

The Structures of Fancy in Big Fish Directed by Tim Burton, Emphasizing the Opinions of Gilbert Durand

Abstract

The present study deals with the representation and analysis of structures from the film *Big Fish* directed by Tim Burton, using the opinions of Gilbert Durand. Durand was able to provide fancy, a faculty of imagination, in the Film's reading of verbal and visual texts, using both Night and Day system. Also, repetitions and semantic redundancies are pointed out. Therefore, the fundamental problem would be the main functions of fancy in the *Big Fish* and how its artistic images can be classified based on Gilbert Durand's ideas. Accordingly, the aim of the present research is to identify the relationship between fancy (Edward Bloom) and truth (William Bloom) in the context of the events of the story using the two systems of Night and Day presented by Gilbert Durand. In this film, Burton tries to show the entire narrative as a kind of movement. A movement from the initial not knowing of Edward Bloom's son, to his final knowing. From the beginning of the narrative, the fictional system of the story's characters can be divided into two main subjects: fancy and truth. In fact, the images of the film are rotating around these two concepts. Here, two places, earthly and heavenly, can be seen. The earthly place refers to the city of Ashton and the heavenly place, to the city of Specter. The earthly place is opposed to the heavenly place, and Edward tries to move and travel from the earth to the sky with the help of the element of Fancy. In the *Big Fish*, Edward Blum is hunting a huge animal that cannot be hunted by anyone and can only be hunted by a fisherman who himself is the catch. The fisherman (Edward) must bait himself, which is the wedding ring, to enter the structure of the Day and Night regimes. At the end of the film, with Edward's death, he turns into a large fish and begins a new life. In the final part of the film and in the final moments of Edward's life and before his death, he asks his son: How am I going? (not how I will die). The current research focuses on the subject with a fundamental approach and with a descriptive-analytical method, and the data is also collected based on library and electronic study. The findings of this research acknowledge that by benefiting from Gilbert Durand's comments, we can see that the director's fanciful view is influenced to some extent by the structures of the Night and Day system of fancy. The capability of fancy is an interval between death and resurrection.

Keyword

Fish, Cinema, Fancy, Gilbert Durand, Timothy Walter Burton

Received: 8 Jul 2024

Received in revised form: 12 Oct 2024

Accepted: 2 Nov 2024

Hamed Momken¹ [iD](#)

PhD Candidate of Art Research, Department of Advanced Studies in Art, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran. E-mail: hamedmomken@ut.ac.ir

Hasan Bolkhari Ghehi² [iD](#) (Corresponding Author)

Professor, Department of Advanced Studies in Art, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran. E-mail: hasan.bolkhari@ut.ac.ir

<https://doi.org/10.22059/jfadram.2024.375158.615901>

Citation: Momken, Hamed, & Bolkhari Ghehi, Hasan (2025). The structures of fancy in big fish directed by tim burton, emphasizing the opinions of Gilbert Durand, *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 30(1), 47-62. (In Persian)



© The Author(s).

Publisher: University of Tehran Press.

ساختارهای تخیل در فیلم ماهی بزرگ اثر تیم برتون با تأکید بر آراء ژیلبر دوران

چکیده

پژوهش حاضر به بازنمایی و تحلیل ساختارهای خیالی فیلم ماهی بزرگ اثر تیم برتون، با بهره‌گیری از نظرات ژیلبر دوران می‌پردازد. کسی که توانست خوانشی تخیلی از متون کلامی و تصویری، با استفاده از دو منظومه روزانه و شبانه ارائه دهد. تکرارها و حشوهای معنایی را پیدا کند و آنگاه شباهت آن‌ها را به طور ضمنی مشخص کند. لذا مسئله بنیادی آن است که کارکرد اصلی طرح تخیل در فیلم ماهی

بزرگ چیست و چگونه می‌توان تصاویر هنری این فیلم را، بر اساس نظریات ژیلبر دوران، طبقه‌بندی کرد. بر این بنیان، هدف پژوهش حاضر، شناسایی رابطه میان خیال (ادوارد بلوم) و امر واقع (ویلیام بلوم) در بستر رویدادهای داستان با استفاده از دو منظومه روزانه و شبانه ارائه شده توسط ژیلبر دوران می‌باشد. پژوهش حاضر با رویکردی بنیادی کاربردی و با روش توصیفی تحلیلی بر موضوع تمرکز کرده و هم‌چنین داده‌ها بر مبنای مطالعات کتابخانه‌ای و الکترونیکی گردآوری شده است. یافته‌های این پژوهش بر این اذعان دارد که با بهرمندی از نظرات ژیلبر دوران، می‌توان دریافت که نگاه تخیل پرداز کارگردان، تا حدودی از ساختارهای منظومه روزانه و شبانه تخیل، اثر پذیرفته است. به نظر می‌رسد در میان ساحت‌های سه‌گانه انسان، قوه خیال واسطه‌ای میان ساحت انسانی و ساحت روحانی و به عبارتی، مرحله برزخی است.

واژه‌های کلیدی

ماهی بزرگ، خیال، ژیلبر دوران، تیم برتون، سینما

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۴/۱۸

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۰۷/۲۱

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۳/۰۸/۱۳

حامد ممکن^۱: دانشجوی دکتری تخصصی رشته پژوهش هنر، گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

E-mail: hamedmomken@ut.ac.ir

حسن بلخاری قهی^۲ (نویسنده مسئول): استاد گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

E-mail: hasan.bolkhari@ut.ac.ir

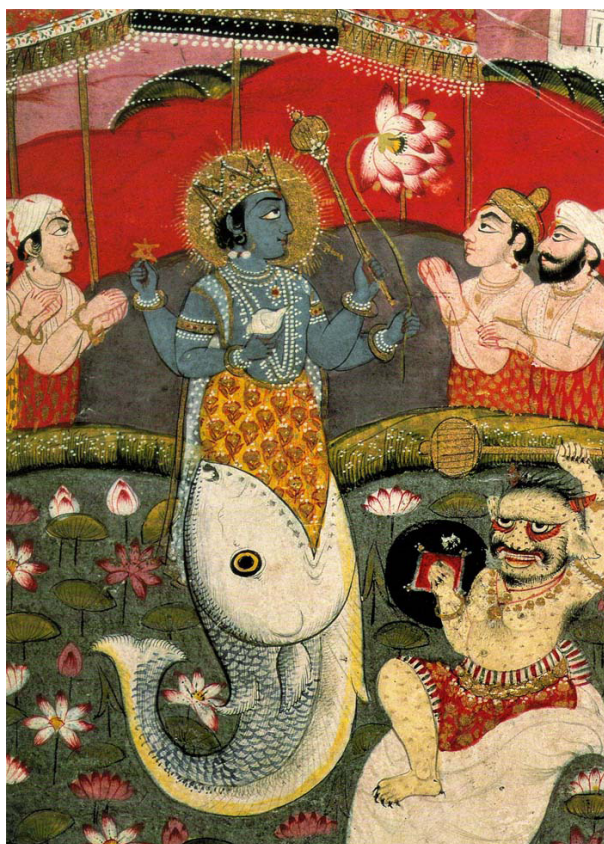
<https://doi.org/10.22059/jfadram.2024.375158.615901>

استناد: ممکن، حامد؛ بلخاری قهی، حسن (۱۴۰۴)، ساختارهای تخیل در فیلم ماهی بزرگ اثر تیم برتون با تأکید بر آراء ژیلبر دوران، نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۳۰(۱)، ۴۵-۶۰.

مقاله

«ماهی بزرگ» مربوط به کسی است که با دریا پیوندهای نزدیکی دارد (تصویر ۱).

تصویر ۱. مراسم تدفین متوفی با تابوتی به شکل «ماهی بزرگ» در کشور غنا، اسطوره ماتسیا (بروس میتفورد، ۱۴۰۱، ۳۹).



فیلم ماهی بزرگ^۷ از جمله گونه‌ی سینمای درام علمی تخیلی همراه با سحر، جادو و حوادث شگفت‌انگیز است. فیلمی با مضمون عشق، رؤیا و مرگ، به سبک و سیاق تیم برتون. مرگی که شاید بزرگ‌ترین بشارت برای انسان است.

صد هزاران سال بودم در مطار هم‌چو ذرات هوا بی‌اختیار
گر فراموشم شدست آن وقت و حال یادگارم هست در خواب ارتحال^۸
با مطالعه موردی ساختار مفهوم خیال در فیلم ماهی بزرگ، به مدد
نقطه نظرات ژیلبر دوران، می‌توان به سطوح ژرف‌تر از ظاهر آن راه یافت

انسان و خیال، سرشتی دیرین با یکدیگر دارند و برخی بر این باور هستند که انسان عصر حجر در دوران انزوا و خلوت‌گزینی، هرگاه فرصت خیره‌شدن به آسمان و باریک‌شدن در جزئیات جهان پیرامون را پیدا می‌کرد، از این همه عظمت به شگفتی درمی‌آمد و از این طریق به صاحب و خالق این جهان شگفت، اندیشه داشت و در کندکاوی عمیق و دقیق به پرنده خیال مجال پرواز داد تا آفریدگار جهان را بشناسد و به او ایمان آورد. با بهره‌گیری از معارف شرق، تغییراتی جدی در رویکرد نسبت به تخیل و شیوه‌های نقد ادبی به وجود آمد و در نهایت ژیلبر دوران توانست با بهره‌گیری از همین تعالیم شرقی و نیز روش متقدمان خود، به بررسی انسان‌شناسانه‌ی ساختارهای تخیل و دسته‌بندی صورت‌های تخیلی بپردازد. وی جایگاه نمادها و تقابل بین «منطق» و «تصویر» را در ذهن انسان مورد مطالعه قرار داده و با بررسی‌های علمی و نظام عقلی جدید، عملکرد فلسفی نمادگرایی را به بحث می‌گذارد. تولیدات قوه خیال‌دارای معانی ذاتی هستند. در واقع این معنای درونی و ذاتی، بازنمایی ما را از جهان تعیین می‌کند.

هنر سینما بهانه‌ای است برای پرورش و تقویت نیروی تخیل و قدرت خیال‌پردازی و ذهن‌بی‌نهایت انسان که در خدمت کمپانی‌های ساخت فیلم و سریال‌های تلویزیونی قرار می‌گیرد و این، دست‌مایه‌ای است برای رونق و فعالیت بیشتر تهیه‌کنندگان صنعت سینما به جهت نو شدن و تغییر روش‌های جذب مخاطب. بنابراین شاید مشاهده تولیدات سینمای تخیلی در دهه‌های ابتدایی قرن بیستم، برای تماشاگران نسل کنونی، مضحک و کودکانه به نظر برسد. رویداد و عکس‌العملی که آیندگان نیز برای محصولات فعلی سینمای زمان حال ما خواهند داشت. البته کسی منکر جایگاه رفیع آثار ماندگار و کلاسیک سینمای جهان نیست.

بعضی ماهی‌ها را، به‌خصوص «ماهی بزرگ» راهیچ وقت نمی‌توان صید کرد. نه از جهت این که از ماهی‌های دیگر قوی‌تر یا سریع‌تر هستند، بلکه آن‌ها تحت تأثیر یک قدرت خارق‌العاده هستند. «ماهی در زمان‌های قدیم به‌عنوان تعویذی که حاکی از باروری است، استفاده می‌شد. در آمریکای شمالی، ماهی حیوانی توتم است و نمادی از معرفت نهفته، و از آن برای حفاظت استفاده می‌شود» (بروس میتفورد، ۱۴۰۱/۲۰۱۵، ۱۹۵). در اسطوره ماتسیا^۹ (به سنسکریت ماهی) که در آن «ویشنو در شکلی از ماهی که ماتسیا نام دارد توسط مانو^{۱۰} (اولین انسان) نجات داده می‌شود که بعدها او را از آمدن سیل آگاه می‌کند. مانو قایق می‌سازد، نجات می‌یابد و زندگی مجدداً در زمین برقرار می‌شود» (بروس میتفورد، ۱۴۰۱/۲۰۱۵، ۳۹) (تصویر ۱).

نقش و ویژگی «ماهی بزرگ»، کاربردهای زیادی در هنر سینما و کنش‌های شخصیتی و اجتماعی دارد. مثلاً در فیلم انتخاب هاپسن^{۱۱} به کارگردانی دیوید لین^{۱۲} در بخشی از گفت‌وگویی فیلم، شخصیت داستان، هنری هاپسن (چارلز لاتن)^{۱۳} بیان می‌دارد:

بله؛ من هم یک ماهی هستم. یک «ماهی بزرگ» در حوض کوچک. و من می‌خواهم از این حوض کوچک گنبدیده بیرون بروم. و در جای دیگر، دیوید لینچ^{۱۴} می‌گوید:

ماهی کوچک را در آب‌های کم‌عمق می‌توان گرفت. اما برای گرفتن ماهی بزرگ، باید به سمت آب‌های عمیق‌تر بروید. (Lynch, 2009)

و یا مردم قبیله گا (غنا) معتقدند که بعد از مرگ به سوی حیات دیگری می‌روند و تابوت‌های آن‌ها نمادی از زندگی دیگرشان است. تابوتی به شکل

و با کندوکاو در نکته‌ها و اشارات، معنا و پیام رمزی و باطنی نهفته در آن را تا حد امکان آشکار کرد.

