

## بازخوانی وجوه نمایشی انیمیشن زوتوپیا براساس تقابل های دوگانه\*

حمید تلخابی<sup>۱</sup>

### چکیده

مفهوم تقابل های دوگانه از افلاطون تا رویکرد واسازی دریدا، چارچوب غالب نظام فلسفی غرب بوده است. هم چنان که در فلسفه اسلامی این بحث با نگاه صدرایی تحت عنوان تقابل تشکیکی مطرح می شود و در عرفان از تقابل پارادوکسیکال، نظیر وحدت در کثرت، کثرت در وحدت سخن به میان می آید. نگاه تقابلی در حوزه های مختلف به خصوص در آثار هنری و نمایشی کاربرد دارد که این مقاله تلاش می کند تقابل در عناصر نمایشی انیمیشن زوتوپیا را مورد بررسی قرار دهد. انیمیشن زوتوپیا با نگاه تقابلی، قصه آرمان شهری را روایت می کند که فارغ از انطباق یا عدم انطباق آن با مدینه فاضله در فرهنگ اسلامی و شیعی، تقابل های این اثر موجب نمایشی تر شدن و ارتباط بیشتر مخاطب شده است و می توان در خلق آثار نمایشی، به ویژه آثار مهدوی از آن بهره بیشتری برد.

### واژگان کلیدی

تقابل های دوگانه، آثار نمایشی، انیمیشن زوتوپیا، آرمان شهر.

### مقدمه

افلاطون از نخستین فیلسوفانی بود که فلسفه را بر چارچوبی بنا نهاد که محور آن مفهوم «تقابل های دوگانه» است. باور به دو جهان «معقول» و «محسوس» نقطه عزیمت اصلی تقابل های دوگانه افلاطونی است و تقابل های دیگر، تالی منطقی این تقابل قرار دارد. این چارچوب تا ظهور رویکردهای فلسفه پساساختگرا، چارچوب غالب نظام های فلسفی غرب بوده است. رویکرد «واسازی» دریدا به عنوان یکی از رویکردهای شاخص پساساختگرایی در مقابل «تقابل های دوگانه»، منطقی عرضه کرده است که غالباً تحت عناوینی از قبیل «منطق مکملی» و «منطق پارادوکسی» از آن یاد می شود.

\* تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۷/۲۷ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۹/۹

۱. استادیار مؤسسه آموزش عالی هنر و اندیشه قم، ایران (Talkhabi64@yahoo.com).

با نگاه تقابلی می‌توان آثار هنری و آثار نمایشی، را مورد تحلیل قرار داد. آثار نمایشی تولید شده دهه گذشته در سینمای انیمیشن به مضامین پرداخت نشده در حوزه‌های مختلف ورود کرده و رشد کیفی قابل توجهی داشته است. سینمای انیمیشن در ساخته شدن رؤیاهای کودک و نوجوان، نقش بسیار جدی دارد. لذت و تجربه‌ای که کودکان از دیدن فیلم می‌برند، با تجربه مخاطب بزرگسال قابل مقایسه نیست. به خاطر شور و هیجان کودکان، معمولاً انیمیشن‌ها، فیلم‌های اکشن و ماجراجویی هستند و ردپایی از ژانرهای مختلف سینمایی، از جمله کمدی، فانتزی، موزیکال را در خودشان دارند. یکی از مهم‌ترین آنها، انیمیشن زوتوپیا است که در هشتاد و نهمین دوره جوایز اسکار و هفتاد و چهارمین مراسم گلدن گلوب، جایزه بهترین فیلم انیمیشن را دریافت کرد و جزء پر فروش‌ترین فیلم‌های سال ۲۰۱۶ میلادی قرار گرفت. انیمیشن زوتوپیا مانند اغلب تولیدات والت دیزنی و به ویژه پیکسار، از ظرفیت‌های ژانرهای سینمایی به خوبی استفاده کرده و در دام رئالیسم خامی که با شخصیت کودکان و پویایی آنها همخوانی ندارد، نیفتاده است. انیمیشن زوتوپیا علاوه بر بهره‌گیری از ژانرهای فانتزی، کمدی و موزیکال، ردپایی از ژانر جنایی - پلیسی و کارآگاهی نیز در آن مشاهده می‌شود.

زوتوپیا داستان خرگوشی به نام جودی هاپز را روایت می‌کند که بعد از تلاش‌های فراوان در آزمون ورودی اداره پلیس با نمره‌ای عالی قبول می‌شود. اما به دلیل جثه کوچکش در مقایسه با دیگر افسران پلیس، برای مأموریت ساده‌ای (پارکبانی) در شهر فرستاده می‌شود و با روباهی به نام نیک وایلد آشنا می‌شود. خرگوش در شهر زوتوپیا، به موضوع مشکوکی برمی‌خورد و به وسیله مدرکی که از روباه به دست آورده، او را مجبور می‌کند تا برای پی بردن به مسئله مشکوک شهر، به او کمک کند. آنها به کمک هم می‌توانند مدارک زیادی را جمع‌آوری و بعد از کشمکش‌های فراوان مشکل شهر را حل کنند. در نهایت آزمایش به شهر برمی‌گردد و دوستی جودی و نیک استحکام بیشتری پیدا می‌کند.

