

واکاوی یک ژانر سینمایی با رویکرد معنایی - نحوی

مطالعه موردی: ژانر سامورایی

محمدعلی صفورا*

بصیر سلیم علاقه‌بند**، امیرحسین ندایی***

چکیده

ژانر سامورایی، یکی از مهم‌ترین بخش‌های تاریخ سینمای ژاپن در طول هفت دهه از حیات خود، نقش به‌سزایی در نضج‌گرفتن جریان‌های هنری شکل‌گرفته در بطن صنعت سینمای ژاپن، پدیدآمدن ثبات اقتصادی نسبی برای آن، و شناساندن ظرفیت‌های هنری و درعین‌حال سرگرمی‌سازش به جهانیان داشت. از آن‌جاکه مطالعات ژانری در حوزه سینما معمولاً بر سینمای هالیوود و به‌ویژه دوران استودیویی آن متمرکز بوده است کم‌تر به سینماهای خارج از این محدوده توجه شده است. باین‌حال، ژانرهای ارزش‌مندی چون ژانر سامورایی که عده قابل‌توجهی از فیلم‌سازان بزرگ سینمای ژاپن از نسل‌های مختلف چون میزوگوشی (Kenji Mizoguchi, 1898-1956)، کوروساوا (Akira Kurosawa, 1910-1998)، و کوبایاشی (Masaki Kobayashi 1916-1996) در بستر آن کار کرده‌اند و آثار قابل‌توجهی هم ارائه داده‌اند موردغفلت واقع شده است. در پژوهش حاضر بر آنیم تا با به‌کارگیری نگره معنایی - نحوی ریک آلتمن که براساس بررسی پیشینه نگره‌های گوناگون ژانر و به‌نظر اغلب صاحب‌نظران این حوزه کارآمدترین رویکرد موجود در زمینه تحلیل ژانرهای سینمایی به‌شمار می‌آید ژانر سامورایی را تشریح کنیم، مؤلفه‌های اصلی آن را در دو بخش معنایی و نحوی با روش توصیفی - تحلیلی بررسی کنیم، و چشم‌اندازی کلی از رده ژانری یادشده به‌دست دهیم.

کلیدواژه‌ها: چامبارا، ریک آلتمن، ژانر، ژانر سامورایی سینمای ژاپن، نگره معنایی - نحوی.

* استادیار گروه انیمیشن - سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، safoora@modares.ac.ir

** کارشناس ارشد سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس (نویسنده مسئول)،

basir.alaqeband@gmail.com

*** استادیار گروه انیمیشن - سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، amir_nedai@modares.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۳۹۶/۳/۴، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۵/۲

۱. مقدمه

پژوهش‌گران بسیاری برای جواب‌دادن به مسائل تئوریک ژانر تلاش کردند. از آن‌میان پژوهش‌های تام رایال (Tom Ryall)، استیو نیل (Steve Neale)، و ریک آلتمن (Rick Altman) طی چهار دهه اخیر هر یک راه‌یافت‌هایی راه‌گشا در رابطه با نظریه ژانر مطرح کردند. دست‌مایه نقد و نظریه قاطبه نظریه‌پردازان و تحلیل‌گران ژانر فیلم‌های تولیدشده در هالیوود بوده است و گرچه باید اذعان کرد فیلم ژانری در واقع محصول تولید انبوه صنعت سینمای هالیوود است (اوحدی، ۱۳۸۵)، این مانع از آن نمی‌شود که هر صنعت سینمایی دیگری نیز دارای ژانر باشد. پُربی‌راه نیست اگر ادعا کنیم همه سیستم‌های استودیویی اروپایی و امریکایی که در دهه ۱۹۲۰ شکل گرفتند کمابیش متکی بر تولید ژانر بودند (لنگفورد، ۱۳۹۳). سینمای ژاپن نیز از همان ابتدا و حتی پیش از شکل‌گیری اغلب استودیوهای بزرگ اروپایی و امریکایی سیستم فیلم‌سازی استودیویی را تجربه کرد. همان ضروریات تجاری و بازاریابی‌ای که هالیوود را مجبور به دسته‌بندی فیلم‌هایش ساخت در سینمای ژاپن نیز سبب شد تا استودیوها با نظم خاصی الگوهای تولیدی خود را سامان بخشند. جالب این‌جاست که یکی از ریشه‌های اصلی دسته‌بندی فیلم‌ها در هالیوود، یعنی وجود یک سنت تئاتری/دراماتیک قدرت‌مند و ریشه‌دار که خود انواعی گوناگون دارد، در پیشینه سینمای ژاپن نیز وجود داشت. دو نوع تئاتر ژاپنی موسوم به کابوکی (Kabuki)^۱ و شیمپا (Shimpa) پایه‌های دراماتیک سینمای ژاپن را ساختند و به تناسب، ژانرهای سینمایی ژاپنی نیز از آن‌ها نشئت گرفتند (Richie, 2005).

۲. رویکرد نظری و روش انجام‌دادن تحقیق

رویکرد نظری این تحقیق براساس دیدگاه‌های ریک آلتمن درباره ژانر طرح شده است. نگره پیش‌نهادی او که به رویکرد معنایی - نحوی مشهور است ابتدا ژانر مورد مطالعه را به صورت جداگانه در دو محور مؤلفه‌های معنایی و مؤلفه‌های نحوی بررسی می‌کند و سپس از ترکیب این دو به تعریفی نسبتاً جامع از آن دست می‌یابد. روش انجام تحقیق پیش‌رو توصیفی - تحلیلی است و اطلاعات موردنیاز آن به دو روش مشاهده‌ای و کتاب‌خانه‌ای گردآوری شده است. از آن‌جاکه موضوع پژوهش گستره وسیعی از فیلم‌های تولیدشده در سینمای ژاپن از دهه‌های آغازین آن در اوایل قرن بیستم تا آغاز دهه ۱۹۷۰ را شامل می‌شود، بنابراین از این میان تعدادی فیلم شاخص به شکل هدف‌مند مطرح و بررسی می‌شوند.

۳. نگره معنایی - نحوی

در اواسط دهه هشتاد میلادی، ریک آلتمن با ارائه نگره معنایی - نحوی فضای مطالعات ژانر را سخت تحت تأثیر قرار داد، به گونه‌ای که نگره او بدل به معتبرترین تعریف از ژانر سینمایی حاضر شده است. آلتمن با رد کردن دو خوانش رایج از ژانر که یکی تنها بر خصایص معنایی یا محتوایی تأکید می‌کرد و دیگری تنها بر ویژگی‌های نحوی یا ساختاری به تحلیلی التقاطی از ژانر رسید (لنگفورد، ۱۳۹۳). رویکرد معنایی در واقع مجموعه‌ای است از عناصری مانند مشخصات، نگرش‌ها، شخصیت‌ها، مکان‌ها، دکورها، عناصر فنی سینمایی، و غیره که شمار بسیاری از فیلم‌ها را می‌توان با توجه به آن در دسته‌بندی‌های خاصی قرار داد، اما این رویکرد قابلیت پایینی در تشریح دارد. از سوی دیگر، رویکرد نحوی، همان‌طور که از اسمش پیداست، با ارتباطات میان اجزای متنی مختلف و ساختارهای موجود در این فضای متنی شناخته می‌شود. این رویکرد به سبب ویژگی‌های ذاتی‌اش از قابلیت تشریحی بالایی برخوردار است، اما در مقابل حوزه عمل کرد آن محدود است. آلتمن با کنار هم قراردادن این دو رویکرد به سطوح مختلفی از معنا دست پیدا کرده است؛ یعنی هر عنصر موجود در متن می‌تواند دو دلالت متفاوت داشته باشد: نخست، دلالت معنایی که بر معنای صریح خود عنصر تأکید دارد که می‌توان آن را با دلالت زبان‌شناختی یکی دانست و دیگری دلالت برخاسته از ساختار متن؛ برای مثال، رقص و آواز در ژانر موزیکال، علاوه بر جلوه‌های سرگرم‌کننده، نشانه ابراز عشق زوج محوری فیلم به هم‌دیگر نیز است و هیولاهای فیلم‌های ترسناک به جز ایجاد حس ترس و جذابیت‌های لازم برای این ژانر، به فراخور پی‌رنگ و اوضاع سیاسی - اجتماعی یا تاریخی، می‌توانند نشانه تهدید کمونیسم، افراطی‌گری، یا عقده‌های روانی باشند. در این جا لازم است گفته شود که ره‌یافت آلتمن ادعایی درباره تعریف ژانرها ندارد، بلکه آن‌ها را در سطوح گوناگون شناسایی و تشریح می‌کند (موآن، ۱۳۹۳؛ آلتمن، ۱۳۷۸).

رویکرد حاضر ژانرها را بر اساس فیلم‌هایی که جزء آن‌ها محسوب می‌شوند شناسایی می‌کند، نه بر مبنای مجموعه‌ای از اصول انتزاعی از پیش تعیین شده. نگره معنایی - نحوی هم‌چنین دیالکتیک تناظر و تباین ژانرها را توضیح می‌دهد. با مطالعه روندهای تاریخی سینما ارتباط میان ژانرها، به منزله اصلی انکارناپذیر، عیان خواهد شد. نظریه آلتمن نه تنها این ارتباط را توجیه و پشتیبانی می‌کند، بلکه حوزه تمایز میان ژانرها

را نیز با دقتی پذیرفتنی از هم تشخیص می‌دهد. در یک جمع‌بندی کلی، رویکرد معنایی - نحوی، به دلیل جای‌دادن وجهه تاریخی ژانرها در نظام تحلیلی خود، در نظر گرفتن ارتباطات میان‌ژانری و درون‌ژانری، و در نهایت انعطاف اصولش که آن را از دیگر روش‌ها متمایز می‌کند، در حال حاضر مناسب‌ترین راه‌کار تحلیل ژانر را فراروی محققان می‌گذارد (موآن، ۱۳۹۳؛ آلتمن، ۱۳۷۸).

۴. ژانر سامورایی

در سینمای ژاپن، فیلم‌ها را به دو ژانر اصلی جیدای‌گکی یا درام تاریخی (Jidaigeki) و گندای‌گکی یا درام معاصر (Gendaigeki) تقسیم می‌کنند. فیلم سامورایی (Samurai film) اصطلاحی است که در ژاپن چندان معمول نیست و منتقدان غربی آن را برای زیرشاخه‌ای از فیلم‌های جیدای‌گکی وضع کرده‌اند (Thorne, 2013). چانبارا یا شمشیرزنی (Chanbara) یا با تلفظ رایج‌تر آن چامبارا (Chambara) اسمی است که خود ژاپنی‌ها برای این دسته از فیلم‌ها به کار می‌برند.

