

A Semantic-Syntactic Examination of a Cinematic Genre, Case Study: The Samurai Genre

Mohammad Ali Safoora^{*}, Basir Salim Alaqeband^{}**

Amir Hassan Nedai^{*}**

Abstract

Samurai genre, as one of most important parts of Japanese cinema history, had a significant role, in its seven decades of life, in emerging artistic threads in Japanese cinema, binging about a relative economical constancy for this cinema, and attracting attentions around the world to this cinema. Since genre studies in cinema mostly have been concentrated on Hollywood, especially on its studio system period, other cinemas, including valuable genres like Samurai genre in Japan on which great filmmakers from Mizoguchi and Kurosawa to Kobayashi and Oshima made films usually were neglected. This article applies Semantic/Syntactic approach of Rick Altman in genre theory, which regarded by genre theory experts most authentic theory for explaining cinema genres, into Samurai genre. So we will analyze this genre through the approach in two semantic and the syntactic sections by a descriptive/analytic method, and finally will provide a general vision of the class of this genre.

Keywords: Genre, Samurai Genre, Japanese Cinema, Chambara, Semantic/Syntactic Approach, Rick Altman.

^{*} Assistant Professor, Department of Animation - Cinema, Science of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, safoura@modares.ac.ir

^{**} Master of Cinema, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University (Corresponding Author), basir.alaqeband@gmail.com

^{***} Assistant Professor of Animation-Cinema Department, School of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, amir_nedai@modares.ac.ir

Date received: 24/09/2022, Date of acceptance: 26/01/2023



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

محمدعلی صفورا*

بصیر سلیم علاقه‌بند**، امیر حسن ندایی***

چکیده

ژانر سامورایی، یکی از مهم‌ترین بخش‌های تاریخ سینمای ژاپن در طول هفت دهه از حیات خود، در نصیج گرفتن جریان‌های هنری شکل گرفته در بطن صنعت سینمای ژاپن، پدید آمدن ثبات اقتصادی نسبی برای آن، و شناساندن ظرفیت‌های هنری و درعین حال سرگرمی‌سازش به جهانیان نقش به‌سزایی داشت. از آن‌جاکه مطالعات ژانری در حوزه سینما معمولاً بر سینمای هالیوود و به ویژه دوران استودیویی آن متمرکز بوده است، کم‌تر به سینماهای خارج از این محدوده توجه شده است. با این حال، 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، مورد غفلت واقع شده‌اند. 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 را 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: ۱۴۰۱/۰۷/۰۲، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۱/۰۶



۱. مقدمه

پژوهش‌گران بسیاری برای جواب‌دادن به مسائل تئوریک ژانر تلاش کردند. از آن میان پژوهش‌های تام رایال (Tom Ryall)، استیو نیل (Steve Neale)، و ریک آلتمن (Rick Altman) طی چهار دهه اخیر هر یک راه‌یافت‌هایی راه‌گشا درباره 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 درواقع محصول تولید انبوه صنعت سینمای هالیوود است (اوحدی ۱۳۸۵)، این مانع از آن نمی‌شود که هر صنعت سینمایی دیگری نیز دارای ژانر باشد. بی‌راه نیست اگر ادعا کنیم همه سیستم‌های استودیویی اروپایی و آمریکایی 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 آمریکایی سیستم فیلم‌سازی استودیویی را تجربه کرد. همان ضروریات تجاری و بازاریابی‌ای که هالیوود را به دسته‌بندی فیلم‌هایش مجبور 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 به‌تناسب، 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 به‌صورت 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 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 به‌شکل هدف‌مند مطرح و بررسی می‌شوند.

۳. نگره معنایی - نحوی

در اواسط دهه ۱۹۸۰ م، ریک آلمن با ارائه نگره معنایی - نحوی فضای مطالعات ژانر را سخت تحت تأثیر قرار داد، به گونه‌ای که نگره او به معتبرترین تعریف از ژانر سینمایی حاضر تبدیل شده است. آلمن 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 درواقع 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. ازسوی 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 درمقابل حوزه عملکرد آن محدود است. آلمن با کنارهم قرار دادن 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 هیولاها، 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 این‌جا لازم است گفته شود که ره‌یافت آلمن ادعایی درباره تعریف ژانرها ندارد، بلکه آن‌ها را در سطوح گوناگون شناسایی و تشریح می‌کند (موآن ۱۳۹۳؛ آلمن ۱۳۷۸).

