



تبیین ساختارهای تخیل در فیلم «ماهی بزرگ» اثر تیم برتون با تاکید 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 و با روش توصیفی - تحلیلی بر موضوع تمرکز کرده و هم‌چنین داده‌ها بر مبنای مطالعه 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.

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 باریک شدن 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 کندکای عمیق و دقیق به پرده 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 انسان‌شناسانه 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 خیال دارای 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 ذهن بی‌نهایت 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» را هیچ وقت نمی‌توان صید کرد. نه از جهت این که از ماهی‌های دیگر قوی‌تر یا سریع‌تر هستند، بلکه آنها تحت تاثیر یک قدرت خارق‌العاده هستند. «ماهی در زمان‌های قدیم به عنوان 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: ۹۵). در اسطوره ماتسیا (به سنسکریت ماهی) که در آن «ویشنو در شکلی از ماهی که ماتسیا نام دارد توسط مانو (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» (همان، ۳۹) (تصویر ۱).

نقش و ویژگی «ماهی بزرگ»، کاربردهای زیادی در هنر سینما و کنش‌های شخصیتی و اجتماعی دارد. مثلاً در فیلم «انتخاب هاپسن»^۳ به کارگردانی دیوید لین^۴ در بخشی از گفتگویی فیلم، شخصیت اصلی داستان (هنری هاپسن)^۵ 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 لینج^۶ می‌گوید: «ماهی کوچک را در آب‌های کم عمق می‌توان گرفت. اما برای گرفتن ماهی بزرگ، باید به سمت آب‌های عمیق‌تر بروید» (لینج، ۲۰۱۶). 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 «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 (نگارنده، اسطوره ماتسیا (بروس میتفورد، ۱۴۰۱: ۳۹).

فیلم «ماهی بزرگ»^۷ از جمله گونه‌های 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^۱

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

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):^۱ در مقاله سوالاتی پیرامون رابطه بین صداقت و اسطوره، و همچنین امر واقع و خیال، مطرح می‌کند. مقاله این مضامین را از منظر نیچه درباره حقیقت و دروغ (معنای غیراخلاقی) بررسی کرده و سعی می‌کند، خلق آنچه نیچه «صداقت از طریق اسطوره» می‌خواند، کشف کند و ایده‌هایی از رشته‌های مختلف را برای انجام گفتگوهای پربار در مورد سینما، اسطوره و قدرت داستان سرایی فراهم 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 مونتگرو بونیللا (۲۰۱۳): این مقاله دیدگاه جدیدی را در مورد مفهوم کارناوال با تأکید بر نظرات میخائیل باختین 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.

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 کتابخانه‌ای گردآوری شده است و در این فرآیند به کتاب‌ها، نشریات و سایت‌های مربوطه، رجوع شده است.

۱- گونه‌ی سینمای علمی - تخیلی

اصطلاح خارق‌العاده تخیلی یا خیال‌پردازی فانتاستیک، از کلمه یونانی فانتازیا 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 چینان که کم و بیش ریشه در فرهنگ و تمدن شرق

دارند. هیولا یا مانستر^۳ 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 چسبیده، چندانست یا چندپا و غیره» (طاهری، ۱۳۹۵: ۱۵). گونه‌ای از موجودات هیولایی هستند که از نوعی اصطلاح بیولوژیک بهره می‌برند. هیولاها بیولوژیک نتیجه اشتباه در طبیعت هستند و در گروه‌های حیوانی و انسانی دیده می‌شوند. به عنوان مثال: گاو دوسر، گوسفند پنج پا، یا انسان دوسر یا دو تنه. این پدیده در علم هیولاشناسی یا تراتولوژی^۴ 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.

۱-۱- تاریخچه سینمای علمی - تخیلی

در سال ۱۷۶۵ میلادی با رمان قلعه اوترانت، اثر نویسنده انگلیسی هوراس والپول^۵ اولین شکل از ژانر تخیلی شکل می‌گیرد. در ادامه و در سال ۱۸۱۸ میلادی، ماری شلی^۶ یک داستان تخیلی به نام فرانکشتاین یا پرومته مدرن را انتشار می‌دهد. رمانی 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 ملی‌پس^۷ لذر مقام کارگردان می‌رسد با فیلم علمی - تخیلی «سفر به ماه» که در سال ۱۹۰۲ ساخته شد» (طاهری، ۱۳۹۵: ۱۰۱). «از آثار ملی‌پس که برداشت‌های آزادانه‌ای از نوشته‌های ژول ورن بودند که بگذریم، فیلم‌هایی که در این گونه سینمایی ساخته می‌شدند، معمولاً بیشتر بر پایه ترس و لژی [ج. جی. ولز]^۸ از علم، علمی که بر ادراک ما پیشی می‌گیرد و از ما جلو می‌زند، استوار بودند» (هیوارد، ۱۴۰۱: 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 قصه پریان، و سرانجام نوع خاصی از فیلم حادثه‌ای (سفر به سرزمین‌های خیالی و برخورد با موجودات غیرواقعی، مثل «سیاره میمون‌ها» اثر فرانکلین شافنر) (تصویر ۲). فیلم فانتزی به عرصاتی می‌پردازد که ما واقعا چیزی از آنها نمی‌دانیم» (هیوارد، ۱۴۰۱: 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: ۱۳۰). البته آثار انگشت شماری وجود دارند که با توجه به فقر ابزار و فن‌آوری ساخت، همچنان به عنوان آثار برجسته و مهم تاریخ سینمای محسوب می‌شوند. به عنوان مثال فیلم «متروپلیس»^۹ یا کلان‌شهر ساخته فریتز لانگ^{۱۰} محصول سال ۱۹۲۷ میلادی، یک شهر آرمانی را در آینده ترسیم می‌کند و از این طریق کشمکش‌های میان کارگران و کارفرمایان را که مبنای نظام سرمایه‌داری و کاپیتالیسم^{۱۱} 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»، سه‌گانه «ارباب حلقه‌ها»، شاید فیلم قابل‌طرحی نباشد اما فیلم مهمی است.