دانلد ریچی و جوزف ال. اندرسون در نخستین تعریفی که از ژانر سامورایی ارائه شده است بر این عقیده‌اند که:

قهرمان در تمام این فیلم‌ها معمولاً یک سامورایی است که امکان دارد بدون ارباب باشد، اما بعضی اوقات یک فرد عادی یا یک قمارباز دارای خصائل پهلوانی که مانند سامورایی‌ها اجازه حمل شمشیر دارد جای آن را می‌گیرد. پی‌رنگ آن‌ها معمولاً با محول‌شدن یک وظیفه به قهرمان فیلم شکل می‌گیرد که غالب اوقات به صورت تصادفی اتفاق می‌افتد و باید آن وظیفه را با انجام کارهای خطرناک یا ناخوش‌آیندی که در تقابل با دیگر وظایف و تعهداتش قرار دارد به سرانجام برساند. دیگر عناصر شکل‌دهنده پی‌رنگ‌ها، انتقام، و حفاظت از جان بی‌گناهان است (Anderson and Richie, 1959: 64).

استوارت کامینسکی با مقایسه ژانر سامورایی و وسترن، و رای شباهت‌های تماتیک و فرمی، بزرگ‌ترین تفاوت این دو را در ریشه‌های اسطوره‌ای چامبارا می‌داند. او در واقع سعی داشت با واسطه‌قراردادن شناخت خود از وسترن و ارتباط‌دادن آن با چامبارا از راه یادآوری تفاوت‌ها و شباهت‌های میان آن دو به درکی از ژانر سامورایی برسد و در این میان با استخراج چند موتیف و قرارداد از پی‌رنگ فیلم‌هایی که عمدتاً از تولیدات سینمای پس از

جنگ ژاپن بودند کوشید با دیدگاهی شبه‌ساختارگرا کلیتی تصویرپذیر از این ژانر ترسیم کند. ایده کامینسکی نه انسجام منطقی قابل‌قبولی داشت و نه حتی می‌توانست تصویر نسبتاً فراگیر از شاکله چامبارا بسازد (Kaminsky, 1972).

دیوید دسر در تکمیل تعریف اندرسون و ریچی از چامبارا آن را به دو دوره قبل و بعد از جنگ جهانی دوم تقسیم کرد. او اعتقاد داشت پی‌رنگ‌هایی که این دو نفر براساس آن‌ها تعریف خود را ارائه داده‌اند بیش‌تر مربوط به فیلم‌های قبل از جنگ است. مهم‌ترین مضمونی که در فیلم‌های دوران پس از جنگ و از خلال پی‌رنگ‌های جدید انعکاس می‌یافت عدم‌اطمینان در تعهد و وفاداری به جامعه‌ای بود که احتمال می‌رفت خود نیز پایه‌هایش بر حق بنا نشده باشد. او با بهره‌گیری از نگره شمایل‌نگاری شمایل‌های بنیادین چامبارا را تحلیل کرد. از نگاه او، شمشیر سامورایی کلیدی‌ترین شمایل این ژانر است، عنصری که تماشاگر با دیدنش بلافاصله ژانر آن فیلم را شناسایی می‌کند. دسر، با در نظر گرفتن دو مؤلفه میزان خشونت و تمایل به بازنمایی تاریخ، فیلم‌های سامورایی را به چهار دسته تقسیم کرده است. او براین‌مبنا چهار زیرژانر برای چامبارا تعریف کرده‌است که عبارت‌اند از: درام سامورایی نوستالژیک (the nostalgic samurai drama)؛ درام ضدفئودالی (the anti-feudal drama)؛ جنگ‌جویان ذن (zen fighters)؛ و فیلم شمشیرزنی (the sword film). به‌طور خلاصه، نحوه مواجهه دسر با ژانر سامورایی رویکردی کاملاً ساختارگرایانه است (Desser, 1983).

جدیدترین تلاشی که برای توضیح مسئله چامبارا انجام پذیرفته مربوط به کتاب *فیلم‌های سامورایی* نوشته رولند تورن است. تورن معتقد است آنچه که واقعاً یک فیلم را در شمار آثار ژانر سامورایی قرار می‌دهد چیزی است که در پس شمشیرزنی نهفته است؛ به بیان دقیق‌تر، محور اصلی ژانر گرد مسائل و بحران‌های درونی و بیرونی جنگ‌جو می‌گردد. تورن در پایان با ورود به حوزه شمایل‌نگاری تعریف خود را کامل می‌کند. او با توجه به محدوده زمانی - مکانی در پی‌رنگ فیلم‌های چامبارا و زمینه‌های تاریخی - اجتماعی مرتبط با آن در ژاپن عصر فئودالیت از عناصری چون طبقات و گروه‌های تیبیک اجتماعی، دست‌افزارها، و مکان‌های خاصی نام می‌برد که بستر شکل‌گیری پی‌رنگ‌های ژانر را فراهم می‌آورد. تعریف تورن نیز چیز جدیدی ارائه نمی‌دهد. در واقع، او به تکرار و بازبینی آرای گذشته اکتفا کرده است (Thorne, 2013).

۵. مؤلفه‌های معنایی ژانر سامورایی

۱.۵ چهارچوب

به‌طور مشخص، قالب فیلم سامورایی روایی است. درام و بیان داستانی - تخیلی (fictitious) اساس این نوع از روایت را می‌سازد. بنابراین، هیچ فیلم سامورایی مستندی وجود خارجی ندارد. اگر به ریشه‌های چامبارا برگردیم، قوی‌ترین جریان‌هایی که باعث قوام هنری آن شده‌اند یکی تئاتر کابوکی و دیگری نمایش عروسکی بونراکو (Bunraku)^۲ است. هر دوی این نمایش‌ها از مکتبی در سنت نمایش ژاپنی برخاسته بودند که کیوها (Kyuha)^۳ یا مکتب قدیم خوانده می‌شود. مضمون بیش‌تر این نمایش‌ها داستان‌هایی تاریخی بود با مایه‌هایی از اسطوره درباره‌ی طبقه سامورایی و ستایش خصال اخلاقی آن و درعین‌حال داستان‌هایی عشقی و اخلاقی درباره‌ی زندگی مردم عادی. شاخص‌ترین فرم نمایشی کیوها کابوکی بود (Richie, 2005). از مؤلفه‌های برجسته این تئاترهای سنتی اغراق در بازی بازیگران، دوری از واقع‌گرایی، اجرای رقص به منزله جزئی بنیادین از نمایش (اغلب تئاترهای ژاپنی از رقص‌های آئینی نشئت گرفته‌اند)، حضور عادی و مستمر ماوراءالطبیعه و موجودات افسانه‌ای و اساطیری، و استفاده از صورتک بود (تیری، ۱۳۷۰). برخی از نمایش‌های کابوکی شامل بخش‌هایی بود که تاجیماواری (Tachimawari) نامیده می‌شدند. تاجیماواری اصطلاحی بود که برای اشاره به صحنه‌های شمشیرزنی استفاده می‌شد و مانند صحنه‌های رقص کورئوگرافی (choreography) ویژه خود را داشت. تاجیماواری بعدها زمینه‌ساز شکل‌گیری چامبارا شد. حال این سؤال پیش می‌آید که آیا یک فیلم سامورایی بدون شمشیرزنی تصورپذیر است؟ جواب ما با ذکر پیشینه فوق‌الطبع منفی خواهد بود؛ هیچ فیلم سامورایی‌ای خالی از صحنه‌های شمشیرزنی نیست، اما می‌توان آثاری را یافت که با وجود قرارگرفتن در دایره ژانر تاجیماواری را به عنصری کاملاً حاشیه‌ای و کم‌اهمیت تقلیل داده‌اند. مثال مشهور برای چنین رویکردی فیلم دو قسمتی ۴۷ رونین یا چوشینگورا (Chushingura aka 47 Ronin, 1941-1942) اثر کنجی میزوگوشی است؛ در سرتاسر زمان چهارساعته فیلم تنها دو صحنه مختصر از شمشیرزنی وجود دارد. حال سؤال دیگری پیش می‌آید: آیا هر فیلمی که ذیل ژانر کلی جیدای گکی بوده است و دارای صحنه‌های تاجیماواری باشد لاجرم در دامنه ژانر چامبارا جای می‌گیرد؟ باز هم خیر؛ برای مثال، فیلم *کشتار در یوشیوارا* (Killing in Yoshiwara, 1960) اثر تومو اوچیدا (Tomu Uchida) گرچه صحنه‌های شمشیرزنی دارد،

به دلیل این واقعیت ساده که قهرمان داستان نه سامورایی است و نه خصلت پهلوانانه‌ای در خود دارد، به سادگی بیرون از دایره چامبارا می‌ماند.

به‌طور خلاصه می‌توان گفت هر فیلم سامورایی به لحاظ چهارچوب، در درجه اول، فیلمی روایی - داستانی است و ذیل ژانر کلی جیدای‌گکی قرار دارد. فیلم سامورایی حتماً باید حاوی صحنه‌های شمشیرزنی باشد. این ژانر در نمایش‌های سنتی ژاپن (با مؤلفه‌های خاصی از جمله رگه‌های اسطوره‌ای و حضور ماوراءالطبیعه، اغراق در حرکات و سکنات، تاجیماواری) ریشه دارد و در طول زمان با مدیوم غربی خود نیز سازگار شده است.

۲.۵ تاریخچه

چامبارا معمولاً به آن بازه از تاریخ ژاپن می‌پردازد که از برآمدن تا برافتادن حکام نظامی فئودال موسوم به شوگون را در برمی‌گیرد، یعنی از سال ۱۱۸۵ میلادی و با روی کار آمدن خاندان میناموتو تا آغاز دوره میجی (Meiji, 1868-1912) در سال ۱۸۶۸. مینامورو یوریتومو (Minamoto Yoritomo)، بزرگ خاندان میناموتو، پایتخت خود را شهر کاماکورا (Kamakura) قرار داد و بدین‌سان دوران حکمرانی سلسله وی به دوره کاماکورا (۱۱۸۵-۱۳۳۳) شهرت یافت. از این زمان به بعد، قدرت از طبقه اشراف به طبقه جنگ‌جویان منتقل شد، جنگ‌جویانی که بعدها سامورایی (خدمت‌گزار) نام گرفتند. آن‌ها یک سیستم حکومت غیرمتمرکز نظامی - فئودالی در ژاپن مستقر ساختند (Sansom, 1990a). از نمونه‌های مشهوری که درباره وقایع این دوره ساخته شده‌اند می‌توان به آثار هم‌چون *دروازه جهنم* (Teinosuke *Gate of Hell aka Jigokumon*, 1953) به کارگردانی تینوسوکه کینوگاسا (Kinugasa)، *افسانه خاندان تایرا* (Taira Clan Saga aka Shin Heike Monogatari, 1955) اثر میزوگوشی، و *اپیزود «هوئیچی گوش بریده»* در فیلم *چهاراپیزودی کویایدان* (Kwaidan, 1964) ساخته ماساکی کوبایاشی اشاره کرد.

