رؤیاهای کارل بی‌نتیجه می‌ماند و تمام بهشتی که برای خود ساخته بود، به یک‌باره فرو می‌ریزد و در نتیجه، بهشت مورد نظر ارزش خود را در نظر او بی‌اهمیت می‌کند؛ همان‌طور که در انیمیشن زی نیز شاهد چنین روندی می‌باشیم: یک طرف کلونی است که کسل‌آور و خسته‌کننده است؛ اما در طرف دیگر، قضیه اینسکتوپیا قرار دارد که نماد جامعه سرمایه‌داری است؛ جایی که زی آرزومند زندگی در آن است؛ اما وقتی به آنجا می‌رسد، می‌بینیم که جایی بجز یک زباله‌دانی نیست که عده‌ای حشره انگل در آنجا زندگی می‌کنند. از این‌رو، در حقیقت بر زندگی کنونی تأکید می‌کند و اینکه زندگی آرمانی چیزی جز زندگی کنونی نیست؛ تنها باید سنت‌ها و عقاید و باورهای گذشته را که راه سعادت و خوشبختی را بر انسان بسته‌اند، کنار گذاشت.

چنین طرز تفکر و اندیشه‌ای ریشه در آرای کارل پوپر دارد. پوپر در کتاب *جامعه باز و دشمنان آن* بیان می‌دارد: کسانی که وعده بهشت بر روی زمین می‌دهند، تنها جهنم به ارمغان آورده‌اند. به اعتقاد او، اتوپیا نیسم‌ها در زمینه علمی و اخلاقی مورد ایرادند. او آنها را افرادی متعصب و بی‌فکر می‌داند که به اعتقاد او پیش‌فرض‌های جامعه‌شناسی را مردود می‌شمردند، که اگر آنها را می‌پذیرفتند، مجبور به محدود کردن دامنه بلندپروازی‌های خود می‌شدند. لذا او اتوپیا را از نظر منطقی و تجربی مردود می‌شمارد. در دو انیمیشن یادشده نیز چنین روندی را شاهدیم.

سنت‌ها در برابر مدرنیته، اشاره به عقاید مذهبی و اصولی می‌باشد که خداوند انسان را به انجام آنها ملزم نموده است. بنابراین در این دو انیمیشن، که کارل و زی به دنبال رهایی از سنت‌هایند، به نوعی تأکید بر زندگی لیبرال آمریکایی است. لیبرالیسم، ایدئولوژی حاکم بر تمدن فعلی مغرب‌زمین می‌باشد. بسیاری از اندیشمندان و صاحب‌نظران مشهور غربی، نظام لیبرالی را شکل نهایی و کامل‌ترین و آرمانی‌ترین نوع حکومت بشری تلقی می‌کنند. ایدئولوژی لیبرالیسم در مبنای عقل‌گرایی، منهای عاطفه‌گرایی و منهای وحی و دین است؛ لذا برخی آن را به معنای آزادی از قید دین و امور مقدس، تفسیر و تعریف کرده‌اند (شریفی، ۱۳۹۲). افلاطون نیز در کتاب *جمهوری* خود، آنجا که به شرح جامعه‌ای رؤیایی می‌پردازد، با به تصویر کشیدن جامعه رویایی و مشخص کردن آرمان خود در آن در طی زمان، بخشی از خاستگاه‌های فعلی جهان امروز را رقم زده است: جامعه‌ای مبتنی بر آزادی انسان.

لذا این انیمیشن‌ها می‌توانند بیانگر نسبی بودن اتوپیا و نفی آرمان‌گرایانه‌اندیشی باشند؛ زیرا آنچه زی با عنوان اتوپیا از آن نام می‌برد، چیزی جز زباله‌دان مردم شهر نیست و آنچه کارل به دنبال آن می‌باشد، جامعه مورد نظری که دارای ویژگی‌ها و آسایش مورد نظر در اتوپیا و به عبارتی بهشت باید باشد، نیست. آنچه در انیمیشن‌ها درباره اتوپیا بر آنها تأکید می‌شود، دارای ویژگی‌هایی است که بیشتر در رفاه و آسایش خلاصه می‌شود که در فیلم نیز هر جا حرفی از این محل می‌شود، به آزادی و فراهم بودن غذا اشاره دارد.