بیشتر این آثار، بر اساس یک نوع خیال‌پردازی آمیخته به رؤیا و 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 همه ما هم‌زمان تجربه‌اش می‌کنیم. این سخن به‌ویژه درباره‌ی فیلم‌های علمی - تخیلی و فانتزی صحت دارد. خلق آثاری با مخلوقات عجیب و غریب از جمله؛ فیلم «جیسُن و آرگونات‌ها»^{۱۲} محصول ۱۹۶۳ میلادی به کارگردانی دان چفی^{۱۳} و خلق جلوه‌های ویژه توسط ری هری‌هاوزن^{۱۴}. این فیلم، نوشته‌ای میتولوژیک و فیلمی اسطوره‌ای است که نبرد 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 هاری‌هاوزن جان‌بخشی شده بودند (تصویر ۲). از نمونه‌های دیگر سینمای علمی - تخیلی، فیلم «۲۰۰۱: اودیسه فضایی»^{۱۵} محصول سال ۱۹۶۸ میلادی، به کارگردانی استنلی کوبریک^{۱۶} و فیلم‌نامه‌نویسی آرتور سی.

کلارک ائلت. تبادل فکری و همکاری نزدیک کلارک و کوبریک، پایه‌گذار یکی از علمی‌ترین آثار علمی-تخیلی سینما شد (تصویر ۲). همچنین فیلم «سیاره میمون‌ها» محصول باز هم سال ۱۹۶۸ میلادی، به کارگردانی فرانکلین جی شافنر^{۳۷} و بازی چارلتون هستون^{۳۸} 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 گینگ‌ائلت. او برای باورپذیر کردن ماجراها، به شایستگی، ساختاری درآمیخته از امر واقع و تخیل را در بستر رویدادهای داستان قرار می‌دهد. فیلم «مسیر سبز»^{۳۹} از جمله آثاری است که براساس نوشته‌های او ساخته شد (تصویر ۲).



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

فیلم‌های علمی-تخیلی بیشتر ساختاری پیش‌گویانه دارند و به «بازنمایی موضوعاتی چون زندگی فرازمینی‌ها، دنیاهای بیگانه، ادراک‌های فراحسی، سفر در زمان و پدیده‌هایی از این‌گونه 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)، سفر میان‌ستاره‌ای و فناوری‌های دیگر بهره می‌برند.

۳

۲-۱- سینمای تیم برتون، کارگردان فیلم «ماهی بزرگ»

تیموتی والتر برتون، فیلم‌ساز و هنرمند آمریکایی متولد ۱۹۵۸ میلادی در شهر برینک، ایالت کالیفرنیا است. او در کودکی به دیدن فیلم‌های ترسناک و علمی-تخیلی علاقه داشت و از نوجوانی شروع به ساخت پویانمایی کرد. «یکی از کارگردان‌هایی که در آب‌های میان‌کلان فیلم 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: ۸۸۶) (جدول ۱).

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

عنوان فیلم	گونه خیال‌پردازانه (فانتزی)	تاریخ انتشار (میلادی)
بیتل جوس بیتل جوس ^{۴۰} (۲۰۲۳) [فانتزی]	(۱)	تاکنون - ۲۰۲۰
الیس در سرزمین عجایب (۲۰۱۰) [فانتزی]، سایه‌های سیاه (۲۰۱۲) [فانتزی]، فرنکن‌وینی ^{۴۱} (۲۰۱۳) [کمدی]، چشمان بزرگ (۲۰۱۴) [درام]، خانه دوشیزه پرگرین برای بچه‌های عجیب (۲۰۱۶) [فانتزی]، دامبو ^{۴۲} (۲۰۱۹) [فانتزی]، سیاره میمون‌ها (۲۰۰۱) [فانتزی]، ماهی بزرگ (۲۰۰۳) [فانتزی]، چرلی و کارخانه شکلات‌سازی (۲۰۰۵) [فانتزی]، عروس مرده (۲۰۰۵) [فانتزی]، سوئینی تاد: آرایشگر شیطانی خیابان فلیت (۲۰۰۷) [موزیکال]	(۴)۶	۲۰۱۰-۲۰۲۰
ادوارد دست‌قچی (۱۹۹۰) [فانتزی]، بازگشت بتمن (۱۹۹۲) [برقهرمانی]، اد وود ^{۴۳} (۱۹۹۳) [درام]، مریخ حمله می‌کند! (۱۹۹۶) [فانتزی]، اسلیپی هالو ^{۴۴} (۱۹۹۹) [ترسناک]	(۲)۵	۱۹۹۰-۲۰۰۰

۱-۳- درباره‌ی فیلم و داستان سینمایی «ماهی بزرگ»^{۳۸}

فیلم «ماهی بزرگ» در گونه سینمای علمی - تخیلی براساس رمانی به همین نام، اثر دانیل والاس (تصویر ۳) توسط کمپانی کلمبیا پیکچرز^{۳۹} به کارگردانی تیم برتون ساخته شد. کارگردانی که پس از ساخت فیلم «ادوارد دست‌چیچی» محصول سال ۱۹۹۰ میلادی و ادوارد منزوی و مردم‌گریز در آن فیلم، به ادوارد بلوم اجتماعی و محبوب مردم، در فیلم «ماهی بزرگ» محصول سال ۲۰۰۳ میلادی روی می‌آورد.