وقایع سده‌های سیزدهم و چهارم، یعنی تحولات پُردامنه دولت کاماکورا تا سرنگونی آن در اواسط قرن چهاردهم، چندان مورد توجه سازندگان چامبارا نبوده است. اما در اواسط قرن پانزدهم، با شروع جنگ ده‌ساله اونین (Onin War, 1467-1477) و آغاز دوره جنگ‌های داخلی یا سنگوکو (Sengoku, 1467-1600)، ژاپن به کابوس‌وارترین برهه تاریخ خود پا نهاد. بیشینه آن فیلم‌های سامورایی که شرح نبردهای بزرگ‌اند درباره جنگ‌های همین بازه تاریخی، به‌ویژه سال‌های سرنوشت‌ساز پایانی‌اش، ساخته شده‌اند (Sansom, 1990b).

اولدفادر و دیگران، ۱۳۷۵). با کناررفتن خاندان آشیکاگا (Ashikaga) در سال ۱۵۷۳ میلادی که پس از سلسله کاماکورا به قدرت رسیده بود بزرگ‌ترین سردار نظامی شوگون سرنگون شده، اودا نوبوناگا (Oda Nobunaga)، زمام امور را به دست گرفت. این رویداد مبدأ دوران دیگری به نام آزوچی - مومویاما (Azuchi-Momoyama, 1573-1603) بود. پس از مرگ مشکوک نوبوناگا، تویوتومی هیده‌یوشی (Toyotomi Hideyoshi)^۴، یکی از سپهسالاران بزرگ تحت امرش، به خون‌خواهی او برخاست و پس از اندک زدو خوردی بر حریفان فائق آمد و در مقام نایب‌السلطنه امپراطوری قدرت را قبضه کرد. مرگ هیده‌یوشی در سال ۱۵۹۸ بار دیگر سبب ایجاد خلأ در رأس هرم قدرت شد. دو سال بعد، جنگ بزرگ سکیگاهارا (Sekigahara) بر سر جایگاه شوگونی در گرفت. عاقبت قرعه به نام توکوگاوا یه‌یاسو (Tokugawa Ieyasu) افتاد و با پیروزی او در جنگ زمینه تأسیس حکومت دیرپای شوگونی توکوگاوا فراهم آمد (Sansom, 1990b؛ اولدفادر و دیگران، ۱۳۷۵).

دوره توکوگاوا یا ادو (Edo, 1600-1867)^۵ طولانی‌ترین و آرام‌ترین دوران نظام فرمانروایی فئودالی - نظامی در تاریخ ژاپن است. سیاست‌مداران و مباشران خاندان حاکم برای جلوگیری از بازگشت به سال‌های پُر آشوب دو قرن گذشته سیاست‌هایی محافظه‌کارانه طراحی کردند و به مرحله اجرا گذاشتند. بنابراین، از کشورداری گرفته تا هنر تحت تأثیر ایدئولوژی محافظه‌کاری سخت‌گیرانه توکوگاوا قرار گرفت. از سوی دیگر، برای حفظ روحیه اطاعت‌پذیری سامورایی‌ها، ضمن نظام‌مند کردن قواعد خدمت و به کارگماری آن‌ها در مشاغل دیوانی و اداری، بر یادگیری اصول بوشیدو، که مهم‌ترین اصل آن اطاعت بی‌چون‌وچرا از مافوق بود، بسیار تأکید می‌شد. علاوه بر این، طبقه سامورایی به دایره‌ای بسته بدل شد که عضویت در آن تنها از طریق رابطه ارثی امکان‌پذیر بود. دولت توکوگاوا پس از درهم‌شکستن مقاومت آخرین بازماندگان خاندان تویوتومی در سال ۱۶۱۵ ابتدا به سرکوب و تعقیب مسیحیان پرداخت که مهم‌ترین نمونه‌های سینمایی این جریان تاریخی در میان فیلم‌های چامبارا سامورایی جاسوس (Samurai Spy, 1965) به کارگردانی ماساهیرو شینودا (Masahiro Shinoda)؛ و شیرو آماکوسا شورشی مسیحی (Shiro Amakusa, The Christian) (Rebel aka Amakusa Shirō Tokisada, 1962) ساخته ناگیسا اوشیما (Nagisa Oshima) است و پس از کسب موفقیت کامل در به‌انجام‌رساندن این کار قدرت دایمیوهای (Daimio) ریز و درشت قلمروهای فئودالی پُر شمار سرتاسر ژاپن را تعدیل کرد. در نتیجه این جرح و تعدیل تعداد بسیاری از سامورایی‌ها از خدمت اربابان خود خلع و به رونین (Rōnin) یا سامورایی بی‌ارباب بدل شدند (Sansom, 1990b, 1990c؛ اولدفادر و دیگران، ۱۳۷۵). اغلب فیلم‌هایی

که با محوریت شخصیت‌های رونین ساخته شده‌اند در این دوران می‌گذرند. معروف‌ترین داستان رونین‌محور ژانر سامورایی «راه بودیستوای بزرگ» (Dai-bosatsu tōge) نام دارد. این داستان که نوشته کایزان ناکازاتو (Kaizan Nakazato) است نخست به‌صورت پاورقی روزنامه در سال ۱۹۱۳ منتشر شد و در دهه‌های بعد اقتباس‌های سینمایی بسیاری از آن صورت گرفت؛ از جمله: دو فیلم دو قسمتی به کارگردانی هیروشی ایناگاکي (Hiroshi Inagaki) در سال‌های ۱۹۳۵ و ۱۹۳۶^۶ با بازی دنجیرو اوکوچی (-Denjirō Ōkōchi 1898-1962) در نقش ریونوسوکه تسوکوئه (Ryūnosuke Tsukue)، شخصیت اصلی داستان؛ سه‌گانه کونیو واتانابه (Kunio Watanabe) با همان نام اصلی رمان^۷ و بازی چیه‌زو کاتائوکا (Chiezō Kataoka 1903-1983)؛ سه‌گانه تومو اوچیدا به‌نام شمشیر در مهتاب در فاصله سال‌های ۱۹۵۷ تا ۱۹۵۹^۸ باز هم با نقش‌آفرینی کاتائوکا؛ سه‌گانه شمشیر شیطان (۱۹۶۰-۱۹۶۱)^۹ به کارگردانی کنجی میسومی (Kenji Misumi) در دو قسمت اول و کازوئو موری (Kazuo Mori) در قسمت سوم با بازی رایزو ایچیکاوا (Raizō Ichikawa) فوق‌ستاره پُرکار دهه‌های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ سینمای ژاپن و یکی از شمایل‌های چامبارا؛ و در نهایت اقتباس یک‌قسمتی و موجز اما درخشان کیه‌اچی اوکاموتو (Kihachi Okamoto) در اواسط دهه ۱۹۶۰ به‌نام شمشیر انتقام (Sword of Doom aka Dai-bosatsu tōge, 1966) با نقش‌آفرینی تاتسویا ناکادای (Tatsuya Nakadai).

در سال ۱۷۰۱ ماجرای اتفاق افتاد که بعدها به افسانه «۴۷ رونین» یا چوشینگورا معروف شد، داستان انتقام‌گیری و سپس خودکشی رونین‌های وفادار ارباب آسانو که جان و مال و اعتبار خود را در راه زنده‌کردن خون سرورشان فدا کردند. هیچ‌یک از رخداد‌های تاریخ ژاپن به این اندازه فرهنگ و هنر و وجدان جمعی مردم آن کشور را تکان نداده است (Turnbull, 2011). نخستین تجربه سینمای ژاپن با داستان چوشینگورا و یکی از نخستین آثار ژانر سامورایی به فیلم کوتاهی به‌نام چوشینگورا برمی‌گردد که ریو کونیشی (Ryo Konishi) آن را در سال ۱۹۰۷ ساخت. هیچ نسخه‌ای از این فیلم باقی نمانده است. سه سال بعد، در سال ۱۹۱۰ فیلم دیگری به‌نام چوشینگورا در پنج صحنه چوشینگورای ماتسونوسوکه (Chūshingura go-dan-me aka Matsunosuke no Chūshingura) با بازی ماتسونوسوکه اونوئه (Matsunosuke Onoe) به‌نمایش درآمد. این فیلم نه‌تنها قدیمی‌ترین نسخه اقتباسی از داستان «۴۷ رونین»، بلکه قدیمی‌ترین فیلم داستانی به‌جای‌مانده از تاریخ سینمای ژاپن است.^{۱۰} محبوبیت چوشینگورا به‌گونه‌ای بود که شوزو ماکینو (Shozo Makino)، پدر چامبارا و درکل جیدای‌گکی، خود به‌تنهایی چهارده نسخه از این داستان را

به فیلم برگردانده است؛ موفق‌ترین چوشینگورای او آخرین آن‌ها، به‌نام چوشینگورا: حقیقت، محصول سال ۱۹۲۸ (*Chûkon giretsu - Jitsuroku Chûshingura aka Chushingura*) است. در دهه ۱۹۳۰، فیلم‌سازان بزرگ دیگری نیز از جمله تینوسوکه کینوگاسا، هیروشی ایناگاکا، دایسوکه ایتو (Daisuke Itō)، ماساهیرو ماکینو (Masahiro Makino)، و کاجیرو یاماموتو (Kajirō Yamamoto) هرکدام با دیدگاهی متفاوت به‌سراغ این داستان فوق‌العاده محبوب رفتند. اما مطرح‌ترین چوشینگورای دهه ۱۹۴۰ متعلق به کنجی میزوگوچی است که پیش‌ازاین نیز بدان اشاره شد. پس از جنگ جهانی دوم در دهه ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ باز هم شاهد اقتباس‌های قابل‌توجهی از داستان ۴۷ رونین هستیم که مهم‌ترین آن‌ها ساخته ساداتسوگو ماتسودا (Sadatsugu Matsuda)، کونیو واتانابه، کانتو شیندو (Kaneto Shindo)، و هیروشی ایناگاکا هستند.

