

Received: 2025/08/16
Accepted: 2025/10/02
Published: 2026/05/22

The Manifestation of Trauma in the Representation of Surreal Worlds in Japanese Anime: A Lacanian Perspective with a Focus on *The Boy and the Heron*

Maryam Momeni, Master of Animation, Department of Animation, Faculty of Art, Soore International University, Tehran, Iran.

Ramtin Shahbazi, Assistant Prof, Department of Cinema, Faculty of Art, Soore International University, Tehran, Iran (Corresponding Author).

Abstract

Japanese anime, through their deep connection with rich cultural traditions, the use of myths and symbols, distinctive visual styles, and the lived experience of some of the most devastating modern tragedies—the destructive wars of the twentieth century, the defeat in World War II, and the atomic bombings of Hiroshima and Nagasaki—have provided a unique ground for representing grief and loss. Furthermore, catastrophic natural events such as the Kobe earthquake have played a significant role in shaping collective memory and reflecting it in art, particularly in anime. These factors have created a distinctive context for the creation of imaginative and surreal spaces with a remarkable capacity to represent trauma. This study, drawing on Jacques Lacan’s tripartite theory (“the Imaginary,” “the Symbolic,” and “the Real”), analyzes the manifestation of trauma in *The Boy and the Heron*, directed by Hayao Miyazaki. The central question it addresses is how surreal spaces can function as narrative and psychic mechanisms for confronting trauma. Within this framework, the Imaginary is examined as the reflection of repressed desires and fantasies of the characters; the Symbolic encompasses the linguistic and cultural mechanisms that seek to provide meaning to traumatic experience; and the Real marks the rupture and confrontation with what language and image are incapable of representing. The research employs a qualitative, descriptive-analytical method, grounded in semiotic analysis and Lacanian psychoanalysis. Data were gathered through close content analysis of the film and the identification of key trauma-related scenes, which were then interpreted through Lacanian concepts. This process, through coding of visual and narrative elements and multilayered analysis, demonstrates how post-traumatic experiences can be re-created in allegorical and surreal spaces and ultimately contribute to the psychic and narrative reconstruction of the traumatized subject.

Keywords: Anime, Hayao Miyazaki, Jacques Lacan, Surrealism, Trauma, The Real

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۵/۲۵

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۷/۱۰

تاریخ چاپ مقاله: ۱۴۰۴/۱۰/۰۱

مریم مؤمنی^۱، رامتین شهبازی^۲

نمود تروما در بازنمایی جهان‌های سورئال انیمه‌های ژاپن بر اساس آراء نظری ژاک لکان با نگاهی به انیمیشن پسر و مرغ ماهی خوار*

چکیده

انیمه‌های ژاپنی، با پیوند به سنت‌های فرهنگی غنی، بهره‌گیری از اسطوره‌ها و نمادها، سبک‌های منحصر به فرد بصری و نیز تجربه‌ی سهمگین‌ترین تراژدی‌های معاصر - جنگ‌های ویرانگر قرن بیستم و شکست در جنگ جهانی دوم و بمباران اتمی هیروشیما و ناگاساکی - بستری ویژه برای بازنمایی رنج و فقدان فراهم کرده‌اند. همچنین، وقایع طبیعی ویرانگری چون زلزله کوبه در شکل‌گیری حافظه جمعی و بازتاب آن در هنر، به‌ویژه انیمه، نقش داشته‌اند. این عوامل، زمینه‌ای منحصر به فرد برای خلق فضاهای خیالی و سورئال پدید آورده‌اند که قابلیت بالایی در بازنمایی تروما دارند. پژوهش حاضر با تکیه بر نظریه‌ی سه‌گانه‌ی ژاک لکان («امر خیالی»، «امر نمادین» و «امر واقع») به تحلیل نمود تروما در انیمه‌ی پسر و مرغ ماهی خوار، اثر هایاتو میازاکی می‌پردازد. پرسش محوری پژوهش آن است که فضاهای سورئال چگونه می‌توانند سازوکاری روایی و روانی برای مواجهه با تروما باشند. در این چارچوب، «امر خیالی» بازتاب امیال و فانتزی‌های سرکوب شده شخصیت‌ها است؛ «امر نمادین» سازوکارهای زبانی، فرهنگی است که به تجربه‌ی تروما معنا می‌دهند؛ «امر واقع» لحظه‌ی گسست و رویارویی با آن چیزی است که زبان و تصویر از بازنمایی‌اش ناتوان هستند. روش پژوهش، کیفی و توصیفی-تحلیلی است و بر رویکرد نشانه‌شناختی و روان‌کاوی لکانی استوار است. داده‌ها از طریق تحلیل محتوای فیلم و شناسایی صحنه‌های کلیدی مرتبط با تروما گردآوری شده و در پرتو مفاهیم لکان تفسیر شده‌اند. این فرآیند با کدگذاری عناصر بصری و روایی و تحلیل چندلایه، نشان می‌دهد چگونه تجربه‌های پساتروماتیک می‌توانند در فضاهای استعاره‌ی و سورئال بازآفرینی شوند و به بازسازی ذهنی و روایی سوژه آسیب دیده یاری رسانند.

^۱ کارشناس ارشد انیمیشن، گروه انیمیشن، دانشکده هنر، دانشگاه بین‌المللی سوره، تهران، ایران.

^۲ استادیار گروه سینما، دانشکده هنر، دانشگاه بین‌المللی سوره، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

Email: ramtin.shahbazi@soore.ac.ir

* مقاله‌ی حاضر برگرفته از پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد نگارنده‌ی اول با عنوان «نمود تروما در بازنمایی جهان‌های سورئال انیمه‌های ژاپن بر اساس آراء نظری ژاک لکان با نگاهی به انیمیشن پسر و مرغ ماهی خوار» است که در شهریورماه ۱۴۰۴ با راهنمایی نگارنده‌ی دوم در دانشکده‌ی هنر دانشگاه بین‌المللی سوره ارائه شده است.

مقدمه

در فرایند بازنمایی^۱ انتقال معنا از طریق هر نظام نشانه‌ای و نمادینی - مانند نقاشی، عکاسی، گفتار، نوشتار، موسیقی و سینما - صورت می‌پذیرد. در این فرآیند، عناصر جهان در قالبی مفهومی، تصویری یا ایده‌ای معنادار بازآفرینی می‌شوند و هر نشانه حامل بخشی از تجربه‌ی زیسته و نگاه خلاق خالق اثر است (Gay Du، 2013: 7). تروما^۲ به‌عنوان یکی از پیچیده‌ترین تجربه‌های انسانی، همواره یکی از چالش‌برانگیزترین موضوعات برای بازنمایی هنری است. خاطره تروماتیک^۳، به‌سبب گسست در ساختار حافظه و ادراک، خود را نه در شکل روایتی منسجم بلکه در قالب تصاویر تکه‌تکه، کابوس‌وار و به‌شدت احساسی ظاهر می‌سازد. در آراء نظری لکان^۴ و شارحانی چون اسلاوی ژیتک^۵، تروما رخدادی است که ورود ناگهانی امر واقع^۶ را به ساختار نمادین^۷ نمایان می‌کند؛ رخدادی که در لحظه وقوع قابل درک نیست و تنها در بازتاب مؤخر، به شکل «کنش به تعویق افتاده»، بازنمایی می‌شود (Myers، 2003: 26).

انیمه‌های^۸ ژاپنی، به‌ویژه در گونه‌ی سورئال^۹، با بهره‌گیری از عناصر فرهنگی، اسطوره‌ای^{۱۰} و تجارب ملی تراژیک^{۱۱}، بستری مناسب برای بازنمایی تروما از طریق فرم‌های تصویری و روایی بدیل فراهم کرده‌اند. از آن‌جا که در انیمه، مرز واقعیت و خیال به‌راحتی جابه‌جا می‌شود، می‌توان از طریق تحلیل سه‌ساحت لکان - امر خیالی^{۱۲}، نمادین و واقع - به شکلی دقیق‌تر به تحلیل نمود تروما در ساختار انیمه پرداخت. این مقاله، با تمرکز بر انیمه پسر و مرغ ماهی‌خوار^{۱۳}، نشان می‌دهد که چگونه دنیای خیالی انیمه بازتاب امیال سرکوب‌شده شخصیت (امر خیالی)، ساختارهای فرهنگی و روایی (امر نمادین) و لحظات گسست‌زای تروماتیک (امر واقع) است. به‌این‌ترتیب، انیمه نه‌تنها به خلق فضایی سورئال و چندلایه برای روایت تجربه تروما می‌پردازد، بلکه بستری فراهم می‌کند تا مخاطب نیز در مواجهه با جهان بصری، تجربه‌ای پساتروماتیک^{۱۴} را بازنماید و درک کند.

روش پژوهش

این پژوهش در زمره تحقیقات کاربردی در حوزه میان‌رشته‌ای هنر و روان‌کاوی است و به تحلیل بازنمایی تروما در انیمه‌های سورئال ژاپنی می‌پردازد. روش تحقیق کیفی و مبتنی بر تحلیل توصیفی-تحلیلی مفاهیم روان‌کاوانه، به‌ویژه در چارچوب نظریه‌ی لکان است. داده‌ها به‌صورت کتابخانه‌ای گردآوری شده‌اند و منابع شامل آثار تخصصی در حوزه‌های روان‌کاوی، فلسفه‌ی هنر، تروما، مطالعات فرهنگی و تحلیل فیلم است. هدف اصلی پژوهش، تعمیق درک از تجربه‌ی تروما در انیمیشن و توسعه ابزارهای تحلیلی برای واکاوی آن به‌مثابه ساختاری گفتمانی و پیچیده در ارتباط با سوژگی معاصر است. آثار میازاکی^{۱۵} با خلق جهان‌هایی سورئال و استعاری، مسیر شکل‌گیری سوژکتیویته^{۱۶} سوژه^{۱۷} را در بستر بحران‌های روانی به تصویر می‌کشند. این روایت‌ها، با بهره‌گیری از عناصر بصری و فانتزی، ساختار ذهنی سوژه‌های تروماتیک را بازنمایی کرده و فانتزی را به ابزاری جهت مواجهه با امر واقع بدل می‌سازند. چنین رویکردی، سینمای میازاکی را به بستری منحصربه‌فرد برای تحلیل روان‌کاوانه‌ی تجربه‌ی سوژه‌ی مدرن شرقی تبدیل می‌کند.