دیدگاه انسان‌شناسی

با نگاهی به انیمیشن آپ متوجه چهار شخصیت اصلی فیلم می‌شویم: کارل، که پیرمردی است و نمادی از قدمت، سنت و تحجر است؛ راسل، که کودکی است و نماد مدرنیته، خامی و ماجراجویی است که کودکی همان پیرمرد نیز نمایانگر همین کودک در گذشته است؛ یک سگ، که به واسطه قلاده اختراعی که صدای سگ را ترجمه می‌کند، قادر به حرف زدن است و نمادی از بردگی را به ذهن متبادر می‌نماید؛ و یک کاشف، که نمادی از قدرت‌طلبی محض می‌باشد. بقیه شخصیت‌ها حول این چهار شخصیت معنا می‌یابند. کارل با همسرش دارای روح ماجراجویی است. این دو بر اساس فطرت مشترک انسان‌ها که به دنبال رستگاری‌اند، چه در کودکی و چه در بزرگسالی به دنبال بهشت زمینی خود هستند. از طرفی، نام کارل نمی‌تواند بی‌ارتباط با کارل ذکر شده در آرمان‌شهر توماس مور به‌عنوان فردی سوسیالیست آلمانی باشد که در طول تاریخ اندیشه، کمتر شخصیتی چون کارل مارکس توانسته است آرمان‌شهری در انتهای تاریخ بشر ترسیم کند. او بر مردمان بسیاری در راه دستیابی به بهشت زمینی خود ره نموده است.

مورچه زی، نمونه عینی باز کردن زنجیر خرافات و نادانی از دست و پای اندیشه، و آزاد کردن فکر است. یکی از مهم‌ترین شخصیت‌ها بار بیتوس است که تداعی کننده یک سرباز آمریکایی تمام‌عیار در جنگ ویتنام است. پس از جنگ خونینی که تنها بازمانده آن زی است، باربیتوس در حالی که بدنش را از دست داده و فقط سرش در دستان زی است، به او می‌گوید: «کوچولو! مثل من نباش که در تمام عمر گوش به فرمان بودم»؛ و این سخن، خود شکایتی است به شرایط کمونیستی و دنبال حکومت لیبرال رفتن و آزادسازی خود از قید و بندها و قوانین لایتغیر. زی فقط بر اثر یک اتفاق ساده به جنگ می‌رود؛ اما تنها کسی که از جنگ جان سالم به در می‌برد، خود اوست که کاملاً اتفاقی و تصادفی جان سالم به در می‌برد و همین اتفاق ساده و بازگشت قهرمانانه زی است که باعث محبوبیت او بین بقیه مورچه‌ها می‌شود. مورچه‌ای که به وضعیت موجود شکایت دارد و در مقابل جبر موجود، اختیار را انتخاب می‌کند و سعی در شکستن قوانین دارد، اینک به‌عنوان قهرمان برای کودک تعریف می‌شود. لذا سعی در ساختن محیطی مطابق خواسته‌های خود همراه با آزادی و دوری از جبر مطلق خواهد داشت. افراد در چنین جامعه‌ای در

کنار هم و بر مبنای آزادی و به دور از جبر زندگی می‌کنند. چنان که کارل برای دوری از جبر موجود در جامعه مدرن - که او را مجبور به خالی کردن خانه خود و رفتن به خانه سالمندان کرده بود - و زی که از تحت سلطه بودن و عدم داشتن اختیار و آزادی و انجام عده‌ای اعمال و رفتارهای رسیده از آداب و رسوم اجداد خود، به دنبال جامعه‌ای مطلوب بود که در آن با آرامش و آزادی و با اختیار خود به فعالیت بپردازند، مسیری دشوار را - که در حقیقت مبارزه با وضعیت موجود است - طی می‌کنند. ریشه چنین اندیشه‌ای را باید در آرای افلاطون و پوپر جست. افلاطون با معرفی کردن انسان به‌عنوان منشأ همه چیزها، پایه تمدن غرب امروزی را بنا کرد. لذا سراسر **جمهور** بر این استوار است که همه نهادهای جامعه مانند سازمان طبقه‌ای، قانون، دین، هنر و جز اینها از نفس انسان‌ها نشئت گرفته‌اند.

از این رو کسانی به دنبال اتوپیا و بهشت موعود می‌روند که علاوه بر خسته شدن از وضع موجود، دارای روحیه جست‌وجوگرانه باشند و دغدغه تغییر در وضع موجود را - که برایشان دیگر قابل تحمل نیست - داشته باشند. آنها با کنار زدن سنت‌های دست‌وپاگیر، سعی در تغییر وضع موجود و رسیدن به بهشت مادی خود دارند.