روش پژوهش

پژوهش حاضر با رویکردی بنیادی و با روش توصیفی تحلیلی بر موضوع تمرکز کرده و به تحلیل مسئله خیال و تخیل مطروحه در فیلم ماهی بزرگ به کارگردانی تیم برتون می‌پردازد. تبیین مورد اخیر با استفاده از شرح و بیان ویژگی‌های دو منظومه روزانه و شبانه توسط ژیلبر دوران انجام می‌پذیرد. همچنین بازگویی وجود عنصر خیال و تخیل همراه با رخداد امر واقع از سوی شخصیت‌های فیلم در گستره داستان، در کنار تصویرها، گفتار نمادین و موتیف‌های عددی فیلم، بخشی از این پژوهش است. گردآوری اطلاعات و داده‌های پژوهش به شیوه کیفی تجزیه و تحلیل شده و این اطلاعات با روش اسنادی با مطالعات کتابخانه‌ای و الکترونیکی گردآوری شده است و در این فرآیند به کتاب‌ها، نشریات و سایت‌های مربوطه، رجوع شده است.

پیشینه پژوهش

به نظر می‌رسد پژوهشی مرتبط با این موضوع تاکنون صورت نگرفته است. با این وجود، سعی می‌شود تعدادی از پژوهش‌های انجام گرفته، در این زمینه، عنوان شود. «داستان‌های بلند؛ اسطوره و صداقت در فیلم ماهی بزرگ اثر تیم برتون» از سیلوی ماگرشاد، نشریه علوم انسانی، دومین شماره از سال یازدهم انتشار، این مقاله متعلق به شماره ویژه نشریه فرارشته‌ای در علوم انسانی است (۲۰۲۲)؛ در مقاله سؤالاتی پیرامون رابطه بین صداقت و اسطوره، و همچنین امر واقع و خیال، مطرح می‌شود. مقاله این مضامین را از منظر نیچه درباره حقیقت و دروغ (معنای غیر اخلاقی) بررسی کرده و سعی می‌کند، خلق آنچه نیچه «صداقت از طریق اسطوره» می‌خواند، کشف کند و ایده‌هایی از رشته‌های مختلف را برای انجام گفت‌وگوهای برابر در مورد سینما، اسطوره و قدرت داستان سرایی گرد هم آورد. نویسنده صرفاً از آراء فریدریش نیچه سود می‌برد. «بررسی جلوه‌های خیال در آثار سالوادور دالی با رویکرد نقد تخیلی گاستون باشلار» از افروز زرکوب (۱۴۰۰): این مقاله پس تحلیل واژه تخیل، به بازنمایی جلوه‌های خیال در آثار سالوادور دالی با رویکرد به نظرات گاستون باشلار می‌پردازد. ژیلبر دوران و گاستون باشلار رابطه‌ای تنگاتنگ با یکدیگر دارند و این پیوند هم در تداوم و هم در گسستگی فکری آن‌ها نمایان است. «ساخت کارناوالیک یک جهان: مطالعه موردی رمان و فیلم ماهی بزرگ» از جو مونگرو بونیللا (۲۰۱۳)؛ این مقاله دیدگاه جدیدی را در مورد مفهوم کارناوال با تأکید بر نظرات میخائیل باختین^{۱۱} از طریق تحلیل تطبیقی اثر داستانی دانیال والاس و فیلم تیم برتون را مطرح می‌کند و به موضوع خیال‌پردازی فیلم اشاره‌ای ندارد. «روایت چند پیش‌متنی فیلمی؛ بررسی گونه روایتی فیلم ماهی بزرگ و قلب جوهری» از بهمن نامور مطلق، چهارمین هم‌اندیشی نشانه‌شناسی هنر به انضمام مقالات هم‌اندیشی سینما (زمستان ۱۳۸۸): در این مقاله، نویسنده روایت دو فیلم قلب جوهری و ماهی بزرگ را از دو منظر ساختاری و پیش‌متنی (متنی و فرامتنی) بررسی می‌کند و از حیث بررسی تخیل‌شناسی، تحلیلی ندارد و بیشتر در پی ارائه نوع ارتباط متن با متن‌های پیشین و در واقع گونه‌شناسی روایی آنهاست.

مبانی نظری پژوهش

اصطلاح خارق‌العاده تخیلی یا خیال‌پردازی فانتاستیک، از کلمه یونانی

فانتازیا^{۱۲} مشتق شده و به معنی نشان دادن و آفرینش توهمی است. در طول تاریخ؛ نویسندگان، نقاشان و سینماگران از داستان‌ها، افسانه‌های ادبی یا اسطوره‌ای، و موجودات تخیلی و هیولاها در گونه‌های مختلف استفاده کرده‌اند. نیروی تخیل و قدرت خیال‌پردازی انسان با هنر هفتم معرفی و شناسانده می‌شود. جایی که بسیاری از هیبریدها و موجودات ترکیبی و خارق‌العاده در سینما مورد استفاده و نمایش قرار گرفته‌اند. موجودات عجیب‌الخلقه که در فضای روزمره ممکن است باورپذیر نباشند، اما جهت ایجاد بهت، رعب و غیره استفاده می‌شود. مانند: دیو، غول، فرشته، موجودات ترکیبی، درخت سخنگو، ققنوس و جنیان که کم و بیش ریشه در فرهنگ و تمدن شرق دارند. هیولا یا مانستر^{۱۳} اغلب با اصطلاحات عامیانه عمومی و رایج همچون دیوها و غول‌ها، مشارکت و همراهی دارد و شخصیت و ممیزه فراطبیعی آن‌ها، ظاهر غیرطبیعی و غیرمعمول آن‌هاست.

هیولاها فقط محصول تخیل انسانی نیستند. انسان یا حیوانی، با فرم‌های ناقص بدنی و غیرطبیعی که متولد می‌شود در نتیجه یک بیماری سخت ژنتیکی یا دیگر امراض است و در برخی فرهنگ‌ها به مثابه هیولا (موجود غیرطبیعی) پنداشته شده است. همانند انسان یا حیوان به هم جسیبیده، چندانست یا چندپا و غیره. (طاهری، ۱۵، ۱۳۹۵)

گونه‌ای از موجودات، هیولاهایی هستند که از نوعی اصطلاح بیولوژیک بهره می‌برند. هیولاهای بیولوژیک نتیجه اشتباه در طبیعت هستند و در گروه‌های حیوانی و انسانی دیده می‌شوند. به عنوان مثال: گاو دوسر، گوسفند پنج‌پا، یا انسان دوسر یا دو تنه. این پدیده در علم هیولاشناسی یا تراولوژی^{۱۴}، مورد مطالعه قرار می‌گیرد. برخی دیگر از هیولاها، بر اساس مبالغه و اغراق خلق می‌شوند. این‌ها هیولاهایی هستند که در ظاهر طبیعی‌اند ولی دارای جثه و بدن‌های غول‌آسا و غول‌پیکر هستند. برای مثال تیتان‌ها یا گولیات (جالوت) یا هیولاهایی که به آن‌ها اصطلاح شیمریک (کیمریک) یا هیبرید اطلاق می‌شود.

تاریخچه سینمای علمی تخیلی

در سال ۱۷۶۵ میلادی با رمان قلعه اوترانت، اثر نویسنده انگلیسی هوراس والپول^{۱۵}، اولین شکل از ژانر تخیلی شکل می‌گیرد. در ادامه و در سال ۱۸۱۸ میلادی، ماری شلی^{۱۶} یک داستان تخیلی به نام فرانکشتاین یا پرومته مدرن را انتشار می‌دهد. زمانی که نویسنده در واقع، ترس را جایگزین وحشت می‌کند.

«اگر تاریخ شروع سینما را سال ۱۸۹۵ میلادی بدانیم، نخستین نمونه‌ی فیلم‌های علمی تخیلی به ژرژ ملی‌یس^{۱۷} در مقام کارگردان می‌رسد با فیلم علمی تخیلی سفر به ماه که در سال ۱۹۰۲ میلادی ساخته شد» (طاهری، ۱۳۹۵، ۱۰۱). «از آثار ملی‌یس که برداشت‌های آزادانه‌ای از نوشته‌های ژول ورن بودند که بگذریم، فیلم‌هایی که در این گونه سینمایی ساخته می‌شدند، معمولاً بیشتر بر پایه ترس و ولزی [اچ. جی. ویلز]^{۱۸} از علم، علمی که بر ادراک ما پیشی می‌گیرد و از ما جلو می‌زند، استوار بودند» (هیوارد، ۲۰۰۲، ۱۴۰/۲۴۸).

سینمای فانتزی (خیال‌پردازی) و سرگرم‌کننده مورد توجه استودیوهای فیلم‌سازی و مخاطبان خاص خودش است. «فیلم فانتزی از دیدگاه ژنریک شامل چهار مقوله اصلی است. فیلم‌های وحشت، فیلم‌های علمی تخیلی، فیلم‌های قصه‌ی پریان، و سرانجام نوع خاصی از فیلم حادثه‌ای (سفر به سرزمین‌های خیالی و برخورد با موجودات غیرواقعی، مثل سیاره میمون‌ها

یک شهر آرمانی را در آینده ترسیم می‌کند و از این طریق کشمکش‌های میان کارگران و کارفرمایان را که مبنای نظام سرمایه‌داری و کاپیتالیسم^{۲۱} است را نشان می‌دهد. در پایان فیلم، پسر شهردار در نقش میانجی، دو گروه یعنی شهردار (مغز) و کارگران (دست) را با هم آشتی می‌دهد. این فیلم در مقایسه با فیلم‌های مجذوب‌کننده‌ای پسین‌تر، چون چندگانه هری پاتر، سه گانه ارباب حلقه‌ها، شاید فیلم قابل‌طرحی نباشد اما فیلم مهمی است.

بیشتر این آثار، بر اساس یک نوع خیال‌پردازی آمیخته به رؤیا، کابوس و میل غریزی و غیرقابل کنترل انسان به کشف ناشناخته‌ها شکل می‌گرفت. ژان کوکتو، کارگردان فیلم جادویی دیو و دلبر (۱۹۴۶ میلادی) می‌گوید: «سینما، رؤیایی است که همه‌ی ما هم‌زمان تجربه‌اش می‌کنیم». این سخن به‌ویژه درباره‌ی فیلم‌های علمی‌تخیلی و فانتزی صحت دارد. خلق آثاری با مخلوقات عجیب و غریب از جمله؛ فیلم جیسین و آرگونات‌ها^{۲۲} محصول ۱۹۶۳ میلادی به کارگردانی دان چفی^{۲۳} و خلق جلوه‌های ویژه‌ی آن توسط ری هری هاوزن.^{۲۴} این فیلم، نوشته‌ی میتولوژیک و فیلمی اسطوره‌ای است که نبردی نامیرا را عرضه می‌کند و جیسون، قهرمان داستان، در آن با ارتشی از اسکلت‌ها نبرد می‌کند. همه این اسکلت‌های مینیاتوری به شیوه فریم به فریم اولین بار، توسط هاری هاوزن جان‌بخشی شده بودند (تصویر ۲). از نمونه‌های دیگر سینمای علمی‌تخیلی، فیلم ۲۰۰۱: اودیسه فضایی محصول سال ۱۹۶۸ میلادی، به کارگردانی استنلی کوبریک^{۲۵} و فیلم نامه‌نویسی آرتور سی. کلارک^{۲۶} است. تبادل فکری و همکاری نزدیک کلارک و کوبریک، پایه‌گذار یکی از علمی‌ترین آثار علمی‌تخیلی سینما شد (تصویر ۲). همچنین فیلم سیاره میمون‌ها محصول باز هم سال ۱۹۶۸ میلادی، به کارگردانی فرانکلین جی شافنر^{۲۷} و بازی چارلتون هستون^{۲۸} آینده‌ای را ترسیم می‌کند که در آن انسان‌ها به صورت جانور درمی‌آیند، جایی که میمون‌ها موجودات متفکر و ناطق سیاره می‌شوند.