این مقاله به ظرفیت‌های نمایشی انیمیشن زوتوپیا که یک نوعی از آرمان شهر را مطرح می‌کند از منظر تقابل‌های دوگانه خواهد پرداخت و انطباق یا عدم انطباق آرمان شهر زوتوپیا، با آرمان شهر در فرهنگ اسلامی و شیعی، مسئله این پژوهش نبوده است.

## پیشینه تحقیق

در خصوص مفهوم تقابل تحقیقات نظری متعددی از منظرهای مختلف وجود دارد که از میان آنها تقابل‌های دوگانه در حکمت اسلامی کمتر مورد بحث واقع شده است. در بیان عرفا و ادبیات عرفانی، پژوهش‌های مهمی صورت گرفته و نتایج ارزنده‌ای حاصل شده که می‌توان از والتر استیس در کتاب *عرفان و فلسفه* (استیس، ۱۳۹۸) هانری کربن در *تحلیل شطحیات عرفانی* (کربن، ۱۳۸۴: ۲۷۳-۲۹۳) و همچنین در اغلب آثار دکتر محمدرضا شفیعی کدکنی برای نمونه نام برد. اما مطالب و مقالات درخور توجه، دربارهٔ انیمیشن زوتوپیا محدود است که به مهم‌ترین آنها اشاره می‌شود.

کشیشیان سیرکی و مویزچی (۱۳۹۹) در مقاله «نقد و بررسی ردپای اندیشهٔ سیاسی توماس هابزدر پویانمایی زوتوپیا» با توجه به اندیشه‌های توماس هابزدر سنجش و ارزیابی پدیده‌ها و مسائل سیاسی-اجتماعی، تلاش کرده برخی نشانه‌ها و مضامین این انیمیشن که در شباهت با آرای این اندیشمند است نسبت‌سنجی کند و بعضاً عبورهایی که از اندیشهٔ او، در چارچوب نظام مطلوب خالقان اثر صورت گرفته رمزگشایی کند.

آکساندر کریستین و فروکه آلبرزمییز (۲۰۱۹م) در مقاله‌ای تحت عنوان «آیا در زوتوپیا آرمان شهری هست؟» در مورد انیمیشن زوتوپیا نوشتند که زوتوپیا را استعاره‌ای از شیوه‌های زندگی بشر به عنوان یک جامعه فاضله انسانی - حیوانی به حساب می‌آوردند که به عنوان یک آرمان شهر استعاری برای انسان‌ها حساب می‌شود.

یوسف‌آبادی و افضلی (۱۳۹۹) در مقاله «بررسی تطبیقی طنز کلامی در دوبلهٔ عربی و فارسی انیمیشن زوتوپیا براساس مدل مگدالنا پانیک» دوبلهٔ فارسی و عربی زوتوپیا را با همدیگر مقایسه کردند. دهباشی شریف و میرافضلی کهنگی (۱۳۹۸) نیز در مقاله «انواع طنز و شیوه دوبله آن در انیمیشن زوتوپیا (شهر حیوانات) براساس مدل مارتینز سیرا» به مقوله طنز در دوبله زوتوپیا پرداختند. با توجه به پژوهش‌های ذکر شده، پژوهش حاضر براساس تقابل‌های دوگانه تلاش می‌کند در تحلیل انیمیشن زوتوپیا ابعاد تازه‌ای از آن را متجلی سازد.

## تقابل‌های دوگانه

بحث تقابل در فلسفه اسلامی و فلسفه ملاصدرا تحت عنوان «تقابل تشکیکی» آورده می‌شود. ملاصدرا براساس مبانی خود در حکمت متعالیه، از چهار قسم تقابل (تناقض، عدم و ملکه، تضاد و تضایف) فراتر می‌رود و نوع پنجمی از تقابل را به نام تقابل تشکیکی طرح می‌کند. در فلسفه ملاصدرا تشکیک وجود باعث می‌شود که ما در هر مرتبه، ادراک و فهمی داشته باشیم و این فهم، در بیرون متناسب با ذهن نیز باشد. بنابراین دو واحد نیستند یک واحدی که مراتب مختلفی را دارد. از این رو «تقابل تشکیکی تقابلی است که اختلاف بین آنها ذاتی نیست، بلکه اختلاف در شدت و ضعف، و کمال و نقص است. در بیان ویژگی‌های این نوع از تقابل می‌توان گفت، تقابل تشکیکی تنها در مرتبه طولی موجودات واقع شده و در بین کثراتی است که با یکدیگر رابطه علت - معلولی داشته و از کثرت حقیقی برخوردارند. جهت اختلاف تقابل تشکیکی به جهت اشتراک‌شان بازمی‌گردد» (دیباچی و جانعلی‌زاده، ۱۳۹۷: ۲۰). این تقابل در فلسفه اسلامی ذیل بحث وحدت و کثرت آمده است. همان اصطلاح معروف «وحدت در عین کثرت و کثرت در عین وحدت» که کثرات براساس ظرفیت وجودی‌شان، مراتب و درجات مختلف پیدا می‌کند. هر چقدر مراتب کثرات بالاتر باشد، وحدت در آن تجلی بیشتری پیدا می‌کند. این بحث پایه‌ای را می‌توان در همه تقابل‌های تشکیکی تحلیل کرد.