در سال ۱۸۶۷ بالأخره دولت توکوگاوا از میان رفت و بساط حکومت شوگونی و هم‌راه با آن نظام فئودالیت‌برچیده شد. با این تحول مهم، نیروی نظامی سامورایی نیز دیگر معنا و مفهوم خود را از دست داد (Sansom, 1990c؛ اولدفادر و دیگران، ۱۳۷۵). این برهه تاریخی به‌دلیل نقش سرنوشت‌سازش در حیات طبقه سامورایی یکی از مهم‌ترین دست‌مايه‌های ژانر سامورایی محسوب می‌شود و فیلم‌های بسیاری درباره این دوران ساخته شده است. از مهم‌ترین این آثار می‌توان به مجموعه فیلم‌هایی که درباره شینسنگومی (Shinsengumi)^{۱۱} به‌ویژه در دو دهه ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ ساخته شده است و آثاری مانند ترور (Assassination aka *Ansatsu*, 1964) از ماساهیرو شینودا؛ هیتوکیری (تنچو) (*Tenchu aka Hitokiri*, 1969) ساخته هیدئو گوشا (Hideo Gosha)؛ وقایع‌نگاری شینسنگومی (Shinsengumi Chronicles, 1963)؛ و آخرین سامورایی (*The Last Samura*, 1974) به کارگردانی کنجی میسومی؛ و سامورایی آدم‌کش (*Samurai Assassin*, 1965)؛ و شیر سرخ (*Akage aka Red Lion*, 1969)؛ و ندای جنگ (*Battle Cry aka Tokkan*, 1975)، هر سه، اثر کیهاچی اوکاموتو اشاره کرد.

۳.۵ مکان

وقتی درباره فیلم سامورایی حرف می‌زنیم، شاید نخستین واژه‌ای که به ذهنمان برسد ژاپن باشد. هیچ فیلم سامورایی‌ای سراغ نداریم که مکان اتفاقاتش جایی بیرون از سرزمین ژاپن باشد. حال با توجه به خصوصیت تاریخی ژانر می‌توان آن را به دو بخش فیلم شهری و فیلم غیرشهری تقسیم کرد. اغلب فیلم‌های سامورایی که روایت یکی از جنگ‌های تاریخی ژاپن و در موارد نادری جنگ‌هایی خیالی‌اند در محیطی خارج از شهر اتفاق می‌افتند. در فیلم‌های

غیرشهری به غیر از مناظر طبیعی بیش از هر چیز به سه عنصر معماری، یعنی قلعه و معبد و مسافرخانه، برمی خوریم. فیلم‌های چامبارای روایت گر جنگ در قلعه و معبد و بقیه آثار غیرشهری، خاصه نماهای داخلی، در مسافرخانه‌های بین‌راهی می گذرند.



شکل ۱. توری (Torii)^{۱۲} و معبد فوشیما ایناری (Fushima Inari) در شهر کیوتو،
عکس از سایت: justwanderlustblog.com

در فیلم‌های شهری بالطبع نماهای داخلی بیش تر است و تنوع معماری بالاتر. پرتکرارترین مکان‌ها در این گونه از چامبارا قصرها، قلعه‌ها، باشگاه‌های شمشیرزنی یا دوجو (Dojo)، می‌خانه‌ها، عشرت‌کده‌ها، و خانه‌های سامورایی‌اند. در آثاری که طبقات بالای سامورایی‌ها یا افراد برجسته دستگاه حکومتی را به تصویر می کشد معمولاً قصر یا قلعه بر دیگر مکان‌ها غلبه دارد، اما در فیلم‌هایی که شخصیت‌های محوری برجستگی خاصی به لحاظ مقام ندارند تنوع مکان‌ها بیشتر است. ویژگی خاصی که درباره چنین اماکنی یادکردنی است همان خصوصیات معماری بناهای قدیمی ژاپن است. در این نوع معماری سازه‌ها عمدتاً با مصالح چوبی ساخته می شدند، بر خطوط راست و مستقیم تأکید بسیار می شد، سقف‌ها شیروانی و درب‌ها همه کشویی بودند، به جای شیشه از نوعی کاغذ استفاده می شد، و حیاط و ایوان ستون‌دار دورادور فضای مسقف داخلی قرار می گرفت که از سطح زمین فاصله داشت. در خانه سامورایی‌های برجسته نمونه‌هایی از باغ‌آرایی ژاپنی ذن و اتاق‌های مخصوص برگزاری مراسم چای نیز وجود داشت. باین اوصاف، فیلم‌های چامبارای شهری را می توان به دو گونه طبقات بالا و پایین تقسیم کرد.

۴.۵ شمایل

مهم‌ترین شمایل در ژانر چامبارا شمشیر است. شمشیر از دیدگاه فرهنگ سامورایی همان روح سامورایی است. شمشیر غیر از نمادی برای خود مفهوم سامورایی نماد مرگ نیز است، همان هدف اعلای سامورایی. سامورایی‌های برجسته اجازه بستن دو شمشیر را داشتند: شمشیر بلند، کاتانا (Katana)؛ شمشیر کوتاه، واکیزاشی (Wakizashi). این هر دو را با هم دایشو (Daishō)^{۱۳} می‌گفتند. شکل خاص و کاربری این شمشیرها یکی دیگر از وجوه شمایی آن‌هاست. کاتانا برای جنگیدن بود و واکیزاشی بیش از آن‌که در رزم به کار آید برای انجام دادن سپوکو (Seppuku) یا شکم‌درانی، خودکشی به شیوه سامورایی، بود. این پارادوکس در کاربرد شمشیر که هم مرگ دشمن و هم مرگ خود سامورایی را رقم می‌زد تأکیدی بر این گفته یاماموتو تسونو-تومو (چون-تومو) (Yamamoto Tsunetomo)، مؤلف کتاب هاگاکوره (Hagakure)، انجیل سامورایی، درباره سرنوشت سلحشوران است: «چنین یافته‌ام که طریقت سامورایی مرگ است ... سامورایی راستین باید که همواره، روز و شب، خود را آماده مرگ دارد» (یاماموتو و رجب‌زاده، ۱۳۷۱: ۱۲۶). از سوی دیگر، شمشیر مظهر اقتدار طبقه سامورایی بود. در سال ۱۵۸۸، به فرمان تویوتومی هیده‌یوشی، بستن شمشیر برای افرادی غیر از طبقه سامورایی ممنوع اعلام شد (Sansom, 1990b)؛ اولدفادر و دیگران، ۱۳۷۵). از آن زمان به بعد، شمشیر به نشان ممیز این طبقه در ژاپن بدل شد. شمشیر ورای آن خاصیت نمادین خود در متن روایت چامبارا ابزاری راه‌گشاست، ابزاری برای گره‌افکنی و گره‌گشایی.



شکل ۲. دایشو: شمشیر بلندتر کاتانا و شمشیر کوتاه واکیزاشی نام دارد.

عکس از سایت: www.swordforum.com



شکل ۳. عکسی قدیمی مربوط به قرن نوزدهم از سه سامورایی با آرایش ظاهری کامل در حال اجرای مراسم سپوکو یا شکم درانی. عکس از سایت: feldgrau.info

اگر شمایل را به مثابه عنصری بصری بگیریم که با دیدن آن بلافاصله ژانر یک فیلم را تشخیص می‌دهیم، غیر از شمشیر سامورایی، آرم‌های مخصوص هر خاندان، زره، لباس، و آرایش ظاهری (مانند کاکل سامورایی یا چونماگه (Chunmage)) نیز واجد چنین خصیصه‌ای در نسبت با چامباراست. سامورایی‌ها نه تنها در بستن دایشو، بلکه در پوشیدن لباس‌ها و نوع آرایش مخصوص خود انحصار داشتند.

دیگر عنصر بصری که می‌تواند نقش شمایل را برای چامبارا ایفا کند معماری خاص ژاپن قدیم و المان‌های منحصربه‌فرد آن است. غلبه خطوط مستقیم در طراحی سازه‌ها، شیروانی‌های عمدتاً سفالی و در بعضی موارد چوبی، حداکثر استفاده از مصالح چوبی در ساختمان‌سازی، توری‌ها یا سردرهای معابد بودایی و شینتویی، محراب زیارتگاه‌ها که محل نگه‌داری تندیس کامی‌ها و بودیستواها هستند، درهای کشویی، باغ‌های ذن و انواع باغ‌آرایی ژاپنی، و در نهایت یکی از بارزترین نشانه‌های معماری ژاپنی، یعنی پاگودا (Pagoda)، از نشانه‌های بارز این نوع از معماری است.



شکل ۴. پاگودای پنج طبقه گوجو نو تو (Goju-no-to)
متعلق به معبد تویوکونی یا سنجو کاکو (Toyokuni or Senjokaku)
عکس از سایت: visit-miyajima-japan.com



شکل ۵. قلعه ماتسوموتو (Matsumoto) نمونه‌ای از معماری اصیل ژاپنی.
عکس از سایت: en.wikipedia.org/wiki/Japanese_castle

۵.۵ طبقات جنگ جویان

جامعه ژاپن در زمان نظام فرمانروایی فئودالی - نظامی به صورت طبقاتی اداره می‌شد. در دوره توکوگاوا، جامعه ژاپن به ترتیب چهار طبقه اجتماعی داشت: سامورایی‌ها، کشاورزان، پیشه‌وران، و بازرگانان. این جوامع کاملاً بسته بودند و هیچ‌کس حق نداشت از طبقه‌ای به طبقه دیگر راه یابد. در ادامه، جایگاه و رتبه‌بندی طبقات جنگ‌جویانی که در ژاپن عصر شوگونی می‌زیستند به اجمال بررسی خواهد شد.

