

نقد فیلم متربکس

انسان در تخت روان یا در تسخیر

فضای امروز جهان غرب فضایی اومانیستی می باشد و این بدهی معناست که تمامی تفکرات به سویی سوق پیدا کرده که همه چیز باید در اختیار انسان باشد. همه رویدادهای طبیعی، مناسبات دنیایی و در یک کلام همه چیز و همه کس باید در اختیار انسان باشد و باید در راه مرفوع شدن نیازهای انسان گام بردارد. تمام این دنیا فقط برای راحتی انسان خلق شده است. در چنین فضایی، فیلم ماتربیس در سال ۱۹۹۹ ساخته شد و نظر تماشگران سینما را به خود جلب کرد. ابتدا داستان در نظر تماشاگران تا حدی نامفهوم جلوه کرد و بیشتر تماشگران تمایل به دیدن دوباره فیلم داشتند، به طوری که در روزهای اول اکران، در فهرست پرفروش ترین فیلم های سینمای هالیوود قرار گرفت. پس از مدتی منتظر اصلی فیلم که فلسفه جدید حیاتی مطرح شده توسط فیلم‌نامه نویسان بود در اذهان القا شد. همان فلسفه ای که وقتی مسؤول جلوه های ویژه فیلم جایزه اسکار خود را دریافت نمود آن را دوباره اظهار کرد: «فاسقی وجود ندارد! اما این جمله یعنی چه؟»

فیلم متربکس بیانگر زندگی آینده انسان در دنیای واقعی است. دنیای واقعی همان دنیای آینده است دنیایی که در آن هوش مصنوعی و ماشینها حکومت می کنند. دیگر جایی برای حکمرانی انسان وجود ندارد و بدتر از آن انسان دیگر اختیاری از خود ندارد. با توجه به این مساله که بدن انسان توانایی ایجاد ولتاژ بالایی از جریان الکتریسیته را دارد، او فقط می تواند نقش منبع انرژی برای ماشین ها را ایفا نماید.

این صحنه ای دهشتتناک از وضعیت آینده متصور شده برای انسان هاست که به تصویر کشیده می شود. انسان ها از بدو تولد در سلول هایی مانند یک منبع تعذیه توسط این ماشین ها بلعیده می شوند. قهرمانان فیلم به دنبال این هستند که این تشکیلات را نابود سازند. در واقع این نوعی کابوس است که به تفکر انسان های امروز، خصوصاً جهان غرب القا شد. اینکه فضای راحت کنونی با یک کابوس وحشتناک عوض شود می تواند یک مقوله کاملاً غیر قابل هضم برای انسان های راحت طلبی باشد که فقط برای گذراندن وقت و لذت بردن به سینماها می روند. لذا با قهرمانان فیلم همراه می شوند تا اینکه ببیند این وضعیت آزاردهنده (هرچند کوچک و محدود به سالن سینما) کی به اتمام می رسد و آنها با خیال راحت به منازل خود می روند. داشتن تفکر اومانیستی به راحتی قابل ابطال است، چرا که اساس خلفت انسان براین است که پویایی داشته باشد و هدف خلقت او تعالی ارزش هایی است که در درون او نهاد شده و او باید در نگهداری و ارتقاء گوهر وجودی خوبیش بکوشد. اگر اساس خلقت بر بنای راحتی محض و استفاده از تمامی منابع عالم، در جهت ارضاء کردن امیال نفسانی باشد پس فرق انسان با حیوان چیست؟

این فیلم، تفکری اومانیستی را رو کرده و در ایجاد محیطی کاملاً نا آرام، بدون آسایش و حتی بدون حق انتخاب و تفکر کوشیده است. ولی آیا این تفکر درست است؟

در صحنه ای، نتو نزد راهنما می رود. در آنجا یکی از شاگردان اوراکل (همان استاد معروف) را می بیند که تعدادی قاشق خم شده در جلوی خود گذاشته و در حال خم کردن قاشق دیگری می باشد. این کودک به او می گوید: «سعی نکن که قاشق رو خم کنی، در عوض سعی کن که حقیقت رو به درستی در ک کنی.» با این تفکرات می بینیم که قاشق، شروع به خم شدن می کند. در صحنه ای دیگر که نتو بر بالای یک آسانسور ایستاده، کابلی را که مربوط به وزنه بالا برزنه آسانسور است قطع می نماید و با پایین آمدن این وزنه خود و همزمش ترینیتی، به بالا کشیده می شوند. ولی دیگر فضایی موجود نیست که از کنار وزنه عبور کنند، لذا نتو به این باور می رسد که وزنه ای به آن سنگینی وجود ندارد و از میان آن عبور می کنند. این عقیده همان عقب رفت و از سمت دیگر به پرتگاه افتادن است. پایین آوردن ارزش انسانی و قوای تعقل او اشتباه است.

درست است که هوش مصنوعی (Artificial Intelligence) ساخت دست انسان است ولی امکان این که بر خود او غلبه کند بسیار کم است، زیرا به تبع اینکه انسان، خود آن را به وجود آورده و به تمام ریزه کارهای آن آشناست، راه متوقف کردن آن را نیز می داند. ما می توانیم به قدرت مرکز انسان و غالب بودن روح اعتراف کنیم، ولی این مزیت

برای تجلی روح الهی است که در درون آدمی وجود دارد. این چیرگی بر مشتقات مادی و حتی بالاتر از آن، دستیابی به جهان معنویت از ویژگی های بارز و قابل ذکر انسان است اما نه به این معنا که در راه مبارزه با موجوداتی بی روح و مصنوعی بکار گرفته شود.

این مساله باز برمی گردد به قهرمان پوری در سینمای هالیوود و اینکه همراه با جلوه های خیره کننده تصویری، ذهن تماشاگر به در هنجار بودن این مبارزه سوق داده شود و همگان بیدیرند که این توانایی در راه درست به کار گرفته شده است. سینمایی قابل قبول است که اگر به ابعاد مابعد الطبیعه در انسان می نگرد، در راه اعتلای ارزش های معنوی انسان کوشش و مجاهدت از خود نشان دهد.

شک گرایی و صهیون

تقد محتوایی فیلم ماتریکس

چکیده

در این مقاله، پس از آوردن دلیل نگارش در مقدمه، به بحث تعاملات فلسفه و سینما پرداخته شده است؛ بحثی که مورد غفلت بسیار قرار گرفته است. پس از آن، گزارشی از فیلم فلسفی و پرفروش «ماتریکس» آمده و سپس به تحلیل و بررسی این فیلم پرداخته شده است.

در بخش «نقد و تحلیل فیلم»، ابتدا بحث گسترش شکاکیت و حیرانی در فیلم، که بسیار مورد توجه است، مطرح گردیده و برای توضیح بهتر، ابتدا انواع شک گرایی و سپس شک گرایی در فیلم ماتریکس توضیح داده شده و دلایل و شواهد متعددی بر ترویج سوفیسم و شکاکیت در فیلم ارائه شده اند. در قسمت بعد، نظام تبلیغاتی و رسانه ای غرب به مثابه یک نظام منسجم، مورد بررسی قرار گرفته و با توجه به فیلم، شواهد متعددی ذکر شده اند که نگاه تک محصولی به محصولات فرهنگی غرب غلط است.

در قسمت دیگر، صهیونیستی بودن این فیلم با دلایل متعدد اثبات شده است. سپس انواع نحله ها و فلسفه های مادی صهیونیستی، که فیلم آن ها را ترویج می کند نیز مورد توجه واقع شده اند که به ترتیب عبارتند از: دئیسم، اومانیسم، سکولاریسم، پرآگماتیسم، جبرگرایی و حس گرایی. وابستگی به فناوری مصنوع غرب در آخرین بخش مقاله و هشدارها و بایدهای ضروری در این خصوص آمده است تا انشاء الله به سمت فردایی بهتر حرکت کنیم.