از نویسندگان صاحب سبک در این گونه‌ی سینما، استفان گینگ^{۲۹} است. او برای باورپذیر کردن ماجراها، به شایستگی، ساختاری درآمیخته از امر واقع و تخیل را در بستر رویدادهای داستان قرار می‌دهد. فیلم مسیر سبز^{۳۰} از جمله آثاری است که بر اساس نوشته‌های او ساخته شد (تصویر ۲). فیلم‌های علمی‌تخیلی بیشتر ساختاری پیش‌گویانه دارند و به «بازنمایی موضوعاتی چون زندگی فرازمینی‌ها، دنیاهای بیگانه، ادراک‌های فراحسی، سفر در زمان و پدیده‌هایی از این گونه می‌پردازد» (شمخانی، ۱۳۹۶، ۲۸۷). و برای این کار از عناصر و علائم مربوط به آینده (فوتوریستی) مثل فضاپیما، ربات، سایبورگ (موجود زنده وابسته به عملکردهای رایانه‌ای) و فناوری‌های دیگر بهره می‌برند.

سینمای تیم برتون،^{۳۱} کارگردان فیلم ماهی بزرگ

تیموتی والتر برتون، فیلم‌ساز و هنرمند آمریکایی متولد ۱۹۵۸ میلادی در شهر بربنک^{۳۲}، ایالت کالیفرنیا است. او در کودکی به دیدن فیلم‌های ترسناک و علمی‌تخیلی علاقه داشت و از نوجوانی شروع به ساخت پویانمایی کرد. «یکی از کارگردان‌هایی که در آب‌های میان کلان‌فیلم و پروژه‌های ارزان کشتی می‌راند، تیم برتون است. اوست که بیش از همه دنیای بصری شخصی خود را آفرید و چشم‌اندازهای آمریکایی آشنا را با تصویرسازی گروتسک و پوچ‌گرا آراست» (بوردول، ۱۴۰۱/۲۰۰۴، ۸۸۶) (جدول ۱).

تصویر ۲. (از بالا به پایین) صحنه مبارزه جیسین و اسکلت‌ها (فیلم جیسین و آرگونات‌ها، ۱۹۶۳ م)، (فیلم سیاره میمون‌ها، ۱۹۶۸ م)، (فیلم ۲۰۰۱: اودیسه فضایی، ۱۹۶۸ م)، (فیلم مسیر سبز، ۱۹۹۹ م)، (هیل، ۲۰۱۴ م)



اثر فرانکلین شافنر (تصویر ۲). فیلم فانتزی به عرصاتی می‌پردازد که ما واقعا چیزی از آن‌ها نمی‌دانیم» (هیوارد، ۱۴۰۱/۲۰۰۲، ۱۴۰، ۲۱۱).

«این گونه فیلم‌ها، نیازمند جلوه‌های ویژه است. استفاده نکردن از آن‌ها می‌تواند باعث آن شود که انتظارات بیننده برآورده نشود و میل تحت ضابطه درنیاید» (هیوارد، ۱۴۰۱/۲۰۰۲، ۱۳۰). البته آثار انگشت‌شماری وجود دارند که با توجه به فقر ابزار و فن‌آوری ساخت، همچنان به عنوان آثار برجسته و مهم تاریخ سینمای محسوب می‌شوند. به‌عنوان مثال فیلم متروپلیس^{۳۳} یا کلان‌شهر ساخته فریتز لانگ^{۳۴} محصول سال ۱۹۲۷ میلادی،

جدول ۱. کارنامه کامل سینمایی تیم برتون (۱۹۸۵-۲۰۲۴ میلادی) و میزان فراوانی ساخت گونه‌ی خیال‌پردازانه

عنوان فیلم	گونه خیال‌پردازانه (فانتزی)	تاریخ انتشار (میلادی)
بیتل جوس بیتل جوس ^{۳۳} (۲۰۲۴) [فانتزی]	(۱)۱	۲۰۲۰ - تاکنون
آلیس در سرزمین عجایب (۲۰۱۰) [فانتزی]، سایه‌های سیاه (۲۰۱۲) [فانتزی]، فرنکن وینی ^{۳۴} (۲۰۱۲) [کمدی]، چشمان بزرگ (۲۰۱۴) [درام]، خانه دوشیزه پرکرین برای بچه‌های عجیب (۲۰۱۶) [فانتزی]، دامبو ^{۳۵} (۲۰۱۹) [فانتزی]	(۴)۶	۲۰۱۰-۲۰۲۰
سیاره میمون‌ها (۲۰۰۱) [فانتزی]، ماهی بزرگ (۲۰۰۳) [فانتزی]، چارلی و کارخانه شکلات‌سازی (۲۰۰۵) [فانتزی]، عروس مرده (۲۰۰۵) [فانتزی]، سوئینی تاد: آرایشگر شیطانی خیابان فلیت (۲۰۰۷) [موزیکال]	(۴)۵	۲۰۰۰-۲۰۱۰
ادوارد دست‌قچی (۱۹۹۰) [فانتزی]، بازگشت بتمن (۱۹۹۲) [ابرقهرمانی]، اد وود ^{۳۶} (۱۹۹۳) [درام]، مریخ حمله می‌کند! (۱۹۹۶) [فانتزی]، اسلبی هالو ^{۳۷} (۱۹۹۹) [ترسناک]	(۲)۵	۱۹۹۰-۲۰۰۰
ماجراجویی بزرگ بی‌وی (۱۹۸۵) [کمدی]، بیتل جوس (۱۹۸۸) [فانتزی]، بتمن (۱۹۸۹) [ابرقهرمانی]	(۱)۳	۱۹۸۰-۱۹۹۰

به‌عنوان طعمه، صید کرده است. پسرش ویل، با شنیدن این داستان‌ها باور می‌کند که آن‌ها دروغ بوده و با پدرش قهر می‌کند. سه سال بعد، ادوارد به بیماری سرطان مبتلا می‌شود، بنابراین ویل و همسرش بارداد فرانسوی‌اش ژوزفین^{۳۵} (ماریون کوتیار)^{۳۶} وقت خود را با پدرش در خانه دوران کودکی ویل در آلاباما^{۳۷} می‌گذرانند.

زندگی ادوارد از طریق بازگشت به گذشته^{۳۸} روایت می‌شود که با برخورد او با یک ساحره پیش‌گوی یک چشم^{۳۹} در زادگاهش اشتون^{۴۰} آغاز می‌شود. در ادامه، با نره غولی به نام کارل^{۴۱}، که بعداً، عضوی از یک سیرک دوره‌گرد می‌شود، راهی سفر می‌شوند. ادوارد و کارل به یک دوراهی در جاده می‌رسند و هر یک مسیرهای جداگانه‌ای را طی می‌کنند. ادوارد مسیری را از میان یک باتلاق پی می‌گیرد و شهر مخفی اسپیکتر^{۴۲} را کشف می‌کند. او در آنجا با شاعر اشتون، نورتر وینسلو^{۴۳} و جنی^{۴۴} (دختر شهردار) دوست می‌شود. ادوارد که نمی‌خواهد در آنجا بماند، اسپیکتر را ترک می‌کند اما به جنی قول می‌دهد که بازگردد. که بیان این قول بازگشت، مهم است.

ادوارد پس از بازگشت از اسپیکتر، دوباره با کارل ملاقات می‌کند و هر دو از سیرک کالووی بازدید می‌کنند، جایی که ادوارد عاشق دختری زیبا به نام ساندرتا تمپلتون می‌شود. کارل و ادوارد در سیرک شغلی پیدا می‌کنند (کارل به‌عنوان نره‌غول بزرگ‌تر، جای نره‌غول بزرگ را می‌گیرد). و آموس کالووی^{۴۵}، مدیر سیرک، در پایان هر ماه، جزئیاتی از دختر (ساندرتا تمپلتون)، را برای ادوارد عیان می‌کند.

سه سال بعد، ادوارد متوجه می‌شود که آموس یک گرگینه^{۴۶} است، اما نسبت به کارفرمایش بدخواهی نشان نمی‌دهد. آموس برای قدرانی از این رفتار او، نام دختر (ساندرتا) را برای ادوارد فاش کرده و می‌گوید که او در دانشگاه آبرن^{۴۷} تحصیل می‌کند. ادوارد به عشق ساندرتا اعتراف می‌کند و متوجه می‌شود که او با دان پرایس^{۴۸}، همشهری‌اش در اشتون، نامزد کرده است. دان در یک دعوا، ادوارد را مورد ضرب و شتم قرار می‌دهد و باعث می‌شود ساندرتا نامزدی خود را با او قطع کرده و با ادوارد ازدواج کند.

پس از آن، ادوارد به خدمت سربازی می‌رود و در جنگ کره می‌جنگد. او اسناد مهمی را می‌دزدد و دوقلوهای سیامی پینگ و چینگ (فرشتگان

درباره‌ی فیلم و داستان سینمایی ماهی بزرگ^{۳۸}

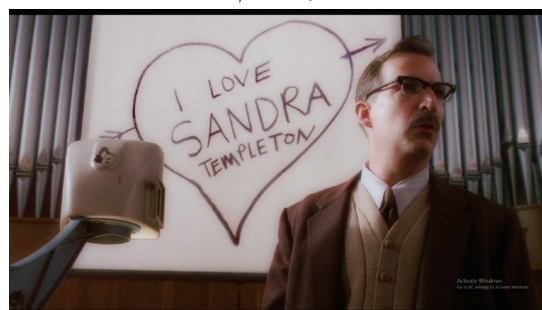
فیلم ماهی بزرگ در گونه‌ی سینمای علمی‌تخیلی پراساس رمانی به همین نام، اثر دانیل والاس^{۳۹} (تصویر ۳) توسط کمپانی کلمبیا پیکچرز^{۴۰} به کارگردانی تیم برتون ساخته شد. کارگردانی که پس از ساخت فیلم ادوارد دست‌قچی محصول سال ۱۹۹۰ میلادی و ادوارد منزوی و مردم گریز در آن فیلم، به ادوارد بلوم اجتماعی و محبوب مردم، در فیلم ماهی بزرگ محصول سال ۲۰۰۳ میلادی روی می‌آورد.

معمولاً در ساخت فیلم‌های گونه‌ی علمی‌تخیلی از جلوه‌های ویژه استفاده زیادی می‌شود در حالی که در فیلم ماهی بزرگ، برتون روی داستان تمرکز دارد و استفاده از جلوه‌های ویژه دیجیتال محدود است.

این فیلم به جهت استفاده از عناصری چون امر واقع، افسانه و تاریخی در گونه‌ی رئالیسم جادویی^{۴۱} جای می‌گیرد. در جایی که جادو به راز زندگی اشاره می‌کند و در واقع فضایی را به تصویر می‌کشد که ریشه در رئالیسم دارد، اما دارای عناصر فانتزی است. به هر حال، فیلم از ساختار و گونه‌ی تخیلی بهره می‌برد. طوری که مؤلفه‌های مرگ و حیات در دل عنصر خیال نهفته است. دغدغه‌های ذهنی کارگردان در نمایش و اثبات برتری خیال بر امر واقع، که به درگیری و کشمکش میان پدر و پسر منتهی می‌شود.

داستان فیلم از آن‌جا آغاز می‌شود که، در جشن عروسی ویلیام بلوم^{۴۲} پدرش ادوارد بلوم^{۴۳}، روز تولد پسرش را به یاد می‌آورد و ادعا می‌کند که گربه‌ماهی^{۴۴} غول‌پیکری (ماهی بزرگ) را با استفاده از حلقه ازدواجش

تصویر ۳. دانیل والاس (نویسنده فیلم) در نمایی از فیلم ماهی بزرگ و انبای نقش استاد اقتصاد ساندرتا تمپلتون (همسر ادوارد بلوم)



درک عشق پدرش به زندگی، داستان‌های ادوارد را به پسرش (نوه ادوارد) منتقل می‌کند.

جدول ۲. ویژگی‌های شخصیتی پدر و پسر

ادوارد بلوم (پدر)	جمعی‌تر / اجتماعی‌تر	گرایش به توافق	هنجارمند	خیال
ویل بلوم (پسر) <td>فردی‌تر <td>گرایش به مخالفت <td>هنجارگریز <td>امر واقع</td> </td></td></td>	فردی‌تر <td>گرایش به مخالفت <td>هنجارگریز <td>امر واقع</td> </td></td>	گرایش به مخالفت <td>هنجارگریز <td>امر واقع</td> </td>	هنجارگریز <td>امر واقع</td>	امر واقع

بیننده در طول روایت و مقایسه ابتدا و انتهای فیلم ماهی بزرگ، تحول بزرگی را درون ویلیام بلوم (پسر) می‌بیند که با مقایسه آن‌ها، می‌توان به راحتی این تحول را درون او دید. بخش میانه فیلم اختصاص به روایت زندگی ادوارد بلوم (پدر) و شرح داستان‌های خیالی او دارد و بخش ابتدایی و انتهای فیلم، راجع به پسر ادوارد و روایت برداشت شخصی او از پدر، و بالاخره، آگاهی او از اصل ماجرا و امر واقعی که اتفاق افتاده است. (جدول ۳). روایتی که پدرش با زیبایی و طراوت، آن را ساخته و پرداخته کرده، تا جذاب، شنیدنی و خیال‌انگیز به نظر برسد. تمام روایت نوعی حرکت و شدن را نمایش می‌دهد. حرکتی از نداشتن آغازین ویلی، به سمت دانستن پایانی او.