معمولاً در ساخت فیلم‌های گونه علمی - تخیلی 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 تاریخ در گونه رئالیسم‌جادویی^{۴۰} 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 گونه تخیلی بهره می‌برد. طوری که مؤلفه‌های مرگ و حیات در دل عنصرخیال 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.



تصویر ۳. دانیل والاس (نویسنده فیلم) در نمایی از فیلم «ماهی بزرگ» و ایفای نقش استاد اقتصاد ساندرا تمپلتون (همسر ادوارد بلوم) (نگارنده).

داستان فیلم از آن‌جا آغاز می‌شود که، در جشن عروسی ویلیام بلوم، پدرش ادوارد بلوم، روز تولد پسرش را با یاد می‌آورد و ادعا می‌کند که گربه‌ماهی غول‌پیکری (ماهی بزرگ) را با استفاده از حلقه ازدواجش به عنوان 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 همسر باردار فرانسوی‌اش ژوزفین^{۴۱} (ماریون کوتیاریا) وقت خود را با پدرش در خانه دوران کودکی ویل در آلاباما^{۴۲} گذرانند.

زندگی ادوارد از طریق بازگشت به گذشته روایت می‌شود که با برخورد او با یک ساحره پیش‌گوی یک‌چشم‌گر^{۴۳} زادگاهش اشتون آغاز می‌شود. در ادامه، با نره غولی به نام کارل،^{۴۴} 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^{۴۵} را کشف می‌کند. او در آنجا با شاعر اشتون، نورتر وینسلو^{۴۶} و جنی (لختر شهردار) دوست می‌شود. ادوارد که نمی‌خواهد در آنجا بماند، اسپیکتر را ترک می‌کند اما به جنی قول می‌دهد که بازگردد.

ادوارد پس از بازگشت از اسپیکتر، دوباره با کارل ملاقات می‌کند و هردو از سیرک کالووی بازدید می‌کنند، جایی که ادوارد عاشق دختری زیبا به نام ساندرا تمپلتون می‌شود. کارل و ادوارد در سیرک شغلی پیدا می‌کنند (کارل به عنوان نره‌غول بزرگ‌تر جای نره‌غول بزرگ را می‌گیرد). و آموس کالووی،^{۴۷} مدیر سیرک، در پایان هرماه، جزئیاتی از دختر، برای ادوارد عیان می‌کند.

سه سال بعد، ادوارد متوجه می‌شود که آموس یک گرگینه‌اُشت، اما نسبت به کارفرمایش بدخواهی نشان نمی‌دهد. آموس برای قدردانی از این رفتار او، نام این زن را به عنوان ساندرا تمپلتون فاش می‌کند که در دانشگاه آبرن^{۴۸} تحصیل می‌کند.

ادوارد به عشق خود به ساندرا اعتراف می‌کند و متوجه می‌شود که او با دان پرایس، هشمشهری‌اش در اشتون، نامزد کرده است. دان در یک دعوا، ادوارد را مورد ضرب و شتم قرار می‌دهد و باعث می‌شود ساندرا نامزدی خود را با او قطع کرده و با ادوارد ازدواج کند.

مدت کوتاهی پس از آن، ادوارد به خدمت سربازی می‌رود و در جنگ گره می‌جنگد. او اسناد مهمی را می‌دزد و دوقلوهای سیامی پینگ و جینگ (فرشتگان نجات) را متقاعد می‌کند تا در ازای تبدیل شدن آنها به افراد مشهور، به فرار او کمک کنند. پس از بازگشت به خانه، ادوارد به یک فروشنده دوره‌گرد تبدیل می‌شود و همراه با وینسلو راه می‌افتد 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 اسپکتر سفر می‌کند. او با چینی که حالا مَسُن تر 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). چینی با رد سوء ظن ویل مبنی بر اینکه او با پدرش رابطه داشته است، نشان می‌دهد در حالی که ادوارد را دوست داشته، ولی 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 درک عشق پدرش به زندگی، داستان‌های ادوارد را به پسرش (نوه ادوارد) منتقل می‌کند.

جدول ۲: ویژگی‌های شخصیتی پدر و پسر (نگارنده).

ادوارد بلوم (پدر)	جمعی تر / اجتماعی تر	گرایش به توافق	هنجارگریز	خیال
ویل بلوم (پسر)	فردی تر	گرایش به مخالفت	هنجارمند	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 ندانستن آغازین ویلی، به سمت دانستن پایانی او.

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

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 اسپکتر	ترک اسپکتر 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 دوره‌گرد
خیال	پدر	کمک ناخواسته ادوارد به شاعر، برای سرقت بانک	سرقت از بانک ورشکسته
امر واقع	پسر	سوء ظن ویلی مبنی بر رابطه جنسی با پدرش	رفع سوء ظن
خیال	پسر	بیدار شدن ادوارد از خواب و رهسپاری او به رودخانه (عمل‌کننده)	تبدیل ادوارد به یک گربه‌ماهی غول پیکر (پذیرنده)
امر واقع	پسر	درک ویلی از عشق پدر به زندگی	روایت داستان‌های پدر به نوه، توسط پسر

۲- 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 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^۹ تخیل، بر خلاف نظر رایج، دو نام برای یک نام واحد یا حداکثر، درجه‌ای 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).