مقدمه

اخیراً در هالیوود فیلمی ساخته شد، به نام «ماتریکس» که با استفاده از مفاهیم فلسفی و اسطوره ها و نمادهای بسیار، به ترویج انواع سوفیسم، شک گرایی و نسبی اندیشه می پردازد. این فیلم با هزینه ای بیش از چهارصد میلیون دلار با احتساب هر دلار ۸۰۰ تومان، یعنی قریب ۳۲۰ میلیارد تومان ساخته شده است.

در سه قسمت جداگانه از فیلم، یک داستان یهودی - مسیحی دنبال می شود و با خلط بین حقیقت و مجاز، به شدت شک و نسبی گرایی ترویج می گردد. فیلم جلوه های ویژه فنی بسیار دارد. در کنار آن، جذابیت های خشن زیادی دارد. این فیلم چهار اسکار گرفته و مراکز و بنگاه های تبلیغاتی دنیا، که غالباً هم صهیونیستی هستند، بسیار از آن تعریف و تبلیغ می کنند. ماتریکس مجموعاً در سه قسمت، فروشی قریب پنج برابر هزینه ساخت یعنی $\frac{2}{5}$ میلیارد دلار (قریب دو هزار میلیارد تومان) داشته است. بیشتر بینندگان این فیلم ایرانی ها بوده اند. به همین دلیل، نباید از کنار آن بی تفاوت گذشت و باید آن را مورد تأمل قرار داد.

تعاملاط فلسفه و سینما

آنچه در بسیاری از نقدها و تحلیل های سینمایی و تلویزیونی مورد غفلت وسیع قرار گرفته، ارتباط سینما با فلسفه است. در بررسی تعاملاط بین «فلسفه» و «سینما»، این جهات را می توان مدنظر قرار داد:

۱) فلسفه را «مادر علوم» می خوانند؛ چرا که برای اثبات موضوع علم و اثبات اصول موضوعه و مبادی آن ها به فلسفه محتاجیم. علوم مرتبط با سینما هم به طور عام از این قانون مستثنی نیستند؛ علومی مانند فلسفه هنر، تاریخ سینما، فنون عکاسی و فیلمبرداری، روان شناسی لباس و رنگ و شخصیت ها.

۲) مبانی هنر، بخصوص هنرهای صوتی و تصویری مرتبیت با سینما، قطعاً از جانب فلسفه ای خاص پشتیبانی می شوند. مسلم است سینمایی که زمینه های فکری اش گزاره هایی همچون وجود حقیقت، قابل فهم بودن حقیقت، قابلیت انتقال فهم ها، وجود خدا و معاد و نبوت، جاودانگی، و انسان دو بعدی (روح و جسم) باشد، با سینمایی که ریشه در نسبی انگاری معرفتی، شک گرایی فلسفی و معرفت شناسانه، پوچ گرایی، نفی مبدأ و معاد، ماده گرایی، اصالت حس و شیطان پرستی داشته باشد، تفاوت های فاحشی خواهد داشت. نمی توان یک فیلم یا مستند یا حتی ماهنگ کوتاه را هم منهاه این موارد و در خلا برسی کرد.

۳) نوع نگاه فلسفی به انسان و نوع نیازهای او و چگونگی اراضی احتیاجاتش حتی باعث می شود روش استفاده از تکنیک ها، تعریف کلیات و نظام های فیلمسازی، نوع جلوه پردازی، فیلمبرداری، نمادها، گفتگوها و رنگ ها، متفاوت گردد. انسانی که محور همه چیزش اقتصاد باشد، با انسان دارای اراده آزاد و رها از هر قید (انسان خدابرست)، در عرصه سینما، رهایدهای مختلفی خواهد داشت و مکاتب مختلف سینمایی ایجاد خواهند کرد. نباید همیشه فکر کرد روش درست فقط راه حل هایی است که «هالیوود» تجویز می کند. باید اندیشید که در نظام گزاره ای و مفهومی اسلام، چطور باید بود.

۴) سینما از راه ایجاد زمینه های جدید برای تحلیل های فلسفی، در روند تفلسف تأثیرگذار است؛ همان گونه که پس از تولید سه گانه ماتریکس، «ماتریکسولوژی» به معنای خیال پنداری جهان حقیقی و جبر و عدم اطمینان به واقع در بسیاری از مقالات و مراکز آکادمیک جهان طرح شد و مورد مناقشه قرار گرفت.

۵) سینما با کمک گرفتن از جلوه های بصری و قابلیت های موسیقیایی و زیبایی های نظم و نثر فیلمنامه ها و بازی هنرمندانه با احساس و اندیشه بشر، به راحتی می تواند در سطح وسیع و میلیونی، تفکری را تثبیت کند، فلسفه ای را به عرش ببرد یا اندیشه ای را بی محتوا و سبک جلوه دهد، توهمنی فلسفه وش را کارا و موفق بنماید یا دین و تفکری را مایه بدیختی و شقاوت جلوه دهد، در حالی که حق چیز دیگری است. سینما در انگاره سازی و اسطوره پردازی بسیار کاراست. برای نمونه، در فیلم مادام کوری می بینیم دو دانشمند تجربی (ساینتیست) که بسیار جدی و با انگیزه فعالیت می کنند و با اخلاقی نیکو در راه علم، چه زحمت ها که نمی کشند، در صحنه ای حساس هر دو به صراحت، به پوزیتویست (اثباتگرا) بودن خود افتخار می کنند؛ یعنی این «حس گرایی افراطی» ما را چنین تلاشمند کرده است. این در حالی است که فلاسفه به راحتی اثبات کرده اند «پوزیتویسم» اندیشه ای سیست و فاقد بدیهیات اولیه محکم است و برای بشر نتایج محربی داشته و حتی خود پوزیتویست ها هم متوجه ضعف ادعاهای خود شده اند. در فیلم تکتاز (محصول آمریکا) هم می بینیم به فرضیه «جهان های موافق یا مجازی» پرداخته می شود که فرضیه ای جدید در فیزیک و فلسفه به شمار می رود. در فیلم سفر تک شاخ (محصول آمریکا) نیز شاهدیم که قدرت را در قدرت مادی و علم تجربی منحصر می کند. در بسیاری از فیلم های اخیر غربی هم شاهد ناجوان مردانه ترین فریب های تاریخ هستیم. در فیلم محاصره (محصول آمریکا) اسلام را دلیل تروریسم قلمداد می کند! و برای مخاطبان خود، با صرف هزینه های هنگفت، این مطلب ناحق را عینیت می بخشد.

البته در نقد منصفانه فلسفه ها و اندیشه های کلی هم سینما می تواند به عنوان ابزاری قوی عمل کند؛ مثلا، در فیلم های مریم مقدس و اصحاب کهف (محصول ایران) مادی گرایی بنی اسرائیل به نقد کشیده می شود و در ذهن مخاطب به حقانیت و اندیشه های قرآن عینیت می بخشد.