تعریف و مفهوم قوه خیال و تخیل

اصطلاح انگلیسی «Fancy» به معادل‌های گوناگون فارسی چون کلمات؛ پندار، خیال‌بافی، وهم، خیال و توهم ترجمه شده است. امروزه عموماً به جای اصطلاح وهم در ترجمه «Fancy» اصطلاح «تصور» را نیز

نجات) را امتقاع می‌کند تا در ازای تبدیل شدن آن‌ها به افراد مشهور، به فرار او کمک کنند. پس از بازگشت به خانه، ادوارد به یک فروشنده دوره گرد تبدیل می‌شود و همراه وینسلو شده و ناخواسته به او کمک می‌کند تا یک بانک در حال ورشکستگی را سرقت کند. در ادامه به شاعر الهام می‌دهد که او در وال استریت کار کند.

در حال حاضر، ویل حقیقت پشت‌پرده داستان‌های پدرش را بررسی کرده و به اسپیکتر سفر می‌کند. او با جنی که حالا مُسن‌تر شده، ملاقات می‌کند و توضیح می‌دهد که ادوارد شهر را از ورشکستگی نجات داده و با کمک دوستانش از سیرک کالووی، آن را بازسازی کرده است (جدول ۲). جنی با رد سوء ظن ویل مبنی بر اینکه او با پدرش رابطه داشته است، نشان می‌دهد در حالی که ادوارد را دوست داشته، پدرش به ساندرا وفادار ماند. ویل به خانه برمی‌گردد اما متوجه می‌شود که ادوارد سکنه کرده است و پس از رفتن به بیمارستان، در کنار او می‌ماند. ادوارد از خواب بیدار می‌شود، اما چون نمی‌تواند زیاد صحبت کند، از ویل می‌خواهد روایت کند که زندگی او چگونه به پایان می‌رسد. گرچه ویل در حال تقلا است، به پدرش از فرار متهورانه آن‌ها از بیمارستان به دریاچه نزدیک می‌گوید، جایی که همه افراد از گذشته ادوارد آنجا هستند تا او را بدرقه کنند. ویل ادوارد را به رودخانه می‌سپارد و در آنجا به یک گربه‌ماهی غول‌پیکر (ماهی بزرگ) تبدیل می‌شود و شنا می‌کند. ادوارد راضی می‌میرد و می‌داند که ویل، سرانجام عشقش به داستان سرایی را درک می‌کند.

در مراسم تشییع جنازه، ویل و ژوزفین وقتی می‌بینند که همه افراد داستان‌های ادوارد به مراسم می‌آیند، شگفت‌زده می‌شوند. ویل سرانجام با

جدول ۳. رابطه و تقابل ادوارد بلوم (پدر) با ویلیام بلوم (پسر)

خیال / امر واقع	پدر / پسر	روایت پیشین	روایت پسین
امر واقع	پسر	در جشن عروسی ویلی	قهر ویلی با پدر
امر واقع	پسر	ابتلا ادوارد به بیماری سرطان	بازگشت ویلی به خانه پدری
امر واقع	پسر	پسر: کوه‌های یخ این‌طور هستند که فقط ده درصد از آن‌ها دیده می‌شود	پدر: یعنی تو فقط منو تا دماغم می‌بینی
خیال	پدر	رفتن به اطراف دریاچه ترسناک	ملاقات با جادوگر یک چشم
خیال	پدر	رفتن به پناهگاه غول (نه برای کشتن غول)	برای قربانی شدن و گذشتن از خود (در ازای نخوردن بقیه، توسط غول)
خیال	پدر	آغاز سفر مشترک ادوارد و غول	جداشدن در میانه راه و رسیدن دوباره به هم
خیال	پدر	ورود ادوارد به شهر اسپیکتر	ترک اسپیکتر و قول بازگشت (کفش‌های آویزان، نمادی از عدم تمایل مردم به ترک شهر)
خیال	پدر	عدم بدخواهی ادوارد در مورد آموس	فاش شدن نام دختر مورد علاقه ادوارد توسط آموس
خیال	پدر	دعوا و ضرب و شتم ادوارد بلوم و دان پرایس	ساندرا نامزدی خود را با دان قطع کرده و با ادوارد ازدواج می‌کند
خیال	پدر	کمک دوقلوهای سیامی به فرار ادوارد در جنگ	مشهور شدن دوقلوهای سیامی
خیال	پدر	بازگشت ادوارد به خانه	تبدیل به یک فروشنده دوره گرد
خیال	پدر	کمک ناخواسته ادوارد به شاعر، برای سرقت بانک	سرقت از بانک ورشکسته
امر واقع	پسر	سوء ظن ویلی مبنی بر رابطه جنی با پدرش	رفع سوء ظن
خیال	پسر	بیدار شدن ادوارد از خواب و رهسپاری او به رودخانه (عمل‌کننده)	تبدیل ادوارد به یک گربه‌ماهی غول‌پیکر (پذیرنده)
امر واقع	پسر	درک ویلی از عشق پدر به زندگی	روایت داستان‌های پدر به نوه، توسط پسر

به کار می‌برند.

«خیال» و «تخیل» جوهره اصلی هنر و ادبیات هستند. از وهم گرفته تا رؤیا، از دوره یونان باستان تا عرفان اسلامی، همه با خیال و تخیل پیوند دارند. توجه به خیال در عرفان اسلامی در قرن‌های چهارم تا ششم هجری و حتی پس از آن، جایگاهی ویژه داشت. این دو واژه اگرچه به هم نزدیک‌اند، اما تعاریف متفاوتی با یکدیگر دارند. از نظر کالریج^{۵۹} خیال و تخیل، بر خلاف نظر رایج، دو نام برای یک نام واحد یا حداکثر، در جهای خفیف‌تر یا قوی‌تر از یک نیروی یگانه نیستند، بلکه دو استعداد متمایز و کاملاً متفاوتند. کالریج با کمک گرفتن از دو اصطلاح خیال و تخیل، خیال را فرایندی مبتنی بر تداعی و تخیل را فرایندی خلاق می‌داند. بنابراین تخیل در عرصه هنر، بر روی مواد خام ناشی از تجربه کار می‌کند و به آن‌ها شکل و هیأتی تازه می‌دهد. «البته پیش از ابن سینا، هیچ‌کدام از فلاسفه پیرامون تمایز میان خیال و تخیل بحثی ارائه نکرده‌اند. امری که ابن سینا مبدع آن در فلسفه اسلامی است» (بلخاری قهی، ۱۳۹۷، ۵۳).

قوه خیال نزد فلاسفه و حکما

مفهوم خیال را باید از فلسفه یونان آغاز کرد. جایی که افلاطون آن را خطایی در ادراک یا خیال می‌نامد و به همین دلیل آن را در پست‌ترین مرتبه از مراتب ادراک قرار می‌دهد. به عبارت دیگر «نظری که افلاطون در مورد خیال ارائه می‌دهد، به نوعی همان وجهی از تعریف خیال به معنای وهم و صدور احکام کاذب توسط ذهن است و این با مفهوم «تخیل» در قرآن و عرف اسلامی مطابقت دارد» (بلخاری قهی، ۱۳۹۷، ۵۳). اما ارسطو بر خورد تخصصی‌تری با مفهوم خیال دارد. «از دیدگاه ارسطو حضور قوه خیال در نفس، سبب می‌شود بتوانیم به شیئی که در برابر دیدگان ماست، امر واقع ببخشیم. قوه خیال در نفس حساسه است، زیرا هر موجودی که ادراک حسی دارد قادر به ضبط و حفظ صور، در ذهن است. بنابراین حیوانات می‌توانند قوه خیال داشته باشند» (بلخاری قهی، ۱۳۹۷، ۵۳). هابز^{۶۰} فیلسوف تجربه مسلک قرن هفدهم میلادی اعتقاد داشت که تمامی شناخت و معرفت ما از تجربه حسی به دست می‌آید. او در کتاب خود به نام «لویاتان»^{۶۱} به ما می‌گوید که خیال استعدادی است که شباهت را تشخیص می‌دهد، در حالی که سنجش، تفاوت را متمایز می‌کند و یا در اثر دیگر خود به نام پاسخ به داوانت^{۶۲} بیان می‌کند: زمان و آموزش باعث به وجود آمدن تجربه می‌شود، تجربه حافظه را بوجود می‌آورد و حافظه، سنجش و خیال (یا تخیل) را ایجاد می‌کند. چون هابز بین این دو تمایزی قائل نیست.

مطالعه آیات قرآنی، روایت‌های اسلامی و نقطه‌نظرات متفکرین این حوزه، منابع بسیار مهم و مستندی هستند برای شناخت و ادراک کلیدواژه‌های مهمی چون خیال در میان اندیشمندان مسلمان. در قرآن، به معنای برداشتی کاذب از یک امر واقع است و از این رو خیال می‌تواند در عالمی واسط میان صدق و کذب، کاذبی باشد که صادق، و یا صادقی باشد که کاذب نمایانده می‌شود» (بلخاری قهی، ۱۳۹۷، ۲۰-۲۱). «در اندیشه پیامبر اکرم (ص) نیز نوعی وهم و نفی امر واقع است. این مفهوم حضرت، چندان با خیال در ساحت قرآن تفاوت ندارد» (بلخاری قهی، ۱۳۹۷، ۲۴). از نظر ابن عربی، خیال دو معنا دارد که این دو معنا در ارتباط و پیوند با یکدیگر هستند: ۱. خیال همان ماسوی الله^{۶۳} است؛ ۲. خیال مرتبه واسط یا برزخ میان مراتب است (کربن، ۱۳۸۴/۱۹۶۹، ۲۱-۲۲).

خیال در قرآن به معنای کید و کید به معنای فریب و حیل‌گری است.

چنان‌که راغب اصفهانی نیز در المفردات در ذیل این واژه آورده است: کید، حیل و تدبیر است. کارکرد قوه خیال به‌عنوان قوه واسط در انتقال حقایق عالم بالا یا به تعبیر غزالی «حقایق مندرج در لوح محفوظ به جهان معرفتی انسان است». (بلخاری قهی، ۱۳۹۹، ۱۰۹).

اگر قدرت تصویرسازی و صورت‌نگری از انسان گرفته شود، چیزی به نام زندگی، شناخت، هنر، صنعت، ساخت‌وساز، خواب و رؤیا واقعیت پیدا نمی‌کند. خاستگاه چنین قدرتی خیال است و «خیال نزد ملاصدرا هویت امری «کن فیکون» دارد و از سنخ ملکوت است» (عباسی، ۱۳۹۱، ۶۴). بنابراین خیال مفهومی واسط میان دو وجه امر واقع و عدم امر واقع است.

معرفی ژیلبر دوران^{۶۴} و مفهوم خیال از دیدگاه او

ژیلبر دوران، متولد سال ۱۹۲۱ میلادی شهر شامبری کشور فرانسه، استاد دانشگاه و یکی از پیش‌کسوتان پژوهش در حوزه تخیل‌شناسی و اسطوره‌شناسی است. او به همراه لئون سلیه و پل دشان^{۶۵} در سال ۱۹۶۶ میلادی از بنیان‌گذاران مرکز پژوهش در حوزه تخیل بود. ژیلبر دوران از شاگردان گاستون باشلار^{۶۶}، دوست هانری کربن^{۶۷} و کارل گوستاو یونگ^{۶۸} است. گاستون باشلار، ثابت‌های تخیلی را روی چهار عنصر اصلی یعنی آب، آتش، خاک و هوا بنانهاده و تخیلات را طبقه‌بندی می‌کند. ژیلبر دوران در ادامه کارهای باشلار، با پیدا کردن ریشه‌های تخیل، گونه‌شناسی خود را روی صور نوعی پایه‌ریزی می‌کند. او به لطف پژوهش‌هایی در تخیل‌شناسی و اسطوره‌شناسی شهرتی جهانی پیدا کرد و مرکز پژوهش‌ها در حوزه تخیل او، امروز مرکز شبکه‌ای بین‌المللی است. «ژیلبر دوران اندیشمندی است که با کتاب‌هایی چون ساختارهای انسان‌شناسی تخیل، مقدمه‌ای بر کهن‌الگو‌شناسی عمومی و تخیل‌نمادین، که از آثار بسیار مهم او هستند، مشهور شد» (عباسی، ۱۳۹۰، ۶). ژیلبر دوران توانست با بهره‌گیری از تعالیم شرقی و نیز روش متقدمان خود، به بررسی انسان‌شناسانه ساختارهای تخیل و دسته‌بندی صورت‌های تخیلی بپردازد.