چنان‌که بیان شد، این انیمیشن‌ها با تأکیدی بر لیبرالیسم در حوزه انسان‌شناسی، به اومانیسم اعتقاد دارند و یکی از پیامدهای آن این است که حکومت و نظام سیاسی حق دخالت در مسائل اعتقادی و ایمانی و دینی مردم ندارند و حکومت حق ندارد هیچ دین و اعتقادی را ترویج و تبلیغ نماید (شریفی، ۱۳۹۲). افلاطون، لاک و هابز معتقد بودند که جامعه برای جلوگیری از هرج و مرج، نیاز به دولت و قانون دارد (فالزن، ۲۰۰۲، ص ۱۶). کانت نیز بر این باور بود که آزادی فردی جزئی از خودمختاری اوست برای اینکه او قادر باشد اهداف خود را انتخاب کند و آنها را دنبال نماید (همان). در انیمیشن Antz نیز اهداف از بدو تولد مشخص شده‌اند و از همین رو با توجه به این معیارها افراد آزاد نیستند و همه مورچه‌ها از بدو تولد به کارگر یا نگهبان تقسیم می‌شوند؛ لذا هیچ جایی برای فردیت وجود ندارد و مورچه‌ها حتی در وقت آزاد و استراحت خود طبق برنامه باید پیش بروند.

لیبرال‌ها با بهشت‌گرایی نظری، برای رسیدن به پیشرفت مخالفت می‌کنند؛ چراکه هر کس وعده ایجاد بهشت بر روی زمین (بهشت جسمانی) داده، جهنم را به وجود آورده است؛ پس بایستی به زندگی زمینی بسنده کرد و به دنبال بهشت موعود نبود. بر این اساس، آنان یک نوع محافظه‌کاری بنیادی را ترویج می‌کنند که بر اصلاح‌طلبی، نه انقلابی‌گری، تأکید می‌کنند و یک ضدانقلاب به معنای واقعی و لغوی هستند (پوپر، ۱۳۸۰).

مسئله دیگر در مورد اتوپیا، حاکم آن است. در هر دو انیمیشن، افرادی بر اتوپیا حکم می‌رانند که به تخریب منابع طبیعی می‌پردازند و برای اتوپیی مدنظر خود ارزش قائل نیستند. لذا نه تنها اتوپیی زمینی، بلکه حاکم آن نیز نفی می‌شود و این مسئله نفی، نگاه آرمان‌گرایانه به اتوپیا را دوچندان می‌سازد. چارلز مانتس، که قهرمان دوران کودکی کارل است، با در اختیار گرفتن قدرت، بر اتوپیا حکمرانی می‌کند و به دنبال تسلط بر آنجا برای منافع خود

است. همچنین در انیمیشن زی، حشراتی موذی بر اینسکتوپیا حکومت می‌کنند که اجازه ورود کسی را به آنجا نمی‌دهند. بدین ترتیب، قدرت آن را برای خود انحصاری نموده‌اند.

دیدگاه ارزش‌شناسی

نکته مهم در انیمیشن یادشده، دور ریختن و رها شدن از سنت‌ها و گذشته است که رسیدن به آبشار را برای کارل لذت‌بخش می‌کند. ارزش‌هایی دست و پاگیر که او خود را به آنها بند نموده است، مانع رسیدن او به اهدافش می‌شوند؛ چنان‌که در جایی با سختی تمام، خانه را با خود حمل می‌کند که اگر آن را زمین می‌گذاشت و دور می‌ریخت، بسیار آسان می‌توانست به رؤیاهای خود دست یابد؛ چنان‌که با کنار گذاشتن آنها در سکانس‌های پایانی فیلم، بسیار راحت‌تر به مقاصد خود دست می‌یابد. انیمیشن زی نیز نمودی از همین مقابله با ارزش‌ها و آداب و رسوم گذشته را دست‌مایه فیلمنامه قرار می‌دهد و شرط رسیدن به اهداف را - که در اینجا اینسکتوپیا به معنای اتوپییای حشرات است - رها کردن آنها عنوان می‌کند. لذا این انیمیشن یک اثر کاملاً فلسفی با مسائلی چون آزادی، جبر و اختیار است. این انیمیشن براساس زندگی مورچه‌ها - که نمادی از کمونیست و ارزش‌های آن می‌باشد - تولید شده است و نوع نگرش‌های مختلف را در قبال جبر و اختیار به وضوح به تصویر می‌کشد و با پرسش‌هایی از قبیل «من چرا در این دنیا هستم؟» یا «چرا چنین می‌کنم؟» و... ارزش‌ها را به کلی زیر سؤال می‌برد و در جهت زندگی و ارزش‌هایی جدید راه خود را از دیگران جدا می‌کند و با دست یافتن به اهداف خود، دیگران را نیز آگاه می‌سازد و از زندگی مبتنی بر جبر رهایی می‌دهد و آرمان‌گرایانه و خیال‌پردازانه به دنبال جایی برای آزادی و رفاه است. هدف از چنین جامعه‌ای، دست یافتن به اهدافی است که موجب سعادت تمام افراد کلونی باشد؛ سعادت که وحی و دین در آن جایگاهی ندارند.