۶.۵ سامورایی

محوری‌ترین شخصیتی که تماشاگر فیلم چامبارا با آن روبه‌رو می‌شود سامورایی است. واژه سامورایی در لغت به معنای ملازم و همراه است. سلسله مراتب طبقه سامورایی بدین گونه بود که همه آن‌ها از شوگون یا فرمان‌دار نظامی کل ژاپن اطاعت می‌کردند. شوگون در پایتخت نظامی ژاپن مستقر بود و وظایف مملکت‌داری و اداره امور سیاسی کشور را برعهده داشت. هر سامورایی تحت امر خاندانی بود. ارباب هر خاندان را که بر تیول فئودالی خود حکم می‌راند دایمیو می‌گفتند. دایمیوها مستقیماً تحت نظارت شوگون قرار داشتند و وظیفه رتق و فتق همه امور منطقه فئودالی تحت امرشان را برعهده داشتند. سامورایی‌ها از طریق سهمی که از محصول برنج کشاورزان برمی‌داشتند امرار معاش می‌کردند. در سلسله مراتب سامورایی، پس از دایمیو، مباحران و استادان شمشیرزنی و دیوان سالاران و بالأخره سامورایی‌های جزء قرار می‌گرفتند که در حکم پیاده‌نظام بودند (یاماموتو و رجب‌زاده، ۱۳۷۱). آن‌چه بیننده، به عنوان قهرمان، در فیلم‌های چامبارا می‌بیند معمولاً اساتید شمشیرزنی یا جنگ سالاران بزرگانند که در رده‌های بالاتر از سامورایی‌های عادی جای می‌گیرند. از معروف‌ترین جنگ سالارانی که در چامبارا به دفعات تصویر شده‌اند عبارت‌اند از: اودا نوبوناگا، تویوتومی هیده‌یوشی، توکوگاوا یه‌یاسو، و هاتوری هانزو (Hattori Hanzō).

۷.۵ رونین

شاید مهم‌ترین و پُرکاربردترین شخصیت قهرمان در فیلم‌های سامورایی همین رونین‌ها باشند. رونین در لغت به معنای گرفتار امواج دریا و دراصل به سامورایی بی‌ارباب اطلاق می‌شود (Thorne, 2013). یک سامورایی ممکن بود بر اثر مرگ یا خلع اربابش از قدرت یا

حتی مورد غضب قرار گرفتن از سوی او به رونین بدل شود. تا قبل از دوره ادو که قانون منع جابه‌جایی میان طبقات اعمال شد رونین شدن برای سامورایی‌ها بحران‌چندان بزرگی محسوب نمی‌شد، اما از آن زمان به بعد همراه با پایان یافتن جنگ‌های داخلی و نیازداشتن نیروی نظامی اضافی در خاندان‌های سامورایی و به دلیل صرفه‌جویی در هزینه‌ها تعداد زیادی از جنگ‌جویان به زمره رونین‌ها پیوستند. بسیاری از رونین‌ها به سبب فقر شدید به راه‌زنی و دزدی و جرایم سازمان‌یافته در شهرها روی آوردند. در این زمان، ناامیدی و سرگردانی و تنگ‌دستی گریبان‌گیر هزاران رونین شده بود (Sansom, 1990c). بی‌پناهی انسان رونین، تنهایی او در مقابله با مصائب زندگی، تلاش برای مبارزه با ناامیدی، و منزه‌ماندن از اعمال غیراخلاقی دست‌مایه آثار هنری بسیاری قرار گرفت که زندگی این بخش از جامعه سامورایی را بازنمایی می‌کرد. از برجسته‌ترین نمونه‌های چنین آثاری در ژانر سامورایی نسخه‌های مختلف محله رونین‌ها (Rōnin-gai) است که شوزو ماکینو و پسرش ماساهیرو ماکینو به‌همراه شیتتارو شیرایی (Shintarō Shirai) از فیلم‌سازان و تهیه‌کنندگان پرکار ژانر اکثر آن‌ها را تهیه و کارگردانی کرده‌اند. بسیاری از شاخص‌ترین و پرتکرارترین شخصیت‌ها در فیلم‌های چامبارا دراصل رونین‌اند. میاموتو موساشی (Miyamoto Musashi) (تا اوایل دهه ۱۹۷۰، با بیش از سی عنوان)؛ ساساکی کوجیرو (Sasaki Kojirō) (تا اوایل دهه ۱۹۷۰، با بیش از پانزده عنوان)؛ تانگه سازن (Tange Sazen) (تا اوایل دهه ۱۹۷۰ حدود چهل عنوان) تنها چند تن از شخصیت‌های رونین واقعی و تخیلی‌اند که ده‌ها فیلم درباره شخصیت آن‌ها ساخته شده است.

۸.۵ نینجا

نینجا (Ninja) یا شینوبی (Shinobi) به مبارزان و مزدوران مخفی دوران نظام فئودالی در ژاپن گفته می‌شد. آن‌ها در نفوذ، اختفا، جاسوسی، و ترور مهارت ویژه‌ای داشتند (Ratti and Westbrook, 1991). طرز کار مخفیانه و عمل‌گرایی نینجاها آن‌ها را از سامورایی‌ها که به حفظ انصاف و شرافت در روبه‌رویی با دشمن تأکید داشتند جدا می‌کرد. تنوع سلاح‌های آن‌ها بسیار بالا بود، اما در این میان شوریکن (Shuriken)، ستاره آهنی معمولاً چهارپری که به سمت دشمن پرتاب می‌شد، یکی از شمایل‌های نینجاست. مجموعه فیلم‌های شینوبی نو مونو (Shinobi no mono) که بالغ بر هشت قسمت است و در فاصله سال‌های ۱۹۶۲ تا ۱۹۶۶ با بازی رایزو ایچیکاوا در نقش ایشیکاوا گوئمون (Ishikawa Goemon) (نینجای

معروف دوره سنگوکو که شخصیتی شبیه به رابین هود داشت و دشمن قسم خورده تویوتومی هیدهیوشی حکمران آن زمان ژاپن بود) تولید شده است، شاخص‌ترین مجموعه فیلم‌های نینجایی در ژانر سامورایی‌اند. از دیگر فیلم‌های نینجایی مجموعه فیلم‌های پُرشمار کوراما تنگو مخلوق جیرو اوساراگی (Jirō Osaragi) نویسنده مشهور رمان‌های دنباله‌دار تاریخی شکل گرفته‌اند که تنها با بازی کانجورو آراشی (Kanjūrō Arashi) بالغ بر چهل عنوان از این مجموعه در فاصله سال‌های ۱۹۲۷ تا ۱۹۵۶ ساخته شده است و درکل از ۱۹۲۴ تا ۱۹۶۵ تعداد آن به بیش از پنجاه فیلم می‌رسد؛ کوراما تنگو (Kurama Tengu, 1928)؛ *زمانه وحشتناک کوراما تنگو* (Kurama Tengu: Kyōfu Jidai aka The Frightful Era, 1928)؛ *کوراما تنگو در واقعه اوئدو* (Kurama Tengu ōedo ihen, 1950)؛ و *کوراما تنگو* (Kurama Tengu aka Goblin in Stirrups, 1959) با بازی چینوسوکه آزوما (Chiyonosuke Azuma) در نقش کوراما و کارگردانی ماساهیرو ماکینو و برخی از آثاری که با محوریت شخصیت هاتوری هانزو (یکی از سرداران افسانه‌ای نینجا) ساخته شده‌اند قابل اشاره‌اند.

۹.۵ یاکوزا

روین‌ها و کشاورزانی که زمانی پیش از قانون منع جابه‌جایی میان طبقات سودای سامورایی شدن در سر داشتند و در اواخر دوره سنگوکو و اوایل دوره ادو به راه‌زنی و کارهای خلاف روی آورده بودند، با تشکیل دسته‌جات خلاف‌کار، به تدریج خود را سازمان دادند. عمده فعالیت آن‌ها که بعدها یاکوزاها نام گرفتند بیش‌تر به دو حوزه قاچاق و قماربازی معطوف بود (Hijino et al., 2016). فیلم‌های یاکوزایی در سینمای ژاپن بر دو نوع‌اند: فیلم نینکیو (Ninkyō eiga) و فیلم جیتسوروکو (Jitsuroku eiga). فیلم‌های نینکیو به داستان‌های مربوط به یاکوزاهای دوره ادو و فیلم‌های جیتسوروکو به یاکوزاهای معاصر می‌پردازند. بسیاری از فیلم‌های نینکیو که در محدوده زمانی ژانر چامبارا قرار دارند در زمره این ژانر می‌گنجد. یاکوزاها در این فیلم‌ها معمولاً گنگسترهایی‌اند که برخلاف سامورایی‌ها اکثر اوقات تنها یک شمشیر بلند به کمر می‌بندند، کیمونوهای ساده و جلوبازی که نشانه لابی‌گری است به تن می‌کنند، برخی خال‌کوبی‌های مخصوص خاندان‌های یاکوزا را دارند، و اغلب با ته‌مایه‌ای از کمدی و شهرستانی‌گری رفتار می‌کنند که به نوعی برخاسته از جایگاه اجتماعی پایین آن‌هاست (Phillips and Stringer, 2007). از مهم‌ترین این آثار می‌توان به

مجموعه فیلم‌های *زاتویچی (Zatoichi)*، شمشیرزن نابینا با بازی شیتارو کاتسو (Shintaro Katsu) در فاصله سال‌های ۱۹۶۰ تا ۱۹۷۲ (بالغ بر بیش از ۲۵ فیلم) برمبنای مجموعه داستان‌هایی نوشته کان شیموزاوا (Kan Shimozawa)، نویسنده رمان‌های تجاری و مجموعه هشت‌قسمتی گل سرخ قمارباز (-*Red Peony Gambler aka Hibotan Bakuto*, 1968) T(1972) با یک قهرمان یاکوزای مؤنث اشاره کرد.

۱۰.۵ اخلاق

اخلاقیات و مکاتب اخلاقی همواره بخش جدایی‌ناپذیر زندگی جنگ‌جویان ژاپنی و به‌ویژه سامورایی‌ها بوده است. برای فهم کردار و نوع ارتباطات انسانی این جنگ‌آوران با یک‌دیگر و با دیگر اقدار جامعه نخست باید فهمی کلی از این مکتب‌ها حاصل کرد. بوشیدو برای سامورایی‌ها روشن‌گر راه زندگی و هنجارهای اخلاق شخصی و حرفه‌ای آنان بود و در لغت به معنای راه و طریقت سامورایی است (یاماموتو و رجب‌زاده، ۱۳۷۱). بوشیدو در آئین‌های کنفوسیائیسیم، شیتو، بودیسیم (خاصه نحله ذن - بودیسیم) و تائوئیسم ریشه دارد. هریک از فضایل بوشیدو برگرفته از یکی از این‌هاست. به عقیده برخی از مفسران بوشیدو مهم‌ترین فضایل آن عبارت از شرافت و وفاداری‌اند. حال آن‌که کسی چون یاماموتو چونه‌تومو مرگ را والاترین هدف سامورایی و مرگ‌آگاهی را برترین خصلت او می‌دانست. وفاداری به ارباب تا آخرین نفس وظیفه بنیادین و اصلی هر سامورایی بود، چون ارباب یک سامورایی نماد شرافت او بود (قرایی، ۱۳۸۲؛ ناس، ۱۳۵۴). یاماموتو چونه‌تومو در هاگا‌کوره درباره آن چنین می‌گوید:

مرد سلحشور را نمی‌توان به حقیقت سامورایی خدمت‌گزار امیر دانست، مگر آن‌که جان و دل با امیر داشته باشد و اندیشه و هدف را بر خدمت او نهد و خود را در راه این مقصود، بی‌چون‌وچرا، مرده داند (یاماموتو و رجب‌زاده، ۱۳۷۱: ۱۳۱).