۶) سینما با استفاده از امکانات و گستردگی مخاطبانش در مسیر معرفی و آموزش فلسفه های خاص، قدم های بسیاری می تواند بردارد. اگر این نکته را نیز مدنظر داشته باشیم که استحمارگران و استعمارگران، بسیاری از حرف های باطل را برای سرگرم کردن مردم نشر می دهند تا خود به کار خوبیش مشغول بوده و مزاحمتی نداشته باشند، احساس خطر بیشتری خواهیم کرد؛ همان گونه که در نوشته های اندیشه و ران صهیونیسم می خوانیم: «ما با اینکه می دانیم بسیاری از اندیشه ها و فلسفه ها و علوم نادرست هستند. باز هم آن ها را در مجتمع کلاسیک و عمومی تبلیغ می کنیم تا غیر یهود در اندیشه های واهمی رها شود و ما خودمان به دنبال علوم مفید برویم و تسلط خود را بر دنیا بسط دهیم.» خطر زمانی زیادتر می گردد که به گفته برخی کارشناسان فن، نواد درصد سینمای آمریکا، یهودی - صهیونیستی است. ما هم که به گفته مقام معظم رهبری باید در پی عمومی کردن و آموزش و عملی کردن فلسفه و جهان بینی و اندیشه دینی خود در بین توده ها باشیم، باید از فیلم و انیمیشن نهایت استفاده را ببریم. با توجه به اهمیت فلسفی فکری فیلم ماتریکس، ابتدا گزارشی اجمالی از سه قسمت آن و سپس تحلیل ها و نقدهایی در این باره ارائه می شود:

گزارشی از فیلم

دانستان فیلم گویا از سال ۲۱۹۹ میلادی آغاز می شود. در آن هنگام، حادثه عجیب و حیرت انگیزی رخ می دهد و ابررايانه ای هوشمند کنترل عالم را به دست می گیرد. این دستگاه بسیار پیشرفته، که خود مصنوع بشر بوده، با هوش سرشاری از دست خالقان انسانی خود رها شده و بشر را به اسارت می کشد. همه شهرهای روی زمین را به وسیله ماشین هایی اختاپوسی، که خود ابداع کرده، تخریب و تصرف می کند، بجز یک شهر: «زیان» که آخرین امید آدمی برای نجات از سیاهی و نیل به سعادت ابدی است.

این ابررايانه، که در هیبت اهریمنی شری، خلاقیت هایی نیز دارد، ابتکاری جالب به خرج داده است؛ فضایی مجازی و نرم افزاری ترسیم کرده که در آن فضا، هیچ واقعیتی جز مجاز وجود ندارد. جسم انسان ها بدون اینکه بدانند، به مثابه بازی و انرژی بخش دستگاه عظیم ماتریکس، عمل می کند. این فناوری شری، جسم انسان ها را درون خمره هایی قرار داده است تا هیچ گونه حرکتی نداشته باشند و با سیم ها و الکترودهایی که به بدن افراد پسر وصل کرده است، از یک سو، انرژی آن ها را می گیرد و مصرف می کند تا ادامه حیات دهد و از سوی دیگر، در توهمات و تصورات، به انسان ها چنین القا می کند که زندگی خوش بختی را ادامه می دهن و آسمان آبی و کوه و بیابان را لمس می کنند و تمدن با شکوهی دارند.

این دستگاه به تدریج، چنان قدرتمند می شود که حتی برای تولید مثل بازی های جدید که در حکم سوختش هستند، نیازی به سایر انسان های بزرگ تر ندارد و مانند مزرعه ای تجاری، جسم انسان ها را کشت و پرورش می دهد و نهایت استثمار را از جسم آن ها می برد و روح آن ها را هم به هر نحو بخواهد رهبری و انگاره بخشی می کند.

طراحی و کنترل فضای مجازی ماتریکس را مردی به نام آرشیتکت و تا حدی پیروزی مرموز به نام اوراکل بر عهده دارند. البته خود این ها هم فقط وحدتی مجازی دارند و از نرم افزارهای ساخته شده ماتریکس اند. این دو پیجیده ترین و ابهام انگیزترین شخصیت های بدون تحلیل و راز گشایی از افعال و گفتار آن ها، نمی توان تصویری روشی از ماجراهای و پیام های فیلم ارائه داد.

فضای مجازی ماتریکس هرچند برآمده از طراحی های برنامه ریزان هوشمند رایانه ای است، اما فارغ از خطأ و اشتباه نمی باشد. نمونه این موضوع در ویروسی رایانه ای است به نام «اسمیت» که علیه ماتریکس طغیان کرده و با قدرتی که در تکثیر خود پیدا کرده است، می کوشد تا همه فضای مجازی درون ماتریکس را اشغال کند. آرشیتکت برای اینکه ماتریکس را از این خطر مصون نگه دارد، اوراکل را مامور پروژه «زیان» می کند.

«زیان» خارج از محیط مجازی، در مرکز کره زمین قرار داد که از ترس مأموران اختاپوس و ماتریکس، به آن جا پناه برده است. ساکنان شهر «صهیون» علیه ماتریکس مبارزه می کنند تا دوباره زمین را به دست آورند. اوراکل از این فرصت استفاده کرده، آن ها را فربی داده است. مورفیوس، که فرمانده یکی از سفینه های نجات بخش شهر است، مدام با وصل شدن به کامپیوتر، به درون ماتریکس می رود گرچه جسمش بیرون دستگاه است و اعتقاد عجیبی به اوراکل دارد. مورفیوس تحت تاثیر آموزه های اوراکل به دنبال یک «منجی» می گردد تا «زیان» را در برابر ماتریکس پیروز

گرداند. منجی از بین هکرهای کامپیوتری شهر مجازی درون ماتریکس برگزیده می‌شود و با زحمات زیاد، جسم خود را با همکاری گروه مورفیوس نجات می‌دهد و با تعلیمات رزمی و روحی مورفیوس آماده می‌شود که وظیفه خود را به انجام برساند. ابتدا منجی، که با نام «نئو» شناخته می‌شود، باور ندارد که منجی است، ولی پس از آمد و شدهای زیاد با مورفیوس و یارانش، به این ایمان می‌رسد و همان زمان با نیرویی فوق العاده در برابر اسمیت می‌ایستد. در انتهای فیلم، ماتریکس از دست ویروس اسمیت رها می‌شود و مردم «زايان» هم از حمله وسیع ماشین‌های اختاپوسی ماتریکس نجات می‌یابند. در این فیلم، زنی به نام ترینیتی هم در گروه مورفیوس هست که معشوق نئو می‌شود و با هم همکاری می‌کند.

ظاهراً نئو طرح اوراکل بر ضد ویروس‌های ماتریکس است و اوراکل و آرشیتکت بقیه را به بازی گرفته‌اند. مورفیوس، نئو، اسمیت، ترینیتی و فرماندهان عالی «صهیون» بر پایه توانایی‌های ذهنی خود، مسائل پیرامونی را تحلیل می‌کنند، اما نمی‌داند که کاملاً اشتباہ می‌کنند و معرفت‌های دیگری هم هست که اگر می‌دانستند، تحلیل هایشان فرق داشت؛ حفایقی فراتر از معرفت‌ها آن‌ها که فقط اوراکل و آرشیتکت می‌دانند.

اوراکل شخصیتی پیچیده دارد که بدون رمزگشایی آن، نمی‌توان به تحلیلی دقیق از فیلم رسید. او می‌کوشد حقایق را به نئو بگوید و به او بفهماند که او ششمین ناجی است که در «زايان» برگزیده شده تا فضای ماتریکس را از شر ویروس‌ها نجات دهد؛ چرا که قبل این «زايان مقاوم» پنج بار ویران شده است. نئو وقتی به حضور آرشیتکت می‌رسد، پس از گفتگویی فلسفی، پی‌می‌برد که چنین بوده است و باید وظیفه خود را همین طور انجام دهد. در این فیلم، نکته جالب، انتقال افراد بیرون از ماتریکس به درون آن و بیرون رفتن دوباره آن‌ها می‌باشد که به وسیله اتصال با کامپیوتر و تلفن انجام می‌گیرد. فضاهای فیلم غالباً تاریک و وحشت‌بار هستند و زد و خوردگان مسلحانه زیادی در آن شکل می‌گیرند.