فارابی در توصیف مدینه فاضله، اعتقاد دارد مدینه‌ای است که هدفش سعادت واقعی است. اهالی چنین اجتماعی به کمالات و لذاتی برتر از دیگران دست می‌یابند (پژوهشگاه حوزه و دانشگاه، ۱۳۹۱). کمالات و لذات در هر دو انیمیشن، مادی و دنیوی‌اند، نه آنچه هدف خلقت انسان است. فارابی مدینه فاضله را تشبیه کرده است به بدن تام‌الاعضاء، نه هر بدنی؛ زیرا مدینه‌های جاهلیه نیز به مانند کالبدند و اعضای آن به یکدیگر وابسته‌اند؛ یعنی بدنی که هر عضوی در جهت بقا و دوام بدن، وظیفه خود را انجام دهد و تأکیدات بجای او، بر تربیت و ضرورت نهادینه‌سازی فضایل اخلاقی در این جامعه است (فارابی، ۱۳۷۹)؛ ولی چنین روندی را در انیمیشن‌های مورد بررسی نمی‌بینیم. ارزش‌های اخلاقی و انسانی، کمتر در این انیمیشن‌ها مورد توجه قرار گرفته‌اند. بر خلاف فارابی، افلاطون معتقد است که طبیعت را نباید به سلیقه خود دریاوریم یا از آن خود کنیم؛ بلکه به‌ویژه در سازماندهی شهر و نقش ویژه طبقات تشکیل دهنده آن، باید با طبیعت هماهنگ شویم (محمدی منفرد، ۱۳۸۷). ارزش‌های انسانی در اتوپییای دو

انیمیشن، به یک‌باره ارزش خود را از دست می‌دهند و به شر تبدیل می‌شوند. دعا و کشمکش بر سر مسائل گوناگون و در جهت منافع شخصی در اتوپیا، به کرات توسط افراد دیده می‌شود. آنچه موجب می‌شود افراد به فکر یک اتوپیا بیفتند و به دنبال دستیابی به آن باشند، علاوه بر پایان‌ناپذیری آمال و آرزوهای انسان، تلاش برای بهتر زیستن است.

مدینه فاضله فارابی با آرمان‌شهر افلاطون، از جهاتی به هم شبیه‌اند؛ زیرا قانون در هر دو، جایگاه محوری دارد؛ با این تفاوت که از نظر فارابی، قانون مدینه فاضله بر پایه شریعت و وحی است؛ ولی «تاموس» افلاطون مبتنی بر اسطوره، و محور آن نیز انسان عامل است. علاوه بر آن، هدف اصلی شریعت، آماده‌سازی انسان برای دنیای دیگر و جهان آخرت است؛ در حالی که هدف از قانون افلاطون، توانا ساختن انسان برای رسیدن به کمال فکری در همین دنیاست و توجهی به جهان آخرت ندارد (لمتون، ۱۳۷۴)؛ لذا انیمیشن‌های مورد بررسی در این نوشته، بیشتر به اتوپیای مدنظر افلاطون نزدیک‌اند تا به نظریات فارابی و اتوپیای مدنظر اسلام.

در انیمیشنی که هدف آن در بعد هستی‌شناسی، نفی اتوپیاست، به تبع، ارزش اخلاقی نیز در اتوپیا جایگاه خود را از دست داده، کمک و همیاری در مسائل، جای خود را به مقابله می‌دهد. حکمران چنین اتوپیایی انسانی قدرت‌طلب و در جهت منافع خود است و مهر و محبت، به دشمنی برای کسب منافع بدل می‌شود.

اتوپیا در اسلام

در فرهنگ اسلامی به جای واژه اتوپیا، غالباً از مدینه فاضله استفاده می‌شود که در مقابل آن، مدینه‌های غیرفاضله وجود دارد و این مدینه‌ها خود اقسامی دارند؛ مانند مدینه ضروریه، خسیسه، کرامیه، جماعیه، ضاله و فاسقه (فارابی، ۱۳۷۹). در انیمیشن‌هایی که به بررسی اتوپیا و بهشت می‌پردازند، به گفته نصر (۱۳۷۶) به جای آنکه بهشت زمینی را وسیله‌ای برای سیر به سوی بهشت آسمانی بدانند، با کنار زدن بهشت آسمانی و اصالت دادن به بهشت زمینی، هر دو بهشت را برای انسان‌ها تبدیل به دوزخ ساخته‌اند.