پیشینه پژوهش

در مطالعات پیشین حوزه‌ی انیمیشن و روان‌کاوی پیرامون تروما، تخیل و سورئالیسم می‌توان به پایان‌نامه الهه فلاحیان مهرجردی (۱۳۹۷) با عنوان «مطالعه حافظه آسیب‌دیده و بازتاب شاخصه‌های تصویری و محتوایی آن در انیمیشن مستقل و تجربی» در دانشگاه هنر اشاره کرد که بر رابطه‌ی میان خاطره و تروما در بستر انیمیشن تجربی متمرکز است. همچنین پایان‌نامه‌ی مطهره احمدپور (۱۳۹۶) با عنوان «بررسی آثار میازاکی از

منظر سورئالیسم آندره برتون^{۱۸} در دانشگاه هنر، با تمرکز بر زیبایی‌شناسی^{۱۹} سورئالیستی، جهان‌های فانتزی میازاکی را تحلیل کرده است. با وجود اهمیت این آثار، باید توجه داشت که تمرکز فلاحیان مهرجردی بیشتر بر حافظه و بازتاب‌های تصویری آن است و کمتر به نظام‌های روان‌کاوانه پرداخته و پژوهش احمدپور نیز به جای تحلیل روانی سوژه‌ها، بیشتر به جنبه‌های زیبایی‌شناسی سورئالیسم بسنده کرده است. مطالعات فرویدی^{۲۰} مانند مندال^{۲۱} و سینگ^{۲۲} (۲۰۲۲) بر ریشه‌های کلاسیک تروما و پیوند آن با روان‌نژندی^{۲۳} تأکید دارند و برگر^{۲۴} (۲۰۰۴) نیز به شکاف‌های میان‌رشته‌ای در گفتمان تروما اشاره می‌کند. در مقابل، لکان با سه‌گانه‌ی خیالی، نمادین و واقع و مفاهیمی چون «مرحله‌ی آینه‌ای» و «ابژه‌ی کوچک» چارچوبی بنیادین برای تحلیل سوژه‌ی تروماتیک ارائه می‌دهد؛ مقالات گالوپ^{۲۵} (۱۹۸۲/۸۳)، هندریکس^{۲۶} (۲۰۱۹) و عبدالجبار^{۲۷} (۲۰۱۵) نمونه‌هایی از کاربرد این مفاهیم‌اند. با این حال، اغلب این پژوهش‌ها در حوزه‌ی فلسفه، روان‌کاوی، ادبیات یا سینما مانده و کمتر به انیمه به‌عنوان رسانه‌ای مستقل پرداخته‌اند. در مطالعات انیمه، پژوهش‌هایی مانند ناپیر^{۲۸} (۲۰۰۱) و واکر^{۲۹} (۲۰۰۵) به تم‌های فانتزی، محیط‌زیست‌گرایی و بازنمایی تجربه‌های تروماتیک پرداخته‌اند. با این حال، پیوند مستقیم میان بُعد تروماتیک در انیمه‌ی ژاپنی و نظریه‌ی لکان کمتر مورد توجه قرار گرفته است.

بر این اساس، می‌توان گفت که اگرچه پژوهش‌های پیشین به‌صورت پراکنده به مفاهیمی چون تروما، سورئالیسم یا انیمه پرداخته‌اند، اما پیوند نظام‌مند نظریه سه‌ساحتی لکان با ساختار بصری و روایی انیمه‌های سورئال کمتر مورد توجه قرار گرفته است. پژوهش حاضر می‌کوشد این خلأ را پر کند و نشان دهد که چگونه انیمه پسر و مرغ‌ماهی خوار با بهره‌گیری از فانتزی بصری و جهان‌های سورئال، می‌تواند سازوکارهای روانی مواجهه با تروما را در فرم، فضا و زبان تصویر آشکار سازد.

مبانی نظری

روان‌کاوی لکانی، بازنمایی و سورئالیسم در نسبت با تروما

پس از جنگ‌های جهانی، جریان‌هایی چون دادائیسیم^{۳۰}، سورئالیسم و پاپ‌آرت^{۳۱}، واکنشی هنری به تروما‌های جمعی بودند. هنرمندان به‌جای بازنمایی واقعیت بیرونی، به خیال و ناخودآگاه^{۳۲} پناه بردند تا تجربه‌های درونی را بازآفرینی کنند. در مانیفست سورئالیسم^{۳۳}، خیال ابزار رهایی از واقعیت تلخ بود و بازنمایی به شکلی روان‌شناختی و ذهن‌محور بدل شد؛ ابزاری که در یک «بازی تظاهر به باور»^{۳۴} عمل می‌کند و نوع خاصی از خیال‌ورزی را تجویز می‌کند. در این نوع بازنمایی، هدف نه تطابق با جهان بیرونی، بلکه برانگیختن تخیل و خلق جهانی معنادار برای مخاطب است (Elgin, Z. 2010: 95).

در مواجهه با رویدادهای پیچیده یا تروماتیک، بازنمایی تنها انتقال داده بیرونی نیست، بلکه بازآفرینی تجربه‌ای است که فراتر از خودآگاه^{۳۵} رخ می‌دهد؛ به تعبیر بودریار^{۳۶} در دوران پست‌مدرن^{۳۷}:

«بازنمایی همیشه می‌کوشد تا به هر نحوی که امکان دارد و بیشتر از طریق تعبیر و تفسیر بازنمودگری به‌عنوان بازنمایی کاذب، وانمودگری را در خود مستحیل کند. بودریار مراحل پیدایش یک ایماژ را این‌طور تعریف می‌کند: ۱. بازتاب یک واقعیت اصلی است. ۲. خودش یک واقعیت اصلی را می‌سازد و یا واقعیت اصلی را تحریف می‌کند. ۳. غیبت یک واقعیت اصلی را نمایان می‌کند و بر آن تأکید می‌ورزد. ۴. بی‌آنکه ربط و پیوندی با واقعیت داشته باشد، شکل وانمودگری را به خود می‌گیرد» (قره‌باغی، ۱۳۸۳: ۴۱).

نظریه روان‌کاوی لکان با تمایز میان سه ساحت «خیالی»، «نمادین» و «امر واقع»، چارچوبی برای درک تروما فراهم می‌کند؛ تجربه‌ای که فراتر از زبان و آگاهی است و به‌صورت تروما بر سوژه اثر می‌گذارد. در این دیدگاه،

بازنمایی صرفاً نه یک بازگویی ساده، بلکه تلاشی برای سامان‌دهی تجربه و مواجهه با امر واقع است. همان‌طور که ژیک به روشنی بر این امر تأکید دارد که واقعیت اجتماعی روزمره چیزی جز «توری نمادین ظریف و شکننده‌ای نیست که هر لحظه ممکن است با نفوذ امر واقع پاره شود» (Zizek, 1991: 17).

تبیین سه ساحت لکان

نظریه‌ی لکان با سه‌گانه «امر خیالی»، «امر نمادین» و «امر واقع»، ساختار بنیادین تجربه‌ی ذهنی را تبیین می‌کند. این ساحت‌ها، چارچوبی درهم‌تنیده برای شکل‌گیری سوژه و تحلیل رنج، بازنمایی و تروما فراهم می‌کنند؛ به‌ویژه در مدیوم‌هایی چون انیمیشن سورئال که بازتاب پیچیدگی‌های روانی هستند.

۱. امر خیالی؛ آینه فریبنده ذهن

امر خیالی نخستین ساحت روانی است که در آن «ایگو»^{۳۸} شکل می‌گیرد؛ ساحتی مبتنی بر تصویر و همانندسازی که در «مرحله‌ی آینه‌ای»^{۳۹} فعال می‌شود، زمانی که کودک تصویر یکپارچه‌ای از خود را به‌عنوان «ایماگو»^{۴۰} می‌پذیرد؛ تصویری خیالی که انسجام را القا می‌کند، اما با واقعیت ناپایدار بدن کودک در تضاد است. در این مرحله، ایگو به‌عنوان بازنمایی بیرونی و نادرست شکل می‌گیرد؛ تصویری که لکان آن را «من آرمانی»^{۴۱} می‌نامد و پایه‌گذار همانندسازی‌های بعدی در ساحت نمادین است. این بازشناسی، نوعی شناخت خطادار یا «مکناسنس»^{۴۲} است که ایگو را بر اساس میل به انسجام و شکاف میان خود و تصویر می‌سازد. امر خیالی، اگرچه ساحت آغازین است، در روان سوژه باقی می‌ماند و در قالب‌هایی چون فانتزی، خودشیفتگی و تصویرسازی ذهنی، حتی پس از ورود به نظم نمادین، همچنان در شکل‌دهی تخیل و بازنمایی نقش دارد (Lacan, 2001: 2-1).

امر خیالی در نظریه‌ی لکان، فراتر از مرحله‌ی آینه‌ای، بستر شکل‌گیری رابطه‌ی تصویری و تنش آلود میان خود و دیگری است؛ رابطه‌ای مبتنی بر همانندسازی، رقابت و حسادت، که دیگری را چون بازتابی آینه‌وار و نه سوژه‌ای نمادین تجربه می‌کند.

«دوگانگی و روابط دوگانه از ویژگی‌های اساسی ساحت خیالی هستند. رابطه نمونه‌وار این دوگانگی، همان رابطه میان «ایگو» و «تصویر آینه‌ای»^{۴۳} است که لکان آن را در قالب مفهوم «مرحله‌ی آینه‌ای» تحلیل می‌کند. رابطه دوگانه همواره با توهم شباهت، تقارن و هم‌پاسخی همراه است» (Evans, 2006: 49).