تفکر و ریشه ژیلبر دوران بر این اصل استوار است که تخیل اساس دانش و مقدم بر عقل است. و تخیل، بازنمایی جهان را به کمک تأثیری دوگانه از محیط و امیال تعیین می‌کند. فرمان امیال درونی، بازنمایی امر واقع بیرونی را شکل می‌دهد و از طرف دیگر، فرمان‌های عینی محیط، کمک به شکل دادن امیال درونی است. هدف ژیلبر دوران نشان دادن دوباره ارزش‌های از یادرفته تخیل است. انسان با تخیل درمی‌یابد که زندگی‌اش به زمان محدود می‌شود. از نظر ژیلبر دوران، تخیل‌نمادین، نفی نیستی، نابودی مرگ و نفی زمان است.

نقد دوران به نحوه‌ی معنای تخیل در غرب است. چنان‌که ژان پل سارتر، تخیل را فقط نیستی، فقر اساسی و شیء توهمی می‌داند. و یا برونسویک^{۶۹} آن را گناهی بر ضد روح و روان معرفی می‌کند. ژیلبر دوران برخلاف این نظرات، «تخیل را وابسته به عقل و خرد می‌داند و در واقع اولویت را به عقل می‌دهد تا تخیل، افق‌های دید را وسعت بخشیده و تخیل را دوباره با ارزش می‌کند» (عباسی، ۱۳۹۰، ۸). همچنین وی اسطوره را نمونه بسیار خوبی از ساختارهای تخیل می‌داند که برای خوانش اثر هنری، باید اسطوره آن اثر را شناخت.

تحلیل فیلم ماهی بزرگ با بهره‌گیری از دیدگاه ژیلبر دوران

تصویر و کلام، همچون نماد

نقش نمادها، معنی‌بخشیدن به زندگی انسان‌ها و زبان مشترک

آنهاست. این‌ها دارای مفاهیمی هستند که به نوبه خود، بزرگ‌ترین و عمیق‌ترین سؤالاتی هستند که تا به امروز ذهن بشر را به چالش کشانده‌اند. دریافت‌های ناشناخته و مرموزی که شاید سال‌ها زمان نیاز داشته باشد تا به سطح مکاشفه و شناخت برسد. در بسیاری از موارد برای فهم بهتر هنرهای چون سینما، شناخت معانی و حتی سرمنشاء نمادها و اسطوره‌ها، ضرورت می‌یابد. هر نشانه ملموسی (به کمک رابطه طبیعی) چیز غایب یا چیزی را که ادراک آن غیرممکن است، حاضر می‌کند. در واقع نشانه یا نماد، آن پدیده را حاضر می‌کند.

زندگی، حیات، عشق و مرگ، نقطه اشتراک اکثر نمادها و نشانه‌های این فیلم است (جدول ۴). برای شناخت یک فرد (در این جا ادوارد بلوم) به مرور دوران زندگی‌اش پرداخته می‌شود و شناخت او، بدون گذشته او، مفهومی ندارد.

ژیلبر دوران در ساختارهای انسان‌شناختی تخیل، امر خیالی را در معرض دو منظومه یا دو آبرساختار مرتبط با زمان قرار می‌دهد: منظومه روزانه و منظومه شبانه. با کمک این دو منظومه‌ی روزانه و شبانه می‌توان، نگاه و اندیشه تخیل پرداز را نسبت به جهان فهمید. و قوانینی را آموخت که این تصاویر تخیلی را طبقه‌بندی کنند.

نمادهای ریخت‌سقوطی

نمادهای ریخت‌سقوطی؛ تصاویر سقوط، حس سرگیجگی، سنگینی و له‌شدگی را به نمایش می‌گذارند. این نمادها به مفهوم گناه و خصوصاً گناه مربوط به خوردن گوشت حیوانات ارجاع داده می‌شود (جدول ۶). سقوط انسانی که از بهشت رانده و فانی شده است. مصداق آن جایی است که خود آموس (مدیر سیرک) اعتراف می‌کند که خرگوشی را در زمانی که تبدیل به گرگ شده بود، خورده است. که به نوعی یک حرکت کائوتیک^{۶۰} (شکل عقلی شده تصویر حیوانی) است. حرکتی بی‌نظم، و شکل عقلی شده از حیوانات و ترس از آن‌ها.

و یا زمانی که ادوارد هنگام برگشت در جاده، اسیر گرد و غبار و غرق‌شدگی می‌شود. ایجاد خرابی، حالت کائوتیک را بوجود می‌آورد. و این حالت کائوتیک، بازگشت دوباره نظم را اعلام می‌کند. همان جمله‌ای که عوام می‌گویند: تا همه چیز خراب نشود، هیچ چیز درست نمی‌شود. البته همین حرکت بی‌نظم، اگر هدفمند شود، در گروه منظومه شبانه قرار می‌گیرد.

نمادهای ریخت‌تاریکی

نمادهای ریخت‌تاریکی؛ این نمادها به کمک واژگان تاریکی، نشان داده می‌شوند. این گروه تحت سلطه نمادهای ماه و زنانگی است. مانند تصاویر خون، ناپاکی، آب سیاه و همچنین تصاویر کورشدگی. در صحنه نزاع ادوارد و دان، با صورت خونی ادوارد مواجهیم (جدول ۶). همچنین عجزه پیری که در کنار دریاچه زندگی می‌کند و چشم راست او کور است. نمادهای عروجی؛ پیروزی و فتح قدرت اولیه انسان را در آسمان نشان می‌دهند. در این جا با تصاویر مربوط به تعالی، عروج، اوج، بال پرنده، فرشته، مرد بسیار بزرگ یا نره‌غول، روبه‌رو هستیم.

در نوع تفکر و تخیل افراد، تفکر دیالکتیکی (تخیل تضادی) با ضد خود روبه‌رو می‌شود. مثلاً نور همیشه با تاریکی یا به عبارتی با تخیل ضد خود تخیل شده است. (تخیل عروج با تخیل سقوط). از ویژگی‌های منظومه روزانه تخیلات، برای غلبه به رقیب، مجهزشدن به سلاح‌های قطب مخالف (واکسینه‌شدن خود و به‌دست آوردن پادزهر) است.

ژیلبر دوران در ساختارهای انسان‌شناختی تخیل، امر خیالی را در معرض دو منظومه یا دو آبرساختار مرتبط با زمان قرار می‌دهد: منظومه روزانه و منظومه شبانه. با کمک این دو منظومه‌ی روزانه و شبانه می‌توان، نگاه و اندیشه تخیل پرداز را نسبت به جهان فهمید. و قوانینی را آموخت که این تصاویر تخیلی را طبقه‌بندی کنند.

ساختارهای منظومه روزانه تخیل

منظومه‌ی روزانه‌ی تخیل، منظومه‌ای تضادی و قهرمانانه است. و به منظور فتح، پیروزی و عبورکردن از موانع و حدود در نظر گرفته شده است. این منظومه به دو بخش و به نام‌های منظومه روزانه تخیل با دو ارزش‌گذاری‌های منفی و مثبت تقسیم می‌شوند که این دو درمقابل هم و متضاد یکدیگر هستند (جدول ۵).

منظومه روزانه به صورت ساختارهای ریخت‌پیریشی یا قهرمانی و ایده‌آل‌سازی (دورشدن از امر واقع) بیان می‌شود. که این خود موجب شکل‌گیری تصاویر گالیوری می‌شود. دورشدن زیاد از امر واقع و قطع رابطه با آن. همچنین نگاه تکه تکه شده نسبت به جهان که با هندسه اغراق شده، قرینه‌سازی، بزرگ‌نمایی فضا و اشیاء همراه است. حتی تصاویر کوچک‌شده یا گالیوری جای صورت‌های عظیم‌الجثه را می‌گیرند. این تقابل‌ها تخیل را به سمت و سویی هدایت می‌کنند که روایتی تولید شده، به نظر واقعی برسد.

افکار انسان در این ساختار، همان افکار انسان ابتدایی است که جهان را به دو مقوله خوب و بد تقسیم کرده و در واقع دنیا را ارزش‌گذاری می‌کرد. در این جا، ترس از مرگ و ترس از گذر زمان مطرح است. در مقابل این ترس، ذهن به طور خودکار، عملی جبرانی انجام می‌دهد تا بتواند راه حلی برای غلبه به این ترس و اضطراب و در واقع کنترل زمان پیدا کند.

نمادهای با ارزش‌گذاری منفی به شکل نمادهای ریخت‌حیوانی، تاریکی و سقوطی نمایان می‌شود. و نمادهای با ارزش‌گذاری مثبت با نمادهایی چون نمادهای جداکننده، روشنایی و عروجی نمایش می‌شوند. دو قطب به هیچ عنوان با یکدیگر تعامل برقرار نمی‌کنند، بلکه رابطه آن‌ها رابطه رد و تائید است. نمادهای ریخت حیوانی خود به دو صورت نشانه‌های نوشتاری و دیداری ظاهر می‌شود.

نمادهای ریخت حیوانی

نماد ریخت حیوانی، شامل درون‌مایه آشوبناک و شامل حیوانات یا

جدول ۴. تقابل نمونه نمادهای حیوانی و گیاهی با خیال و امر واقع در فیلم ماهی بزرگ

غیرتصویر (امر واقع/ ویلیام)		تصویر (خیال/ ادوارد)									
نام	نرگس	خرگوش	ماهی	کلاغ	گره	مار	زالو	سگ	عنکبوت	مگس	افرا
رده	گل	پستاندار	آبزی	پرنده	پستاندار	خزنده	کرم	پستاندار	بندپا	حشره	درخت
نماد	خودشیفتگی	شهوت و باروری، خرگوش عیدپاک: نماد بهار، رشد و زندگی نو	باروری	مرگ و بدبینی	مصاحب و همشین ساحرها	قدرت‌های مثبت و منفی، نریگی	سمبل زمین یا زندگی پست	وفاداری	نشانه خوشبختی است که از آسمان به پائین می‌آید	شجاعت	قدرت و استقامت (مشترک در خیال و امر واقع)
نماد زبان	یکی از سه مورد علاقه‌مندی ساندرا	شکار توسط آموس (گرگینه)، شباهت ادوارد به خرگوش عیدپاک	همان ادوارد بلوم است	ناعی، برداشتن کلاه، مرده‌خور	۱. جلو خانه جنی مسن در اسپکتر جلو ۲. خانه‌ی پیرزن ساحره ادوارد	در پی حمله به زن برهنه در رودخانه در جلو دیدگان ادوارد	جنی به ادوارد می گوید: داخل دریاچه زالو دارد	۱. در سیرک ۲. خورده شدن توسط غول ۳. تداعی ماهی به شکل سگ توسط پدر جنی	در بیان ادوارد و تصویری در جنگل	در بیان خاطره‌ای از ادوارد	در بیان خاطره‌ای از ادوارد

جدول ۵. منظومه روزانه و نمادهای آن با ارزش‌گذاری منفی و مثبت در تقابل با هم

منظومه روزانه (زمان)															
نمادها با ارزش‌گذاری مثبت						نمادها با ارزش‌گذاری منفی									
کنترل زمان						ترس از زمان									
عروج			روشنایی			ریخت حیوانی			ریخت تاریکی			ریخت سقوط			
پهروزی و فتح	اوج	تعالی	از انسان تمناچی می‌سازد	قدرت و پاک‌می	جدایی انسان از ترس و اضطراب	صعود به سمت بالا	قدرت و پاک‌می	حس حال به هم خوردن	حس سرگیجه	حس سقوط	تاریکی - کوری	آر-آر-آر پنجه	شکل کائوتیک	شستی از بدن حیوان	پهروزی

جدول ۶. منظومه روزانه تخیل و تصاویر مرتبط در فیلم با نقطه اشتراک «ترس»

تصاویری از فیلم (Film Stills)				صورت‌های زمانی	
				درد زایمان (مادر ادوارد)، تجربه دردآور کودکی ادوارد (زندانی در تخت)، بستری شدن (ادوارد بالغ)، جنگل (گورستان ادوارد)	موقعیتی یا وضعیتی
				نمایش دندان‌ها همراه با صدای نعره گرگینه (نوشتاری)، اثر پنجه (بر صورت ادوارد)، مار در دریاچه (دیداری)، باران سیل‌آسا	ریخت حیوانی (حرکت کائوتیک)
				پوشانیدن چشم راست (ادوارد و زن جادوگر)، خون (ادوارد)، خوردن گوشت حیوانات (منتسب به تره‌غول)	ریخت تاریکی و سقوطی

تکرار یک کنش در قالب اعداد

منظومه شبانه تخیلات، چینی از تفاوت‌ها و تضادها، جمع اضداد و تکرار یک کنش را در پی دارد. و این تکرار در هنر سینما به شکل عنصری از فیلم، که به صورت معناداری تکرار می‌شود، موتیف^{۷۱} گفته می‌شود. اولین ساختار از ساختارهای اسرارآمیز، با ویژگی تکرار مشخص می‌شود. مثلاً تکرار کنش شخصیت‌های فیلم با تعریف موتیف‌های عددی دو و سه در فیلم «ماهی بزرگ» (جدول ۷-۸).