۲-۱- قوه خیال نزد فلاسفه و حکما

مفهوم خیال را باید از فلسفه یونانی 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» (همان). اما ارسطو برخورد 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» (همان). هابز 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^{۱۰} 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 داوانانت^{۱۱} 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 قهپی، ۱۳۹۷: ۲۱ و ۲۰). «در اندیشه پیامبر اکرم (ع) نیز نوعی وهم و نفی امر واقع است. این مفهوم حضرت، چندان با خیال در ساحت قرآن تفاوت ندارد.» (همان، ۲۴). از نظر ابن عربی، خیال دو معنا دارد که این دو معنا در ارتباط و پیوند با یکدیگر هستند: ۱. خیال همان ما سوی الله است؛ ۲. خیال مرتبه واسط یا برزخ میان مراتب است» (کربن، ۱۳۸۴: ۲۱ و ۲۲). «خیال در قرآن به معنای کید و کید به معنای فریب و حيله‌گری است. چنان‌که راغب اصفهانی نیز در المفردات در ذیل این واژه آورده است: کید، حيله و تدبیر است. کارکرد قوه خیال به عنوان قوه واسط در انتقال حقایق عالم بالا یا به تعبیر غزالی «حقایق مندرج در لوح محفوظ به جهان معرفتی انسان است» (بلخاری قهپی، ۱۳۹۹: ۱۰۹). اگر قدرت تصویرسازی و صورتگری از انسان گرفته شود، چیزی به نام زندگی، شناخت، هنر، صنعت، ساخت و ساز، 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.

۲-۲- معرفی «ژیلبر دوران» 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 ۵۵ گزر سال ۱۹۶۶ میلادی از بنیان‌گذاران مرکز پژوهش در حوزه تخیل بود. ژیلبر دوران از شاگردان گاستون باشلار، دوست هانری کربن ۶۷ و کارل گوستاو یونگ است. گاستون باشلار، ثابت‌های تخیلی را روی چهار عنصر اصلی یعنی آب، آتش، خاک و هوا بنا نهاده 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 تخیل نمادین*، 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 یاد رفته تخیل است. انسان با تخیل درمی‌یابد که زندگی‌اش به زمان محدود می‌شود. از نظر ژیلبر دوران، تخیل نمادین، نفی نیستی، نابودی مرگ و نفی زمان است.

نقد دوران به نحوه معنای تخیل در غرب است. چنان‌که ژان پل سارتر، تخیل را فقط نیستی، فقر اساسی و شیء توهمی می‌داند. و یا برونسویک، 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.

3- تحلیل فیلم «ماهی بزرگ» با بهره‌گیری از دیدگاه «ژیلبر دوران»

۱-۳- تصویر و کلام، همچون نماد

نقش نمادها، معنی بخشیدن به زندگی انسان‌ها و زبان مشترک آنهاست. این‌ها دارای مفاهیمی هستند که به نوبه خود، بزرگ‌ترین و عمیق‌ترین سوالاتی 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 هنرهایی 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.

جدول ۴. تقابل نمونه نمادهای حیوانی و گیاهی با خیال و امر واقع در فیلم «ماهی بزرگ» (نگارنده).

غیر تصویر (امر واقع / ویلیام)		تصویر (خیال / ادوارد)									
نام	نرگس	خرگوش	ماهی	کلاغ	گره	مار	زالو	سگ	عنکبوت	مگس	افرا
رده	گل	پستاندار	آبزی	پرند	پستاندار	خزنده	کرم	پستاندار	بندپا	حشره	درخت
نماد	خودشیفتگی	شهووت و باروری، خرگوش عیدپاک: نماد بهار، رشد و زندگی نو	باروری	مرگ و بدیمنی	مصاحب و همشین ساحرها	قدرت-های مثبت و منفی، نرینگی	سمبل زمین یا زندگی پست	وفاداری	نشانه خوشبختی است که از آسمان به پائین می-آید	شجاعت	قدرت و استقامت (مشترک در خیال و امر واقع)
توضیحات	یکی از سه مورد علاقه- مندی ساندرا	شکار توسط آموس (گرگینه)، شایستگی ادوارد به خرگوش عیدپاک	همان ادوارد بلوم است	ناغی، برداشتن کلاغ، مرده‌خور	۱- جلو خانه جنی مسن در اسپرک ۲- جلو خانه پیروزن ساحرم	در پی حمله به زن برهنه در رودخانه در جلو دیدگان ادوارد	جنی به ادوارد می‌گوید: داخل دریچه زانو دارد	۱- در سیرک ۲- خورده شدن توسط غول ۳- تلغای ماهی به شکل سگ	در دید ادوارد و در جنگل	در بیان خاطره ای از ادوارد	در بیان خاطره ای از ادوارد

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 تخیل‌پرداز را نسبت به جهان فهمید. و قوانینی را آموخت که این تصاویر تخیلی را طبقه‌بندی کنند.

۳-۲- ساختارهای منظومه روزانه تخیل

منظومه‌ی روزانه‌ی تخیل، منظومه‌ای تضادی و قهرمانانه است. و به منظور فتح، پیروزی و عبور کردن 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 در مقابل هم و متضاد یکدیگر هستند (جدول ۵).

منظومه روزانه به صورت ساختارهای ریخت‌پرسی 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 این‌جا، 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 ارزش-گذاری 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.