در ساحت خیالی، تصویر، بنیان سازمان روان است و فانتزی‌هایی می‌سازد که خود را واقعیت نشان می‌دهند تا سوژه را در بازنمایی دلخواهش از خود تثبیت کنند؛ نظمی خیالی که غیاب و فقدان را پنهان می‌سازد و به تعبیر لکان «مرحله‌ای است که کامل بودن را عینیت می‌بخشد و غیاب، کمبود و فقدان را انکار می‌کند» (Kh.). (Abdul-Jabbar, 2015: 163).

در این سطح، تأکید سورئالیست‌ها بر رؤیا و ناخودآگاه با امر خیالی لکان هم‌پوشان است: برتون بر «مکان ذهنی»^{۴۴} تأکید داشت؛ ناحیه‌ای که مرزهای متضاد چون مرگ/زندگی یا واقعیت/خیال فرومی‌ریزند. اشیای سورئالیستی (تصاویر عکاسی و سینمایی) جایی دور از واقعیت، بر بستری ذهنی جای می‌گیرند و با ماهیتی مسئله‌دار، هم تقابل‌های مفهومی را فرومی‌ریزند و هم ناخودآگاه را آشکار می‌کنند (Fotiade, 2018: 84). تجربه‌ی روان‌کاوانه جنگ و تأکید فروید بر رؤیا، سورئالیست‌ها را به «نوشتار خودکار»^{۴۵} به‌عنوان ابزار کاوش ناخودآگاه رساند (Berton, 1978: 22). برتون با تکیه بر بیگانگی و خلسه، مفاهیم روان‌کاوی را خلاقانه به کار گرفت و رؤیا، نوشتار خودکار و رسانه‌هایی چون سینما و عکاسی را فراتر از بازنمایی صرف دانست (Fotiade, 2018: 9).

سورئالیسم و امر خیالی هر دو تخیل را به عنوان بستری برای بازنمایی تجربه‌های گسسته و ناخودآگاه درک می‌کنند.

۲-۱. مرحله‌ی آینه‌ای و سوژه خیالی

از دیدگاه لکان «من آینه‌ای» نه یک خود اصیل، بلکه تصویری خیالی و بازنمایی شده است؛ برساخته‌ای از فانتزی و نگاه بیرونی، که سوژه در آن خود را بازمی‌شناسد، «پس از آن، رابطه سوژه با خود همواره از طریق تصویری کلیت‌بخش که از بیرون آمده، میانجی‌گری می‌شود» (Gallop, 1983/1982: 120). در مرحله‌ی آینه‌ای، کودک خود را نه فقط از طریق تصویر، بلکه از نگاه و داوری «دیگری» درک می‌کند؛ «دیگری» که به مثابه جایگاهی نمادین در شکل‌گیری هویت ظاهر می‌شود. آگاهی در توهم دیدن خود، بر ساختاری استوار است که در آن درون از طریق نگاه بیرونی تجربه می‌شود. سوژه همواره خود را از جایگاه دیگری می‌بیند و این نگاه فرضی، پایه شکل‌گیری ایگو و هویت نمادین او است (Hendrix, 2019: 21-22).

۲. امر نمادین؛ زبان، قانون و تولد سوژه

امر نمادین نزد لکان با ورود سوژه به زبان و فرهنگ گره خورده است؛ جایی که معنا نه بر اساس ذات بلکه از طریق تفاوت‌های دالی^{۴۶} شکل می‌گیرد. سوژه پیش از آن که خود را بسازد، درون این نظام نشانه‌ها ساخته و تعریف می‌شود.

ورود به ساحت نمادین مستلزم پذیرش قانون پدر^{۴۷} و ساختارهای اجتماعی زبان و فرهنگ است. این ساحت، شامل قانون، تاریخ و ناخودآگاه بوده و به «دیگری بزرگ»^{۴۸} تعلق دارد؛ مرجعی ساختاری که معنا و میل سوژه را شکل می‌دهد. برخلاف رابطه‌ی دوگانه خود/دیگری در امر خیالی، این ساحت بر روابط سه‌گانه و میانجی‌گری در بیناسوژگی استوار است. از این منظر، هر تجربه روانی که در چارچوب زبان شکل گرفته باشد، متعلق به ساحت نمادین است (Evans, 2006: 204-203).

«کارکرد زبان، اطلاع‌رسانی نیست، بلکه فراخوانی است. آنچه من در گفتار می‌جویم، پاسخ دیگری است. آنچه مرا به مثابه سوژه شکل می‌دهد، پرسش من است. برای آنکه از سوی دیگری به رسمیت شناخته شوم، چیزی را بیان می‌کنم که تنها در چشم‌انداز آنچه «خواهد آمد» وجود داشته است. برای آنکه او را بیابم، او را با نامی می‌خوانم که باید آن را بپذیرد یا رد کند تا بتواند به من پاسخ دهد. من خود را در زبان بازمی‌شناسم، اما تنها با گم کردن خود در آن، همچون ایژه» (Lacan, 2001: 64).

«نام پدر» در روان کودک لحظه درک محدودیت و ورود به قانون است؛ نقطه‌ای که اصل لذت جای خود را به اصل واقعیت می‌دهد. این لحظه، آغاز شکل‌گیری هویت در چارچوب نظم نمادین و پذیرش ناتمامی و ناکامی به مثابه بخشی از ساختار روان است (Lacan, 2003: 250). در ساحت نمادین، جهان از زنجیره‌ای دال‌ها ساخته شده و معنا همواره در حال لغزش است. لکان با تکیه بر نظریه سوسور^{۴۹}، سوژه را نیز دالی در میان دال‌های دیگر می‌داند؛ هویتی ناپایدار که تنها در بستر زبان و جایگاهش در شبکه دلالت شکل می‌گیرد. بنابراین، «من اصیل» وجود ندارد (Lacan, 2003: 43).

همین سطح نمادین است که سورئالیسم را به مثابه برهم‌زننده‌ی قواعد روایت مهم می‌سازد. واکر سینمای تروما را آثاری که به رویدادهای تروماتیک می‌پردازند، اما نه به صورت واقع‌گرایانه، بلکه با بهره‌گیری از اختلال و گسست در ساختارهای روایی و سبک‌شناختی می‌داند (Walker, 2005: 19). بدین ترتیب، سورئالیسم در دل ساحت نمادین با شکستن قوانین روایت و زبان، تجربه‌ای تروماتیک را نمایان می‌سازد.

۱-۲. دیگری بزرگ و امر نمادین

در نظریه‌ی لکان، «دیگری بزرگ» نماینده‌ی نظم نمادین و ساختارهای معنابخش است؛ جایگاهی ساختاری که ورود سوژه به زبان، قانون و ناخودآگاه را ممکن می‌سازد. «دیگری بزرگ» در همین راستا واسطه‌ای برای تجربه‌ی ناخودآگاه نیز هست.

از منظر لکانی، این جا است که «دیگری» وارد صحنه می‌شود: «وضعیت‌هایی که اساساً پیامدهای جانبی می‌باشند» در واقع وضعیت‌هایی هستند که در اصل توسط «دیگری بزرگ» تولید می‌شوند. - «دیگری بزرگ» دقیقاً همان نهادی است که به جای ما، در موقعیت ما تصمیم‌گیری می‌کند. وقتی ناگهان خود را در جایگاهی انتقالی می‌یابیم - مثلاً وقتی صرف حضور ما موجب «احترام» یا «عشق» می‌شود - می‌توانیم مطمئن باشیم که این دگرگونی «جادویی» هیچ ربطی به خودانگیختگی «غیرعقلانی» ندارد: این «دیگری بزرگ» است که این تغییر را رقم می‌زند» (Zizek, 1991: 77).

۳. امر واقع؛ رویارویی با ناممکن و تروما

امر واقع بنیادی‌ترین و رازآلودترین ساحت روان است؛ جایی که زبان و معنا فرومی‌پاشند و سوژه با امری ناممکن و غیرقابل فهم روبه‌رو می‌شود؛ به تعبیر لکان، «امر واقع، همان ناممکن است» (عباسی‌رمی، ۱۳۹۵: ۲۵).

آنچه لکان به برداشت فرویدی از تروما اضافه می‌کند، این است که تروما «امر واقعی» است تا جایی که نتوان آن را به نماد درآورد و در قلب سوژه نوعی گسست دائمی ایجاد می‌کند. تجربه‌ی تروما همچنین نشان می‌دهد که امر واقع هرگز نمی‌تواند به‌طور کامل در نظم نمادین یا واقعیت اجتماعی جذب شود. هرچقدر هم تلاش کنیم درد و رنج خود را در قالب زبان بیان کنیم، برای آن واژه پیدا کنیم، همیشه چیزی باقی می‌ماند که بیان‌ناپذیر است. به عبارت دیگر، همواره چیزی مازاد وجود دارد که از طریق زبان قابل تبدیل نیست. این فزونی، -این «X» چنان‌که لکان آن را می‌نامد^{۵۰}- همان امر واقع است» (Homer, 2005: 84).

از دیدگاه لکان «امر واقع» با معنای رایج «واقعیت» متفاوت است. واقعیت نزد لکان، ساخته ساحت خیالی و نمادین است؛ درحالی‌که امر واقع، امری است ناآشکار، غیرقابل بازنمایی و بیرون‌مانده از زبان و معنا. این ساحت، با هیچ نظام نمادینی قابل ادغام نیست و اغلب به‌صورت ضربه‌ای روانی یا تروما ظهور می‌کند (Eyers, 2012: 80)، امر واقع لحظه گسست در واقعیت است؛ جایی که زبان از کار می‌افتد و سوژه با تجربه‌ای خام و همچون ضربه‌ای روانی روبه‌رو می‌شود که فراتر از درک و بازنمایی است.