عدد دو، واحدی که نشان‌دهنده جفت‌ها و دوگانگی است. در «نظریه فیثاغورث عدد دو نشانه زنانه و در تضاد با ماهیت مردانه عدد یک است. در بسیاری از فرهنگ‌ها، دسته‌های دوتایی از قبیل دوقلوها (پینگ و جینگ در فیلم) را بسیار خوش یمن می‌دانند» (شفرد، ۲۰۰۲/۱۴۰، ۳۵۸). عدد دو، نخستین عددی است که از وحدت دوری می‌جوید، به همین دلیل ناپایداری و گمراهی را نشان می‌دهد. عدد دو از این لحاظ جالب است که هم دونیم شدن، و هم دوبرابر شدن را به آن نسبت می‌دهیم (جدول ۷).

عدد سه، تداعی‌کننده انسان (بدن، جان، روح)، چرخه حیات (تولد، زندگی، مرگ)، سیکل کامل (آغاز، میان، پایان) و (گذشته، حال، آینده) است. «در کتاب تائوت چینگ اثر لائوتزو شعری وجود دارد که می‌گوید، از دل هستی متعالی یک پدیده می‌آید. از دل دو، سه پدید می‌آید؛ و از دل سه همه چیزها پدید می‌آیند» (کمبل، ۱۹۹۸/۱۴۰، ۵۶) (جدول ۸).

راهی دیگری نیز برای غلبه بر اضطراب درونی و ترس (غیر از عمل قهرآمیز و قهرمانانه) برای کنترل کردن زمان وجود دارد و آن شبیه شدن به دشمن است. بدین طریق انسان می‌تواند بر او غلبه کند. مثل عمل واکسن زدن، که نوعی تزریق میکروارگانسیم‌های کشته یا ضعیف‌شده ویروس، باکتری

ادوارد بلوم در قالب قهرمان همیشه در جست‌وجوی فتح و ظفر هست و هرگز سرنوشت محتوم خود را نمی‌پذیرد و پیش‌باخته نیست. قطب‌ها با یکدیگر درگیر می‌شوند تا یکی پیروز میدان شود. به گونه‌ای که حیات یکی در گرو، مرگ دیگری است. جایی که ادوارد بلوم و دان پرایس برای تصاحب ساندر، با یکدیگر دعوا کرده که در نهایت ادوارد پیروز شده و ساندر نامزدی خود را با دان قطع کرده و با ادوارد ازدواج می‌کند. انسان‌ها با این عمل جبرانی سعی در کنترل ترس‌های خود و به نحوی می‌خواهند به مرگ و سرنوشت خود غالب شوند. در تمام موارد، بعد از پیروزی و چیرگی، نوعی پاک‌شدگی به همراه خواهد آمد. حضور نمادهای منفی در تخیل و ذهن انسان (سقوط، تصاویر کاتوتیک و پرخاشگرانه) نشان از شرایط نامساعد روانی در مقطع خاصی می‌دهد. البته این نگرانی ناشی از اضطراب و تنش نیست و حالتی طنزگونه دارد و نشان از غلبه بر اضطراب و نگرانی است. منظومه روزانه، در نقطه مقابل نظام شبانه، همواره به دنبال گریز در برابر مرگ است.

ساختارهای منظومه شبانه تخیل

تمام نمادهایی که در منظومه‌ی روزانه وجود دارد، در منظومه شبانه با تکیه بر تخیل نویسنده و به شکل تعدیل‌شده تکرار می‌شوند و هنرمند علاوه بر بیان ترس، خود به دنبال راهی برای تعدیل آن است. از این رو، در این منظومه شاهد اعمالی چون بلعیده شدن بجای دریدن، پایین آمدن آرام و کنترل‌شده به جای سقوط کردن و تصویر حیوانات اهلی به جای حیوانات درنده و وحشی هستیم. در منظومه شبانه می‌آموزیم که با نادیده گرفتن ترس، زمان را به کنترل خود درآوریم. منظومه شبانه منظومه‌ای غیرمنطقی است.

جدول ۷. موتیف عدد دو در فیلم ماهی بزرگ

عدد دو (غیر تصویری)			
موضوع	نوع موارد (زمان، مکان)	خیال (پدر)	امر واقع (پسر)
سفر ژوزفین به مراکش (عروس ادوارد)	هفته	x	✓
حضور پدر (ادوارد)	بیرون منزل، داخل منزل (شنا کردن)	x	✓
تجربه	درس بزرگ	✓	x
حادثه	شکستگی دنده‌ها (دو بار)	✓	x
شباهت ادوارد (پدر) از نظر ویل (پسر)	بابانوئل، خرگوش عیدپاک ^{۷۲}	x	✓
ملاقات (ادوارد و جنی)	دو بار (در شهر اسپکتر)	✓	x
جنی مسن می‌گوید: زن‌ها (از نظر ادوارد)	گونه (۱- مادر ویل، ۲- بقیه زن‌ها)	✓	x
نظر آموس راجع به ادوارد	۱- چیز زیادی نمی‌داند ۲- ولی چیزهای زیادی دارد	✓	x
عدد دو (تصویری)			
جاده خروجی شهر اشتون	مسیر دوراهی (سفر ادوارد و کارل)	✓	x
مالکیت گربه	۱- جنی مُسن ۲- ساحره پیر (هر دو زن هستند)	✓	x
پیشگویی رویداد مرگ توسط ساحره پیر	سقوط از بلندی، سکنه قلبی	✓	x
زن	زنی با دوسر = دوقلوها (پینگ و جینگ)	✓	✓

جدول ۸. موتیف عدد سه در فیلم ماهی بزرگ

عدد سه (غیرتصویری)			
موضوع	نوع موارد (زمان، مکان)	خیال (پدر)	امر واقع (پسر)
زمان دریافت نامه، دوری از ساندرا، کار در سیرک، جنگ، قهر، بستری، خدمت نظام (اد)	سال	✓	×
بازگشت از سفر (ادوارد)	هفته	✓	×
کار با شکم خالی (ادوارد در سیرک آموس)	روز	✓	×
ملاقات ادوارد با همسرش	ساعت سه بعدظهر	×	✓
سردر ورودی اقامتگاه ساندرا تمپلتون	حروف (دلنا، امگا، سیگما) ^{۳۳} (به صورت چاپجا)	✓	×
تعویض قطار در سفر ادوارد	رام	✓	×
سفر ادوارد به کشورها	روسیه، کوبا، آمریکا (میامی)	✓	×
سفر شاعر (نورتر وینسلو) به کشورها	فرانسه، آفریقا، آمریکای جنوبی	✓	×
عناصر قصه (ادوارد)	درخت افرا، ماشین بیوک، مگس‌ها	×	✓
یاری کنندگان ادوارد	شاعر (نورتر وینسلو)، صاحب سیرک (آموس)، زن‌های دوقلو	✓	×
میزبان ادوارد (در شهر اسپکتر)	شهردار، همسر شهردار، دختر شهردار	✓	×
علاقه‌مندی‌های ساندرا تمپلتون	تحصیلات دانشگاهی، نرگس زرد، موسیقی	✓	×
صورت‌های خرید خانه	در هر سه حالت، صاحبخانه ساکن است	✓	×

با او عنوان می‌کند که: «آرزو می‌کنم هیچ وقت خشک نشوم». و یا در جایی دیگر که ادوارد می‌گوید: «من همیشه تشنه‌ام». بنا بر سنت اتحاد و الحاق است که با خواهش از ساندرا دعوت می‌کند به کنارش بیاید. تصویر دو بدن، دهان در مقابل دهان، سینه روی سینه، با کلماتی عاشقانه که تصدیق‌کننده این مطلب است.

پائین رفتن، فرورفتن و غوطه‌ور شدن از نمادهای مادری هستند. مارها شکار خود را بی‌آنکه، بچوند، قورت می‌دهند. که عمل بلعیده شدن انسان توسط ماهی در داستان حضرت یونس را تداعی می‌کند. و این تصویر بلعیده شدن، یادآور همان عمل مکیدن شیر مادر در کودکی است. اگر در منظومه روزانه تصویر پوزه حیوان با دندان‌های تیز شده دیده می‌شود، برعکس، در منظومه شبانه، همین تصویر به صورت بلعیده شدن ظاهر می‌شود. دایره به شکل یک سمبل مارگونه تداعی می‌شود. گاهی دایره به صورت ماری است که دم خود را می‌گزد. این نقش دارای اصل و منشا مصری بوده و در آنجا بی‌کرانگی اقیانوس را نشان می‌دهد. «ماری که در حال بلعیدن دم خود است نمادی برای بیان فناپذیری و ابدیت زندگی است. به عنوان زهدان طبیعت که دنیا از آن متولد شده، حتی جنین در رحم مادر فرمی از منحنی در یک فضای دایره‌ای شکل به خود می‌گیرد» (نورآقایی، ۱۳۸۹، ۲۴). ادوارد از حلقه سیرک می‌گذرد و برای عبور به اصل خویشتن، خود را که همان حلقه ازدواج و پیوند با همسرش در منظومه روزانه است، طعمه می‌کند تا «ماهی بزرگ» را صید کرده و به ساختارهای اسرارآمیز و دراماتیکی منظومه شبانه بدل شود. درک چرخه‌ای این موضوع متناسب با منظومه شبانه است. به طوری که «حلقه ساده طلا در ازدواج، سمبل

یا پروتئین‌های آنتی‌ژنیک است. در این روش انسان دارو را از خود دارو به دست می‌آورد.

تمام تصاویری که تولید ترس می‌کنند، بار دیگر در منظومه شبانه تکرار می‌شوند ولی همه چیز تلطیف شده و تقریباً خالی از ترس. در منظومه شبانه تخیلات، عکس‌العمل تغذیه‌ای و مقاربتی دیده می‌شود. از نظر روانکاوی، پیوندی میان عمل تغذیه‌ای و مقاربتی وجود دارد. مثل مکیدن که یک نوع فعالیت جنسی است.

۱. تغذیه‌ای: مکیدن و هضم کردن (با احساس گرما و حواس پنج‌گانه)؛
۲. مقاربتی (رابطه جنسی): فرمان‌های چرخه‌ای و آهنگ‌دار که در پیوند با امیال جنسی و درک زمان تقویمی است؛

ساختارهای آنتی‌فرازی یک یا تناقضی (تغذیه‌ای)

در ساختارهای اسرارآمیز یا آنتی‌فرازی یک، تکرار در کنش ثابت و برتری رنگ‌ها نسبت به شکل‌ها اتفاق می‌افتد. در این ساختارها، وابستگی فرد به جهان و ذوب شدن در آن را نشان می‌دهد. به مانند ریسمان، چیزهای لزج و چسبنده، چسب و پیوند. یادآوری جنی به ادوارد از وجود زالو در دریاچه و زمانی که ادوارد از مشاهده و درک چسبیدن آن به پای خود خبر می‌دهد (جدول ۹). ساختار اسرارآمیز یا تناقضی، زمان را انکار و وارونه می‌کند و به این صورت ترس از زمان، تعدیل و آرام می‌شود.