۱-۲-۳- نمادهای ریخت حیوانی

نماد ریخت حیوانی، شامل درون مایه آشوبناک و شامل حیوانات یا خصوصیات حیوانی خاص، همچون درنده بودن است. حیواناتی مانند مار و گرگینه که ترسناک هستند، به منظومه روزانه تخیلات تعلق دارند. جایی که ادوارد ماری را در دریاچه در حال حمله به زنی زیبا می‌بیند (زنی که بعضی او را ماهی می‌پندارند). «زن برخلاف مرد، ماهیتی دوگانه دارد. از یک سو معنا خلق می‌کند و از سوی دیگر، ظرف ملموس دریافت همین معنی است. چون هم‌زمان هم فعال است و هم منفعل» (دوران، ۱۳۹۸: ۴۵). ویا زمانی که ادوارد متوجه می‌شود که آموس (مدیرسیرک) در شب‌های مهتابی، مسخ می‌شود و به یک گرگینه تبدیل می‌شود (جدول ۶). گرگینه یا انسان گرگ نما، «موجودی افسانه‌ای است که در افسانه‌ها پدید آمده است. وی انسانی است که شب‌هایی که ماه کامل است (ماه شب چهارده) به صورت گرگ درمی‌آید. این موجود از راه به کار بردن افسون و جادو یا طلسم از سوی کسی دیگر، تبدیل به گرگینه می‌شود» (طاهری، ۱۳۹۵: ۲۰۷). همین استحاله حیوانی در ریخت حیوانی با ارزش منفی، به تغییری عروجی با ارزش مثبت و تعالی از هراسی غیرانسانی به انسانی همراه است.

۲-۲-۳- نمادهای ریخت سقوطی

نمادهای ریخت سقوطی؛ 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 (مدیرسیرک) اعتراف می‌کند که خرگوشی را در زمانی که تبدیل به گرگ شده بود، خورده است. که به نوعی یک حرکت کائوتیک (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.

۳-۲-۳- نمادهای ریخت تاریکی

نمادهای ریخت تاریکی؛ 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 کورشده‌گی. 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، روبرو هستیم.

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

منظومه روزانه (زمان)																	
نمادها با ارزش‌گذاری مثبت					نمادها با ارزش‌گذاری منفی												
کنترل زمان					ترس از زمان												
عروج		روشنایی		جداکننده			ریخت سقوط		ریخت تاریکی		ریخت حیوانی						
پیروزی و فتح	اوج	تعالی	از انسان تماشاچی می‌سازد	قدرت و پاکی	جدایی انسان از ترس و اضطراب	صعود به سمت بالا	قدرت و پاکی	حس حال به هم خوردن	حس سرگیجه	حس سقوط	تاریکی - کوری	آب سیاه	خون - ناپاکی	شکل کائوتیک	قسمتی از بدن حیوان	حیوان تخیلی	حیوان

در نوع تفکر و تخیل افراد، تفکر دیالکتیکی (تخیل تضادی) با ضد خود روبرو 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، مجهز شدن به سلاح‌های قطب مخالف (واکسینه شدن خود و به دست آوردن پادزهر) است.

ادوارد بلوم در قالب قهرمان همیشه در جستجوی فتح و ظفر هست و هرگز سرنوشت محتوم خود را نمی‌پذیرد و پیش باخته 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 ساندرایا با یکدیگر دعوا کرده که در نهایت ادوارد پیروز شده و ساندرایا 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 کائوتیک 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.

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

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)
				بسته شدن چشم راست (ادوارد و زن جادوگر)، خون (ادوارد)، خوردن گوشت حیوانات (منتسب به نره‌غول)	ریخت تاریکی و سقوطی

۳-۳- ساختارهای منظومه شبانه تخیل

تمام نمادهایی که در منظومه‌ی روزانه وجود دارد، در منظومه شبانه با تکیه بر تخیل نویسنده و به شکل تعدیل شده 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 کنترل شده 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.

۳-۳-۱- تکرار یک کنش در قالب اعداد

منظومه شبانه تخیلات، چینی‌اش از تفاوت‌ها و تضادها، جمع اعداد 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 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 و 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 (بینگ و جینگ در فیلم) را بسیار خوش یمن می‌دانند» (شفرود، ۱۴۰۱: 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 دو برابر شدن را به آن نسبت می‌دهیم (جدول ۷).

جدول ۷. موتیف عدد دو در فیلم «ماهی بزرگ» (نگارنده).

عدد دو (غیرتصویری)			
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)	بابانوتل، خرگوش عیدپاک ^{۳۲}	x	✓
ملاقات (ادوارد و چنی)	دو بار (در شهر اسپکتور)	✓	x
چنی 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- چنی مسن ۲- ساحره پیر (هر دو زن هستند)	✓	x
پیشگویی رویداد مرگ توسط ساحره پیر (زن)	سقوط از بلندی، سکت قلبی	✓	x
زن	زنی با دوسر = دوقلوها (پینگ و جینگ)	✓	✓

عدد سه، تداعی کننده انسان (بدن، جان، روح)، چرخه حیات (تولد، زندگی، مرگ)، سیکل کامل (آغاز، میان، پایان) و گذشته، حال، آینده) است. «در کتاب تائو-ته چینگ لائوتسه 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، ۱۴۰۱: ۵۶) (جدول ۸).