رویکرد حاضر ژانرها را براساس فیلم‌هایی که جزء آن‌ها محسوب می‌شوند شناسایی می‌کند، نه بر مبنای مجموعه‌ای از اصول انتزاعی ازپیش تعیین‌شده. نگره معنایی - نحوی هم‌چنین دیالکتیک تناظر و تباین ژانرها را توضیح می‌دهد. با مطالعه روندهای تاریخی سینما ارتباط میان ژانرها، به‌منزله اصلی انکارناپذیر، عیان خواهد شد. نظریه آلمن 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، درنظرگرفتن ارتباطات میان‌ژانری و درون‌ژانری، و درنهایت انعطاف اصولش که

آن را از دیگر روش‌ها متمایز می‌کند، در حال حاضر مناسب‌ترین راه‌کار تحلیل ژانر را فراروی محققان می‌گذارد (موآن ۱۳۹۳؛ آلمن 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). چامبارا 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:

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 خصایل 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 واسطه قراردادن شناخت خود از وسترن و ارتباط دادن 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 تا با دیدگاهی شبه‌ساختارگرا کلیتی تصویرپذیر از این ژانر ترسیم کند. ایده کامینسکی نه انسجام منطقی قابل قبولی داشت و نه حتی می‌توانست تصویر نسبتاً فراگیر از شاکله چامبارا بسازد (Kaminsky 1972).

واکاوی یک ژانر سینمایی با رویکرد معنایی ... (محمدعلی صفورا و دیگران) ۱۷۹

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 به فیلم‌های قبل از جنگ مربوط است. مهم‌ترین مضمونی که در فیلم‌های دوران پس از جنگ و از خلال پی‌رنگ‌های جدید انعکاس می‌یافت، عدم اطمینان 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 بر این مبنا چهار زیرژانر برای چامبارا تعریف کرده است که عبارت‌اند از: درام سامورایی نوستالژیک (the nostalgic samurai drama)؛ درام ضد فئودالی (the anti-feudal drama)؛ جنگ‌جویان زن (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، به کتاب فیلم‌های سامورایی نوشته رولند تورن مربوط است. تورن معتقد است آنچه 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 دریایان با ورود به حوزه شمایل‌نگاری تعریف خود را کامل می‌کند. او باتوجه 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 تپیک اجتماعی، دست‌افزارها، و مکان‌های خاصی نام می‌برد که بستر شکل‌گیری پی‌رنگ‌های ژانر را فراهم می‌آورد. تعریف تورن نیز چیز جدیدی ارائه نمی‌دهد. درواقع، 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 با مایه‌هایی از اسطوره درباره طبقه سامورایی و ستایش خصال اخلاقی آن بود و درعین حال داستان‌هایی عشقی و اخلاقی درباره 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 به‌منزله جزئی بنیادین از نمایش (اغلب تئاترهای ژاپنی از رقص‌های آیینی 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) و ویژه خود را داشت. تاجیماواری بعدها زمینه‌ساز شکل‌گیری چامبارا شد. حال این سؤال پیش می‌آید که آیا یک فیلم سامورایی بدون شمشیرزنی تصویب‌پذیر است؟ جواب ما با ذکر پیشینه فوق به‌طبع منفی خواهد بود؛ هیچ فیلم سامورایی‌ای خالی از صحنه‌های شمشیرزنی نیست، اما می‌توان آثاری را یافت که باوجود 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 میزوگوچی 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 جیدای‌گکی 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، به‌دلیل این واقعیت ساده که قهرمان داستان نه سامورایی است و نه خصلت پهلوانانه‌ای در خود دارد، به‌سادگی بیرون از دایره چامبارا می‌ماند.

به‌طور خلاصه، می‌توان گفت هر فیلم سامورایی به‌لحاظ 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 درطول 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 بر می‌گیرد؛ یعنی از سال ۱۱۸۵ م 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 1990 a). از نمونه‌های مشهوری که درباره وقایع این دوره ساخته شده‌اند، می‌توان به آثاری هم‌چون *دروازه جهنم* (1953 *Gate of Hell aka Jigokumon*) به کارگردانی تینوسوکه کینوگاسا (Teinosuke Kinugasa)، *افسانه خاندان تایرا* (Taira Clan Saga aka Shin) (1955 *Heike Monogatari*) اثر میزوگوشی، و اپیزود «هوییچی گوش‌بریده» در فیلم چهار اپیزودی *کوبایدان* (1964 *Kwaidan*) ساخته ماساکی کوبایاشی اشاره کرد.