اتوپیا در انیمیشن‌ها امری نسبی بیان می‌شود که هر کس با توجه به شرایط زندگی‌اش می‌تواند بدان دست یابد؛ در حالی که در اسلام با عنوان مدینه فاضله نام برده می‌شود و امری مطلق برای همگان است و نعمتی است که قرآن مجید به آن نوید داده:

خداوند به کسانی از شما که ایمان آورده و کارهای شایسته کرده‌اند، وعده داده است که قطعاً آنها را در روی زمین جانشین (خود) کند و حکومت ببخشد؛ همان گونه که کسانی را که پیش از آنها بودند (مانند مؤمنان قوم نوح و قوم هود و قوم صالح و قوم شعیب) جانشین ساخت؛ و حتماً آن دینی را که برای آنها پسندیده است (دین اسلام)، برای آنها مستقر و استوار سازد؛ و بی‌تردید، حال آنها را پس از بیم و ترس، به امن و ایمنی تبدیل نماید؛ به طوری که تنها مرا بیروستند و چیزی را شریک من قرار ندهند؛ و هر که پس از این (نعمت بزرگ) کفران ورزد، چنین کسانی به حقیقت نافرمان‌اند (نور: ۵۵).

علامه طباطبایی در تفسیر این آیه، وعده استخلاف در زمین را مختص مؤمنین، آن هم کسانی که عمل صالح انجام می‌دهند، می‌داند. چیزی که آیه بر آن دلالت می‌کند، همان وعده تحقق مدینه فاضله است، با هر تفسیری که از آیه ممکن است. رستگاری انسان در انیمیشن با دیدگاهی مادی بیان می‌شود؛ در حالی که در اسلام، رستگاری در سایه اطاعت از خداوند و عمل به دستورات الهی است: قَدْ أَفْلَحَ الْمُؤْمِنُونَ (مؤمنون: ۴)؛ قَدْ أَفْلَحَ مَنْ زَكَّاهَا (شمس: ۹).

در مدینه فاضله اسلامی، خداوند حاکم و ناظر بر امور آدمی و همو محور هستی است؛ حال آنکه در اتوپیای برخاسته از انیمیشن‌ها، انسان و خواسته‌های او محور امور است.

اسلام با تعریف صحیح از انسان و نیازها و جایگاه واقعی وی، چشم‌انداز آینده را به بهترین و زیباترین شکل ممکن به تصویر کشیده و راهکارهای ایجاد چنین تحول عظیم را در فردای تاریخ بشر به خوبی پیش‌بینی کرده است. آنچه جامعه آرمانی اسلام را از سایر طرح‌ها متمایز و ممتاز می‌سازد، برخورداری از یک جهان بینی و ایدئولوژی جامع و کامل است که هماهنگ و همساز با فطرت انسان‌هاست. این طرح در قالب تئوری مهدویت مطرح شده که به‌عنوان جامعه آرمانی اسلام معرفی گردیده است و بنیان‌گذاری و ادامه حکومت و تمدن آخرین، به دست بهترین بنده خدا، حضرت مهدی عج و با کمک و یاری بندگان شایسته خداست و پس از آنکه همه نظام‌ها و رژیم‌های سیاسی جهان امتحان خودشان را داده باشند و ناتوانی بشر در اداره جهان آشکار شده و ناکارآمدی تئوری‌های حاکم بر جهان به اثبات رسیده باشد، به‌عنوان آخرین حکومت در تاریخ تمدن بشر رخ می‌نماید و بشر تشنه عدالت و مدیریت صالح و سالم را اداره می‌کند. هدف اصلی و نهایی جامعه آرمانی اسلامی، استکمال حقیقی انسان‌هاست که جز بر اثر خداشناسی و خداپرستی و اجرای فرامین او تحقق نخواهد پذیرفت (مصباح یزدی، ۱۳۷۰).

بنابراین، مدینه فاضله در اسلام، همان جامعه مهدوی است. در جامعه مهدوی، مکان گمشده (آتلانسیس) یا زمان گمشده مطرح نیست؛ بلکه بر وزن «ناکجاآباد»، «ناگاه» یا «ناهنگامه» مطرح است. از این‌رو، تلقی فلسفی غرب و اتوپیاگرایی غرب، هیچ قربانی با مهدویت و جامعه آرمانی مهدوی ندارد. نظام فلسفی غرب که بر مبنای اومانیسیم و محوریت انسان در دوره بعد از دین‌پیرائی در دوره رنسانس شکل گرفت، قابل مقایسه با نظام اسلامی مبتنی بر خدامحوری نیست. جامعه مهدوی، محتاج اندیشه ناب قرآنی است. با تلقی موعودگرایی و مدینه فاضله‌گرایی فلسفی نمی‌توان به جامعه مهدوی رسید؛ چراکه جامعه مهدوی جامعه‌ای ناظر به معاد و عالم عقباست و این متغیر در اندیشه فلسفی غرب مغفول است که دنیای آباد در مسیر عقبایی آبادتر است و اساس دنیای آباد و عقبای آباد، بر تقواست. در انیمیشن‌های مورد بررسی، بهشت و عقبا و در تلقی اسلامی آن معاد را در زندگی زمینی تعریف می‌کنند. آرمان‌شهر افلاطون یا حماسه سومری گیلگمش، نمونه‌هایی از این مدعايند که بهشتی زمینی را ترسیم می‌کنند که در آن مرگ

و پیری معنا ندارد و گرگ و میش در کنار هم زندگی می‌کنند. در افسانه گیلگمش، پادشاه شهر اوروک، در سفر خود، به بهشت «دیلمون» می‌رسد که دارای آرامش همیشگی، طبیعت زیبا و زندگی جاودانه و نمادی از شهر آرمانی مردم است (اصیل، ۱۳۷۱، ص ۱۶).