جدول ۸. موتیف عدد سه در فیلم «ماهی بزرگ» (نگارنده)

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

✓	×	در هر سه حالت، صاحبخانه ساکن است	صورت‌های خرید خانه
✓	×	درام، کمدی، تخیلی	گونه فیلم
عدد سه (تصویر)			
✓	×	نوزاد، ده سالگی، دوره جوانی ^{۷۵}	نمایش رشد سنی ادوارد
✓	×	بستر رودخانه، روی زمین، بالای درخت	محل فرارگیری 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 رباتی (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، مرده‌خواری	نقش کلاغ

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 واکنش زدن، که نوعی تزریق میکروآرگانیسیم‌های کشته یا ضعیف‌شده‌ی ویروس، باکتری 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.

۳-۳-۲- ساختارهای آنتی‌فرازیکی یا تناقضی (تغذیه‌ای)

در ساختارهای اسرارآمیز یا آنتی‌فرازیکی، 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 چنی 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، لمیدگی زن و بلعیدن (قورت دادن)، تلطیف شده است (جدول ۹). این منظومه، آرامش، همراهی و لطافت را بیان می‌کند. ساندر خطاب به همسرش، ادوارد بلوم، و در همراهی 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 ساندر 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 جاودانگی و چرخه زندگی است» (بروس میتفورد، ۱۳۸۸: ۸۷). حلقه‌ها نمادی از ماهیت الزامی یک پیمان، نظیر قول ازدواجند. آن‌ها به صورت سنتی به عنوان نماد عشق به کار می‌روند.

جدول ۹. منظومه شبانه‌ی تخیل و ساختارهای آن (نگارنده).

تصاویری از فیلم (Film Stills)	ساختارها
<p>پیوند با چیزهای لزج و چسبنده (زالو در رودخانه)، تداخل شونده و بلعیدن (حلقه در شکم ماهی بزرگ)، فرورفتن در آب و لمیدگی، عمل مینیاتوری (ادوارد در کنار نره‌غول)</p> 	<p>ساختارهای اسرارآمیز (آنتی‌فرایک)</p>
<p>درخت، آشتی (پدر و پسر)، پسر، جاودانگی ادوارد (ماهی بزرگ) پس از مرگ و رهاسازی توسط پسرش</p> 	<p>ساختارهای ترکیبی (دراماتیک)</p>

۳-۳-۳- ساختارهای ترکیبی یا دراماتیک (مقاربتی)

در ساختارهای ترکیبی یا دراماتیک (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 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 روایت کنند. پسر (ویلیام) می‌فهمد که پدر (ادوارد) دروغ‌نگفته و صرفاً برای جذابیت داستان، واقعیت را دراماتیک کرده است. و یا در یک درک چرخه‌ای با چینشی از تفاوت‌ها، ساندر را همسر ادوارد، علاقه‌مند به هنر موسیقی است. این درحالی است که چنی که عاشق ادوارد بود، خود مدرس موسیقی است. و یا در بخشی، استاد دانشگاه ساندر را می‌گوید: اگر این قواعد (نمودارها) را در زندگی خودمان به کار بگیریم، درک انسان‌ها برای ما راحت‌تر خواهد بود (تصویر ۳ و ۴).



تصویر ۴. درک چرخه‌ای از تاریخ و چینی از تفاوت‌ها (نگارنده)

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 اعداد 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 دوران از امر خیالی می‌رساند. راه اول به سمت مشکل زمان به عنوان 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، 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 را زنده می‌کنی. شما نمی‌توانید برای راه‌حل‌های خاص شیرجه بزنید؛ شما برای زنده کردن اقیانوس آگاهی، در آن شیرجه می‌زنید» (لینچ، ۲۰۱۶).

در بخش پایانی فیلم و در لحظات انتهایی حیات ادوارد و پیش از مرگ، او از پسرش می‌پرسد: من چه طور می‌روم. (نه آن که چه طور می‌میرم).

جدول ۱۰. منظومه‌های روزانه و شبانه‌ی تخیل در فیلم «ماهی بزرگ» (نگارنده).

موقعیتی یا وضعیتی		تجربه دردآور کودک، درد زایمان، بستری در بیمارستان		
ساختارهای ریخت پریشی	دور شدن از امر واقع	تصاویر گالیوری (تکثیر جسمی ادوارد در کلیسا)	دور شدن از امر واقع	
		نگاه بریده بریده به جهان	جُدایی امرهای واقع از یکدیگر و بریده شدن از محیط پیرامون‌شان	
		قرینه‌سازی و متکثر شدن	دوقلوهای سیامی، دوقلوهای تماشایی در سیرک، مزرعه گل نرگس	
روزانه	قطب منفی	قطب مثبت	نمادهای هیبوط	نمادهای تعالی
نمادهای ریخت حیوانی	نمایش حیوانات، نعره گرگینه، اثر پنجه، حرکت کاتوتیک	نمادهای عروجی (ادامه پیوسته عروج تا منتهی به بزرگ‌تر و عظیم‌شدن)	فتح و پیروزی، نره‌غول (کارل به عنوان نره‌غول بزرگ‌تر جای نره‌غول بزرگ را در سیرک می‌گیرد)	
نمادهای ریخت تاریکی و کاتوتیک	دریاچه تاریک، بسته‌شدن چشم (بی‌گاه‌شدن روز)، باران کورکننده	نمادهای تماشایی	چشم باز (نماد نور)، عیدپاک	

نمادهای ریخت سقوطی	خون، خوردن گوشت حیوانات	نمادهای جداکننده	جدا کردن حقیقت از خیال، انسان از اسطوره
هرگز 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، کوچه‌های خاکی. قطب مثبت: ثروت، فراوانی غذا، هوای صاف).			
شبانه	ساختارهای اسرارآمیز یا آنتی‌فرازیک (تکرار، برتری رنگ به شکل، طعنه و تمسخر، پیوند با چیزهای لزج و چسبنده، مینیاتورسازی، بلعیدن)	تصاویر تناقضی یا نمادهای وارونگی	فرورفتن در آب، ستایش مادر (نقطه مقابل زن ناپاک)، تداخل شونده (حلقه در شکم ماهی)
	ساختارهای ترکیبی یا دراماتیک	نمادهای چرخه‌ای	تصویر مرگ (خواب)، نمادهای تغذیه‌ای و جوهری بازگشت و جاودانگی، آشتی، درخت، پسر (ویلیام)
	در منظومه 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.		