در ساختار منظومه شبانه تخیلات، لمبیدگی زن و بلعیدن (قورت دادن)، تلطیف شده است (جدول ۱۰). این منظومه، آرامش، همراهی و لطافت را بیان می‌کند. ساندرا خطاب به همسرش، ادوارد بلوم، و در همراهی

✓	✗	درام، کمدی، تخیلی	گونه فیلم
عدد سه (تصویر)			
✗	✓	نوزاد، ده سالگی، ۷۴ دوره جوانی ^{۷۵}	نمایش رشد سنی ادوارد
✗	✓	بستر رودخانه، روی زمین، بالای درخت	محل قرارگیری خودرو کوپه قرمز
✗	✓	دو پرستار، یک نگهبان	ممانعت از فرار ادوارد در بیمارستان
✗	✓	سه نفره	میزنهارخوری
✗	✓	نمایش اسلاید در کلاس درس، نمایش شکل ابر در آسمان، فراهم کردن انبوهی از گل نرگس زرد جلو اقامتگاه ساندر	نمایش ابراز عشق ادوارد به ساندر (نشان قلب)
✗	✓	عدد	دست ربّاتی (آهنی)، صندلی راک
✗	✓	خطوط روی صورت	اثر پنجه گرگ نما (آموس یا گرگینه) بر صورت اد
✗	✓	سطرها	نوشتار شعر (توسط نورتر وینسلو)
✗	✓	ناعی، برداشتن کلاه ادوارد، مُرده‌خواری	نقش کلاغ

جدول ۹. منظومه شبانه‌ی تخیل و ساختارهای آن

تصاویری از فیلم (Film Stills)				ساختارها
پیوند با چیزهای لزوج و چسبیده (زالو در رودخانه)، تداخل شونده و بلعیدن (حلقه در شکم ماهی بزرگ)، فرورفتن در آب و لمیدگی، عمل مینیاتوری (ادوارد در کنار نره‌غول).				ساختارهای اسرارآمیز (آنتی‌فرازیک)
				
درخت، آشتی (پدر و پسر)، پسر (در میان انبوه گل نرگس)، جاودانگی ادوارد (ماهی بزرگ) پس از مرگ و رهاسازی توسط پسرش.				ساختارهای ترکیبی (دراماتیک)
				

مرگ در پیوند با منظومه شبانه قرار می‌گیرد. در منظومه شبانه همه چیز تلطیف شده و تقریباً خالی از ترس است. این ساختارها را زمانی ساختارهای دراماتیک می‌نامیم که روایتی را بیان کنند. پسر (ویلیام) می‌فهمد که پدر (ادوارد) دروغ نگفته و صرفاً برای جذابیت داستان، واقعیت را دراماتیک کرده است. و یا در یک درک چرخه‌ای با چینی از تفاوت‌ها، ساندر همسر ادوارد، علاقه‌مند به هنر موسیقی است. این درحالی است که جنی که عاشق ادوارد بود، خود مدرس موسیقی است. و یا در بخشی، استاد دانشگاه ساندر می‌گوید: اگر این قواعد (نمودارها) را در زندگی خودمان به کار بگیریم، درک انسان‌ها برای ما راحت‌تر خواهد بود (تصاویر ۳-۴).

جاودانگی و چرخه زندگی است» (بروس میتفورد، ۱۳۸۸، ۸۷). حلقه‌ها نمادی از ماهیت الزامی یک پیمان، نظیر قول ازدواج‌اند. آن‌ها به صورت سنتی به‌عنوان نماد عشق به کار می‌روند.

ساختارهای ترکیبی یا دراماتیک (مقاربتی)

در ساختارهای ترکیبی (مقاربتی یا جنسی)، فرمان‌های چرخه‌ای، آهنگ‌دار و هماهنگ، با یک چینش مناسب در پیوند با امیال جنسی و درک زمان تقویمی قرار می‌گیرند. البته پیوندی میان عمل مقاربتی و تغذیه‌ای وجود دارد. (مثل مکیدن که یک فعالیت جنسی است). فصل زمستان از یک سو مرگ و از سوی دیگر زندگی را درون خود دارد. کلمه مرگ متعلق به منظومه روزانه با ارزش‌گذاری منفی است. ولی فرشته‌ی

جدول ۱۰. منظومه‌های روزانه و شبانه‌ی تخیل در فیلم ماهی بزرگ

تجربه دردآور کودک، درد زایمان، بستری در بیمارستان		موقعیتی یا وضعیتی	منظومه‌ی روزانه	ساخترهای تخیل از منظر ژیلبر دوران
دور شدن از امر واقع	تصاویر گالیوری (تکنیر جسمی ادوارد در کلیسا)	ساختارهای ریخت پریشی نگاه بریده بریده به جهان قرینه‌سازی و متکثر شدن		
نگاه بریده بریده به جهان	جُدایی امرهای واقع از یکدیگر و بریده شدن از محیط پیرامون شان			
قرینه‌سازی و متکثر شدن	دوقلوهای سیامی، دوقلوهای تماشاجی در سیرک، مزرعه گل نرگس			
قطب منفی	قطب مثبت			
نمادهای هبوط	نمادهای تعالی			
نمایش حیوانات، نعره‌ی گرگینه، اثر پنجه، حرکت کاتوتیک	فتح و پیروزی، نَره‌غول (کارل به‌عنوان نره‌غول بزرگ تر جای نره‌غول بزرگ را در سیرک می‌گیرد)	نمادهای ریخت حیوانی		
دریاچه تاریک، پوشانیدن چشم (بی‌گاه‌شدن روز)، باران کورکننده	چشم باز (نماد نور)، عیدپاک	نمادهای ریخت تاریکی و کاتوتیک		
خون، خوردن گوشت حیوانات	جدا کردن حقیقت از خیال، انسان از اسطوره	نمادهای ریخت سقوطی		
در منظومه‌ی شبانه، هر گز گفت‌وگویی میان دو قطب ناهمسان در نمی‌گیرد. تقابل قطب‌ها، حتی اگر قطب مخالف از در دوستی وارد شود، پاسخ همان نه همیشگی است. شخصیت‌های خوب در قطب بد و شخصیت‌های بد در قطب خوب زندگی می‌کنند (قطب منفی: گرسنگی، بدبختی، کوجه‌های خاکی. قطب مثبت: ثروت، فراوانی غذا، هوای صاف).				
تصاویر تناقضی یا نمادهای وارونگی	فرورفتن در آب، ستایش مادر (نقطه مقابل زن ناپاک)، تداخل‌شونده (حلقه در شکم ماهی)	ساختارهای اسرارآمیز یا آنتی‌فرازیک (تکرار، برتری رنگ به شکل، طعنه و تمسخر، پیوند با چیزهای لرج و چسبنده، مینیاتورسازی، بلعیدن)	منظومه‌ی شبانه	
تصاویر خلوتگاه یا آرام‌بخش	تصویر مرگ (خواب)، نمادهای تغذیه‌ای و جوهری			
نمادهای چرخه‌ای	بازگشت و جاودانگی، آشتی، درخت، پسر (ویلیام)	ساختارهای ترکیبی یا دراماتیک		
در منظومه‌ی شبانه، بی‌منطقی است. کل درون جزء می‌شود. این منظومه عملی قهرمانانه نیست (برخلاف منظومه روزانه) بیشتر به آرامش، خواب، راحتی و استراحت متمایل است. و همراه با قیدهایی هم‌چون: به آرامی، آهسته‌آهسته، آرام آرام و... است.				

تصویر ۴. درک چرخه‌ای از تاریخ و چینی‌ی از تفاوت‌ها



ساختارهای چرخه‌ای نیز در دل منظومه شبانه جای می‌گیرند. ادوارد و ویل (پدر و پسر) که پس از سه سال باهم آشتی می‌کنند، یادآور نمادهای چرخه‌ای عمل ترکیب و آشتی است. یکی از ویژگی‌های منظومه شبانه، همین برقراری ارتباط یا پیوند است. حرکتی رفت و آمدی بین دو این منظومه رخ می‌دهد. فرو رفتن و بیرون آمدن از آنچه در آب و وارونگی هست. عنصر خیال در «ماهی بزرگ»، عنصری بسیار فعال و دارای ویژگی‌های منحصر به فرد بوده و روایت‌ها غالباً، جمع اضداد است. گذر از قطبی به قطب دیگر با جنگی همراه است. ادوارد - دان (رقیبش در ازدواج) و ادوارد - آموس (مدیر سیرک). ساختار نظام تخیلی فیلم، ترکیبی از منظومه روزانه و شبانه، در کنار یکدیگر است.

دو مسیر اصلی ما را به درک ژیلبر دوران از امر خیالی می‌رساند. راه اول به سمت مشکل زمان به‌عنوان بزرگ‌ترین نماینده «چهره مرگ» می‌رود. زمان سپری شده، برای هر انسانی، تهدیدی است که دائماً توسط کنش نمادین اهلی می‌شود. مسیر دوم به سمت قوانین اساسی می‌رود که ساختار خیال را تنظیم می‌کند. تخیل که به خیالی (از عناصر کهن الگویی ساخته شده) پیوند خورده است، و از مقولات کاملاً تعریف شده پیروی می‌کند.

تولیدات قوه خیال دارای معانی ذاتی هستند. در واقع این معنای درونی و ذاتی، بازنمایی ما را از جهان تعیین می‌کند. «من فکر می‌کنم کشف و شهود را می‌توان از طریق شیرجه زدن به درون خود گسترش داد. اقیانوسی از آگاهی و راه‌حل‌ها در حافظه پنهان ما وجود دارد. وقتی در آن اقیانوس، آن آگاهی، شیرجه می‌زنی، آن رازنده می‌کنی. شما نمی‌توانید برای راه‌حل‌های خاص شیرجه بزنید؛ شما برای زنده کردن اقیانوس آگاهی، در آن شیرجه

از منظومه‌های به منظومه‌ی دیگر است. او در جست‌وجوی جهان واقعی دیگر است تا حقیقت خود را پیدا کند و رهایی خود از شرایط انسانی‌اش به دست آورد. در فیلم «ماهی بزرگ»، ادوارد بلوم در پی صید جانور عظیم‌الجثه‌ای است که شکار آن در توان هر کسی نیست و فقط توسط صیادی شکار می‌شود که خود، صید است. صیاد برای رسیدن به صید و عبور به اصل خویشتن، خود را که همان حلقه ازدواج و پیوند با همسرش در منظومه روزانه است، طعمه می‌کند تا به ساختارهای اسرارآمیز و دراماتیکی منظومه شبانه بدل شود که این در انتهای فیلم رخ می‌دهد و خیال یا همان «ادوارد بلوم» با رویداد مرگ، از خود عبور کرده و به «ماهی بزرگ» تبدیل می‌شود تا شاید صید صیاد دیگری شود. به عبارتی «ماهی بزرگ» و شخصیت اصلی فیلم یعنی، ادوارد بلوم یکی می‌شوند. به نظر می‌رسد، در میان ساحت‌های سه گانه انسان، قوه خیال، واسطه میان ساحت انسانی و ساحت روحانی، و به عبارتی، مرحله برزخی است. خیال، مرگ نیست، بلکه رفتنی هست که همه‌اش زندگی است.

می‌زنید» (Lynch, 2009).

در بخش پایانی فیلم و در لحظات انتهایی حیات ادوارد و پیش از مرگ، او از پسرش می‌پرسد:
من چه طور می‌روم؟^{۴۴} (نه آن‌که چه طور می‌میرم؟)

نتیجه‌گیری

برتون در این فیلم می‌کوشد تا تمام روایت را به صورت نوعی حرکت و شدن نمایش دهد. حرکتی از نداشتن آغازین پسر ادوارد بلوم، به طرف دانستن پایانی او. از همان ابتدای روایت، می‌توان نظام تخیلی شخصیت‌های داستان را به دو قطب اصلی خیال و امر واقع تقسیم کرد. در واقع تصاویر فیلم، حول این دو محور در حال چرخش هستند. در این جادو مکان زمینی و آسمانی دیده می‌شود. مکان زمینی به شهر اشتون و مکان آسمانی به شهر اسپیکتر اشاره دارد. مکان زمینی در تقابل با مکان آسمانی است و ادوارد سعی می‌کند با کمک عنصر تخیل از زمین به طرف آسمان حرکت و مسافرت کند. در تقسیمات تخیلی ژیلبر دوران، انسان در حال رفت‌وآمد