«امر واقع، همان ناتوانی دال در زبان برای پیوند با مدلول^{۵۱} است؛ ناممکنی معنا در زبان و نیز ناممکنی خود سوژه. بنا بر دیدگاه لکان، در هر تلاشی که سوژه برای بازنمایی خویش در زبان یا ادراک انجام می‌دهد، چیزی نادیده گرفته می‌شود یا از دست می‌رود» (Hendrix, 2019: 1).

تروما به‌عنوان یک تجربه ناگهانی با مختل کردن حافظه و زمان، گذشته را به‌شکلی زنده و تکرارشونده به اکنون بازمی‌گرداند؛ به‌طوری‌که سوژه آن را نه به‌عنوان خاطره‌ای سپری شده، بلکه در قالب فلش‌بک^{۵۲}، کابوس یا حملات پانیک^{۵۳} دوباره تجربه می‌کند. تروما «قابل شناسایی در یک رویداد صرفاً خشن یا آغازین در گذشته فرد نیست، بلکه در ماهیت حل‌نشده آن نهفته است - در اینکه چگونه در وهله نخست به‌درستی درک نشده - و بعدتر بازمی‌گردد تا بازمانده را آزار دهد» (Caruth, 1996: 4).

در جهان پساتروماتیک، تجربه نه به‌صورت بازگویی مستقیم، بلکه در قالب نظم‌ی تازه پس از فروپاشی پدیدار می‌شود. ذهن آسیب‌دیده برای تاب‌آوری، به فانتزی و روایت‌های خیالی پناه می‌برد که در قالب فتیش‌های روانی و روایی^{۵۴}، امکان معنابخشی دوباره و احیای سوژگی را فراهم می‌کنند؛ فاجعه به میجرایی برای مکاشفه و آغاز دوباره معنا تبدیل می‌شود (Berger, 2004: 566).

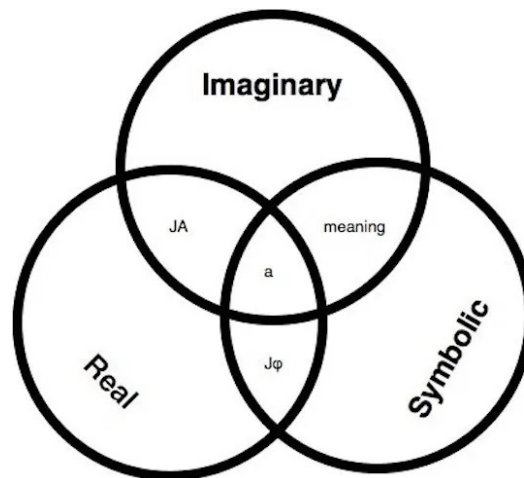
فریود تروما را به عنوان اختلالی در زمان بندی روانی تعریف می‌کند؛ گذشته‌ای که پایان نیافته و مدام در حال بازگشت و بازنمایی است، بدون آنکه به درستی در زبان یا آگاهی گنجانده شده باشد (Singh, K. Mandal, 2022: 10257)، اما لکان با نگاهی زبان شناختی^{۵۵}، تروما را نه صرفاً یک آسیب روانی، بلکه شکافی در نظام‌های بازنمایی و زبان می‌داند که در سه گانگی روان (امر خیالی، نمادین و واقع) ریشه دارد. امر واقع، به عنوان عنصری غیرقابل نمادپردازی، خارج از نظم نمادین قرار دارد و اثراتش از طریق اعوجاج، تکرار و گسست در زبان و معنا آشکار می‌شود. از این منظر، تروما شکافی در بنیان زبانی سوژه است (Zizek, 2008: 182).

۱-۳. ابژه‌ی کوچک

امر واقع اگرچه بازنمایی ناپذیر است، اما در قالب ابژه‌ی کوچک نمایان می‌شود؛ نشانه‌ای از کمبود که میل سوژه را برمی‌انگیزد، اما هرگز به طور کامل دست‌یافتنی نیست و شکافی در زبان باقی می‌ماند؛ «ابژه‌ای که در واقع علت میل است، نه آن چه میل به سوی آن گرایش دارد. به همین دلیل است که لکان آن را «ابژه-علت میل» می‌نامد (Evans, 2006: 128). ابژه‌ی کوچک نزد لکان نقطه فقدان و بیگانگی سوژه است؛ جایی میان امر نمادین و امر واقع که میل را به حرکت درمی‌آورد. این ابژه، مانند شکاف میان دال‌ها، در ادراک نیز حضوری گریزان دارد و سوژه را در ساختار معنا به پیش می‌برد (Hendrix, 2019: 12).

گره بورومه‌ای^{۵۶}، سه گانه لکان و ساختار روانی سوژه

به عقیده‌ی لکان، روان از سه ساحت وابسته به هم تشکیل شده است: امر خیالی، امر نمادین و امر واقع. این سه گانه، نظم‌هایی ساختاری^{۵۷} برای شکل‌گیری سوژگی و معنا هستند که لکان آن‌ها را با الگوی «گره بورومه‌ای» توصیف می‌کند؛ گسست یکی، کل ساختار را فرومی‌پاشاند. در نظریه‌ی لکان، امر خیالی حوزه‌ی تصویر، امر نمادین ساختار زبان و قانون، و امر واقع خلأیی خارج از بازنمایی است. پایداری روان و معنای سوژگی تنها در تعامل این سه ساحت ممکن می‌شود (Evans, 2006: 134-135)؛ به عبارت دیگر، روان تنها زمانی منسجم باقی می‌ماند که این سه ساحت در توازن باقی بمانند.



تصویر ۱- گره بورومه‌ای. Evans, 2006, 7.

انیمه، تروما و ژاک لکان

درک تروما در انیمه‌های ژاپنی مستلزم توجه به حافظه جمعی زخمی این ملت است؛ تاریخی پرفشار شامل

تجربه‌هایی چون بمباران اتمی و فجایع طبیعی، که به جای درمان، به فراموشی ساختاری انجامید و در هنر، نه به صورت مستقیم، بلکه از راه نماد و رؤیا بازتاب یافته است؛ آثاری که «می‌کوشند تا با صدایی شخصی «از سوی تاریخ سخن بگویند»؛ صدایی که از خلال قدرت تصاویر زنده و تأثیرگذار از رنج، ویرانی و بازسازی، به صدای جمعی مردم ژاپن تبدیل می‌شود» (J. Napier, 2001: 162). ترکیب انیمه‌ی سورئال ژاپنی با نظریه‌ی لکان و مفهوم تروما، بستری ویژه برای بازنمایی بحران‌های ذهنی و امر واقع فراهم می‌کند؛ جایی که سوژه با فقدان، گسست و میل مواجه می‌شود. انیمه با فرم‌های استعاره‌ی و سیال، تروما و هویت فرهنگی ژاپن را بازتعریف کرده و گفتمانی نوین و فراملی برای دوران معاصر می‌سازد (J. Napier, 2001: 236).

یافته‌های پژوهش

این پژوهش با تبیین نظریه‌ی روان‌کاوی لکان و ساحت‌های سه‌گانه ذهنی او، مفاهیم کلیدی مانند «مرحله‌ی آینه‌ای»، «دیگری بزرگ» و «ابژه‌ی کوچک» را به کار می‌گیرد تا انیمیشن پسر و مرغ ماهی خوار آخرین اثر میازاکی به سال ۲۰۲۳ را از منظر فرمال و محتوایی در ارتباط با تروما تحلیل کند. اهمیت این اثر در بازنمایی استعاره‌ی و پیچیده‌ی فقدان، دگردیسی سوژه و تجربه‌ی هستی‌شناختی تروما است؛ جایی که مواجهه با امر واقع، در قالب خلأ و گسست، محور تحلیل لکانی تروما را شکل می‌دهد.

تحلیل انیمه پسر و مرغ ماهی خوار

ساحت خیالی

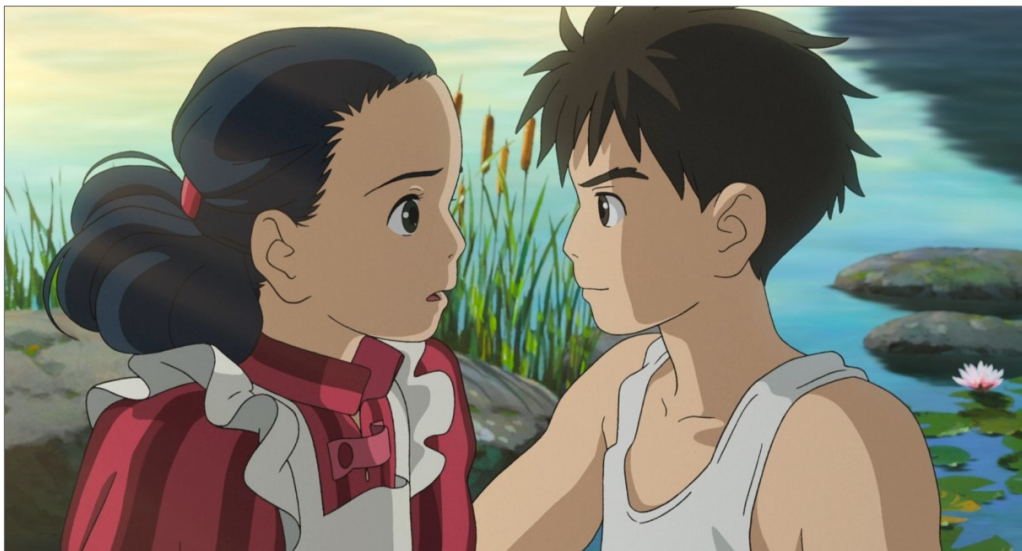
در آغاز فیلم، ماهیتو پسرپچه‌ای است که به تازگی مادرش را از دست داده و همراه پدر و خاله‌اش به عمارتی قدیمی در مجاورت برجی رازآلود نقل مکان می‌کند. این محیط تازه، حسی از بیگانگی و گسست را در ذهن او بیدار می‌کند. فضای جدید شامل عمارت، طبیعت، آینه‌ها و تونل‌ها. بستری برای شکل‌گیری «خود خیالی» است و مواجهه با مرغ ماهی خوار، چونان تصویری آینه‌وار، حیل‌گر و ناهمگون، بازتابی از دیگری درونی او به نظر می‌رسد. در این انیمه، برج همچون «آینه‌ای عظیم» عمل می‌کند؛ جهانی خیالی که بازتاب امیال، ترس‌ها و خاطرات ماهیتو است. زنان و کودکان شبیه‌سازی شده، به ویژه مادر جوانی که شباهت بسیاری به مادر از دست رفته‌اش دارد، بازنمایی «خودهای آینه‌ای» هستند که انسجام روانی را بازسازی می‌کنند، اما سرانجام فرومی‌پاشند. مواجهه با دخترکی که گویی بازتابی از خواهر، مادر و خود او است، یادآور مرحله‌ی آینه‌ای لکان است؛ جایی که کودک برای نخستین بار ایگوی خیالی خود را در نگاه دیگری بازمی‌یابد. ایگویی که لکان آن را دارای ساختاری خیالی می‌داند؛ که نه خردی یکپارچه، بلکه مجموعه‌ای از تصاویری است که سوژه از خود ساخته و در پی تأیید آن‌ها از سوی دیگری است (Eyers, 2012: 24-23).