۶- 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 جا دو مکان زمینی و آسمانی دیده می‌شود. مکان زمینی به شهر اشتون و مکان آسمانی به شهر اسپکتر 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 رفت و آمد از منظومه‌ای به منظومه‌ی دیگر است. او در جستجوی 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 عظیم الجثه‌ای است که شکار آن در توان هرکسی 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 سه‌گانه 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.

فهرست منابع

- بروس میتفورد، میراندا. (۱۳۸۸). نمادها و نشانه‌ها در جهان، مترجم: ابوالقاسم دادور، تهران: نشر کله‌پر و دانشگاه الزهرا.
- _____ (۱۴۰۱). دایره المعارف مصور نمادها و نشانه‌ها، مترجم: معصومه انصاری، تهران: نشر سایان.
- بلخاری قهی، حسن. (۱۳۹۷). عکس مهرویان خیال عارفان، تهران: انتشارات فرهنگستان هنر.
- _____ (۱۳۹۹). خیال و ذوق و زیبایی در آرای امام محمد غزالی، تهران: انتشارات فرهنگستان هنر.
- بُوردول، دیوید. (۱۴۰۱). تاریخ سینما، مترجم: روبرت صافاریان، تهران: نشر مرکز.
- دوران، ژیلبر. (۱۳۹۸). تخیل نمادین، مترجم: روح الله نعمت‌الهی، تهران: انتشارات حکمت کلمه.
- زرکوب، افروز (۱۴۰۰). بررسی جلوه‌های خیال در آثار سالوادور دالی با رویکرد نقد تخیلی گاستون باشلار، پیشرفت‌های نوین در روانشناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش، سال چهارم آذر ۱۴۰۰، شماره ۴۲، صص ۳۱-۱۲.
- شفرد، راونا. (۱۴۰۱). ۱۰۰۰ نماد: در هنر و اسطوره شکل به چه معناست، مترجم: آزاده بیداریخت، تهران: نشر نی.
- شمخانی، محمد. (۱۳۹۶). فرهنگ‌نامه هنر، تهران: انتشارات طلایی.
- طاهری، علی‌رضا. (۱۳۹۵). ادبیات، نقاشی و سینمای تخیلی، تهران: انتشارات ساقی.

- عباسی، علی. (۱۳۹۰). ساختارهای نظام تخیل از منظر ژیلبر دوران، تهران: انتشارات علمی فرهنگی.
- _____ (۱۳۹۱). تخیل و مرگ در ادبیات و هنر: مجموعه مقالات، تهران: انتشارات سخن.
- گُربن، هانری. (۱۳۸۴). تخیل خلاق در عرفان ابن عربی، مترجم: انشالله رحمتی، تهران: انتشارات جامی.
- کمبل، جوزف. (۱۴۰۱). قدرت اسطوره، مترجم: عباس مخبر، تهران: انتشارات مرکز.
- مولانا جلال الدین محمدبلخی. (۱۳۷۵). مثنوی با کشف الایات، تهران: انتشارات کتابچی.
- مهاجری، عباسعلی. (۱۳۹۱). فرهنگ هنر، تهران: انتشارات دانشگاه.
- نامورمطلق، 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، به کوشش منیژه کنگرانی، موسسه متن، صص: ۳۲۷-۳۰۹.
- نورآقایی، آرش. (۱۳۸۷). عدد، نماد، اسطوره، تهران: نشر افکار.
- هیوارد، سوزان. (۱۴۰۱). مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی، مترجم: فتاح محمدی، تهران: نشر هزاره سوم.
- Bonilla, Joe Montenegro. (2013). The Carnavalesque 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.
- Hill, Emma. (2014). *501 Must see movie*, Bounty Books.
- Lynch, David. (2016). *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*, Publisher: Penguin Publishing Group.
- 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.

References

- Abbsi, Ali. (2011). *The structures of the Fancy system from the Aspect of Gilbert Durand*, Elmi Farhangi Publisher. (in Persian).
- Abbsi, Ali. (2012). *Imagination and death in literature and art: a collection of essays*, Sokhan Publisher. (in Persian).
- Bolkhari Qehi, Hassan. (2017). *Mahroian's Image, Fancy of mystics*, Farangestan Publisher. (in Persian).
- Bolkhari Qehi, Hassan. (2019). *Fancy and Beauty in Imam Mohammad Ghazali's opinions*, Farangestan Publisher. (in Persian).
- Bonilla, Joe Montenegro. (2013). The Carnavalesque 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.
- Bordwell, David. (2022). *Film History*, translator: Robert Safarian, Markaz Publisher, Tehran. (in Persian).
- Bruce Mitford, Miranda. (2018). *Illustrated dictionary of symbols and signs in the world*, translator: Abulqasem Dadour, Al-Zahra University & Kalhor Publisher. (in Persian).
- Campbell, Joseph. (2022). *The Power of Myth*, Translator: Abbas Mokhbar, Markaz Publisher. (in Persian).
- Corben, Henry. (2005). *Creative Fancy in the Mysticism of Ibn Arab's opinions*, Translator: Abbas Mokhbar, Markaz Publisher. (in Persian).