بنابراین تقابل‌ها همدیگر را نفی نمی‌کنند و جدا از هم نیستند. جداسازی و تفکیک تقابل‌های دوگانه از دکارت شروع شد (دوگانه نفس و بدن) و با کانت تثبیت شد (بود و نمود، نومن و فنومن). انسان در مقابل طبیعت قرار گرفت. علوم انسانی در مقابل علوم طبیعی. انسان در مقابل خدا، دنیا در مقابل آخرت، علم در مقابل هنر، هنر در مقابل سیاست، سیاست در مقابل اخلاق و... این جداسازی تقابل‌ها ارتباط آنها را تحت الشعاع قرار داده و در حال بیگانه شدن از هم هستند (نک: افروغ، ۱۳۹۶: ۵-۲۳). در حالی که اکثر تقابل‌ها در عین تفاوت و تشخیص با هم اشتراک و ارتباط دارند. فلذا به جای نفی تقابل‌هایی که به صورت طبیعی ایجاد شده‌اند، باید با ارتباط تشکیکی آنها را کشف کنیم. از این رو، وقتی در ادبیات نمایشی از روابط علی و معلولی در پیرنگ و طرح داستانی صحبت می‌شود، نباید محصور در عقل بشری ماند. علت و معلول را به اقتضای اجرای نمایشی و کردار شخصیت، باید در مراتب وجودی بالاتر فهم کرد. این

مرتبه وجودی که برخاسته از وجه خدایی انسان است، هر چقدر بالاتر برود، شدت تقابل آن بیشتر می‌شود.

تقابل‌های دوگانه را در ادبیات عرفانی می‌توان ذیل مفهوم پارادوکس دنبال کرد. درباره تقابل پارادوکسیکال در بیان عارفان و ادبیات عرفانی، پژوهش‌های مهمی صورت گرفته و نتایج ارزنده‌ای حاصل شده که می‌توان از والتر استیس در کتاب *عرفان و فلسفه*، هانری کربن در *تحلیل شطحیات عرفانی* و همچنین در اغلب آثار دکتر محمد رضا شفیعی کدکنی برای نمونه نام برد. در این آثار عرفانی، پارادوکس حضور همزمان دو سوی یک تقابل است که «یا این یا آن» جایی ندارد، بلکه «هم این هم آن» است. پارادوکس به عنوان یک استراتژی خوانش از تقابل‌های دوگانه بهره می‌گیرد. با یافتن پارادوکس در متن در واقع دو سوی یک تقابل دوگانه را همزمان در متن می‌یابیم. بنابراین می‌توان تناقض‌هایی را که معمولاً در گفتمان‌های رایج کنار هم نمی‌نشینند در اثر پیدا کنیم.

قدما کوشیده‌اند اسلوب پارادوکس را در زبان قرآن نشان دهند از «هو الأول و الآخر و الظاهر و الباطن» اوست آغاز و اوست انجام، اوست آشکار و اوست پنهان (حدید: ۳) تا آیه ۱۷۹ سوره بقره پارادوکس مرگ و زندگی را نشان می‌دهد: «وَلَكُمْ فِي الْقِصَاصِ حَيَاةٌ يَا أُولِي الْأَلْبَابِ لَعَلَّكُمْ يَتَّقُونَ» قصاص نوعی قتل است و با حیات هم ساز نیست، اما آیه می‌فرماید: برای شما در همین کشتن زندگی است. همچنین بیان پارادوکسی در آیه ۵-۶ سوره انشراح که می‌فرماید: «فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا\* إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا». با اندکی تأمل در می‌بایم، تعبیر «إِنَّ بَعْدَ الْعُسْرِ يُسْرًا» نیامده بلکه معیت و همراهی مطرح است؛ یعنی با سختی و در سختی آسانی است. «مع» دلالت بر همراهی و مصاحبت می‌کند و این دلالت را دارد که هیچ‌گاه نمی‌شود آسانی در پی سختی در نیاید. این‌که این پارادوکس در دو آیه پشت سر هم تکرار شده، نشان از اهمیت و تأکید آن دارد.