تحلیل و بررسی فیلم

چیزی که این فیلم بر آن پا می‌نشارد، نوعی نقد تکنولوژی و مدرنیسم و ماشینیسم می‌باشد. البته نقدها انسجام دقیقی ندارند و به نوعی، پست مدرنیستی هستند و راهکار خوبی برای رهایی ارائه نمی‌شود. ظاهراً این نقدها هدف اصلی فیلم نیستند؛ بحث دیگری که فیلم بر آن بسیار تأکید دارد، مقاومت مظلومانه آوارگان شهر «زايان» است که سرسرخانه حاضرند در «مرکز زمین» شهری بسازند و جلوی اهریمن فریب کار بایستند. نکته جالب این است که مردم این شهر هم نیازهای بسیاری برای تأمین انرژی خود به ماشین‌ها دارند. شاید فیلم می‌خواهد بگوید که تکنولوژی لامحاله نیاز بشر است و اگر تبدیل به دشمنی برای بشر شود، ضرر دارد، وگرنه ماهیتاً بد نیست. این در حالی است که مبانی تکنولوژی موجود اوامانیستی اند و قابلیت نقد فراوانی دارند.

برخی دیگر خواسته‌اند «نقد نظام سرمایه داری موجود و رسانه‌های فریب کار» را از این فیلم استخراج کنند. قطعاً این برداشتی اشتباہ از هدف فیلم است؛ چرا که آرم بزرگ «برادران وارنر» (Warner Brothers) در ابتدا و انتهای فیلم، خود را به وضوح می‌نمایاند. شرکتی که گوی سبقت را از سایر رقبای دغل خویش ریوده و در مسیر بول سازی و انگاره سازی و مادی گرایی، دلی اربابان صهیونیستی خود را طراوت بخشیده است؛ طراوتی دروغین که روزی با ظهور حجت حق پشیمانی به بار خواهد آورد.

در اینجا مناسب است به حدود سال ۱۹۲۰ میلادی بازگردیم؛ سالی که شش شرکت یهودی از میان اولین نسل مهاجران یهودی به آمریکا، «هالیوود» را در حومه لس آنجلس پایه گذاری کردند تا قریب سی سال حاکم مطلق در عرصه هنر تازه به دوران رسیده سینما باشد. این مهاجران اروپایی برادران وارنر بخصوص جک وارنر ساموئیل گلادین، لویی مایر، کارل لمله، آدولف زوکر و ویلیام فاکس بودند که استودیوهای «برادران وارنر»، «مترو گلدن مایر»، «بیونیورسال»، «بارامونت»، «کلمبیا» و «فوکس» قرن بیستم را تأسیس کردند. آن‌ها از هر ایزاری برای بسط سلطه اهriمنی مادی گرایی یهودی بهره می‌برند و روز به روز با ترویج فساد و فحشا و خشونت و اسلحه و خیال و توهم و جادو، به سمت دور کردن انسان‌ها از حقیقت انسانیت پیش می‌رفند تا با استحمار بشر، او را به بند بردگی نوین بکشانند. هنوز هم همین‌ها از مهم ترین حکمرانان دنیای هنرند و هنرمندان بسیاری افسار اندیشه خویش را به این ها سپرده‌اند و سینمای حقیقی را با ملاک و محک این زرسالاران حیوان صفت می‌سنجدند.

با این وصف، هدف اساسی فیلم چیست؟

به نظر می‌رسد در رأس آموزه‌های القایی این فیلم، «شک گروی» با تمام اشکالش قرار دارد: سوفیسم، نسبیت‌گرایی، لادریگری و شک گرایی به معنای خاص که در تاریخ فلسفه، در پیرهون (Pyrrhon) و بارانش تجلی یافت. حتی خلط بین حقیقت و مجاز و شک گرایی زیانی هم در این داستان مورد تبلیغ قرار گرفته است. واضح است تفکری که تکیه گاه اندیشه را تخریب کند و به انکار واقع یا شک در همه چیز بپردازد، بنیان برافکن ترین اندیشه، بلکه ضد اندیشه و عمل است، آدمی را از هستی ساقط می‌کند و به حضیض ذلت می‌نشاند. فردی که هیچ حقیقتی را پذیرد و یا در واقعی بودن خود مشکوک باشد، روانی پریشان و آشفته خواهد داشت و در حیرت و لذت گرایی بی‌هدف و پوج گرایی، گوی سبقت از هر حیوانی خواهد بود. دولی و فقدان یقین زمینه روحی پذیرش ذلت و استعمار دنیاپرستان را به راحتی مهیا خواهد کرد و از انسان موجودی وظیفه نشناس و حق کُش و ظاهربین خواهد ساخت.

در اینجا دلایل متعددی ارائه می‌گردد تا معلوم گردد که چگونه و با چه روشی در این فیلم شکاکیت ترویج می‌شود. برای فهم بهتر این قسمت ابتدا توضیح کوتاهی درباره شک گرایی و انواع آن ارائه می‌شود و سپس شواهدی از فیلم بر تبلیغ شک گرایی ذکر می‌گردد:

انواع شک گرایی

در تاریخ اندیشه، چندین دسته شکاک وجود داشته‌اند: گروهی اصل وجود را منکر بوده اند؛ گروهی با پذیرش وجود، آگاهی و شناخت را منکر شده اند؛ و گروه دیگری با پذیرفتن امکان شناخت، تفہیم و تفهم و انتقال شناخت‌ها را غیرممکن پنداشته‌اند. مدعیات سست این هر سه گروه در حرف سوفسطایی مشهور، گرگیاس، جمع شده‌اند.

گروه دیگر رسیدن به علم و شناخت را مورد شک و تردید قرار می‌داده اند؛ نه انکار کرده اند، نه رد. مانند شک گرایان به معنای خاص و لادریون. گروهی هم قابل به هیچ انگاری فلسفی بوده‌اند.

در مقابل تمام این نحله‌ها، پیامبران الهی و سپس عقلای عالم همچون سقراط و افلاطون و ارسطو و ابن سینا و ملاصدراشی‌زی ایستاده اند و با برآهین و دلایل مستحکم عقلی و تجربی و وحیانی و شهودی، ضعف مدعیات آنان را بر ملا کرده‌اند. اما هنوز هم داریم کوتاه اندیشان پسامدرنیستی را که همان حرف‌های ابطال شده را تکرار می‌کنند.

از سوی دیگر، نتیجه بسیاری از این حرف‌ها نسبیت گرایی است که معرفت و حقیقت را ثابت نمی‌داند و آن را بر نفس‌های انسانی یا فرهنگ هر جامعه یا تربیت یا شناخت فردی یا زمان و مکان مبتنی می‌داند و هیچ تکیه گاه محکمی برای اندیشیدن نمی‌شناسد که در تاریخ باستان و غرب پسامدرن، قایلانی در بین افراد ضعیف العقل دارد.

اما باید گفت: با کمی اندیشه ورزی می‌یابیم که بدون وجود شناخت ثابت، سنگ روی سنگ بند نمی‌شود و اصلاً همین که قایلان به انجای گوناگون در شک خود یقین داشته‌اند، در ادعای خود مبنی بر شک گرا بودنشان نقض وارد کرده‌اند، یا نسبیت گرایی که می‌گوید: همه چیز بستگی به فهم شخصی دارد و هیچ چیز حقیقتاً ثابتی وجود ندارد چرا که فهم‌ها مختلف هستند در واقع، این گزاره را قطعاً ثابت می‌داند که «همه چیز متغیر است!»

اگر کمی عمیق‌تر شویم، می‌بینیم اصلاً به زبان آوردن همین گزاره هم مستلزم وجود چندین علم است: علم به وجود همه چیز، علم به وجود تغییر، علم به وجود رابطه بین همه چیز و تغییر، و علم به این یقین ناخواسته.