- Durand, Gilbert. (2018). *Symbolic Fancy*, Translator: Ruhollah Nematollahi, Hekmate kalameh Publisher .(in Persian).
- Hayward, Miranda. (2022). *The book Key Concepts in Cinema Studies*, translator: Fattah Mohammadi, Hezare Sevom Publisher. (in Persian).
- Hill, Emma. (2014). *501 Must see movie*, Bounty Books.
- Lynch, David. (2016). *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*, Publisher:Penguin Publishing Group.
- 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.
- Mohajeri, Abbas Ali. (2012). *English-Persian Art dictionary*, Daneshyar Publisher. (in Persian).
- Namour Mutlaq, Bahman. (2009). *The collection of articles of the consensus*, (18) articles of the fourth semiotics of art including the consensus of cinema. Pages: 309-327 (in Persian).
- Nur Aghaei, Arash. (2008). *Number, Symbol, Myth* , Naqd Afkar Publisher. (in Persian).
- Qudousizadeh, Hassan. (2011). *Political and cultural terms*, Moaref Publisher. (in Persian).
- Shamkhani, Mohamad. (2017). *Dictionary of Art*, Talllaie Publisher. (in Persian).
- Shepherd, Ravenna., Shepherd, Rupert. (2013)*1000 Symbols*, Translators: Azade Bidarbakht, Ney Publisher. (in Persian).
- Taheri, Alireza. (2016). *Literature, painting and fictional cinema*, Saqi Publisher. (in Persian).
- Zarkob, Afrooz., Soshani, Nadia. (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*,(4)42, 12-31. (in Persian).

¹. Matsya.

². Manu.

³. Hobson's Choice.

⁴. David Lean.

⁵. Henry Hobson.

⁶. Lynch David.

⁷ Big Fish.

⁸. بنگرید: کتاب مثنوی با کشف الایات اثر مولانا جلال الدین 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.

¹ . Bonilla, Joe Montenegro² (2013). The Carnavalesque 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.

¹ . Mikhail Bakhtin. 1

¹ . Phantasien. 2

¹ . Monster. 3

¹ . Teratology. 4

¹ . Horace Walpole. 5

¹ . Mary Shelley. 6

¹ . Georges Méliès. 7

¹ . Herbert George Wells. 8

¹ . Metropolis. 9

2 . Fritz Lang.	0
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. (بنگرید: کتاب اصطلاحات سیاسی، فرهنگی اثر حسن قدوسی‌زاده، صفحه ۱۰۹).	
2 . Jason and the Argonauts.	2
2 . Don Chaffey.	3
2 . Ray Harryhausen.	4
2 . Stanley Kubrick.	5
2 . Arthur Charles Clarke.	6
2 . Franklin J.Schaffner.	7
2 . Charlton Heston.	8
2 . Stephen Edwin King.	9
3 . The Green Mile.	0
3 . Timothy Walter Burton.	1
3 . Burbank.	2
3 . Beetlejuice Beetlejuice.	3
3 . Frankenweenie.	4
3 . Dumbo.	5
3 . Ed Wood.	6
3 . Sleepy Hollow.	7
3 . Big Fish.	8
3 . Daniel Wallace.	9
4 . Columbia Pictures.	0
4 . Magical Realism.	1
۴۲ . بیلی کروداپ (Billy Crudup) به نقش ویلیام بلوم (کهن سال).	
۴۳ . آلبرت فینی (Albert Finney) به نقش ادوارد بلوم (کهن سال).	
۴۴ . گربه‌ماهی (Catfish): از ماهیان استخوانی بوده و اغلب در آب‌های شیرین زیست می‌کند. این ماهی‌ها دارای رشته‌های باریکی در اطراف دهان خود می‌باشند و گربه‌ماهی مخصوصی نیز دیده شده که در بدن خود جریان الکتریسیته تولید می‌کند.	
4 . Joséphine.	5
4 . Marion Cotillard.	6
4 . Alabama.	7
4 . flashback.	8
۴۹ . هلنا بونهام کارتر (Helena Bonham) ایفای سه نقش: جنی هیل در سن جوانی و بلوغ و همچنین ساحره (عجوزه پیر).	
5 . Ashton.	0
۵۱ . متیو مک‌گروری (Matthew McGrory) به نقش کارل نره‌غول.	
5 . Spector.	2
5 . Norther Winslow.	3
5 . Jenny.	4
5 . Amos Calloway.	5
5 . Werewolf.	6
5 . Auburn University.	7
5 . Don Price.	8
5 . Samuel Taylor Coleridge.	9
6 . Thomas Hobbes.	0
6 . Leviathan.	1
6 . Davenant.	2
۶۳ . ماسیوا به کسر (س) که در زبان عربی (ماسیوی) است، مخفف ماسیوی 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 (ماسیوا) نوشته و خوانده می‌شود (نگارنده).	
6 . Gilbert Durand.	4
6 . Léon Cellier and Paul Deschamps.	5
6 . Gaston Bachelard.	6
6 . Henry Corbin.	7
6 . Carl Jung.	8
6 . Brunschvicg.	9
7 . Chaotique.	0
۷۱ . بنگرید: 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. (بنگرید 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 State University, founded in 2006 for women with an interest in science.

7 . Perry Walston.	4
7 . Ewan McGregor.	5
7 . How I go?	6

آماده انتشار هنرهای زیبا