در روایات و مآثورات دینی و عرفانی شیوه بیان نقیضی و پارادوکسی شواهد بسیار دارد. در دعاها و مناجات‌ها همه جا ما با نوعی بیان پارادوکسی سروکار داریم و در همان جاهایی که تجربه دینی به زلال‌ترین صورت خود آشکارا می‌شود وقتی می‌گوئیم: «سُبْحَانَ مَنْ لَمْ يَجْعَلْ سَبِيلًا إِلَىٰ مَعْرِفَتِهِ إِلَّا بِالْعِزِّ عَنِ مَعْرِفَتِهِ» (منزه باد آن که راهی به شناخت خود نشان نداد جز درماندگی از شناخت. هم به عنوان سخن رسول ﷺ و هم به عنوان گفتار ابوبکر صدیق نقل است. در بعضی مراجع نیز به عنوان سخن شبلی ثبت شده

است) کمتر به این گزاره از دید منطقی می‌اندیشیم که چه پارادوکس پیچیده‌ای در درون آن نهفته است:

می‌گویند جزئی که راه به معرفت او وجود ندارد و آن هم درماندگی از معرفت است. شفیع کدکنی معتقد است سخنی ژرف‌تر از این حدیث در عرصه‌ی شناخت الاهیات گفته نشده است و به لحاظ هنری و عاطفی هم ما را اقناع و سرشار می‌کند ولی اگر به زبان منطق ترجمه شود تناقض آشکاری دارد (شفیع کدکنی، ۱۳۹۲: ۴۴۰).

از این رو، دینی که تمام اجزای آن را بتوان با منطق و بیان اثباتی و عقلانی توضیح داد همان قدر دین است و پایدار که اثری هنری که تمام جوانب زیبایی آن را بتوان توصیف کرد:

اگر تمام اجزای یک دین را بتوان به بیان اثباتی توضیح داد، دیگر آن دین باقی نخواهد ماند و اگر تمام جوانب اثری هنری را بتوان با بیان اثباتی توصیف کرد، دیگر آن اثر، اثری هنری نخواهد بود (همان: ۶۹).

عرفا در مراتب بالای وجودی با پارادوکسی روبرو هستند که تضمین‌کننده بالندگی و حصول معرفت می‌دانند. از این رو، کسانی که درصدد تحلیل آثار عرفانی هستند نباید در حل و فصل پارادوکس‌ها تمرکز شوند. حل و توجیه و تفسیر پارادوکس‌ها در آثار عرفانی باعث تقلیل و فرو کاستن اندیشه عارفان می‌شود. مولوی گاهی تعبیر «اصل» را برای این دیدگاه پارادوکسیکال به کار می‌گیرد و این واژه به روشنی نشان از جایگاه کلیدی معرفت‌شناسی پارادوکسیکال در اندیشه مولوی دارد (غروی نیستانی و زروانی، ۱۳۹۱: ۸۶).

هست بی رنگی اصول رنگ‌ها

صلح‌ها باشد اصول جنگ‌ها

آن جهان است اصل این پرغم و ثاق

وصل باشد اصل هر هجر و فراق

(مثنوی معنوی مولوی، دفتر ششم، ۵۹-۶۰)

حرکت مدام انسان در سیر صعودی، او را به نورها و وصال‌هایی می‌رساند که در درون هر نوری ظلمتی و در درون هر وصال، فراقی را تجربه می‌کند. چرا که حرکت انسان نسبت به سیری که طی کرده، نور و وصال است اما نسبت به سیری که طی خواهد کرد

ظلمت و فراق. از این روزندگی انسان، مدام در تقابل و کشاکش میان نور و ظلمت، وحدت و کثرت یا وصال و فراق سپری می‌شود و با یکدیگر ارتباط ذاتی دارند. این ارتباط در همه تقابل‌ها صدق می‌کند. برای نمونه، تقابل وحدت در کثرت و کثرت در وحدت که بنیاد فلسفه و عرفان اسلامی روی آن بنا نهاده شده، پارادوکسیکال است و در سیر صعودی انسان، پارادوکس‌ها در نهایت خودشان، منجر به اتحاد کامل می‌شوند. هم‌چنان‌که در تفکر اسطوره‌ای نیز، جدال به منظور غلبه نیست بلکه تلاشی برای وحدت است. انسان در عالم ماده زندگی می‌کند و با سلوک عاشقانه‌اش وارد عالم خیال می‌شود و در صورت ادامه این سلوک، وارد عالم عقل و بالاتر شود که پایان این قوس صعود، خداوند است. در عین آن‌که این عوالم هم‌زمان با هم حضور دارند که منجر به تقابل‌های پارادوکسیکال در نهایت خود می‌شود.

### تقابل‌های دوگانه در انیمیشن زوتوپیا

تقابل‌های انیمیشن زوتوپیا از عنوان آن‌که از دو واژه zoo یعنی باغ وحش و utopia یعنی آرمان شهر ترکیب شده و نمود تضادگونه و پارادوکسیکال دارد (باغ وحش آرمانی، یا آرمان-شهر حیوانی)، آغاز می‌شود و تا تیتراژ پایانی ادامه می‌یابد. در ادامه اشاره‌ای به مهم‌ترین تقابل‌های روایی و تولیدی این انیمیشن خواهیم داشت.