همان‌طور که لکان معتقد است؛ امر خیالی ساحت تجربه‌ی سوژه است؛ قلمرویی مبتنی بر تصویر و همانندسازی بیرونی. این ساحت از طریق «مرحله‌ی آینه‌ای» فعال می‌شود، زمانی که سوژه در آینه تصویری منسجم از خود را می‌پذیرد. زمانی که ماهیتو در جهان زیرین ناتسوکو را می‌یابد، او با ابراز تنفر، ماهیتو را پس می‌زند و نمی‌خواهد با او به جهان بالا بازگردد. این صحنه، تجسمی از رویارویی ماهیتو با احساسات سرکوب شده‌اش نسبت به زندگی جدید است؛ جایی که برای نخستین بار، ناتسوکو را «مادر» خطاب می‌کند. در این لحظه، تصویر خیالی فرومی‌ریزد و ماهیتو با بخشی از خود مواجه می‌شود که همواره از آن گریزان بوده است.

مرحله‌ی آینه‌ای

مرحله‌ی آینه‌ای به لحظه‌ای اشاره دارد که کودک برای نخستین بار تصویر کامل بدن خود را در آینه

بازمی‌شناسد و ایگوی خیالی‌اش شکل می‌گیرد؛ اما این تصویر فریبنده و خیالی موجب سوءشناخت می‌شود. این ساحت با اضطراب و رقابت همراه است و اضطراب ماهیتو نیز از همین بازتاب‌های ناپایدار و هویت دوگانه ناشی می‌شود. او در مسیر جست‌وجوی خویش، بارها به آینه‌های شکسته می‌نگرد؛ نمادی از بحران هویت و شکست تصویر منسجم خود. در پسر و مرغ ماهی خوار، لحظه مرحله‌ی آینه‌ای نه از طریق آینه واقعی، بلکه از مسیر مواجهه با دیگری‌های خیالی، بازتاب‌های چندگانه و جهانی موازی رخ می‌دهد. در این جهان دوم، ماهیتو با نسخه‌هایی از خود، مادر و دیگران روبه‌رو می‌شود که بازتابی از درون ناپایدار او هستند. مرغ ماهی خوار، موجودی مرزی میان انسان و حیوان، با شخصیتی اغواگر و ناپایدار، همچون ایگوی خیالی عمل می‌کند؛ آینه‌ای ناقص که به جای شناخت، ماهیتو را به گم‌گشتگی و بحران هویت سوق می‌دهد. یکی از صحنه‌های کلیدی زمانی است که ماهیتو با مادرش در سنین پایین‌تر روبه‌رو می‌شود؛ مادری که به جای داشتن هیبت والدانه، هم‌سن و شبیه خود او است. این بازتاب گنگ، ایگوی او را دچار تزلزل می‌کند؛ زیرا مشخص نیست با مادر واقعی مواجه است یا با فرافکنی میل خود برای بازگشت او. مرحله‌ی آینه‌ای در این جا نه لحظه انسجام، بلکه نقطه فروپاشی روانی است. ایگوی تروماتیک و ناپایدار ماهیتو در برخورد با جهان دوم و تصاویر تکه‌تکه دچار انحلال می‌شود. او هرگز به تصویر کامل و ثابتی از خود دست نمی‌یابد و همین بحران، او را به درون ساحت امر واقع پرتاب می‌کند.



تصویر ۲. نمایی از برخورد ماهیتو با مادرش در سنین جوانی در انیمیشن پسر و مرغ ماهی خوار
منبع: فیلم.

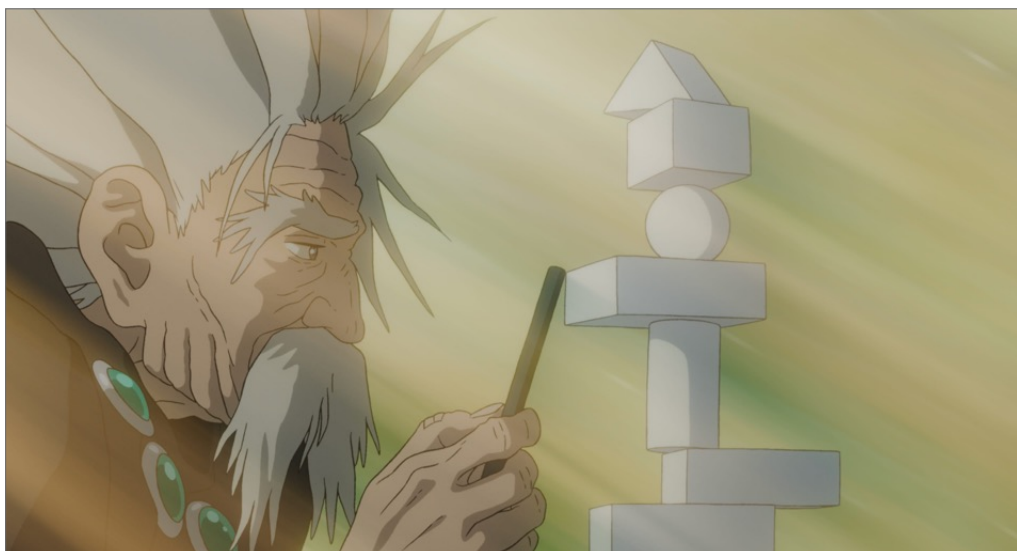
ساحت نمادین

در این اثر، پدر، شخصیتی غایب و درگیر کار و فضای جنگ است. مادر، مُرده و خاله به‌نوعی جایگزین او شده است. این گسست‌های خانوادگی، ماهیتو را با فروپاشی مفهوم «دیگری بزرگ» مواجه می‌سازد. در چنین شرایطی، زبان و معنا برای او کارکرد خود را از دست می‌دهند؛ او قادر به بیان سوگ و رنج خویش نیست. جهان نمادین بی‌اعتبار می‌شود؛ قانون، خانواده و جامعه خنثی به نظر می‌رسند و هیچ پاسخی از سوی دیگری بزرگ به او نمی‌رسد. تروما در این اثر نه صرفاً در مرگ مادر، بلکه در گسست میان ساحت نمادین و خیالی قرار دارد. پس از ورود ماهیتو به جهان دوم، ساختاری از «نظم پنهان و مرموز» بر او حاکم می‌شود. شخصیت‌های درون این جهان، از جمله عموی بزرگ که ساکن برج است، نمادهای قدرت پدران و دانای کل

هستند. این جهان از نظر روایت تابع قوانین خاصی است: زمان در آن گسیخته و تودرتو است، مکان‌ها تغییر می‌کنند و زبان میان شخصیت‌ها همواره ناقص و ناتمام است. این‌جا همان جایی است که کودک با نظم نمادین دیگری مواجه می‌شود، نظمی که نه تنها زبان را تعیین می‌کند، بلکه جایگاه سوژه را نیز در ساختار میل مشخص می‌سازد. «دیگری بزرگ» همان نظم نمادینی است که از طریق زبان، قانون و گفتمان اجتماعی، سوژه را مکان‌گذاری می‌کند. این دیگری است که خطاب می‌کند: «تو پسری»، «تو شاگردی»، «تو باید مطیع باشی»، «این میل، ممنوع است». در اینجا، هویت سوژه نه از درون، بلکه از بیرون و از طریق دال‌هایی شکل می‌گیرد که از زبان و خواست‌های دیگران سرچشمه می‌گیرند (Homer, 2005: 70).

دیگری بزرگ

در این انیمیشن، دیگری بزرگ حضوری دارد که همواره با غیاب همراه است. پدر، معمار برج (عموی بزرگ) و قوانین حاکم بر جهان دوم، همگی تجلی‌هایی از این مفهوم هستند. با این حال، اقتدار آن‌ها مطلق نیست، بلکه متزلزل و در حال فروپاشی است. پدر ماهیتو با وجود حضور فیزیکی، منفعل است و نقشی حمایتی ندارد؛ این غیبت نمادین او، کودک را ناگزیر به ورود بی‌راهنما به قلمرو قانون می‌کشاند و موجب اضطراب و سردرگمی می‌شود. ماهیتو، که هنوز نتوانسته با مرگ مادرش کنار بیاید، در خواب‌ویداری در جست‌وجوی نجات او است. خانواده و محیط جدید، قوانینی تحمیلی از سوی پدرند که ماهیتو نمی‌پذیرد؛ او در اعتراض به دال بزرگ به خود آسیب می‌زند و احساس می‌کند جایگاهش را در دنیای نمادین از دست داده است. در جهان دوم، پیرمرد معمار (عموی بزرگ)، نماد دیگری بزرگ در نظم نمادین است. او قوانین جهان دوم را بنا نهاده، ولی در لحظه تصمیم‌گیری نهایی قصد کناره‌گیری از قدرت را دارد. او خود می‌گوید: «این نظم باید از نو ساخته شود، نه توسط من، بلکه توسط کسی دیگر». این اعتراف به بی‌قدرتی، نشانه فروپاشی اقتدار نمادین است. در این بستر، قانون نه ابزار هدایت، بلکه تجربه‌ای مبهم، دست‌نیافتنی و تروماتیک می‌شود. ماهیتو به درون ساختاری پرتاب می‌شود که هم اقتدار دارد، هم بی‌معنا است. این تناقض، معادل با تجربه کودک از «دیگری بزرگ» غایب یا متزلزل است.