یکی دیگر از تعالیم بوشیدو که تأثیر به‌سزایی بر روحیه و فرهنگ سامورایی گذارد قانون انتقام بود. به موجب این اصل، هر سامورایی اگر یک نفر از نزدیکانش به دست کس دیگری کشته شود باید تا ریختن خون قاتل از پای ننشیند. انتقام ریشه در اهمیت فوق‌العاده نام‌وننگ نزد فرهنگ سامورایی داشت. یاماموتو در هاگا‌کوره درباره کین‌خواهی می‌گوید: «سلحشوری که از کسی خواری و ناشایستی دیده و به کین‌جویی برنخواسته بود آبرویش را باخت ... سامورایی که پیکار جوید، اگر هم بمیرد، هرگز شرمش نباشد» (یاماموتو و

رجب‌زاده، ۱۳۷۱: ۱۳۷). بخش چشم‌گیری از پی‌رنگ‌های پُرتکرار چامبارا برپایه همین اصل انتقام شکل گرفته‌اند.

باری، می‌شود گفت وجه عملی بوشیدو در کنجوتسو (Kenjutsu) یا شکل مدرن آن کن‌دو (Kendo) تمرین می‌شود. کنجوتسو به معنای سبک و شیوه شمشیرزنی و کن‌دو به معنای راه و رسم شمشیر است. گرچه ظاهر تعلیمات این هر دو آموزش مهارت‌های شمشیرزنی است، هدف راستین آن‌ها پرورش اخلاق و مرام جوان‌مردی سامورایی در کنار فنون رزمی است، کمالین که رعایت اصول اخلاقی را از تبحر در تکنیک‌های شمشیرزنی بالاتر می‌دانند. بنابر آموزه‌های فدراسیون ملی کن‌دوی ژاپن، مفهوم کلی کن‌دو در تربیت شخصیت انسان به آموزش اصول کاتانا (شمشیر سامورایی) خلاصه می‌شود و هدف از آن سرشتن ذهن و بدن و پرورش روحیه‌ای نیرومند است تا فرد با انجام‌دادن تمرین‌های سخت و درست برای پیشرفت در هنر کن‌دو بکوشد، ادب و شرافت انسان را ارج بنهد، با دیگران ارتباط صادقانه برقرار کند، و شخصیت خود را تا پایان عمر پرورش دهد تا بتواند به کشور و جامعه خود عشق بورزد؛ به پیشرفت فرهنگ کمک کند؛ و مبلغ صلح و کامیابی میان همه مردم باشد (Sato, 1995).

۶. مؤلفه‌های نحوی ژانر سامورایی

۱.۶ راه‌برد روایی

فیلم سامورایی سنت روایی خود را از همان چهارچوب کلاسیک تقابل خیر/شر یا پروتاگونیست/آنتاگونیست وام گرفته است. باین‌حال، چنین رویه‌ای بر تمام فیلم‌های ژانر سامورایی صدق نمی‌کند. بهتر است بگوییم آثاری که با محوریت شخصیت‌های عرفی سامورایی ساخته شده‌اند از این نوع روایت پیروی می‌کنند، اما اگر نقش اول داستان رونین یا کوزا یا در مواردی نینجا باشد، به دلیل خصائل ضداجتماعی و ضدعرفی این تیپ‌های اجتماعی، قهرمان به ضدقهرمان بدل می‌شود. منظور از اجتماع در این‌جا بیشتر نهادهای حاکم بر جامعه‌اند که عملاً خود را به مثابه نمایندگان آن می‌شناسانند؛ چون اساساً مفهومی که از جامعه مدرن وجود دارد بر جامعه طبقاتی - فئودالی زمانه سامورایی صدق نمی‌کند.

چنین مسئله‌ای از همان ابتدای کار ژانر به‌روشنی دیده می‌شود؛ یعنی این دو راه‌برد روایی (قهرمان‌سالاری - ضدقهرمان‌سالاری) هم‌پای هم‌دیگر شکل گرفته‌اند؛ مثلاً در فیلم *مار* (Orochi, 1925) ساخته بوتارو فوتاگوا (Buntarō Futagawa) داستان یک رونین سرگردان را

شاهدیم که از سوی جامعه خود طرد شده است و در نهایت به سمت شورش تک نفره سوق داده می‌شود. ازدیدگاه روان‌شناسی، این چنین شخصیت‌هایی جامعه‌سستیز (sociopath) نامیده می‌شوند؛ افرادی که تنها فرق اساسی آن‌ها با آدم‌های عادی نوع نگاه متفاوتشان به هنجارهای (درست و نادرست‌ها، بایدها و نبایدها) مرسوم در جامعه است (Babiak and Hare, 2006). این رفتارهای هنجارشکنانه تنها مخصوص رونین‌ها نبود، بلکه در فیلم‌های دوره پس از جنگ جهانی دوم به شخصیت‌های سامورایی نیز سرایت کرد. برجسته‌ترین و واضح‌ترین مثالی که برای این رویکرد می‌توان مطرح کرد فیلم *شورش سامورایی (Samurai Rebellion aka Jōi-)* (1967) ساخته ماساکی کوبایاشی است.

کشمکش اصلی در فیلم‌های چامبارای سامورایی محور بیش‌تر پیرامون درگیری شخصی میان دو جنگ‌جو یا درگیری دو خاندان با یک‌دیگر است؛ به‌دیگرسخن، کشمکش در این‌گونه فیلم‌ها اغلب در حیطه‌های شخصی یا درون‌طبقاتی روی می‌دهد. اکثر اوقات وقتی دو خاندان سامورایی یا دو گروه جنگ‌جو از هر رسته دیگری، مثلاً در یکی از جنگ‌های داخلی تاریخ ژاپن یا دعوای محلی با هم روبه‌رو می‌شوند، داستان چندقهرمانی (multiprotagonist) می‌شود؛ مانند *هفت سامورایی (Seven Samurai, 1954)* (بین دسته‌ای متشکل از هفت جنگ‌جوی سامورایی و کشاورزان تحت‌حمایت آن‌ها و یک دسته رونین راهزن)؛ یا *کشتار بزرگ (The Great Killing, 1964)* (بین دسته‌ای از طبقات مختلف جنگ‌جویان و سامورایی‌های حامی شوگون عزل‌شده) ساخته ئه‌ییچی کودو (Eiichi Kudo). از طرف دیگر، کشمکش در فیلم‌هایی که شخصیت‌های رونین یا یاکوزا در محوریت داستان قرار دارند بیش‌تر بین شخص یا مجموعه‌ای از جنگ‌جویان و اجتماع پیرامون آن‌هاست. رونین‌ها و یاکوزاهای قمارباز یا دوره‌گرد، به سبب تعلق‌نداشتن به گروهی خاص، اکثراً به مزدوری درمی‌آیند و از این طریق وارد کشمکش‌های جمعی می‌شوند. با این حال، میل به تک‌روی و تک‌افتادگی در میان جمع باز هم موجب فاصله میان آن‌ها و گروه می‌شود تا جایی که این پیوند چندان پایدار نمی‌ماند. اما شخصیت‌های نینجا، به دلیل روحیه انزواطلبانه‌شان، به‌تنهایی با دشمن خود روبه‌رو می‌شوند. بنابراین، کشمکش‌هایی که یک سر آن یک نینجا باشد بیش‌تر به درگیری‌های بین فردی و در مواردی فرد با اجتماع محدود می‌شود. در یک جمع‌بندی مختصر، دو دلیل برای تشنه شدن راه‌برد روایی فیلم سامورایی می‌توان اقامه کرد: نخست، به موجب تاریخی بودن ژانر و ارجاع‌های مستقیم آن به زمینه‌های تاریخی، تصویرکردن هر نوع پی‌رنگی با توجه به محدودیت‌های تاریخی امکان ندارد؛ دوم،

حضور شخصیت‌های مختلف در جایگاه قهرمان داستان با اصول عقاید و اخلاقیات گوناگون به شکل‌گیری پی‌رنگ‌هایی با درون‌مایه‌های متفاوت دامن می‌زند.

۲.۶ پی‌رنگ / ایدئولوژی / اخلاق

قهرمان ژانر سامورایی همواره در یک تنگنای دوگانه اخلاقی - ایدئولوژیک قرار می‌گیرد که باعث واکنش او به وضعیت فعلی می‌شود. او بالقوه یا در طرف ایدئولوژی قرار دارد یا در طرف اخلاق. ایدئولوژی در این‌جا به‌مثابه روندها و مدهای فکری مستقر و جاری در اجتماع به همراه اشکال اجرایی آن است. اخلاقیات به‌معنای لاتین مورال (morals)، یعنی درک عام انسانی از تمیز خوب و بد یا خیر و شر، در چامبارا ناگزیر رودرروی ایدئولوژی قرار می‌گیرد. درحالی‌که اخلاقیات به‌معنای لاتین ائیک (ethics) بسیاری اوقات خود در چهارچوب ایدئولوژی قرار دارد یا حتی مواد اولیه برساننده ایدئولوژی از آن فراهم می‌آید؛ مانند آن‌چه دولت توکوگوا در دوره ادو با بوشیدو انجام داد. قهرمان سامورایی برسر دوره‌های اخلاق و ایدئولوژی عموماً سمت اخلاقیات را می‌گیرد، حتی اگر به ضرر او تمام شود یا به مرگ محتوم او بینجامد. او در اوج یأس و نومییدی در مقام ضدقهرمان نیز مظهر انسان آرمان‌گراست. آرمان‌گرایی، نه به مفهوم فلسفی آن، بل به‌منزله نوعی از تسلیم‌ناپذیری مطلق در برابر وضع نامطوب جاری و وجه غالب تمام قهرمانان چامباراست؛ نوعی از کردار سلحشورانه که با معیارهای امروزیین بیش‌تر ناپختگی یا بی‌سیاستی به‌نظر می‌رسد تا شجاعت.