به هر حال، واضح است که حرف شکاکان مستند دقیقی ندارد. فلاسفه گوناگونی در شرق و غرب و جهان اسلام به تفصیل، این عقاید تار عنکبوتی و ضعیف را مورد بررسی و نقد قرار داده اند؛ مثلاً استاد مصباح در نقد این حرف یک شکاک که می‌گوید: «من در حرف شما شک دارم»، چندین نوع علم و یقین را بازکاوی می‌کند؛ مثل اینکه آن شکاک باید در «وجود خود» و «وجود شما» و «وجود حرف شما» و «فهم حرف شما» و «فهم طرفینی» و «قابلیت گفتگو» و «وجود شک» علم و یقین داشته باشد تا بتواند این ادعا را مطرح کند، و گرنه نمی‌تواند ادعا کند و اصلاً هیچ حرفی نباید بزند.

در فیلم ماتریکس، انواع شک گرایی ترویج می شوند، از شک در اصل وجود تا شک در انتقال مفاهیم که در صحنه های گوناگون به وضوح همراه با جلوه های ویره فراوان هیبت انگیز تبلیغ می شوند.

شک گرایی در فیلم

مثلا، در صحنه های فراوانی شاهدیم که شخصیت های اصلی قصه با نشستن بر صندلی مخصوص و اتصال الکتریکی به رایانه، به درون ماتریکس نفوذ می کنند و همه می دانند درون ماتریکس چیزی جز دنیای مجازی و نرم افزاری وجود ندارد. آنجا حقیقتی عینی نیست، بلکه فضای غیر حقیقی است که توسط مغز پردازنده ماتریکس خلق شده است. جالب آنکه فردی که درون این فضای غیر حقیقی است، اگر توسط نگهبانان (ماموران اسمیت) کشته شود، حقیقتاً کشته شده است. به عبارت دیگر، جسد بی جانی که بیرون دستگاه ماتریکس روی صندلی نشسته، علایم حیاتی خود را از دست داده و جان او درون فضای غیر واقعی ماتریکس از بین رفته است. این خلطی عظیم در به هم ریختن فضای حقیقت و مجاز است و تناقضی بزرگ برای تهیه کنندگان فیلم؛ چرا که با این صحنه ها باید بپذیریم روح به فضای مجاز یعنی عدم رفته و نابود شده است. پس چطور باز درون فضای عدم می میرد.

دلیل دیگر بر این موضوع، شخصیت پیچیده اوراکل است؛ پیرزنی نرم افزاری که وجودی حقیقی ندارد و در درون ماتریکس وظیفه کنترل و محافظت دستگاه را عهده دار است. او یک نرم افزار کنترلگر است، اما می بینیم خط دهنده اصلی افکار مورفیوس و نئو یعنی ابر قهرمانان فیلم است که در فیلم وجودی حقیقی دارند! آیا این قابل پذیرش است که زبدۀ ترین هوشمندان «صهیون» تحت تأثیر کامل یک شخصیت مجازی باشند؟ علاوه بر این، اوراکل با زدن حرف های بعض‌اً متناقض به نئو و مورفیوس، شک گرایی تفهمی را هم تبلیغ می کند.

در این صحنه ها، ماتریکس، که وجودش مرهون فضای مجازی و نرم افزارهاست و بدون نرم افزارها آهن پاره ای بیش نیست، با برنامه های هوشمندی همچون اوراکل و آرشیتکت، تمامی اهالی مبارز و سخت کوش شهر «زایان» را سال ها فرب داده است و چنان حیله می کند که آن ها بپندارند در حال مبارزه اند، در حالی که تمام تلاش هایشان توهم و انگاره ای بیش نیست. اگر به این مطلب بیفزاییم که انسان های بی شماری تحت اسارت ماتریکس اند و در خمره های شیشه ای در مایعی لزج و مغذی گرفتارند و از انرژی بدنشان سوخت ماتریکس تأمین می شود و این ابررایانه شریر با سیم های اتصالی، به ذهن آن ها چنین القا می کند که در حال کار و تلاش و فعالیت هستند، شدت شک گرایی موجود در فیلم صد چندان می شود؛ چرا که در واقع، وجود زندگی آزاد مورد انکار واقع شده و توهم نشان داده شده است.

استدلال دیگر بر این موضوع آن است که با اوصاف مزبور، هر دانش پژوه ابتدایی فلسفه، با دیدن این ابررایانه شریر به یاد شیطان فرب کار، دکارت می افتد. زمانی که مورفیوس و یارانش نئو را از جهان فریبینده زندگی درون ماتریکس می رهانند و به تدریج، حقیقت امر را به او می فهمانند، شرارت مطلق این شیطان رایانه ای ما را به یاد شک عام دکارت در همه چیز می اندازد. البته شک عام دکارتی هیچ گاه در فلسفه سیست بینان غرب اثبات نشد، ولی با این گونه فعالیت های فرهنگی در جهان جا اندادخته می شود. بحاست درسی از این تلاش درخور غربیان در مسیر اهداف باطلشان بگیریم و برای عینی کردن فلسفه مستحکم خود به فکر عمل باشیم. شدت به هم ریختن فضای واقع و غیر واقع زمانی بیشتر می شود که بدانیم در فیلم، دستگاهی را که خود انسان ها ساخته اند، توانسته با کنترل درونی خوبیش، بر خالق خود و تمام جهان مسلط شود؛ یعنی هوش مصنوع بشر بر هوش مصنوع خدای هستی تسلط یابد؛ چیزی که تاکنون واقع نشده است و دانشمندان در پذیرش آن، اما و اگرها فراوانی دارند.

نظریه شک گرایانه افراطی عمر چندانی ندارد، ولی متفکران حوزه معرفت شناسی به نقد و بررسی آن برخاسته اند؛ افرادی همچون هیلاری پانتام (۱۹۳۶)، فیلسوف آمریکایی در کتاب عقل. اما این فیلم بدون هیچ گونه توجهی، آن فرضیه غلط را دست مایه اصلی خود قرار داده و بر بنایی باطل، ساخته ای به قیمت نیم میلیارد دلار همچون ماتریکس، ساخته است!

قطعاً ظاهر بینایی که اسیر زرق و برق و عالم نمایی ماتریکس شوند، مستحق فرو بلعیده شدن در ویرانه های این ساخته های سیست، با کوچک ترین بادی هستند. در این نظریه، چنین فرض می شود که به رغم تمام دانایی های ما، تمام تجربیات یک موجود اندیشمند می تواند توهمی باشد که به واسطه یک مغز جدا شده از سر و بدن تعذیه می

شود. این فرضیه به گمانه‌ها و فلسفه بافی‌های بارکلی بسیار نزدیک است که وجود ذهنی خود و خدا را می‌پذیرفت و لاغر و در جای خود، به تفصیل مورد نقد قرار گرفته است.

نظام تبلیغاتی و رسانه‌ای غرب

باید تذکر داد که در دستگاه مفهوم سازی و تبلیغات غرب، نباید صرفاً یک محصول فرهنگی را مجزای از نظام تبلیغاتی دید، بلکه باید «جامعیت دید» داشت و زنجیره‌های یک سلسله را با هم نگریست؛ مثلاً، در فیلم مورد بحث، با نوعی انکار وجودهای عینی و شکاکیت در صحنه‌های گوناگون رویه رو هستیم و در کنار اکران فیلم، شاهد مقالات و کتب بی‌شماری هستیم که مستقیم و غیر مستقیم به سمت پر کردن خلا آن می‌باشند. برای نمونه، کتاب «خوردن قرص قرمز»، دانش، فلسفه و مذهب در ماتریکس، یا مقاله‌های «همه آنچه را که به تو خواهمن گفت درک نخواهی کرد!»... هر کدام به شکلی این فیلم را به بحث گذاشته اند و در مجلات انگلیسی زبان و سپس سایر زبان‌ها و کشورها به وفور یافت می‌شوند. این کتاب‌ها و مقالات در بازاریابی فیلم نیز بسیار مؤثر بوده اند.