تصویر ۳. نمایی از عموی بزرگ در انیمیشن پسر و مرغ ماهی‌خوار

منبع: فیلم

ساحت امر واقع

در آغاز فیلم، ماهیتو با شنیدن آژیر از آتش‌سوزی بیمارستان مادرش باخبر و با مرگ او روبه‌رو می‌شود. تجربه‌ای تروماتیک و شوک‌آور که به مثابه ورود امر واقع، هویت و جهان روانی‌اش را دگرگون می‌کند. در پی این اتفاق ماهیتو در جهانی قدم می‌گذارد که نه قانون روشنی دارد، نه معنا و هویتی ثابت؛ او نمی‌داند کجا است، کیست و باید چه کند. این شکاف در ساحت نمادین و ورود به ساحت امر واقع است، ماهیتو در دنیایی سورئال و بی‌منطق قدم می‌گذارد، جایی که فضا و زمان شکسته شده، قوانین علیت از کار افتاده‌اند و موجوداتی شبهه‌زنده و بی‌چهره یا هیبریدی او را احاطه کرده‌اند. این همان تجربه‌ای است که نه می‌تواند آن را درک کند یا بفهمد اما رنج و تأثیر آن را با تمام وجود حس می‌کند. پسر و مرغ ماهی‌خوار از همان ابتدا با امر واقع آغاز می‌شود: مرگ مادر. این فقدان، آغازگر گسست روانی پسر است. برج، جهانی که در آن سفر می‌کند، به نوعی بازتاب ذهنی او در مواجهه با امر واقع است. سکانسی که در آن پسر برای اولین بار مرغ ماهی‌خوار را تعقیب می‌کند و به دنیایی موازی می‌افتد، همان لحظه ورود به امر واقع است. در این لحظه، منطق روایی فرومی‌پاشد، صداها غریب و معنا ناپدید می‌شوند. این دنیای جدید، پر از عناصری است که از نظر بصری تکان‌دهنده است: پرندگان سخن‌گو با بدن‌های غیرمتعارف، آدم‌هایی که شبیه‌سازی شده‌اند، اتاق‌هایی که در حال فروپاشی هستند. این صحنه‌ها، «شکاف‌های واقع در نمادین» هستند، یعنی همان جایی که قانون زبان نمی‌تواند امر واقع را مهار کند.



تصویر ۴. نمایی از مواجهه ماهیتو با بازگشت خاطره مرگ مادر در انیمیشن پسر و مرغ ماهی‌خوار
منبع: فیلم

ابژه‌ی کوچک

در این فیلم، مادر گمشده و مرغ ماهی‌خوار، هر دو می‌توانند مصداق‌های ابژه‌ی کوچک باشند. مرغ ماهی‌خوار در ابتدا مرموز، آزاردهنده و گمراه‌کننده است، اما به تدریج به راهنما و محرک سفر پسر تبدیل می‌شود. او به ماهیتو وعده دروغین می‌دهد اما این میل را در ماهیتو زنده نگه می‌دارد، میل به پیدا کردن مادرش و بازگشت به هویت اصلی‌اش، خواستنی که هیچ‌گاه محقق نمی‌شود اما تنها هدفی است که ماهیتو را به ادامه وادار می‌کند. میل ماهیتو برای بازگشت مادر، فهم گذشته یا یافتن آرامش، همگی حول ابژه‌ای دست‌نیافتنی می‌چرخند که در پایان نیز کامل نمی‌شود بلکه به صورت فقدان جاودانه باقی می‌ماند. گویی میل نه برای

رسیدن، بلکه برای پی جویی است؛ این «همان نقطه‌ای است که در آن، سوژه از خودبیگانه می‌شود؛ نقطه تلاقی میان امر نمادین و امر واقع. ابژه‌ی کوچک همان فقدان است که سوژه را در ساختار دلالتی از نقطه‌ای به نقطه دیگر حرکت می‌دهد» (Hendrix، ۲۰۱۹: ۱۲). او سوژه را به سوی ابژه‌ای پیش می‌برد که در واقع، همان میلِ ناتمام کودک برای بازگشتِ مادر است. در سکانسی کلیدی، وقتی ماهیتو با مادر در قالب ساختگی که مرغ ماهی‌خوار به او نشان می‌دهد مواجه می‌شود و نمی‌تواند با او گفت‌وگویی واقعی برقرار کند، تجربه ناکامی در رسیدن به ابژه‌ی کوچک محقق می‌شود. این ناتوانی در بیان و درک کامل دیگری، تکرار همیشگی فاصله‌ای است که میان میل و تحقق آن وجود دارد. ابژه‌ی کوچک در این فیلم، نه تنها میل را هدایت می‌کند، بلکه واسطه تروما نیز هست؛ همان چیزی که بازگشتِ امر واقع را ممکن می‌سازد. مادر، برج، مرغ ماهی‌خوار و درهایی که به ظاهر به مادر ختم می‌شوند، همه تجلی‌هایی از ابژه‌ی کوچک هستند. ماهیتو در سرتاسر فیلم در تعقیب چیزی است که نمی‌تواند به آن دست یابد؛ گاه تصور می‌کند مادرش در آن سوی در است؛ گاه مرغ ماهی‌خوار او را به نقطه‌ای می‌برد که ممکن است حقیقت را بیابد؛ گاه کلید یا شیئی از کودکی‌اش می‌طلبد که در آن جهان، معنا پیدا کند. این ابژه‌ها هیچ‌کدام به تحقق نمی‌رسند، اما میل پسر را تداوم می‌بخشند. در سکانسی که مادر را در قامت دختری جوان می‌بیند و نمی‌تواند چیزی بگوید، تجربه‌ی شکست در وصال ابژه میل به وضوح نمایش داده می‌شود. فیلم بارها نشان می‌دهد که هرگاه ماهیتو به چیزی نزدیک می‌شود که گمان می‌برد پاسخ رنجش در آن است، مسیر به‌طور نمادین بسته می‌شود. جذابیت فیلم در آن جا است که فرم آن نیز بر اساس ابژه‌ی کوچک طراحی شده است؛ هر بار که کاراکتر و دوربین به هدفی نزدیک می‌شوند، با سد، سکوت یا تغییر ناگهانی فضا مواجه می‌شوند. این فرم روانی میل، همان قدر که پیش‌برنده است، آزارنده نیز هست.



تصویر ۵. نمایی از برخورد ماهیتو با مرغ ماهی‌خوار در انیمیشن پسر و مرغ ماهی‌خوار
منبع: فیلم

انتخاب مرغ ماهی‌خوار به عنوان نمادی در این داستان می‌تواند معنای خاصی داشته باشد. ماریکو ناگای، استاد ادبیات ژاپنی در دانشگاه تمپل ژاپن^{۵۸} می‌گوید:

«اولین اشاره‌ی شناخته‌شده به مرغ ماهی‌خوار در ادبیات ژاپنی ممکن است در کوچیکی باشد. کوچیکی قدیمی‌ترین اثر ادبی ژاپن است که در سال ۷۱۲ گردآوری شده است و حاوی تعدادی

اسطوره آفرینش است که ستون فقرات دین بومی شینتو و فرهنگ بومی این کشور را تشکیل می‌دهد. در قصه‌ای وقتی شاهزاده‌ای دور از خانه می‌میرد، روحش به پرنده‌ای سفید تبدیل می‌شود.

ناگای می‌گوید اگرچه به صراحت از آن به عنوان مرغ ماهی خوار نام برده نشده است. مرغ‌های ماهی خوار اغلب در اطراف واقعه مرگ ظاهر می‌شوند و پزندگان به طور کلی با مرگ و تشییع جنازه همراه هستند. مرغ‌های ماهی خوار اغلب در داستان‌ها به عنوان پیام‌آور خدایان یا نماد پاکی و انتقال عمل می‌کنند» (Takigawa Hoy, 2023)

شاخصه‌های تروما در روایت و فرم

تروما در سینما یک موضوع روایی نیست، بلکه ساختار بنیادین تجربه‌ی فیلم را شکل می‌دهد. روایت، زبان، تصویر و صدا، همگی بازتابی از روان تروماتیک سوژه است. لکان، تروما را نقطه ورود امر واقع به روان می‌داند؛ از این رو در پسر و مرغ‌ماهی خوار تروما در مرگ مادر خلاصه نمی‌شود، بلکه در فروپاشی کامل نظام بازنمایی‌ها تجلی می‌یابد، آن‌جا که حتی خیال نیز قادر به ترمیم آن نیست. در این‌جا منظور از «سینمای تروما»:

«گروهی از فیلم‌ها است که با رویداد یا رویدادهایی ویرانگر مواجه‌اند، خواه در سطح عمومی باشند یا شخصی. افزون‌براین، من فیلم‌ها و ویدئوهای تروماتیک را آثاری تعریف می‌کنم که به شیوه‌ای غیرثالیستی به این وقایع می‌پردازند؛ شیوه‌ای که با اختلال و گسست در ساختارهای روایی و سبک‌شناختی فیلم مشخص می‌شود» (de Bruyn, 2014: 12).