تقابلی که در ایده‌نمایی زوتوپیا وجود دارد از این قرار است: «در شهر حیوانات، یک خرگوش پلیس به نام جودی هابز با کمک یک روباه به نام نیک وایلد، باید پشت پرده یک فساد بزرگ شهری را آشکار کند.» همین ایده‌ی یک سطری به خاطر تقابلی که بین خرگوش و روباه ایجاد کرده، برای مخاطب جذاب و برانگیزاننده است. چرا که در دنیای واقعی، روباه به خون خرگوش تشنه است، اما این‌جا باید با هم همکاری باشند. اگر بگوئیم در یک شهری دو حیوان با هم همکاری می‌کنند تا فساد را کشف کنند، با ایده تکراری و غیرجذابی مواجه خواهیم بود. اما زمانی که گفته می‌شود آن دو حیوان خرگوش و روباه‌ست، از این ایده تکراری، آشنایی‌زدایی می‌شود و برای مخاطب برانگیزاننده خواهد بود. به ویژه این‌که در این شهر، تمام حیوانات وحشی و اهلی به صورت مسالمت‌آمیز، کنار هم زندگی می‌کنند.

در شخصیت‌های زوتوپیا تقابل‌های بسیاری وجود دارد که به بخشی از آنها اشاره می‌-

شود. انتخاب شخصیت جودی هابز و نیک وایلد به عنوان شخصیت‌های اصلی، بسیار هوشمندانه است. چرا که این حیوانات، از لحاظ جثه و خصلت‌هایی که دارند، حدوسط حیوانات دیگر قرار گرفتند. از موش‌ها و شهر حیوانات کوچولو، بزرگ‌تر هستند، و نسبت به حیوانات دیگر کوچک‌تر. از ابتدای داستان در صحنه اجرای نمایش، تقابل اصلی با حیوانات شکار و حیوانات شکارچی یا همان حیوانات اهلی و حیوانات وحشی آغاز می‌شود:

هزاران سال قبل، دنیا به دو قسمت شکارچی و شکار تقسیم شده بود که به تدریج، ما پیشرفت کردیم و از روش‌های وحشیانه ابتدایی، فاصله گرفتیم. به طوری که دیگه شکار و شکارچی در کنار هم زندگی می‌کنن و حیوانات اهلی فرصت‌های زیادی پیدا کردن.

حیوانات شکار و حیوانات شکارچی (حیوانات وحشی / حیوانات اهلی، درنده‌ها / طعمه‌ها) اصلی‌ترین تقابل فیلم به شمار می‌آید که با شخصیت جودی هابز و نیک وایلد تا انتهای داستان ادامه می‌یابد. واقعیت بیرونی یک روباه از نگاه یک خرگوش، درنده خوبی و مگ‌ار بودن روباه‌هاست، اما در جهان داستان، همکار و دوست اصلی خرگوش می‌شود. از همان نخستین برخورد این دو، زمانی که در صحنه خرید بستنی از مغازه فیل-ها، روباه، مکرو حيله می‌کند، مقدمه دوستی آنها فراهم می‌شود. با این‌که منطق داستانی زوتوپیا، اقتضاء می‌کند روباه و خرگوش باهم مشکلی نداشته باشند، با این حال رابطه آنها از یک موقعیت چالش برانگیز آغاز می‌شود و تا انتهای داستان نیز، حواس مخاطب به خوی حيله‌گری روباه، یعنی نیک وایلد هست. حتی در بخش‌هایی از داستان، مانند صحنه‌ای که جودی در کنفرانس خبری صحبت می‌کند، مگ‌ار بودن نیک، در فکر جودی شدیدتر می‌شود. یعنی در طول داستان، جودی در عین حال که با نیک ارتباط دوستانه دارد، در باطن به او اعتماد ندارد. مثلاً برای جودی اهمیت دارد که همیشه اسپری دورکننده روباه را همراه داشته باشد. یا در سکانسی که تصور می‌شود خوی وحشی‌گری حیوانات شکار، برگشته، تقابل شکار و شکارچی و تقابل اعتماد و بی‌اعتمادی به اوج خودش می‌رسد. حتی به خاطر بی‌اعتمادی جودی، رابطه دوستی آنها بهم می‌خورد و جودی موقعیت ویژه شغلی خود را در زوتوپیا کنار می‌زند و سرزمین کشاورزی برمی‌گردد. جالب این‌جاست که جودی، همیشه از کار کشاورزی و هویچ



کاشتن در مزرعه بدش می آمد، اما همین کشاورزی، باعث می شود جودی پشت پرده وحشی شدن حیوانات زوتوپیا را کشف کند.

تقابل دیگر این که، در صحنه ای که جودی در تمریناتش برای افسر پلیس شدن نتیجه نمی گیرد، به دستشویی می رود و از خستگی زیاد، پایش سُرمی خورد و داخل دستشویی می افتد. این صحنه دقیقاً در تقابل به صحنه ای قرار دارد که در منطقه گرگ ها و زوه کشان شهر، جودی و نیک در زندان آن جا گرفتار می شوند و آنها با انداختن خود در دستشویی جان شان را نجات می دهند. یعنی در صحنه اول افتادن در دستشویی، جان جودی به خطر می اندازد، اما در ادامه، افتادن در دستشویی موجب نجات جانش می شود. مورد دیگر این که بوگو، رئیس پلیس زوتوپیا، جودی را به خاطر فعالیت های خارج از حیطه مسئولیتش، تهدید به اخراج می کند، اما همین فعالیت های جودی که موجب پیدا شدن ۱۴ حیوان گمشده می شود، رئیس پلیس نه تنها او را اخراج نمی کند بلکه به جودی مسئولیت بزرگ تری را پیشنهاد می کند.