در نظام رسانه‌ای غرب، رسانه‌ها با کمک هم مفهومی را منتقل می‌کنند و با سطوح گوناگون فکر مردم، برخوردهای متفاوتی دارند و سعی می‌کنند مفاهیم حق یا باطل خود را به خود طبقات گوناگون اجتماع بدهد. درباره این فیلم هم برادران واچوفسکی، با سفارش دادن ۹ فیلم اینمیشن کوتاه، که هر کدام بین ۷/۵ تا ۱۷ دقیقه طول می‌کشد و درون مایه شان هم به ماتریکس شبیه است، بهترین تبلیغ را برای سه گانه خود داشتند. این اینمیشن‌ها، که اینماتریکس نام دارند، به صورت یک DVD جداگانه خرداد ماه ۸۲ به بازار آمدند و با همان صحفه‌های سیاه و خشن و فلسفی، اهداف فیلم را تعقیب و تثبیت می‌کنند. هزینه این تبلیغات قریب ۱۰ میلیون دلار (حدود هشت میلیارد تومان) اعلام شده است. علاوه بر این، یک بازی ویدئویی با نام ویدئو گیم ماتریکس نیز روانه بازار کرده اند که ساخت آن قریب ۲۰ میلیون دلار (قریب شانزده میلیارد تومان) خرج برداشته است. این عدد زمانی جالب تر می‌شود که بدانید پرخرج ترین فیلم سینمایی ایرانی فیلم دوئل بود که در سال ۱۳۸۲ قریب یک میلیارد و دویست میلیون تومان خرج برداشت.

سایت‌ها و ویلاگ‌های فراوانی هم به تبلیغ این فیلم همت گماشتند؛ مثل Whatisthematrix.com. کمپانی سازنده فیلم هم سال ۲۰۰۳ را «سال ماتریکس» نامگذاری کرد. این همه به امید پر پول شدن جیب کمپانی داران صهیونیست شرکت «برادران وارنر» و شکاکیت گرا کردن مردم و استحمار بیشتر و استثمار فراوان تر آن‌ها صورت می‌گیرد. جالب است زمان نمایش این فیلم همان زمانی است که جنگ عراق و افغانستان در شدیدترین مراحل خود و مردم دنیا مشغول اسطوره ماتریکس و در غفلت عمومی بودند.

به قول پروفسور محمد لگن هاونز آمریکایی، یک شهروند خوب آمریکایی بین «سیک» و «مسلمان» فرق نمی‌گذارد؛ چون هر دو عمامه دارند! (البته عمامه سیک‌ها بعضاً زرد است و نوع ستن آن هم فرق دارد) و یا به قول پروفسور حمید مولانا، که قریب چهل سال در آمریکا بوده است، بیشتر جوانان آمریکایی حتی محل عراق روی نقشه را هم نمی‌دانند!

در کنار این‌ها، تبلیغات تلویزیونی و پوسترها جذاب این فیلم همه جا را پر کرده و روح جهانیان را خطاب قرار داده است که «اگر چنین فیلمی را نبینند روشن فکر نیستند، به روز نیستند، از دنیا اطلاع ندارید و اصلاً بشر متمن نیستید!» قریب یک صد میلیون دلار (۸۰۰/۰۰۰ تومان) فقط خرج چنین تبلیغاتی شده است.

همچنین نباید فراموش کرد که در نظام تبلیغات تفکر برانداز غرب، زبان‌های گوناگون دست به دست هم می‌دهند تا تأثیر پیام‌های القایی چند برابر شوند. سابقه القایات موجود در فیلم ماتریکس را در مجلات، کتاب‌ها و فیلم‌های دیگر به راحتی می‌توان پی‌گیری کرد، از کتب فلسفی شکاک تا مقالاتی که تقابل انسان و ماشین و برنده شدن ماشین‌ها را به تصویر می‌کشند و تا فیلم‌هایی همچون «گزارش اقلیت»؛ «بلید رانر»، اثر فیلیپ ک. دیک؛ «نمایش ترومُن»؛ اثر پیتروبر؛ «أسماَن وانيلی»، اثر کامرون کرو؛ «شهر تاریک»، اثر الکس پرویاس؛ «ناپودگر (۱) و (۲)»، اثر جیمز کامرون؛ و «بیگانه»، اثر رایدلی اسکات؛

از تبلیغات مجلات داخلی گرفته تا حرف و حدیث های ناشیانه و جاهلانه مردمی که مظلومانه تیرهای زهرآگین و بنیان افکن این فیلم را پذیرفته اند. آری، با دیدن فیلم، باید به این فکر فرو رفت که شاید «سوپر ماتریکسی» و رای اهالی «زایان» و یک «ابر سوپر ماتریکسی» و رای شما فعال است و تمام آنچه تصور می کنند حقیقت دارد، توهمند و انگاره است، در مسیر بسط سوفیسم و پوج انگاری چه بفهمند و چه نفهمند، بیش می روند. مایه تأسف است که در بیشتر مقالات داخلی هم این حرف های به ظاهر زیبا، ولی درون تهی و بی دلیل و سیست غربی ها طوطی وار توسط بعضی نقد فیلم نویسان (!) تکرار شده است، بدون اینکه به واقعی کوچک ترین نقدی داشته باشند. این ها در حقیقت، دستگاه های کپی تبلیغات غرب و جاده صاف کن اومانیسم و شکاکیت هستند. با اندکی تأمل، می توان به وضوح دریافت که وجود همین تردیدها اثبات می کنند حقیقتی وجود دارد و ما آن را می فهمیم و ثابت می کنند که حقیقت قابل شناخت، قابلیت انتقال هم دارد.

این بحث ها به تفصیل، در علم «معرفت شناسی» و «هستی شناسی» مورد مذاقه قرار گرفته اند و دلیل نماهای شکاکان، در مقابل استدلالات محکم فلاسفه، جای کوچک ترین عرض اندامی ندارند. اما نظام رسانه ای باطل به دلیل نگاه نمی کند، بلکه اهداف استعماری و استحمار مردم سطحی اندیش را هدف غایی دارد تا بهره کشی و انباشت ثروت را با ترویج شکاکیت تسهیل کند. در فیلم ماتریکس این فیلسوف نمایان حقوق بگیر و به قول پروفسور مولانا، این «بیمان کاران اندیشه» تا بدینجا پیش رفته اند که مکتب فلسفی شکاکانه ای به نام «ماتریکسولوژی» ساخته اند و اسطوره ای مدرن، بر تمام اسطوره های فربیگر خود افزوده اند.

مطلوبی که بسیاری از منتقدان غربی هم بر آن تأکید دارند ابهامات و سؤالات بی پاسخ فیلم است که عمدآ و با قصد مطرح شده اند تا مشغولیت های کاذبی ایجاد کنند و از راه بسط غفلت، انسان ها را از اهداف اصلی زندگی به دور بدارند. به گفته برخی منتقدان متأمل، پیچیدگی های فلسفی، اسطوره ای، ادیانی و تبلیغات زیاد برای فیلم، اولاً اسطوره ماتریکس را باورپذیرتر می کنند. ثانیاً، اهداف پشت پرده را بیشتر پنهان می کنند. ثالثاً، بحث ها را راجع به فیلم بیشتر می کنند و باعث نوعی تبلیغ و بازاریابی برای فیلم می شوند. در کنار تمام این ها، ظرافت های هنری و جلوه های ویژه بالای فیلم هم، اثری مستقیم در پذیرش اثر و پیام فیلم در مخاطب دارد.

در قرآن کریم، بارها از ابزارهای جنگ و عملیات روانی شیاطین انس و جن برای دور ساختن انسان ها از خدا، که غایت القصاوی هستی است، سخن به میان آمده و بسط غفلت و زینت بخشی ها و ترویج ماده گرایی و مشغولیت های کاذب از همین جمله شمرده شده اند.