جامعه مهدوی از حیث ارزش‌شناسی، مبتنی بر شکوفایی علمی و عقلانی، رفاه اقتصادی و عدالت‌گستری در اوج بهره‌وری انسان از معنویت و اخلاق است که از بارزترین شاخصه‌های مدینه فاضله موعود اسلامی‌اند که تحت قیادت رهبری صالح و آسمانی حضرت مهدی عج تحقق می‌یابند. اتوپیا‌های عصر مدرن و جدید و مبتنی بر غرب‌گرایی، با غفلت از آسمان و اندیشه معنوی، رنگ و بوی دنیایی به خود گرفته‌اند و بشر انسان‌گرای جدید می‌کوشد در این زمین برای خود بهشتی ترسیم کند که همه آرمان‌ها و آرزوهای دنیوی او در آن وجود دارد. آرمان شهر مهدوی بر پایه نگرش توحیدی و آموزه‌های وحیانی استوار است؛ نگرشی که تمامی مکاتب و اندیشه‌های بشری فاقد آن بوده یا توان تحقق واقعی آن را نداشتند. مدینه فاضله مهدوی، نظامی است برخوردار از ایمان و آراسته به فضایل انسانی و آرایه‌های اخلاقی.

بنابراین، رؤیای آرمان شهر اندیشمندان جهان، غالباً در عالم بیداری تحقق عینی نیافت؛ اما اگر هم می‌یافت، هرگز توان به بار نشانیدن ارزش‌های اخلاقی، معنویت، کرامت و فضیلت‌های انسانی را نداشت (ملک‌زاده، ۱۳۹۱)؛ زیرا اساس چنین آرمان‌شهرهایی تقوا و عمل صالح نبوده است و حتی فارابی که به‌عنوان دانشمند مسلمان به ذکر نظریات او پرداخته شد، بیشتر متأثر از افکار افلاطون بود؛ لذا لازم است مدینه فاضله‌ای براساس قرآن و آموزه‌های ائمه اطهار ع ترسیم شود. آنگاه است که می‌توان مدعی رسیدن به ارزش‌های انسانی و اخلاقی بود؛ آن‌طور که بیان شد در دوره حکومت سلیمان نبی ع حاکم بوده است.

اتوپیشن‌ها	اسلام
اتوپیای ماتریالیسی	مدینه فاضله
نسبی بودن اتوپیا	بشارت قطعی خداوند به حکومت فرزندان بر زمین
لیبرالیسم	عمل بر طبق دستورات الهی
رستگاری دنیوی و مادی	رستگاری مادی و معنوی
سنت شکنی	سنت‌گرایی تحولی و پایبندی به احکام و قوانین دینی
تصور آرمان‌گرایانه از وضع مطلوب	تصور واقع‌گرایانه از وضع مطلوب
امانیسم	خدامحوری
اداره اتوپیا توسط حکمرانان قدرت طلب و مستکبر	حاکمان خداترس و با تقوا

نتیجه‌گیری

با نگاهی ریزبینانه به فیلم‌ها و انیمیشن‌های تولیدی هالیوود و دیگر دستگاه‌های رسانه‌ای غرب، متوجه می‌شویم که در برخی از آنها به ترسیم جامعه آرمانی که «اتوپیا» خوانده می‌شود، پرداخته شده است. در توصیف آرمان‌شهرهای هالیوودی، جامعه‌ای را می‌بینیم که در آن همه‌چیز خوب است و همه خوشحال و راضی‌اند. در آن جامعه، آب، غذا، هوا، خاک، محیط‌زیست، مسکن، ماشین، دوستی، تفریح، نشاط، تکنولوژی و... وجود دارد. غالب تصویرسازی‌هایی که توسط دستگاه فرهنگی غرب تهیه می‌شود، پارامترهای یادشده را دارند.