پی‌نوشت‌ها

۴۳. آلبرت فینی (Albert Finney) به نقش ادوارد بلوم (کهن سال).
۴۴. گر به ماهی (Catfish): از ماهیان استخوانی بوده و اغلب در آب‌های شیرین زیست می‌کند. این ماهی‌ها دارای رشته‌های باریکی در اطراف دهان خود می‌باشند و گر به ماهی مخصوصی نیز دیده شده که در بدن خود جریان الکتریسیته تولید می‌کند.
45. Joséphine. 46. Marion Cotillard.
47. Alabama. 48. Flashback.
۴۹. هلنا بونهام کارتر (Helena Bonham) ایفای سه نقش: جنی هیل در سن جوانی و بلوغ و همچنین ساحره (عجوزه پیر).
50. Ashton.
۵۱. متیو مک گروری (Matthew McGrory) به نقش کارل نره‌غول.
52. Spector. 53. Norther Winslow.
54. Jenny. 55. Amos Calloway.
56. Werewolf. 57. Auburn University.
58. Don Price. 59. Samuel Taylor Coleridge.
60. Thomas Hobbes. 61. Leviathan.
62. Davenant.
۶۳. ماسوا به کسر (س) که در زبان عربی (ماسوی) است، مخفف ماسوی الله است یعنی آن چه غیر از خداوند است و به تمام موجودات و مخلوقات جهان اطلاق می‌شود؛ در معنای کلی: موجودات. در زبان فارسی (ی) به الف (ا) بدل می‌شود و (ماسوا) نوشته و خوانده می‌شود (نگارنده).
64. Gilbert Durand.
65. Léon Cellier and Paul Deschamps.
66. Gaston Bachelard. 67. Henry Corbin.
68. Carl Jung. 69. Brunschvicg.
70. Chaotique.
۷۱. نک: کتاب فرهنگ هنر اثر عباس‌علی مهاجری، صفحه ۲۱۲. موتیف (Motif): عنصری از فیلم که به صورت معناداری تکرار می‌شود.
۷۲. خرگوش عیدپاک (Easter Bunny): موجودی تخیلی است که بنا بر داستان‌ها، تخم‌مرغ عیدپاک را می‌آورد. در روز عیدپاک بچه‌ها تخم‌مرغ‌های رنگین را، که «خرگوش» در گوشه و کنار باغ پنهان کرده، پیدا می‌کنند و با لذت می‌خورند. و خرگوش، نماد زایش و باروری است (نک: کتاب فرهنگ مصور نمادها و نشانه‌ها در جهان اثر میراندا بروس میتفورد، صفحه ۶۴).
۷۳. شعبه‌ای از دانشگاه ایالتی اورگان که در سال ۲۰۰۶ برای زنان علاقه‌مند به علم تأسیس شد. Sigma Delta Omega: is an original chapter, unique to Oregon

1. Matsya. 2. Manu.
3. Hobson's Choice. 4. David Lean.
5. Charles Laughton. 6. Lynch David.
7. Big Fish.

۸. نک: کتاب مثنوی با کشف الیای اثر مولانا جلال‌الدین محمد بلخی، صفحه ۵۶۱ سطر ۱۴.

9. Magerstädt, Sylvie (2022). Tall Tales- Myth and Honesty in Tim Burton's *Big Fish*, This article belongs to the special issue transdisciplinarity in the humanities, University of Notre Dame Australia, Sydney. (11)6, 138.

10. Bonilla, Joe Montenegro (2013). The carnivalesque construction of a world: The case of *Big Fish*, a novel and a film, Revista de Lenguas Modernas, de Golfito, Universidad de Costa Rica, 19, 161-183.

11. Mikhail Bakhtin. 12. Phantasiën.
13. Monster. 14. Teratology.
15. Horace Walpole. 16. Mary Shelley.
17. Georges Méliès. 18. Herbert George Wells.
19. Metropolis. 20. Fritz Lang.

۲۱. سرمایه‌داری؛ سیستم اقتصادی دوران مدرن که در آن بخش عمده فعالیت‌های اقتصادی به خصوص مالکیت و سرمایه‌داری در دست افراد و موسسات خصوصی است. (نک: کتاب اصطلاحات سیاسی، فرهنگی اثر حسن قدوسی‌زاده، صفحه ۱۰۹).

22. Jason and the Argonauts.
23. Don Chaffey. 24. Ray Harryhausen.
25. Stanley Kubrick. 26. Arthur Charles Clarke.
27. Franklin J. Schaffner. 28. Charlton Heston.
29. Stephen Edwin King. 30. The Green Mile.
31. Timothy Walter Burton. 32. Burbank.
33. Beetlejuice Beetlejuice. 34. Frankenweenie.
35. Dumbo. 36. Ed Wood.
37. *Sleepy Hollow*. 38. *Big Fish*.
39. Daniel Wallace. 40. Columbia Pictures.
41. Magical Realism.

۴۲. بیلی کروداپ (Billy Crudup) به نقش ویلیام بلوم (کهن سال).

including the consensus of cinema [Majmū'e-ye maqālāt-e ijma', (18) maqāleh-ye chahāromin semi'otik-e honar shāmel-e ijma'-e sinamā] (pp. 309–327). (In Persian)

Nur Aghaei, A. (2008). *Number, symbol, myth* [Adad, ramz, afsāneh]. Naghd Afkar Publisher. (In Persian)

Qudouszadeh, H. (2011). *Political and cultural terms* [Estelāhāt-e siāsi va farhangī]. Moaref Publisher. (In Persian)

Shamkhani, M. (2017). *Dictionary of art* [Farhang-e honar]. Tallaei Publisher. (In Persian)

Shepherd, R., & Shepherd, R. (2002). *1000 symbols* [Hezār ramz]. (A. Bidarbakht, Trans.). Ney Publisher. (Original work published 2013) (In Persian)

Taheri, Alireza (2016). *Literature, painting and fictional cinema*, Tehran: Saghi Publisher. (In Persian)

Zarkob, A., & Soshani, N. (2021). Examining the effects of fancy in the works of Salvador Dalí with the approach of Gaston Bachelard's fancy criticism. *New Developments in Psychology, Educational Sciences and Education*, 42(4), 12-31. Magiran. <https://www.magiran.com/p2382482> (In Persian)

بروس میتفورد، میراندا (۱۳۸۸). فرهنگ مصورنمادها و نشانه‌ها در جهان (ابوالقاسم دادور و زهرا تاران، مترجم). تهران: نشر کلهر و دانشگاه الزهراء. (چاپ اصل اثر ۱۹۹۶)

بروس میتفورد، میراندا (۱۴۰۱). دایرةالمعارف مصورنمادها و نشانه‌ها (معصومه انصاری، مترجم). تهران: نشر سایان. (چاپ اصل اثر ۲۰۱۵)

بلخاری قهی، حسن (۱۳۹۹). خیال و ذوق و زیبایی در آرای امام محمد غزالی، تهران: انتشارات فرهنگستان هنر.

بلخاری قهی، حسن (۱۳۹۷). عکس مهرویان خیال عارفان، تهران: انتشارات فرهنگستان هنر.

بوردول، دیوید (۱۴۰۱). تاریخ سینما (روبرت صافاریان، مترجم). تهران: نشر مرکز. (چاپ اصل اثر ۲۰۰۴)

دوران، ژیلبر (۱۳۹۸). تخیل نمادین (روح‌الله نعمت‌الهی، مترجم). تهران: انتشارات حکمت کلمه. (چاپ اصل اثر ۱۹۶۸)

زرکوب، افروز (۱۴۰۰). بررسی جلوه‌های خیال در آثار سالوادور دالی با رویکرد نقد تخیلی گاستون باشلار، نشریه پیشرفت‌های نوین در روانشناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش، (۴)، ۳۱-۱۲. <https://www.magiran.com/p2382482>

شفر، راون (۱۴۰۱). ۱۰۰۰ نماد: در هنر و اسطوره شکل به چه معناست (آزاده بیداربخ، مترجم). تهران: نشر نی. (چاپ اصل اثر ۲۰۰۲)

شمخانی، محمد (۱۳۹۶). فرهنگ‌نامه هنر، تهران: انتشارات طلایی.

طاهری، علی‌رضا (۱۳۹۵). ادبیات، نقاشی و سینمای تخیلی، تهران: انتشارات ساقی.

عباسی، علی (۱۳۹۱). تخیل و مرگ در ادبیات و هنر: مجموعه مقالات، تهران: انتشارات سخن

عباسی، علی. (۱۳۹۰). ساختارهای نظام تخیل از منظر ژیلبر دوران. تهران: انتشارات علمی فرهنگی.

گرین، هانری (۱۳۸۴). تخیل خلاق در عرفان ابن عربی (انشالله رحمتی، مترجم). تهران: انتشارات جامی. (چاپ اصل اثر ۱۹۹۸)

کمیل، جوزف (۱۴۰۱). قدرت اسطوره (عباس مخبر، مترجم). تهران: انتشارات مرکز. (چاپ اصل اثر ۱۹۹۸)

مولانا جلال‌الدین محمد بلخی (۱۳۷۵). مثنوی با کشف‌الابیات، تهران: انتشارات کتابچی.

مهاجری، عباسعلی (۱۳۹۱). فرهنگ هنر، تهران: انتشارات دانشیار.

نامور مطلق، بهمن (۱۳۸۸). روایت چند پیش‌متنی فیلمی بررسی گونه روایتی فیلم ماهی بزرگ و قلب جوهری، مجموعه مقالات چهارمین هم‌اندیشی نشانه‌شناسی هنر به انضمام مقالات هم‌اندیشی سینما (میزه کنگرانی، ویراستار). مؤسسه متن.

نورآقایی، آرش (۱۳۸۷). عدد، نماد، اسطوره، تهران: نشر افکار.

هیوارد، سوزان (۱۴۰۱). مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی (فتاح محمدی، مترجم). زنجان: نشر هزاره سوم. (چاپ اصل اثر ۲۰۰۲)

State

University, founded in 2006 for women with an interest in science.

74. Perry Walston.

75. Ewan McGregor.

76. How I Go?

References

- Abbasi, A. (2011). *The structures of the fancy system from the aspect of Gilbert Durand* [Sakhtārā-ye nezām-e takhayyol az negāh-e Gilbert Durand]. Elmi Farhangi Publisher. (In Persian)
- Abbasi, A. (2012). *Imagination and death in literature and art: A collection of essays* [Takhayyol va marg dar adabiyāt va honar: Majmū'e-ye maqālāt]. Sokhan Publisher. (In Persian)
- Bolkhari Ghehi, H. (2017). *Mahroian's image, fancy of mystics* [Tasvīr-e Mahruyān, takhayyol-e 'orafā]. Farangestan Publisher. (In Persian)
- Bolkhari Ghehi, H. (2019). *Fancy and beauty in Imam Mohammad Ghazali's opinions* [Takhayyol va jamāl dar ārā-ye Emām Mohammad Ghazālī]. Farangestan Publisher. (In Persian)
- Bonilla Montenegro, J. (2013). The carnivalesque construction of a world: The case of *Big Fish*, a novel and a film. *Revista de Lenguas Modernas*, 19, 161–183. <https://doi.org/10.15517/rlm.v0i23.22373>
- Bordwell, D. (2004). *Film history* [Tārikh-e sinamā]. (R. Safarian, Trans.). Tehran: Markaz Publisher. (Original work published 1994) (In Persian)
- Bruce-Mitford, Miranda. (2009). *Illustrated Culture of Symbols and Signs in the World* (Abulqasem Dadour & Zahra Taran, Trans.). Tehran: Kalhor; Al-Zahra University. (Original work published 1996) (In Persian)
- Bruce Mitford, M. (2018). *Illustrated dictionary of symbols and signs in the world* (Abulqasem Dadour, Trans.). Tehran: Al-Zahra University & Kalhor Publisher. (Original work published 2015) (In Persian)
- Campbell, J. (2022). *The Power of Myth* (Abbas Mokhbar, Trans.). Tehran: Markaz Publisher. (Original work published 1998) (In Persian)
- Corben, H. (2005). *Creative Fancy in the Mysticism of Ibn Arab's opinions* (Abbas Mokhbar, Trans.). Markaz Publisher. (Original work published 1998) (In Persian)
- Durand, G. (2018). *Symbolic Fancy* (Ruhollah Nematollahi, Trans.). Tehran: Hekmate Kalameh Publisher. (Original work published 1968) (In Persian)
- Hayward, M. (2022). *The book key concepts in cinema studies* (Fattah Mohammadi, Trans.). Tehran: Hezare Sevom Publisher. (Original work published 2002) (In Persian)
- Hill, E. (2014). *501 Must see movie*, Bounty Books.
- Lynch, D. (2016). *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*, Publisher: Penguin Publishing Group.
- Magerstädt, S. (2022). Tall tales—myth and honesty in Tim Burton's *Big Fish*. University of Notre Dame Australia. [Special Issue: Transdisciplinarity in the Humanities]. University of Notre Dame Australia, Sydney. *Humanities*, 6(11), 138. <https://doi.org/10.3390/h11060138>
- Mohajeri, A. A. (2012). *English-Persian art dictionary* [Farhang-e honar-e engeli-si-fārsi]. Daneshyar Publisher. (In Persian)
- Namour Mutlagh, B. (2009). The collection of articles of the consensus, (18) articles of the fourth semiotics of art including the consensus of cinema [Majmū'e-ye maqālāt-e ijma', (18) maqāleh-ye chahāromin semi'otik-e honar shāmel-e ijma'-e sinamā]. In *The collection of articles of the consensus, (18) articles of the fourth semiotics of art*