در برنامه های بزرگان یهود بین الملل برای تسخیر جهان، آمده است: «این حیوانات الكلی (جوانان غیریهود) فکر می کنند با رسیدن به آزادی، به حقوق خود می رسند... باید زور و مکر و تزویر اساس و اصل ما باشد و طوری باید فریب را به خود مردم دهیم که آن را امری صحیح تلقی کنند... ما نخستین کسانی بودیم که شعار آزادی، عدالت، برابری و برادری را سردادیم و عده ای طوطی صفت آن را تکرار کردند و به دام ما افتادند و غیر یهودیان هم که خود را فرزانه می پنداشند، نفهمیدند که معنای دقیق این شعارها چیست و تسلیم شدند... باید مردم را به سمت الكل و مشغولیت های کاذبی همچون تماشای ورزش و... بکشانیم...»

ماتریکس، تلاشی یهودی - صهیونیستی

به قول یکی از دست اندکاران فیلم مورد بحث، به قریب چهارصد نماد، مذهب و مکتب فکری در این فیلم اشاره شده است، اما اشارات مسیحی و یهودی فیلم از همه بیشترند. در نگاه ابتدایی، چنین تصور می شود که بیشتر فیلم سمبیل ها و نمادهای انگلی است و به نحوی تبلیغ مسیحیت را در لایه های پنهان خویش دارد، ولی آیا نگاه عمیق هم ما را به این گزاره می رساند؟

بعضی منتقدان و تحلیلگران فیلم، شخصیت ترینیتی را نماد سه اقوام گرایی مسیحیت (سه خدایی) می دانند؛ نتو را همان مسیح علیه السلام و مورفیوس را تعمید دهنده مسیح و اعضای سفینه مورفیوس را حواریون می پنداشند. این ها زایان را تصویر آسمانی شهر خدا در مکاشفات یوحنای، و اسمیت را ضد مسیح یا دجال، و سایفر را یهودای خائن تصور می کنند و ارتباط تلفنی را وحی و پل ارتباطی بین دنیا واقع و دنیا کاذب می دانند و توان نهایی نتو در انتهای فیلم را تعالی و رستگاری و عروج مسیح تفسیر می کنند.

در این فیلم، نام سرزمین «صهیون»، که نام کوهی در نزدکی بیت المقدس است و یهودیان و مسیحیان صهیونیست، آن را پایتحت آخرالزمانی یهود می‌دانند، در سرتاسر فیلم بارها تکرار می‌شود. این شهر آرمانی، همان سرزمین موعود یهود است. در فیلم، این شهر محل «منجیان واقعی بشر» است و فرمادهان این شهر هستند که منجی را می‌یابند و به مبارزه با رایانه اهریمنی بر می‌خیزند. تمام انسان‌های دیگر دریند توهمات و خیال پردازی‌هایی هستند که ماتریکس به دروغ به آن‌ها القا می‌کند، مگر اینکه نیروهای «زیان» آن‌ها را مانند نتوار بند تخیلات برها ندند. در آن زمان است که این انسان‌های آزاد به جمع نیروهای رزمنده «صهیون» می‌پیوندند و علیه خباثت و فربی رایانه جهنمی وارد مبارزه می‌شوند. دیگر انسان‌ها در این فیلم، در واقع، برده و اسیر اهریمن شریر ماتریکس اند و صورت انسانی دارند، فقط اهالی «صهیون» انسان‌های واقعی هستند که می‌اندیشند و مبارزه می‌کنند و به هدف خود ایمان دارند و حقیقت را می‌دانند.

با نگاهی عمیق‌تر، درمی‌یابیم که سه گانه گرایی را، که برخی از تحلیلگران نمادی از مسیحیت گرفته اند، توسط پولس به مسیحیت راه یافته است. به ادعای کتاب مقدس، او عالمی درباری و یهودی بود که به مسیحی گُشی شهرت داشت و سپس از شکنجه مسیحیان توبه کرد و مؤمن مسیحی شد.

امروزه «مسیحیت پولسی» قویترین تفکر در مسیحیت است و پروتستان‌ها به شدت تحت تاثیر آموزه‌های پولس هستند، گرچه کاتولیک‌ها و ارتدوکس‌ها هم تأثیرات فراوانی از او گرفته اند.

با کمی دقیق، می‌یابیم که نئو نه تنها نماد مسیح نیست، بلکه از لحاظ تلفظ هم به «مسیح جدید» یا «مسیح راستین» نزدیک‌تر است. به عقیده یهودیان، عیسیٰ علیه السلام کذاب بود. نعوذ بالله و به خاطر همین گناه، (توسط رومیان با شیطنت‌های یهودیان) به صلیب کشیده شد و مسیح جدید و راستین در آخرالزمان طلوع می‌کند و در سرزمین موعود در کنار کوه «صهیون» حکومت جهانی یهود را ایجاد می‌نماید و غیر یهودیان را خدمتگزار یهود خواهد کرد و بهشت زمینی را می‌آفریند. با تأمل در همزمانی نمایش پر سر و صدای فیلم مزبور با جنگ عراق، که در «خاورمیانه بزرگ» رخ داد، این تحلیل خود را به حقیقت نزدیک‌تر می‌نماید.

در نگاهی مدققانه به فیلم، می‌یابیم که «ناجی» در این فیلم، نه تنها «عصمت» ندارد، بلکه دوستانی عیاش هم دارد که در سکانس‌های آغازین فیلم به دنبال او می‌آیند و علاوه بر این، او در خفا یک دزد کامپیوتري، ورزیده است. این نوع نگاه به ناجی، که اهمیت او را در نجات اهالی «زیان» می‌دانند، نه عصمت و برگزیده خدا بودن، نگاهی قومی گرایانه است؛ چرا که اصلاً این ناجی برگزیده خدا نیست، بلکه انتخاب شده مورفیوس، از اهالی «زیان»، است.

این ناجی اصلاً جنبه الهی ندارد و نشانی از ایمان به خدا در او دیده نمی‌شود، بلکه ایمان به قدرت و توان خود، که نگاهی اومانیستی و مادی انگارانه است، موجب موفقیت نئو در مأموریتش می‌شود. یهودیان پیامبران بزرگی همچون حضرت داود و موسیٰ علیهم السلام را هم دارای عصمت نمی‌دانند و گناهان زشتی در تورات و سایر متون مقدس خود، به آن‌ها نسبت می‌دهند که قلم از بیان آن‌ها شرم دارد و صرفاً آن‌ها را قهرمان‌های قومی و ناجیان نژاد «صهیون» می‌دانند و احترامی که به آن‌ها می‌گذارند احترامی مادی، اومانیستی و نژادبرستانه است. این نگاه در فیلم‌های ده فرمان زندگی حضرت موسیٰ علیه السلام و اینمیشن پرنس مصر و داستان زندگی پیامبران محصول آمریکا به وضوح نمایان است. استاد مصباح بارها هشدار داده اند: اکنون تبلیغات زیادی علیه عصمت انبیا و ائمه اطهار علیهم السلام حتی در کشور ما هم جریان دارند؛ چرا که وقتی عصمت را از یک پیام آور الهی گرفتند، دیگر حرف هایش هیچ حجتی نخواهد داشت، در حالی که برآهین عقلی مقتضی عصمت است.

والسلام

فلسفه نظری ماتریکس: زندانی‌ای ذهن‌تِه!

شاید اگر دیوید هیوم فیلسوف اسکاتلندی (قرن ۱۸) فیلم ماتریکس (۱) رو می دید، از روی صندلی خودش بلند می شد و فریاد می زد: «هورا... این دقیقا همون چیزیه که من می گم!» برای فهم فلسفه دیوید هیوم و نیز توضیح فلسفی فیلم ماتریکس (۱) شاید لازم باشه اول درباره تجربه باوران توضیح بدم.