یکی دیگر از شخصیت های داستان، شخصیت بره ماده یعنی داوون بلودر، منشی شهردار است. بره ماده در عالم واقع، یک حیوان آرام، ساکت و سربه زیرتری است اما در جهان داستان، به نوعی ضدقهرمان داستان همین داوون بلودر است. در عین حال که تمام رفتارهای خودش را مطابق عالم واقع دارد، فتنه وحشی شدن حیوانات شکار به داوون بلودر، همین حیوان آرام و سربه زیر برمی گردد. نکته جالب توجه این که، همین داوون بلودر که کمک می کند تا از دوربین شهرداری جای حیوان های وحشی پیدا شود، همین راهنمایی مقدمه ای برای لورفتن خودش در انتهای فیلم می شود.

درباره تقابل در معنا و مضمون زوتوپیا می توان گفت، هر کسی به میزان تلاشی که می کند و از شکست خوردن نمی ترسد، می تواند به موفقیت می رسد و دنیا را به یک جای بهتری برای زندگی تبدیل کند. چنانچه ترانه فیلم نیز به این مضمون اشاره دارد: «من از شکست و اشتباه نمی ترسم، ادامه می دهم و تلاش می کنم». چرا که موفقیت ها با شکست ها و موانعی که پشت سر می گذاریم، معنا پیدا می کند. این تلاش ها و گذر از موانع برای این است که دنیا را به یک جای بهتر برای زندگی تبدیل کنیم و به آرمان شهر مطلوب برسیم. آرمان شهری که در آن دو قطبی ما و دیگری، دوست و دشمن، یا اهلی و وحشی وجود ندارد. از این رو می توان گفت تعصبات و پیش داوری های اعضای جامعه، مانعی جدی برای تحقق یک آرمان شهر است.

یکی دیگر از تقابل‌های موجود، تقابل در گفت‌وگوهای زوتوپیاست مانند گفت‌وگوی پدر و مادر جودی با جودی در ایستگاه راه‌آهن، که مادر جودی می‌گوید: «ما همگی به تو افتخار می‌کنیم». پدر جودی جمله مادر را تکمیل می‌کند: «و می‌ترسیم... آره واقعاً، این ترکیب خاصی از ترس و افتخاره. منظورم این‌که زوتوپیا شهر بزرگی است. می‌دونی چی می‌گویم». جودی جواب می‌دهد: «من تمام عمرم را در این کار گذاشتم». مادر جودی می‌گوید: «می‌دانیم، خیلی هم هیجان زده‌ایم. اما کمی ترسیدیم». جودی در آخر می‌گوید: «تنها چیزی که باید از آن بترسیم، خود ترس هست».

نمونه دیگر از تقابل در گفت‌وگو این‌که، در اولین روز کاری، زمانی که رئیس پلیس خرگوش را به عنوان پارکبان استخدام می‌کند، می‌گوید: امروز باید صدتا قبض جریمه بنویسی. جودی جواب می‌دهد: من صدتا قبض جریمه نمی‌نویسم... من دویست قبض جریمه می‌نویسم؛ آن‌هم تا ظهر. سپس در پلان بعدی جودی را سوار خودروی مستهلکی می‌بینیم که بسیار کند حرکت می‌کند. بعد از اولین و سخت‌ترین روز کاری که جودی گرسنه و ناامیدانه به اتاقش برمی‌گردد، پدر و مادر جودی زنگ می‌زنند و با شور و هیجان از او می‌پرسند: اولین روز کاری چطور بود؟ جودی جواب می‌دهد: عالی بود. زیرمونی که در این گفت‌وگو و گفت‌وگوهای دیگر شاهد هستیم، در نمایشی تر شدن داستان نقش اساسی دارد.

در نیمه دوم داستان زمانی که حیوانات اهلی شهر از حیوانات شکار وحشت‌زده شدند، مسئولین شهر (بوگو و داوون بلودر) جودی را دعوت می‌کنند تا او نماینده پلیس زوتوپیا شود. جودی جواب می‌دهد: «من آدم این جا که دنیا را بهتر کنم، اما فکر می‌کنم خرابش کردم». بوگو می‌گوید: «مسئولیت این اتفاق را گردن خودت ننداز هابز، دنیا همیشه خراب بوده، برای همین است که ما به پلیس‌های خوبی مثل تو احتیاج داریم». جودی هابز در پاسخ می‌گوید: «با کمال احترام، قربان، یک پلیس خوب باید خدمت کند و امنیت را برقرار، به شهر کمک کند، نه این‌که آن را نابودش کند».