اما برخی اوقات ایدئولوژی دوپاره می‌شود و قهرمان در واقع بین دو ایدئولوژی متخاصم مردد می‌ماند. بیشینه فیلم‌هایی که در مرز دو دوران تاریخی به‌ویژه در پایان دوره ادو و شروع دوره میجی می‌گذرند این‌چنین‌اند. در چنین آرایشی، معمولاً اخلاق مورال صحنه را به‌کلی ترک می‌کند و جایگاه خود را به اخلاق ائیک می‌بخشد. این‌جا بُرد با آن ایدئولوژی است که اخلاقی‌تر می‌نماید، اما قهرمان در غیاب وضوح نقاط تقابل عقیدتی هیچ‌گاه به‌کلی جذب هیچ‌یک از این دو جبهه نمی‌شود و اغلب در پایان ترجیح می‌دهد راه و روش شخصی خود را در پیش گیرد. از برجسته‌ترین نمونه‌های این بخش از ژانر سامورایی فیلم‌هایی چون ترور (*Assassination aka Ansatsu, 1964*) و سامورایی جاسوس (۱۹۶۵) از ساخته‌های ماساهیرو شینودا؛ سامورایی گرگ ۱ (*Samurai Wolf aka Kiba Okaminosuke, 1966*) و سامورایی گرگ ۲ (*Samurai Wolf II, aka Kiba Okaminosuke : jigoku giri, 1967*) و هیتوکیری (تنچو) (۱۹۶۹)، هر سه، به کارگردانی هیدئو گوشا هستند.

۳.۶ پی‌رنگ / خشونت

گرانینگاه تمام این دسته‌بندی‌های نحوی حضور مستمر خشونت و اعمال فیزیکی آن در گره‌گشایی پایانی داستان است، آن‌جایی که دو قطب مخالف روایت تعارض روبه‌تزايد میان خود را در نقطه اوج تنش با زبان شمشیر حل می‌کنند. صحنه‌های نبرد و شمشیرزنی باید چنان در بافت پی‌رنگ تنیده شده باشند که حکم جزئی الصاقی و صرفاً تزئینی برای متن پیدا نکنند. البته نبردها به دلیل جذابیت‌های بصری و هیجانی جنبه تزئینی ژانر سامورایی‌اند، اما این باعث نمی‌شود تا به چشم یکی از اجزای عرضی ژانر به آن نگاه کرد. همین هویت ذاتی خشونت است که وجود آن را در چامبارا (و از نگاهی دیگر، وجود خود چامبارا را) معنا می‌کند. خشونت اجتناب‌ناپذیر از سرشت جنگ‌آورانه شخصیت‌های حاضر در ژانر سامورایی بر زمینه تقابل اخلاقی / ایدئولوژیک نیروهای خیر / شر و اجتماعی / ضداجتماعی پدید می‌آید. درواقع، خشونت نماد وجه آئینی چامباراست. البته معدود استثناهایی به صورت صوری از این اصل پیروی نمی‌کنند؛ برای مثال، میزوگوچی در اقتباس خود از افسانه «۴۷ رونین» در گره‌گشایی پایانی فیلم هیچ صحنه جنگ وجدالی نگنجانده است، ولی در عوض با نشان دادن نمایی دور از مقدمات آئین سپوکو و اطلاع تماشاگر از خودکشی کردن هر ۴۷ سامورایی در آن روز، به صورت غیرمستقیم، خشونت به مراتب عریان‌تر و منقلب‌کننده‌تر را به نمایش می‌گذارد. درواقع، میزوگوچی با فرار از بازنمایی مکانیکی خشونت تصویر را از زیر بار نمایش تحمیلی آن خلاص کرده است. اگر زیاده در بند تقسیم‌بندی‌های خشک علمی نباشیم، چنین استدلالی می‌تواند کاملاً منطقی به نظر برسد، و گرنه دست‌کم می‌توان چنین مواردی را به آن مفهوم که ریک آلتمن در مقاله برای طبقه‌بندی برخی فیلم‌های مستند کنسرت، هم‌چون *ووداستاک* (Woodstock, 1970) در چهارچوب ژانر موزیکال به کار می‌برد، نمونه‌های جنبی (marginal) ژانر به حساب آورد، یعنی فیلمی که با بیش‌تر قواعد ژانر هم‌خوانی دارد؛ چنان‌که در پیکره آن جای می‌گیرد، اما در برخی جنبه‌های معنایی یا احیاناً نحوی مختصری با آن سازگاری ندارد (آلتمن، ۱۳۷۸).

۴.۶ پی‌رنگ / انتقام

پیش‌ازاین، در بخش مؤلفه‌های محتوایی ذیل توضیحاتی درباره بوشیدو درباره تاریخچه و اهمیت اجتماعی مفهوم انتقام در طبقه جنگ‌جویان ژاپن بحث شد. این‌جا نقش نحوی آن را جهت تعریف ژانر سامورایی بررسی می‌کنیم. اصولاً، انتقام یکی از پرتکرارترین عناصر

تماثیک در چامبارا به‌شمار می‌آید، تا جایی که ردپای آن در هر فیلمی از این ژانر دیده می‌شود. قطب‌های خیر/شر و اجتماعی/ضداجتماعی معمولاً تا انگیزه انتقام‌کشی نداشته باشند با هم درگیر نمی‌شوند. هریک از این دو قطب، جدای از برحق‌بودن یا نبودن، برای دفاع از اعتبار و شرافت اجتماعی خویش (شاید واژه آبرو دقیق‌ترین تعبیر برای این صفات باشد) حاضر است دست به خشونت بزند. گرچه ایدئولوژی و اخلاق رانه‌های درونی کشمکش قطب‌های متخاصم در چامبارا هستند، نمود بیرونی این تقابل در هیئت انتقام و کین‌کشی ظهور می‌کند، کم‌این‌که یکی از ثمرهای برجسته بزرگ‌ترین دستگاه اخلاقی - ایدئولوژیک ژاپن عصر فئودالی - نظامی، یعنی بوشیدو، است. در چامبارا یا به‌صورت مستقیم به انتقام اشاره و پایه نضج‌گیری پی‌رنگ می‌شود یا انتقام در توالی جدال‌های بین دو قطب به الگویی تکرار شونده از کین‌کشی‌های مکرر بدل می‌شود. بارزترین شاهد مثال برای حضور پُررنگ انتقام در چامبارا اقتباس‌های پُرشمار و گوناگون از داستان «۴۷ رونین» یا چوشینگوراست.

۵.۶ پی‌رنگ / نینجو / گیری

در هنر سامورایی و به‌ویژه هنرهای نمایشی، خاصه کابوکی، دو گانه بسیار مهمی وجود دارد که اساس کردارهای نمایشی برپایه آن بنا می‌شود: نینجو (Ninjō) و گیری (Giri). نینجو به معنای احساسات شخصی و عواطف انسانی است و گیری به معنای وظیفه و تکلیف اجتماعی (یاماموتو و رجب‌زاده، ۱۳۷۱). تقابل این دو اساس درام‌های سامورایی محور کابوکی را تشکیل می‌دهند. همان‌طور که پیش‌ازاین اشاره شد، ژانر چامبارا برپایه نمایش کابوکی بنا شده است. بنابراین بالطبع، دو گانه یادشده در ژانر سامورایی نیز مصداق پیدا می‌کند. تباین نینجو و گیری در هنگامه پیداشدن تضاد میان وفاداری به ارباب یا پای‌بندی به اخلاقیات و درمقابل احساسات درونی قهرمان پیش می‌آید، خواه این تضاد بر سر یک موضوع باشد و خواه بر سر دو امر جداگانه که در یک زمان حادث شده‌اند.

اشکال کلیشه‌ای این تضاد که به‌وفور در نمایش‌نامه‌های کابوکی استفاده شده‌اند تقابل احساس وفاداری سامورایی به اربابش در برابر عشق و تعلقات خانوادگی (قهرمانی که معمولاً در این نقش ظاهر می‌شد، اگر نگوییم به‌طور مطلق، ولی غالب اوقات جانب وفاداری به ارباب را برمی‌گزید. الگوی این نوع قهرمان را در کابوکی تاته‌یاکو (Tateyaku) می‌نامیدند: فردی با خلیات و ظاهر خشن، احساسات زمخت، به‌شدت خوددار، متکی به نفس و راسخ که حاضر است همه‌چیزش را به پای پیمان وفاداری با ولی‌نعمتش

بریزد) و تعارض عشق یک مرد و زن به یکدیگر با الزامات و تعهدات اجتماعی و اخلاقی (معمولاً قهرمان این پی‌رنگ نمایشی جوانی بود که در عنفوان جوانی و خامی به عشق زن یا گیشایی گرفتار می‌شد که طبق قراردادهای اجتماعی و اخلاقی عشق میان آن‌ها ممنوعه دانسته می‌شد. این‌گونه از قهرمان را نیمایمه (Nimaimé) می‌نامیدند؛ سامورایی یا تاجر جوان خوش‌قیافه، عاشق‌پیشه، مردد، و ضعیف‌النفسی که عاقبت کار خود و معشوقه‌اش را به خودکشی دونفره (Double Suicide or Shinjū) می‌کشاند) است (ساتو، ۱۳۶۵). اما دوگانه نینجو - گیری در ژانر سامورایی کارکرد گسترده‌تری یافت و برای هر کدام از تیپ‌های تازه‌یاکو و نیمایمه کارویژه‌های جدیدی تعریف شدند. تقابل نینجو و گیری دیگر تنها محدود به تضاد بین تعهد اجتماعی و عواطف شخصی نبود، بلکه در این بین تضاد دوگانه میان پای‌بندی به اخلاق مورال در برابر نفع شخصی (شاخص‌ترین شاهد مثال: مجموعه فیلم‌های زاتویچی) یا تعارض میان ایدئولوژی یا اخلاق اثیک با احساسات شخصی و انسانی (مثال‌های برجسته: هاراکیری، شورش سامورایی) نیز پا به میدان گذاردند. تحول مهم دیگر در این بود که انتخاب قهرمانان چامبارا بین نینجو و گیری از اکثریت مطلق به نفع گیری به تعادل بین این دو و حتی چربش به نفع نینجو انجامید.