با نگاهی کوتاه به تفسیری که از دو اثر پویانمایی ارائه شد، متوجه می‌شویم:

«آپ» و «زی» به بحث اتوپیا و بهشت زمینی پرداخته و علاوه بر آنکه آن را با جاذبه‌های مادی عجین کرده‌اند، رسیدن به آن را مسئله‌ای بیهوده بیان می‌کنند و بر تغییر نظام فعلی برای دستیابی به چنین جامعه‌ای تأکید دارند. نتایج، بیانگر ظرافت و دقت لازم در گنجاندن چنین مفهومی در قالبی بسیار جذاب و سراسر نکات فلسفی و استراتژیک می‌باشند.

از این رو، مبنای ساختن انیمیشن‌هایی از این نوع، بر اساس بهانه‌ای برای خرده‌گیری از جامعه خویش می‌باشد. انیمیشن‌های ساخت کشورهای غربی و آمریکایی - که به بررسی مفهوم اتوپیا در تولیدات خود می‌پردازند - به صورتی ناخودآگاه اندیشه‌های مبتنی بر نظریات خود را به نسل جدید منتقل می‌کنند.

در فرهنگ اسلامی، امید رسیدن به اتوپیا که با عنوان مدینه فاضله از آن نام برده می‌شود، ممکن و شدنی است و با حکومت مهدوی تحقق می‌پذیرد. رسیدن به مدینه فاضله در اسلام، منوط به حفظ ارزش‌های دینی و خداپرستی و انجام فضایل اخلاقی است که در انیمیشن‌ها و دیدگاه‌های غربی جایگاه و منزلتی ندارد. برای مثال، نوع صحبت‌های زی در ابتدای فیلم - که در متن نوشتار قسمتی از آنها ذکر شد - حاکی از خسته شدن از وضع موجود و قوانین دست‌وپاگیر است و هنگامی که کودکی به تماشای چنین فیلمی می‌نشیند، دقیقاً همین افکار از طریق هم‌ذات‌پنداری در او شکل می‌گیرد و در نتیجه موجب شکل‌گیری نوعی بی‌خود بودن و بیهوده زیستن در درون او می‌شود. لذا همین سخنان را در دنیای واقعی مطرح می‌کند و با آن تطبیق می‌یابد؛ در حالی که مدینه فاضله شیعه، با توجه به نگاه صحیح و کامل ائمه معصومین و قرآن به هدف زندگی طراحی شده است. در اتوپیای غربی، هدف زندگی رسیدن به رفاه است؛ درحالی‌که در نگاه شیعه، آرمان‌شهری ترسیم شده است که هدف زندگی در آن سعادت دنیا و آخرت و کسب رضای خالق است.

از طرفی، لیبرالیسم بیان شده در این انیمیشن - که مبنای اتوپیا را تشکیل می‌دهد - هیچ تناسبی با اندیشه اسلامی ندارد. همان‌طور که مشاهده شد، تمام دیدگاه‌های موجود در انیمیشن‌ها مبتنی بر نگاه غربی به اتوپیاست که در نهایت، رسیدن به آن را بیهوده بیان می‌کند. انسانی که در این انیمیشن‌ها نمایش داده می‌شود، انسانی است که همه‌چیز را در جهت اهداف خود می‌بیند و خود را در مرکز همه‌چیز می‌داند. از همین

رو، این انسان به دنبال رفاه حداکثری خود حرکت می‌کند؛ درحالی‌که طراحی زندگی انسان توسط خالقش به‌گونه‌ای است که پیوسته باید مورد آزمایش و امتحان قرار گیرد و او باید مشکلات و امتحانات فراگیر را در تمام زندگی خود تجربه کند و این سنت قاطع خداوند در مورد تمامی بشریت است: «وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِن قَبْلِهِمْ فَلَيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلَيَعْلَمَنَّ الْكَاذِبِينَ» (عنکبوت: ۳).

هیچ مسلمان و متدینی نمی‌تواند لیبرال، به معنای گفته شده باشد. آزاد کردن بشر از قید دین و امور مقدس، چیزی جز اسارت و بردگی شیطان ندارد. در عرصه انسان‌شناسی بیان شده در لیبرالیسم، اسلام قائل به مخلوق بودن انسان است و از خودش هیچ چیزی ندارد. او عین تعلق و وابستگی به خدای متعال است؛ بنابراین چگونه می‌تواند خود را محور عالم قرار دهد، در حالی‌که در برابر خدا هیچ استقلالی از خود ندارد؟

اتوپیای مطرح شده در این انیمیشن‌ها بیشتر در ابعاد مادی و دنیوی خلاصه می‌شوند و آسایش دنیوی را دستمایه داستان‌های خود قرار داده‌اند؛ حال آنکه در اسلام هدف رسیدن به سعادت دنیوی و اخروی است که در سایه کرامت اخلاقی و عمل به دستورات حاصل می‌شود، نه بر پایه اومانیسیم و آزادی در جهت خواسته‌های مادی و دنیوی، که نتیجه‌ای جز غرق شدن در نعمت‌های دنیوی نخواهد داشت. لذا چنین باوری در کودکان موجب دنیاطلبی و به دنبال نعمت‌های مادی بودن خواهد شد.