گفت‌وگوهای کمیک نیز در داستان این فیلم نمود تقابلی دارند. زوتوپیا مانند بسیاری از انیمیشن‌ها و فیلم‌های موفق که در سینمای کودک ساخته شده، از شخصیت‌ها و گفت‌وگوی کمیک بهره برده است. اساساً خود کمدی و طنز هم، براساس اجتماع تضاد-ها و تقابل‌ها شکل می‌گیرد. هم‌چنان‌که شفیع کدکنی طنز را «تصویر هنری اجتماع

نقیضین و ضدین» (درودیان، ۱۳۸۷: ۱۱۴) تعریف می‌کند که این اجتماع نقیضین و اجتماع تقابل‌ها، موجب اغراق و غافلگیری در آن موقعیت یا شخصیت می‌شود. مانند صحنه‌ای که جودی و نیک را دستگیر و آنها را برای مجازات و تنبیه نزد Mr. Big (بزرگ آقا) می‌برند. Mr. Big رئیس بزرگ‌ترین گروه مافیایی شهر زوتوپیا است. رئیس بزرگ‌ترین مافیا، یکی از کوچک‌ترین حیوانات، یعنی موش است. شخصیت Mr. Big برخلاف اسم، قدرت و جایگاهی که دارد، یک موش کوچکی است که حیوانات بزرگی مثل خرس‌ها برایش کار می‌کنند. این صحنه با قاب بندی، میزاسن و موسیقی‌ای که دارد، ما را یاد فیلم پدرخوانده می‌اندازد. در ابتدای این صحنه که ترس وجود نیک را گرفته، جودی از نیک می‌پرسد: «Mr. Big اونه». به خرسی که از در وارد می‌شود، اشاره می‌کند. نیک با ترس نگاه می‌کند و جواب می‌دهد: «نه». یک خرس بزرگ دیگری وارد می‌شود و جودی می‌پرسد: «Mr. Big اینه». نیک از ترس به خودش می‌لرزد. خرس بزرگ پشت میز می‌آید و مشت دستش را باز می‌کند و Mr. Big را روی صندلی کوچکی قرار می‌دهد.

نمونه دیگر از شخصیت‌های کمیکی که نمود تقابلی دارد، شخصیت آقای فلش یعنی خرس تنبلی که دوست نیک، در اداره تعویض پلاک است و بسیار کند و آهسته کار می‌کند. از طرف دیگر، جودی زمان بسیار محدودی برای پیدا کردن سمور دارد و باید کارش زود انجام شود اما تا شب معطل این خرس تنبل می‌شوند. همین خرس تنبل در آخر فیلم با سرعت زیادی که دارد شهر را بهم می‌ریزد. یعنی شناختی که از این خرس تنبل داشتیم، با سرعت بسیار بالای او در رانندگی، همخوانی ندارد و موجب اغراق و غافلگیری می‌شود.

در پایان نیز به برخی از تقابل‌های عناصر تولیدی زوتوپیا نیز اشاره می‌شود. مثلاً لانگ شات‌های زیبایی که از شهر نشان داده می‌شود، به خصوص پلان‌هایی که مناطق سردسیر و گرمسیر و بارانی را به صورت همزمان تصویر می‌شود. یا حس‌های متضادی که شخصیت‌ها به صورت همزمان از خودشان بروز می‌دهند. مانند صحنه‌ای که جودی در نخستین روز کاری خود، در اتاق تقسیم مسئولیت‌ها خوشحال است که با مسئولیت‌پذیری‌های بزرگ، می‌تواند دنیا را جای بهتری برای زندگی تبدیل کند اما زمانی که بوگاو را برای پارکبانی انتخاب می‌کند، همان لحظه ناراحت می‌شود. از عناصر تولیدی دیگر، می‌توان برای نمونه به تقابل در طراحی صحنه اشاره داشت.

مانند لوکیشنی که برای محل زندگی گرگ‌های زوزه‌کش انتخاب شده، بسیار هوشمندانه است. ساختمان بزرگی در لبه آبشار. در عین حال که بنای زیبا و باصفایی هست، در عین حال بسیار ترسناک و خطرناک است و این لوکیشن کاملاً در راستای فضای قصه قرار دارد. چرا که بناست جودی و نیک از راه دستشویی این ساختمان نجات پیدا کنند. از این جهت بهترین حالتش این است که دستشویی به یک رودخانه راه داشته باشد و به نوعی جودی و نیک با افتادن در آن نجات پیدا می‌کنند و تپه‌پیر می‌شوند.

تقابل در تدوین، مانند صحنه‌ای که جان جودی و نیک به خطر افتاده و راننده ماشین به آنها حمله می‌کند. در این موقعیت بسیار بحرانی، خرگوش از اداره پلیس درخواست کمک می‌کند، اما در اداره پلیس، پلنگ نگهبان (بنجامین کلاوهاوزر) در حال و هوای خود مشغول خوشگذرانی و تماشای رقص یکی از خوانندگان مشهور است. این تقابل‌ها تنها نمونه‌ای از تقابل در بخش‌های مختلف زوتوپیا بود که در تماشایی شدن و نمایشی شدن آن نقش اساسی ایفا کرده‌اند.