۷. نتیجه‌گیری

بر اساس دیدگاه ریک آلمن درباره ژانرهای سینمایی، هرگاه ابتدا دسته‌ای از مؤلفه‌های معنایی مشخص در یک مجموعه فیلم پدیدار شوند و در پی آن مؤلفه‌های یادشده در نحوی منسجم سازمان‌دهی شوند، به‌گونه‌ای که با اقبال بازیگران چرخه اقتصادی سینما از تولیدکننده تا مصرف‌کننده مواجه شوند، آن‌گاه ما با یک ژانر سینمایی طرفیم (آلمن، ۱۳۷۸). در بخش‌های پیشین دیدیم این درست چیزی است که درباره ژانر سامورایی صدق می‌کند. در واقع، اثبات این ایده هدف اصلی پژوهش حاضر بود. شمای کلی ایده ژانر سامورایی را در جدول‌های ۱ و ۲ مشاهده می‌کنید. پیوند تنگاتنگ یک مدیوم هنری غربی چون سینما با هنر و فرهنگ سلحشوران ژاپنی و به‌طور خاص سامورایی‌ها پدیده‌ای را ایجاد کرده است که شرقی‌ترین مفاهیم را با مختصات غربی پیش‌روی ما قرار می‌دهد. اگر از صاحب‌نظران عرصه نظریه ژانر در سینما بپذیریم که هر ژانری دو کارکرد ایدئولوژیک و آیینی دارد، اولی بازتاب گفتمان حاکم بر نهادهای قدرت و دیگری بازتاب منویات جامعه مخاطبان، چاره‌ای نیست، جز شناخت دقیق‌تر ژانر از راه تجزیه آن به مؤلفه‌های معنایی و

نحوی‌اش (موآن، ۱۳۹۳). بنابراین، دو فایده بر رویکردی که در این پژوهش درپیش گرفتیم مترتب است: یکی اثبات موجودیت خود ژانر سامورایی و دیگری ایجاد موقعیتی برای شناسایی کارکردهای اجتماعی - سیاسی آن که خود می‌تواند موضوع پژوهشی جداگانه باشد. بااین‌حال، هم‌پای بررسی تقسیمات معنایی و نحوی به شماری چند از عناصر فرهنگی تاریخ ژاپن، از معماری بومی آن تا بوشیدو و از نینجو - گیری تا کابوکی و بونراکو، اشاره کردیم. بنابراین، شناخت دقیق از ژانر سامورایی متضمن دستیابی به شناختی کلی از فرهنگ و تاریخ ژاپن است.

جدول ۱. مؤلفه‌های معنایی ژانر سامورایی

چهارچوب	روایی - داستانی، زیرژانری از جیدای‌گکی، شمشیرزنی - تاجیماواری، ریشه‌های بومی و غربی
زمان	از اواسط قرن دوازدهم تا اواسط قرن نوزدهم میلادی
مکان	ژاپن، شهری (چامبارای شهری: عوام، خواص)، غیرشهری
شمایل	شمشیر، زره، پوشش، آرایش ظاهری، معماری
طبقات جنگ‌جویان	سامورایی، رونین، نینجا، یاکوزا
اخلاق	بوشیدو؛ وفاداری، مرگ‌آگاهی، انتقام کنجوتسو، کن‌دو

جدول ۲. مؤلفه‌های معنایی ژانر سامورایی

راه‌برد روایی	تقابل خیر/شر و اجتماعی/ضداجتماعی، قهرمان و ضدقهرمان، انواع کشمکش‌ها در فیلم‌های سامورایی، رونین، یاکوزایی و نینجایی، تک‌قهرمانی و چندقهرمانی
پی‌رنگ/ایدئولوژی/اخلاق	رابطه و تعارض میان ایدئولوژی و اخلاق مورال و اخلاق اثیک، تقابل دو ایدئولوژی
پی‌رنگ/خشونت	حضور همیشگی خشونت، قاعده‌گره‌گشایی خشونت‌آمیز و استثناهای آن
پی‌رنگ/انتقام	انتقام به‌مثابه عامل انگیزش درگیری و کشمکش و شکل‌گیری پی‌رنگ
پی‌رنگ/نینجو/گیری	رابطه‌چامبارا با کابوکی، تانه‌یاکو و نیمایمه، احساسات و عواطف انسانی و شخصی (نینجو) درمقابل وظیفه و تعهد اجتماعی (گیری)، واژگونی اولویت‌های نینجو و گیری

پی‌نوشت‌ها

۱. یکی از انواع اصلی تئاتر سنتی ژاپن که در اوایل قرن هفدهم پدیدار و طی دو قرن هجدهم و نوزدهم به محوری‌ترین فرم نمایشی ژاپن بدل شد (تیری، ۱۳۷۰).

۱۰۰ واکاوی یک ژانر سینمایی با رویکرد معنایی - نحوی؛ مطالعه موردی: ژانر سامورایی

۲. بونراکو که با نام نینگیو جوروری (Ningyō jōruri) نیز خوانده می‌شود یکی از اشکال تئاتر عروسکی سنتی ژاپن است که سال ۱۶۸۴ میلادی در شهر اوساكا بنیان نهاده شد (همان).
۳. Kyuha یا مکتب قدیم بیش‌تر به همان معنای کابوکی بود و لفظ آن در تقابل با مکتب تئاتر شیمپا (مکتب جدید) به کار برده می‌شد و بعدها به واژه‌ای بدل شد که اختصاصاً به تئاتر پساکابوکی گفته می‌شود (Richie, 2005).

4. Toyotomi Hideyoshi (1536 or 1537-1598)

۵. نام قدیم توکیو، پایتخت حکومت توکوگاوا.

6. *Great Bodhisattva Pass 1 aka The KOGEN-ITTO-RYU School* [Dai-bosatsu tōge: DAI-IPPEN, KOGEN ITTO-RYU NO MAKI] (1935).

Great Bodhisattva Pass 2 [Dai-bosatsu tōge: SUZUKA-YAMA NO MAKI, MIBU SHIMABARA NO MAKI] (1936).

7. *Daibosatsu Tōge* (1953).

Daibosatsu Tōge - Dai-ni-bu: Mibu to Shimabara no maki; Miwa Kamisugi no maki (1953).

Daibosatsu Tōge - Dai-san-bu: Ryūjin no maki; Ai no yama no maki (1953).

8. *Dai-bosatsu tōge Trilogy aka Sword in the Moonlight* (1957-59).

9. *Satan's Sword: Great Buddha Pass aka Daibosatsu tōge* (1960).

Satan's Sword 2: The Dragon God aka Daibosatsu toge: Ryūjin no maki (1960).

Satan's Sword 3: The Final Chapter aka Daibosatsu toge: Kanketsu-hen (1961).

۱۰. تصاویری از پیش‌از آن تاریخ نیز موجودند، اما متعلق به فیلم مشخصی نیستند. آن‌ها اغلب یا به نمایش‌های فیلم‌برداری شده مربوط‌اند یا تصاویر پراکنده‌ای از موضوعات مختلف‌اند.

۱۱. پلیس مخفی شوگون، در دهه پایانی حکومت توکوگاوا معروف به دوره باکوماتسو (Bakumatsu).

۱۲. دروازه معابد ژاپنی.

۱۳. کوتاه و بلند.

کتاب‌نامه

آلتمن، ریک (۱۳۷۸). *فیلم موزیکال: مسائل تاریخ ژانر*، ترجمه فتح محمدی؛ فصل‌نامه فارابی، ش ۳۵.
اوحدی، مسعود (۱۳۸۵). *دیروز و امروز مطالعات ژانرشناسی سینما*، فصل‌نامه هنر، ش ۶۸.
اولدفادر، فلیشیا، جون لیوینگستون، و جو مور (۱۳۷۵). *شناخت ژاپن*، ترجمه احمد بیرشک، تهران: خوارزمی.

- تبری، سولانژ (۱۳۷۰). نمایش ژاپنی: زنده هزارساله، ترجمه سهیلا نجم، تهران: سروش.
- ساتو، نادائو (۱۳۶۵). سینمای ژاپن، ترجمه پرویز نوری، تهران: عکس معاصر.
- قراچی، فیاض (۱۳۸۲). انسان آرمانی از منظر مکاتب خاور دور، فصلنامه دانشکده الهیات و معارف اسلامی دانشگاه مشهد، ش ۵۹.
- لنگفورد، بری (۱۳۹۳). ژانر فیلم: از کلاسیک تا پساکلاسیک، ترجمه حسام‌الدین موسوی، تهران: سوره مهر.
- موآن، رافائل (۱۳۹۳). ژانرهای سینمایی، ترجمه علی عامری مهابادی، تهران: مینوی خرد.
- ناس، جان بی. (۱۳۵۴). تاریخ جامع ادیان، ترجمه علی اصغر حکمت، ج ۳، تهران: مؤسسه انتشارات فرانکلین.
- یاماموتو، چونه‌تومو و هاشم رجب‌زاده (۱۳۷۱). رسم و راه سامورایی - آئین‌نامه سلحشوران ژاپن (هاگاکوره)، مشهد: مؤسسه چاپ و انتشارات آستان قدس رضوی.

- Anderson, J. L. and D. Richie (1959). *The Japanese Film: Art and Industry*. New York: Grove Press, Inc.
- Babiak, P. and R. Hare (2006). *Snakes in Suits: When Psychopaths Go To Work*, New York: Harper Collins Publishers Inc.
- Desser, D. (1983). 'Toward a Structural Analysis of the Postwar Samurai Film', *Quarterly Review of Film Studies*, Vol. 8, Issue 1.
- Hijino, S. et al. (2016). 'Japan: The bakuhan system', in: *Encyclopædia Britannica online*. Retrieved from <https://www.britannica.com/place/Japan/The-bakuhan-system>.
- Kaminsky, S. M. (1972). 'The Samurai Film and the Western', *Journal of Popular Film*, Vol. 1, Issue 4.
- Sato, Noriaki (1995). *Kendo Fundamentals*, Tokyo: All Japan Kendo Federation.
- Phillips, A. and J. Stringer (2007). 'Introduction', in: A. Phillips and J. Stringer (eds.), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Oxon: Routledge
- Ratti, O. and A. Westbrook (1991). *Secrets of the Samurai: A Survey of the Martial Arts of Feudal Japan*, Rutland: Charles E. Tuttle Company, Inc.
- Richie, D. (2005). *A Hundred Years of Japanese Film: A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos*, Tokyo: Kodansha International.
- Sansom, G. (1990a). *A History of Japan to 1334* (7th ed.), Rutland: Charles E. Tuttle Company, Inc.
- Sansom, G. (1990b). *A History of Japan: 1334-1615* (7th ed.), Rutland: Charles E. Tuttle Company, Inc.
- Sansom, G. (1990c). *A History of Japan: 1615-1867* (7th ed.), Rutland: Charles E. Tuttle Company, Inc.
- Thorne, R. (2013). *Samurai Films*, Harpenden: Oldcastle Books.
- Turnbull, S. (2011). *The Revenge of the 47 Ronin*, Oxford: Osprey Publishing.