یک شاخه گل رو در نظر بگیرید، اگر قصد داشته باشیم شناختی از این «شي بیرونی» به دست بیاریم، قاعده‌تا یکی از راه‌ها بررسی این گل با استفاده از حواس پنجگانه هست. یعنی دیدن، لمس کردن و بوییدن این گل. و به این ترتیب ادعای کنیم که به شناختی شهودی (هرچند ابتدایی) از این گل دست پیدا کردیم و این شناخت بر مبنای «تجربه» هست.

جان لاک فیلسوف انگلیسی (قرن ۱۷) یکی از کسانی بود که سرسختانه از ایده تجربه باوری دفاع می کرد. طبق نظریه تجربه باوری لاک، تمامی دانش بشر از تجربه حاصل می‌شود و تجربیات ما در باره جهان بیرونی، با شکل‌ها، امتدادها و حرکت‌هاش به دقت نشون دهنده خود اشیای بیرونی هستند. جان لاک معتقد بود که حتی تصویرات و توهمندان ما هم از تجربیات ما ناشی می‌شوند. یعنی به عنوان مثال اگر من در ذهن خودم یک پری دریایی (ترکیبی از ماهی و دوشیزه) را تصور کنم، با وجود اینکه تا حال چنین چیزی را تجربه نکردم، اما خود این تصور حاصل ترکیب دو ایده تجربی با هم هست.

دیوید هیوم اولین فیلسوفی بود که خیلی جدی با نظریات شک اندیشه‌انه خودش، شوک بزرگی به تجربه باوران وارد کرد. ایده هیوم از این قرار بود که معرفت و شناخت، ظاهرا حاصل تجربه دنیای بیرون هست اما هیچ برهان عقلی مبنی بر وجود این دنیای بیرون وجود نداره! منظور هیوم این بود که درسته که حواس و احساسات ما وجود دنیای بیرون رو با کیفیتی خاص با ذهن ما مخابره می‌کنند، اما آیا واقعاً این اخبار که از اعضای بدن ما به ذهن ما می‌رسند، مطابق با حقیقت هستند؟ منظورم اینه که اگر اعضا دروغ بگن چی؟ یا اصلاً اگر عضوی در کار نباشه چطور؟

اگر تا اینجا بحث دوام آورده باشد؛ حتماً کمی گیج شدید. موضوع رو بازتر می‌کنم:

گلی رو که اول مطلب مثال زدم در نظر بگیرید. چشم، بینی و حس لامسه شما «پیام‌ها» و سیگنال‌های خاصی رو به مغز می‌فرستند و مغز بعد از تجزیه و تحلیل این پیام‌های عصبی تصویری از این گل رو در ذهن شما مجسم می‌کنه و ذهن شما این تصور رو یک ملاک برای شناخت گل قرار می‌ده. حال در نظر بگیرید که مغز شما رو در یک آزمایشگاه فوق پیشرفته درون یک آکواریوم معلق کردن و سیم‌ها و الکترودهای بیشماری به این مغز وصل کرده‌اند. این سیم‌ها مسئول رسوندن پیام‌هایی از چند کامپیوتر به مغز هستند و کامپیوترها به متابه اعضای بدن، اطلاعات و پیام‌های عصبی رو بازسازی و به مغز منتقل می‌کنند و مغز طبق معمول پیام‌ها رو دریافت و تجزیه و تحلیل می‌کنه، بدون اینکه بدونه که این پیام‌ها ساختگی و دروغ هستند. کامپیوترها (به جای اعضای بدن) به مغز گزارش میدن که او دارای بدن (از بدن در فیلم ماتریکس ۱ به مثابه «خوبیشتن باقی مانده» تعبیر می‌شه) هست و در ساحل یک جزیره زیبا در حال گرفتن حمام آفتاب و نوشیدن آب پرتوال هست و مغز هم این رو باور می‌کنه.

دیوید هیوم عقیده داشت که تصور ما از یک چیز حاصل تأثیر ذهنی ماست. رنگ، بو، صدا، لذت و درد نمونه‌ای از این تأثیر ذهنی هستند و از اونجا که ما نمی‌دونیم دقیقاً چه چیزی این تأثیرات رو بر ذهن ما گذاشته (اعضای بدن و یا کامپیوترها) بنابر این تعیین عقلی برای چیزی که تصور می‌کنیم وجود نداره. یعنی اون گل فقط یک تصور هست و این دلیل عقلی بر «وجود داشتن» اون نیست!

فیلم ماتریکس فردی رو نشون میده که «گمان می‌کنه» اسمش توماس اندرسون هست و در سال ۱۹۹۹ در شهری بزرگ زندگی می‌کنه. او گمان می‌کنه که مو داره و دارای شغل هست (تجسم از خوبیشتن باقیمانده) و از همه مهمتر اینکه باور داره که به زندگی خودش کنترل داره و بنابراین به سرنوشت معتقد نیست. در حالی که بعد از

آشنایی با مورفیوس، (که نام الهه خواب در یونان باستان نیز هست) دوستانش او را «نئو» خطاب می کنند، می فهمه که تا به حال در رویا زندگی می کرده. رویایی که ماتریکس برای او ساخته. در حالی که حقیقت چیز دیگری هست: او در سال ۲۱۹۹ در دنیایی سیاه و غبار آلود که فقط بخش کوچکی از اون (زايان) قابل سکونت هست زندگی می کنه. مو نداره و نامش «نئو» هست و به قدری فعالیت نکرده که ماهیجه هاش ضعیف و فرتوت شدن. در این دنیا تولد انسان در اثر یک پروسه ماشینی انجام میشه و نه در رحم مادر. هر انسان با سوراخی در پشت سرش ساخته میشه که از طریق همین سوراخ ماتریکس اطلاعات رو به مغز او منتقل می کنه و رویاهایی رو برای او شبیه سازی می کنه.

در حقیقت ماتریکس برای ذهن نئو یک «توهم هویت» رو شبیه سازی می کنه. ماتریکس برنامه قدرتمند کامپیوتری هست که به متابه یک زندان ذهنی عمل می کنه. مورفیوس سعی داره به ما بفهمونه که ذهن هر انسان در زندانی از «پیام های محبوس» به سر می بره و این پیام ها تصورات، توهمات، و حتی قوانینی رو برای ذهن ترسیم می کنند. هر وقت انسان موفق بشه از این زندان رها بشه، به راحتی قادر هست قوانینی نظری جاذبه رو ندیده بگیره. کافیست از ذهن خودش رها بشه و باور کنه که جاذبه چیزی جز یک توهمنیست! و آنگاه از یک ساختمان بلند بپره!

مورفیوس در جایی می گوید: «باید بدانی که این قوانین نیز با قوانین سیستم کامپیوتر تفاوتی ندارند. به برخی می توان وابسته بود و برخی را می توان شکست.»

در سکانسی از فیلم که نئو و مورفیوس در فضای ماتریکس هستند، نئو میلمانی رو لمس می کنه و میگه: این که واقعی است. مورفیوس: چه چیز واقعی است؟ تعریف تو از آن واقعی است. اگر در باره آنچه که می توانی احساس کنی یا ببینی یا مزه کنی یا ببینی، کمی بیاندیشی، به سادگی در میابی که چیزی جز یک پیام محبوس نیستند.

ذهن به کمک پیام های دریافتی و در یک زندان ذهنی «واقعیت» رو تجربه می کنه. لیکن تجربه ای سرشار از توهمن. حال اینکه اگر از این زندان ذهنی رها بشه می تونه «واقعیت» رو به «حقیقت» تبدیل کنه و در یک تجربه حقیقی، قوانینی رو که گمان می کرده حقیقی هستند، بشکنه و زیر پا بذرأه.

یکی از اصول فلسفه کوانتم این هست: هیچ قانونی وجود ندارد، هر چه هست فرضیه هایی موقت هستند. قبول کردن این اصل به ما کمک می کند که به رهایی از زندان ذهنی نزدیک تر شویم.

ویرایش سند با تلخیص اندک: مرتضی طالب پور