### نتیجه‌گیری

تقابل‌های دوگانه در حوزه‌های مختلف نظری به ویژه از منظر حکمی، جایگاه ویژه‌ای دارد و می‌توان تجلی آن را در آثار هنری و آثار نمایشی مشاهده نمود که در این پژوهش انیمیشن زوتوپیا مورد بررسی قرار گرفت. شخصیت‌ها، موقعیت‌ها، مضامین و قراردادهایی که در انیمیشن زوتوپیا وجود دارد، در جهان داستان براساس تقابل‌ها از صفر بنا می‌شود. انیمیشن زوتوپیا با نگاه تقابلی، قصه آرمان شهری را روایت می‌کند که در آن حیوانات شکار و شکارچی متمدانه و با صلح و آرامش در کنار یکدیگر زندگی می‌کنند. در این آرمان شهر، حیوانات جای انسان‌ها نشسته‌اند و تمام شخصیت‌ها، حیوان‌های انسان‌گونه هستند. (شاید دلیل این‌که تنها پستانداران، در این فیلم هستند، و آبزیان، پرندگان و خزندگان در آن غایبند، به خاطر این باشد که جنس این حیوانات مثل انسان-هاست). حیواناتی که خصلت‌های کاملاً انسانی پیدا کرده‌اند و حتی در بخش‌هایی جلوتر از انسان‌ها از تکنولوژی روز استفاده می‌کنند.

در بررسی تقابلی زوتوپیا که یک استعاره‌ای از زندگی آرمانی انسان‌هاست، کنار همه ویژگی‌های آرمان شهری، این شهر از مشکلات و آسیب‌های اجتماعی فراوانی رنج می‌برد. شهری که در آن سرقت اتفاق می‌افتد، تبهکاری، بوروکراسی ناسالم اداری، عدم

شایسته سالاری، باند مافیایی، عدم رعایت بهداشت، عدم رعایت مقررات رانندگی و... آرمان شهری زوتوپیا را تحت الشعاع قرار می دهد اما پرسشی که این جا مطرح می شود این است که آرمان شهر در آثار نمایشی چگونه بازنمایی می شود؟ آرمان شهری که در آن از آسیب های اجتماعی و مشکلات آزاردهنده خبری نیست، چگونه می توان بدون این بحران ها اثرنمایشی موفق خلق کرد؟ پرسشی که باید در پژوهش های آتی به آن پرداخت.

### منابع

#### قرآن کریم

۱. استیس، والتر (۱۳۹۸)، *عرفان و فلسفه*، ترجمه: بهالدین خرم شاهی، تهران: آگاه، نهم.
۲. افروغ، عماد (۱۳۹۶)، *نگرش منظومه ای و دیالکتیکی به سینما در دفاع از سینمای اجتماعی ایران*، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
۳. بلخی، جلال الدین محمد (۱۳۷۸)، *مثنوی معنوی*، تصحیح: رینولد نیکلسون، تهران: ثالث، دوم.
۴. درودیان، ولی الله (۱۳۸۷)، *این کیمیای هستی*، تهران: نشر آیدین، سوم.
۵. دهباشی شریف، فروزان؛ میرافضلی کهنگی، سیده فاطمه (۱۳۹۸)، «انواع طنز و شیوه دوبله آن در انیمیشن زوتوپیا (شهر حیوانات) براساس مدل مارتینز سیرا»، *فصل نامه علمی رسانه های دیداری و شنیداری*، دوره ۱۳، شماره ۲۹.
۶. دیباجی، سید محمد علی؛ جانعلی زاده، راضیه (۱۳۹۷)، «بررسی تقابل وحدت و کثرت در نظریه تشکیک ملاصدرا»، *فصل نامه علمی پژوهشی پژوهش های فلسفی کلامی*، سال بیستم، شماره اول، شماره پیاپی ۷۵.
۷. شفیعی کدکنی، محمدرضا (۱۳۹۲)، *درآمدی به سبک شناسی نگاه عرفانی، زبان شعر در نثر صوفیه*، تهران: سخن.
۸. غروی نیستانی، سید ماجد؛ زروانی، مجتبی (۱۳۹۱)، «تحلیل مضامین پارادوکسیکال مولوی براساس روش تحلیلی یونگ»، *پژوهش زبان و ادبیات فارسی*، شماره بیست و پنجم.
۹. کربن، هانری (۱۳۸۴)، *مقالات هانری کربن*، گردآوری و تدوین: محمد امین شاهجویی، زیر نظر: شهرام پازوکی، تهران: حقیقت.
۱۰. کشیشیان سیرکی، گارینه؛ مویزچی، جواد (۱۳۹۹)، «نقد و بررسی رد پای اندیشه

سیاسی توماس هابز در پویانمایی زوتوپیا»، دوفصل نامه علمی تخصصی مطالعات هنر و رسانه،  
سال دوم، شماره سوم.

عصر آینه

سال چهاردهم، شماره ۲۴، پاییز و زمستان ۱۴۰۰

ج