بازگشت امر سرکوب‌شده

تصاویر آتش‌سوزی، زخم سر و پرنده‌ای که در لحظات خاص ظاهر می‌شود، بازگشت‌هایی تکرارشونده و بدون منطق علی هستند؛ بی‌مقدمه و بی‌پيامد. مانند صحنه‌ای که ماهیتو در راهرو نشسته و به در ورودی و پدر و خاله‌اش نگاه می‌کند، ناگهان صدای مادر پخش می‌شود و آتش به سوی او می‌آید؛ گویی او به ظاهر در مکانی دیگر حضور یافته است.

گسست حافظه و زمان

روایت از ساختار زمان خطی تبعیت نمی‌کند؛ به‌ویژه در بخش‌هایی که ماهیتو وارد دنیای دوم می‌شود، ترتیب سکانس‌ها بیشتر به رؤیاهای آشفته یا فلش‌بک‌های گسسته شباهت دارد. صحنه‌های کودکی، فانتزی و واقعیت درهم‌تنیده‌اند که خود نشانه‌ای از حافظه گسیخته سوژه است.

فروپاشی زبان و ادراک

در لحظات کلیدی، شخصیت‌ها قادر به سخن گفتن نیستند یا گفتارشان ناقص و گسسته است. برای مثال، هنگام مواجهه با مادر یا زمانی که ماهیتو از مرغ ماهی خوار سؤال می‌پرسد، پاسخ‌ها به صورت ناله یا نشانه ظاهر می‌شوند. این ناتوانی در بیان، نمادی از فروپاشی زبان در مواجهه با رنج و تروما است.

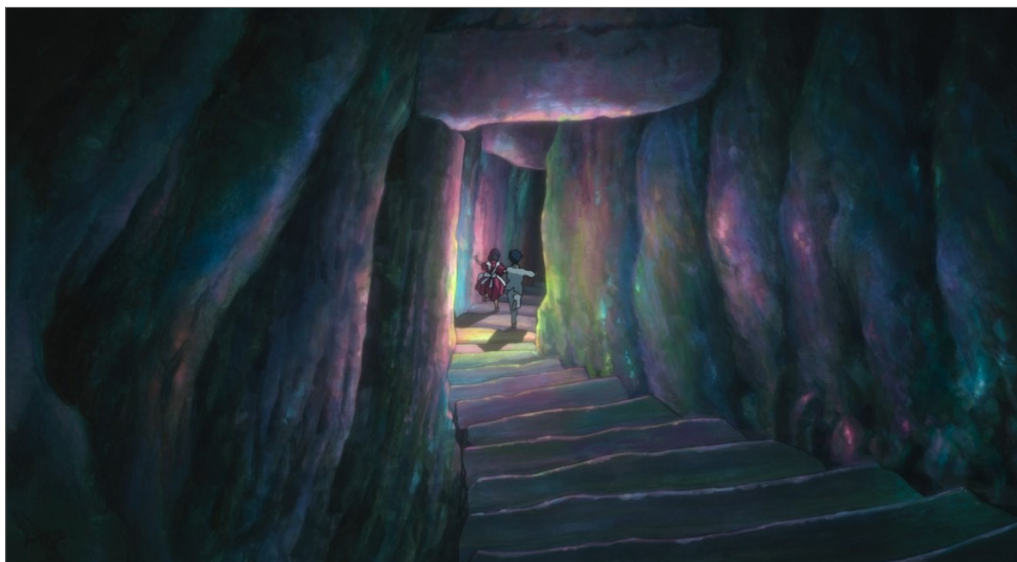
واکنش‌های دفاعی سوژه

ورود به جهان دوم، نوعی سازوکار دفاعی روانی است. این جهان فانتزی، فقط قلمرو خیال نیست، بلکه مکانیزمی برای کنار آمدن ذهن کودک با فقدان مادر محسوب می‌شود. مواجهه مکرر ماهیتو با مادر در قالب‌های گوناگون، تلاشی برای انکار مرگ اوست. با این حال، پایان فیلم این انکار را نمی‌پذیرد؛ بازگشت به جهان واقعی به معنای پذیرش

درد و آغاز فرایند سوگواری است.

تحلیل فرمال سورئالیستی انیمه پسر و مرغ ماهی خوار فضا و محیط

یکی از شاخص‌ترین جلوه‌های سورئالیستی فیلم، طراحی فضاهایی است که با منطق فضایی دنیای واقعی ناسازگار هستند. از همان آغاز، برج رازلود و درهای پی‌درپی آن، فضایی «نه این‌جا، نه آن‌جا» خلق می‌کنند که مرز میان واقعیت، خیال و ذهن را محو می‌سازد. در سکانس‌هایی که ماهیتو از دری عبور کرده و وارد اتاق‌هایی با قوانین فیزیکی مختل شده می‌شود - مانند سقوط معکوس یا اتاق‌های وارونه - مرزهای ذهن و جهان، درون و بیرون، فرومی‌ریزند. در یکی از سکانس‌های کلیدی، تونلی مارپیچ شخصیت را به فضایی بی‌زمان و آبی‌رنگ منتقل می‌کند؛ فضایی که یادآور تونل‌های ناخودآگاه است، جایی که زمان و مکان نه بر اساس علیت، بلکه بر پایه میل یا تروما سازمان می‌یابند.



تصویر ۶. نمایی از تونل مارپیچ در انیمیشن پسر و مرغ ماهی خوار
منبع: فیلم

طراحی بدن و کاراکتر

در جهان دوم، بدن‌ها اغلب مرزهای انسانی خود را از دست داده‌اند. مرغ ماهی خوار، موجودی هیبریدی است: ترکیبی از پرنده، انسان و هیولایی کاریکاتوری با صدایی انسانی، بدنی پرنده‌گون و دهانی که به ناگاه گشوده یا دگرگون می‌شود. این طراحی یادآور ابژه‌های کابوس‌وار و ترکیبی در سنت سورئالیستی است؛ تصاویری که هم‌زمان میل و وحشت را برمی‌انگیزند. همچنین، بدن‌های تکه‌تکه شده، دفرمه یا ناپدیدشونده در جهان دوم حضوری پررنگ دارند: از سربازان پرنده تا کودکانی که تغییر شکل می‌دهند و پیکره‌هایی که ناگهانی از هم می‌پاشند. این دفرمه‌سازی‌های بدنی بازتابی از تجربه روان‌تنی تروما هستند و نشانه‌ای از ناتوانی ذهن در حفظ انسجام تصویر بدن.



تصویر ۷. نمایی از موجودات هیبریدی و انسان‌نما در انیمیشن پسر و مرغ ماهی‌خوار
منبع: فیلم

حرکت و ریتم

در بسیاری از صحنه‌های انیمه، ریتم حرکت‌ها از منطق معمول کنش-واکنش پیروی نمی‌کند. گاهی حرکات شخصیت‌ها به طرز اغراق‌آمیز کند یا ناگهانی است. سکانس‌هایی مانند تعقیب یا سقوط مرغ ماهی‌خوار، با دگرذیسی‌های بصری همراه می‌شوند: پرنده‌وار می‌چرخد، منفجر می‌شود و بلافاصله دوباره متولد می‌شود. این دگرذیسی‌های ناگهانی در بدن، فضا و اشیای اطراف، نشانه‌ای از فروپاشی منطق بصری و ورود به جهان ناخودآگاه است. فضای غیراقلیدسی، که در آن جهت، گرانش و نسبت‌ها بی‌ثبات هستند، بازتابی از ذهن آشفته و تروماتیک کودک است.

رنگ و نورپردازی

استفاده از رنگ در این فیلم هدفمند و استراتژیک است. جهان واقعی با تونالیته‌های خاموش و طبیعی نمایش داده می‌شود، اما با ورود به جهان دوم، رنگ‌های غالب به طیف‌های آبی، بنفش، قرمز و ارغوانی تغییر می‌کنند. رنگ قرمز، به‌ویژه در صحنه‌هایی که به تروما یا تهدید نزدیک می‌شویم - مانند مواجهه با مادر یا آتش‌سوزی آغازین - نقشی هشداردهنده دارد. در لحظاتی که فقدان یا سکوت حاکم است، نورپردازی حالتی موضعی به خود می‌گیرد: پرتوهایی از نور سفید، مه‌آلود یا نورهای درون‌زا که از بدن شخصیت‌ها ساطع می‌شوند. این نورها نه برای روشن کردن فضا، بلکه برای بازتاب وضعیت روانی شخصیت‌ها به کار گرفته می‌شوند.

تدوین و زمان

فیلم از قوانین علیت کلاسیک پیروی نمی‌کند. به‌ویژه در انتقال میان سکانس‌های جهان واقعی و جهان دوم، تدوین به‌گونه‌ای طراحی شده که تماشاگر دچار اختلال در درک زمان و مکان می‌شود. صحنه‌هایی وجود دارند که با یک شیء یا صدا پایان می‌یابند و بی‌مقدمه با تصویری بی‌ارتباط ادامه پیدا می‌کنند؛ رویکردی که یادآور منطق تدوین رؤیا است. زمان نیز در این ساختار حالتی متغیر دارد: درحالی‌که تنها یک روز در جهان واقعی می‌گذرد، ممکن است در جهان دوم ساعت‌ها یا هفته‌ها سپری شود. این آشفتگی زمانی، بازتابی از حافظه تروماتیک و غیرخطی است؛ همان ساختاری که لکان آن را بخشی از کارکرد ناخودآگاه می‌داند.

انیمه پسر و مرغ ماهی خوار نه تنها روایتی از یک کودک درگیر با فقدان است، بلکه نمایشی پیچیده از ساحت‌های روان لکانی، تجربه‌ی امر واقع و میل ناممکن است. از طریق طراحی فرم سورئال، بازنمایی بدن‌های دگرگون، منطق بصری رؤیاگونه و تکه‌تکه شدن روایت، تجربه درونی روانی تروما را به تصویر می‌کشد. این اثر نه فقط در سطح داستان، بلکه در سطح زبان سینمایی‌اش نیز تجربه‌ای از ناخودآگاه و میل به ایژه ازدست‌رفته را مجسم می‌سازد.