انیمیشن‌ها اگر قرار باشد بتوانند مدینه فاضله را به نمایش بگذارند، لازم است توجه به دستورات دینی را مدنظر قرار دهند و به کمالات انسانی توجه کنند. هدف نهایی باید رسیدن به خدا و کسب کمالات معنوی باشد و خدا به نوعی محور اعمال و رفتار آدمی قرار گیرد. شخصیت‌های مطرح شده در انیمیشن باید دارای روحی لطیف و اخلاق و اعمالی مطابق ارزش‌های اسلامی باشند. در این صورت می‌توان امید داشت که انیمیشن‌ها بتوانند موجب شکل‌گیری شخصیت مثبت و زیبا در کودکان شوند.

منابع

- اشوری، داریوش، ۱۳۸۷، *دانشنامه سیاسی*، تهران، مروارید.
- اصیل، حجت‌الله، ۱۳۸۱، *آرمان‌شهر در اندیشه ایرانی*، تهران، نی.
- افلاطون، ۱۳۶۰، *جمهور*، ترجمه: فؤاد رحمانی، تهران، بنگاه ترجمه و نشر کتاب.
- پوپر، کارل، ۱۳۸۰، *جامعه باز و دشمنان آن*، ترجمه: عزت‌الله فولادوند، تهران خوارزمی.
- توماس، هنری، ۱۳۵۰، *ماجراهای جاودان در فلسفه*، ترجمه: احمد شهسا، تهران، ققنوس.
- دورانت، ویلیام جیمز، ۱۳۹۲، *تاریخ فلسفه*، ترجمه: عباس زریاب خویی، تهران، علمی و فرهنگی.
- ده صوفیانی، اعظم، ۱۳۹۲، *کودک، انیمیشن و تلویزیون*، تهران، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، مرکز پژوهش‌های اسلامی صدا و سیما.
- رجبی، محمود و دیگران، ۱۳۸۵، *تاریخ تفکر اجتماعی در اسلام*، تهران، سمت.
- شریفی، احمدحسین، ۱۳۹۲، *جنگ نرم*، قم، موسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی.
- طاهری، حبیب‌الله، ۱۳۸۰، «عصر ظهور یا مدینه فاضله موعود در اسلام»، *انتظار*، ش ۲، ص ۱-۲۰.
- عباسی، حسن، ۱۳۹۰، «اتوپیا، سرزمین موعود و واقعیت‌های فراموش‌شده»، *موعود*، ش ۱۲۵ و ۱۲۶.
- _____، ۱۳۹۲، *ترندگذاری انقلاب اسلامی*، آموزش طراز. مجموعه سخنرانی‌های کلبه کرامت، جلسه ۴۶۵.
- فارابی، ابونصر، ۱۳۷۹، *سیاست مدنی*، ترجمه و تحشیه: سیدمحمدجعفر سجادی، تهران، سازمان چاپ و انتشارات.
- لمبتون، آن. کی. اس، ۱۳۷۴، *دولت و حکومت در اسلام*، ترجمه: سیدعباس صالحی، تهران، عروج.
- محبیان، امیر، ۱۳۹۲، *سینما و مدیریت تصاویر ذهنی*، تهران، پیشگامان اندیشه آریا.
- محمدی منفرد، بهروز، ۱۳۸۷، «چستی اتوپیا»، *کلام و عرفان*، ش ۵.
- مصباح یزدی، محمدتقی، ۱۳۷۲، *جامعه و تاریخ*، تهران، سازمان تبلیغات اسلامی.
- ملک‌زاده، محمد، ۱۳۹۱، «بررسی آرمان‌شهر افلاطون تا جهان آرمانی لیبرالیسم»، *فرهنگ بویا*، ش ۵.
- مور، تامس، ۱۳۸۵، *آرمان‌شهر (یوتوپیا)*، ترجمه: داریوش اشوری و نادر افشار نادری، تهران، خوارزمی.
- هال، استوارت، ۱۳۹۱، *معنا، فرهنگ و زندگی اجتماعی*، ترجمه: احمد گل‌محمدی، تهران، نی.
- هان، دان، ۱۳۹۲، *افسون انیمیشن*، ترجمه: عرفان پارساپور و زهرا منصوریه، تهران، نظر.

Falzon, C. (2002). *Philosophy Goes to the Movies: An Introduction to Philosophy*. London New York: Routledge, pp. 117-138. Retrieved March 2, 2010 from Queensland University of Technology Course Materials Database.

Kellner, Douglas (2005) *Media Culture: culture studies, identity and politics in the modern and the postmodern*, London & New York: Routledge