نتیجه‌گیری

این پژوهش بر آن بود تا با تکیه بر نظریه‌ی سه‌ساحتی ژاک لکان، به تحلیل نحوه‌ی بازنمایی تروما در جهان‌های سورئال انیمه‌های ژاپنی بپردازد. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که نظریه‌ی لکان، با ارایه‌ی سه ساحت «امر خیالی»، «امر نمادین» و «امر واقع»، بستری دقیق و چندلایه برای درک ساختار روانی شخصیت‌ها، روایت‌پردازی و فرم بصری در انیمه‌ها فراهم می‌سازد. در انیمه پسر و مرغ ماهی خوار، این سه ساحت نه به صورت مجرد، بلکه درهم‌تنیدگی پویای خود در بطن تجربه تروماتیک شخصیت قابل ردگیری است.

«امر خیالی» در این انیمه با خلق فضاهای فانتزی، اسطوره‌ای و کابوس‌وار به مثابه بازتاب امیال سرکوب‌شده و شکل‌گیری خود‌ناپایدار شخصیت ظهور می‌یابد؛ جهانی که بازتابی از خواسته‌های ناآگاهانه سوژه و جست‌وجوی وحدت خیالی ازدست‌رفته است. «امر نمادین» در قالب زبان، ساختار خانوادگی، جایگاه اجتماعی و نقش‌های تثبیت‌شده‌ای نمود می‌یابد که شخصیت در تقابل یا تنش با آن‌ها، در تلاش برای فهم و سامان‌دهی تروما قرار می‌گیرد. اما لحظات واقعی تروما - یعنی تجربه‌هایی که در زمان خود قابل درک نبوده و اکنون نیز از بازنمایی می‌گریزند - در قالب «امر واقع» به تصویر درمی‌آیند؛ در صحنه‌هایی از فروپاشی منطق، ظهور خشونت بی‌معنا، یا تصاویر غیرقابل تفسیر که ساختار نمادین را متزلزل می‌کنند.

اهمیت این پژوهش در آن است که برخلاف مطالعات پیشین، که بیشتر به جنبه‌های روانی یا بصری انیمه پرداخته‌اند، با به‌کارگیری چارچوب نظری لکان به بررسی پیوند عمیق میان تروما، زبان تصویر و شکل‌گیری سوژه در بستر فرهنگ ژاپن پرداخته است. این پژوهش نشان می‌دهد که انیمه‌های سورئال ژاپنی با استفاده از ظرفیت‌های منحصربه‌فرد خود، نه تنها تروما را بازنمایی می‌کنند، بلکه ساختار روانی آن را در لایه‌های نمادین، خیالی و واقعی تصویر می‌کنند. از این منظر، انیمه را می‌توان نوعی روایت تصویری از روان‌کاوی معاصر دانست؛ رسانه‌ای که تروما را نه فقط بازمی‌گوید، بلکه ساختار روانی آن را از نو خلق می‌کند.

با توجه به یافته‌های این پژوهش، مسیرهای تازه‌ای برای ادامه و کاربردهای عملی گشوده می‌شود: نخست، تحلیل روان‌کاوانه انیمیشن‌های ایرانی. به‌ویژه آثار تجربی و سورئالیستی. می‌تواند به بازخوانی وضعیت سوژه‌ی ایرانی و مواجهه با فقدان و حافظه جمعی یاری رساند. دوم، مطالعات تطبیقی میان انیمیشن ژاپن و سینمای ایران در زمینه‌ی تروما، جنگ و تاریخ‌زدودگی، ظرفیت آشکارسازی شباهت‌ها و تفاوت‌های فرهنگی را دارد. سوم، واکاوی فضاهای سورئال در انیمیشن‌های بومی با بهره‌گیری از روان‌کاوی، اسطوره‌شناسی و عرفان می‌تواند مسیر تولید آثاری مبتنی بر ناخودآگاه فرهنگی را فراهم آورد. در سطح عملی نیز خلق انیمیشن‌هایی با محوریت تروماهای تاریخی و همچنین بهره‌گیری از میراث عرفانی و فلسفی برای توسعه‌ی روایت‌های بصری نوین، می‌تواند مدیوم انیمیشن را به ابزاری برای پیوند فرهنگ، تاریخ و روان بدل سازد.

پی‌نوشت‌ها

1. representation
2. Trauma
3. Traumatic

4. Jacques Marie Émile Lacan
 5. Slavoj Žižek
 6. Real
 7. Symbolic
 8. Anime
 9. Surrealism
 10. mythical
 11. Tragic
 12. Imaginary
 13. The Boy and the Heron
 14. Post-Traumatic
 15. Hayao Miyazaki
 16. Subjectivity
 17. Subject
 18. André Breton
 19. Aesthetics
 20. Sigmund Freud
 21. Dipak Kumar Mandal
 22. Sukhdev Singh
 23. Neurosis
 24. James Berger
 25. JANE GALLOP
 26. John Shannon Hendrix
 27. WISAM KH A L I D A B D U L - JABBAR
 28. Susan J. Napier
 29. Janet Walker
 30. Dadaism
 31. Pop Art
 32. The Unconscious
 33. Surrealist Manifesto
 34. Make-Believe
 35. The Conscious
 36. Jean Baudrillard
 37. Postmodern
 38. Ego
 39. Mirror Stage
 40. Imago
 41. Ideal-I
 42. Méconnaissance
 43. a و a'
 44. lieu mental
۴۵. Automatic Writing: نوشتار خودکار در سوررئالیسم، روشی برای دسترسی به ناخودآگاه و رهایی از سانسور ذهنی است که با تأثیر از فروید و به‌ویژه در مانیفست‌های آندره برتون تثبیت شد.
46. Signifier
 47. Nom du Père
 48. Big Other
 49. Ferdinand de Saussure
۵۰. «X» همان نقطه گسست، خلأ، یا تروما است؛ غیرقابل گفتن، اما همیشه حاضر، و اغلب با مفاهیمی چون «ابژه‌ی کوچک»، «لذت مازاد» یا «سائق مرگ» هم پیوند می‌شود.
51. Signified
 52. Flashback
 53. Panic Attacks

54. Fetish Narrative
55. linguistic
56. Borromean Knot
57. Registers
58. Temple University, Japan Campus (TUJ)

فهرست منابع

- قوه باغی، علی اصغر (۱۳۸۳). «بازنمایی». گلستانه. شماره (۵۸)، صفحه‌های ۴۱-۳۷.
- عباسی رمی، مهدی (۱۳۹۵). «بررسی روان‌شناختی نمایشنامه‌های باغ‌وحش شیشه‌ای و اتوبوسی به نام هوس نوشته‌ی تنسی ویلیامز با نگاهی بر مفاهیم رؤیا و اشتیاق ژاک لکان»، استادان راهنما: پروین قاسمی؛ دکتر سمیرا ساسانی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه شیراز، شیراز.
- Berger, James (2004). «Trauma Without Disability ,Disability Without Trauma :A Disciplinary Divide.» *JAC*. 24(3), Special Issue, Part 2: Trauma and Rhetoric 563-582.
- Berton, Andre (auth.); Rosemont, Franklin (eds.) (1978). *What is Surrealism?: Selected Writings*. New York: Monad Press
- Caruth, Cathy (1996). *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative and History*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- de Bruyn, Dirk (2014). *The Performance of Trauma in Moving Image Art*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing
- Du Gay, Paul; Hall, Stuart; Janes, Linda; Koed Madsen, Anders; Mackay, Hugh; Negus, Keith (2013). *Doing Cultural Studies: the Story of the Sony Walkman*. 2nd ed. London: SAGE Publications.
- Eyers, Tom (2012). *Lacan and the Concept of the 'Real'*. London: Palgrave Macmillan
- Evans, Dylan (2006). *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*. London: Routledge
- Fotiade, Ramona (2018). *Pictures of the Mind: Surrealist Photography and Film*. Lausanne: Peter Lang
- Gallop, Jane (1982/1983). «Lacan's» Mirror Stage :«Where to Begin .» *SubStance*. 11(4), 12(1). Issue 37-38: A Special Issue from the Center for Twentieth Century Studies. 118-128.
- Homer, Sean (2005). *Jacques Lacan*. London: Routledge
- Hendrix, John Shannon (2019). «The Real and the Gaze of Jacques Lacan .» *Roger Williams University - Architecture, Art, and Historic Preservation Faculty Publications*. 1-35.
- J. Napier, Susan (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. London: Palgrave Macmillan
- Kh. Abdul-Jabbar, Wisam (2015). «Lacanian Selfhood ,Parental Figures ,and Trauma in Zainab Salbi's *Between Two Worlds* .» *Journal of Middle East Women's Studies*. 11(2). 161-178.
- K. Mandal, Dipak; Singh, Sukhdev (2022). «Sigmund Freud's Psychoanalytic Perspectives On Trauma Theory With Special Reference To Hysteria .» *Journal of Positive School Psychology*. 10256-10260. (4)6 .
- Lacan ,Jacques Auth ;(.Zizek ,Slavoj) Ed .(2003) (*Critical Evaluations in Cultural Theory*. London: Routledge
- Lacan, Jacques (2001). *Ecrits: A Selection*. London: Routledge Classics
- Myers, Tony (2003). *Slavoj Zizek*. London: Routledge
- Takigawa Hoy, Selena (2023). «How centuries of Japanese folklore inspired ' The Boy and the Heron.» بازیابی در 1 مرداد 1404 از <https://www.nationalgeographic.com/culture/article/heron-japan-myth-folklore>
- Walker, (Janet2005). *Trauma Cinema: Documenting Incest and the Holocaust*. Berkeley: University of California Press

- Zizek, Slavoj .(2008) *The Sublime Object of Ideology Second Edition (The Essential Zizek .(London: Verso.*
- Zizek, Slavoj (1991). *Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture.* Massachusetts: MIT Press.
- Z. Elgin, Catherine (auth.); Frigg, Roman; Hunter, Matthew (eds.) (2010). *Beyond Mimesis and Convention: Representation in Art and Science.* Berlin: Springer Publishing