وقایع سده‌های سیزدهم و چهارم، یعنی تحولات پُردامنه دولت کاماکورا تا سرنگونی آن در اواسط قرن چهاردهم، چندان موردتوجه 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 1990 b)؛ اولدفادر و دیگران (۱۳۷۵). با کناررفتن خاندان آشیکاگا (Ashikaga) در سال ۱۵۷۳ م، 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 روی داد 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 امپراتوری 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 درگرفت. 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 مباحثان 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 تحت‌تأثیر ایدئولوژی محافظه‌کاری سخت‌گیرانه توکوگاوا قرار گرفت. از سوی دیگر، برای حفظ روحیه اطاعت‌پذیری سامورایی‌ها، ضمن نظام‌مند کردن قواعد خدمت و به‌کارگیری آن‌ها در مشاغل دیوانی و اداری، بر یادگیری اصول بوشیدو، که مهم‌ترین اصل آن اطاعت بی‌چون‌وچرا از مافوق بود، بسیار تأکید می‌شد. علاوه‌براین، طبقه سامورایی به دایره‌ای بسته تبدیل 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) به‌کارگردانی ماساهیرو شینودا (Masahiro Shinoda) و شیرو آماکوسا شورشی مسیحی (*Shiro Amakusa, The Christian Rebel aka Amakusa Shirô 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 تبدیل شدند (Sansom 1990 b, 1990 c؛ اولدفادر و دیگران ۱۳۷۵). اغلب فیلم‌هایی که با محوریت شخصیت‌های رونین ساخته شده‌اند، در این دوران می‌گذرند. معروف‌ترین داستان رونین محور 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 به‌کارگردانی هیروشی ایناگاکي (Hiroshi Inagaki) در سال‌های ۱۹۳۵ و ۱۹۳۶^۶ با بازی دنجیرو اوکوچی (Denjirō Ōkōchi 1898-1962) در نقش ریونوسوکه تسوکوه (Ryūnosuke Tsukue)، شخصیت اصلی داستان؛ سه‌گانه کونیو واتانابه (Kunio Watanabe) با همان نام اصلی رمان^۷ و بازی چیه‌زو کاتائوکا (-1903 Chiezō Kataoka 1983)؛ سه‌گانه تومو اوچیدا به‌نام *شمشیر در مهتاب* در فاصله سال‌های ۱۹۵۷ تا ۱۹۵۹^۸ باز هم با نقش آفرینی 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

واکاوی یک ژانر سینمایی با رویکرد معنایی ... (محمدعلی صفورا و دیگران) ۱۸۳

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 ناکادایی (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 اونوه (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 (*Chūkon Giretsu - Jitsuroku Chūshingura aka Chūshingura: The Truth*) است. در دهه ۱۹۳۰، فیلم‌سازان بزرگ دیگری نیز از جمله تینوسوکه کینوگاسا، هیروشی ایناگاکي، 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 ایناگاکي هستند.

در سال ۱۸۶۷ بالآخره دولت توکوگاوا از میان رفت و بساط حکومت شوگونی و همراه با آن نظام فئودالیت به‌برچیده شد. با این تحول مهم، نیروی نظامی سامورایی نیز دیگر معنا و مفهوم خود را از دست داد (Sansom 1990 c؛ اولدفادر و دیگران ۱۳۷۵). این برهه تاریخی به‌دلیل نقش سرنوشت‌سازش در حیات طبقه سامورایی یکی از مهم‌ترین دست‌مایه‌های 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 Hitokir, 1969) ساخته هیدئو گوسا (Hideo Gosha)؛ وقایع‌نگاری شینسنگومی (Shinsengumi Chronicles 1963)؛ آخرین سامورایی (The Last Samura 1974) به‌کارگردانی کنجی میسومی؛ سامورایی آدم‌گش (Samurai Assassin 1965)، 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 سامورایی 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 به‌غیر از مناظر طبیعی بیش از هر چیز به سه عنصر معماری، یعنی قلعه و معبد و مسافرخانه، برمی‌خوریم. فیلم‌های چامبارای روایت‌گر جنگ در قلعه و معبد و بقیه آثار غیرشهری، خاصه نماهای داخلی، در مسافرخانه‌های بین‌راهی می‌گذرند.



تصویر ۱. توری (Torii)^{۱۲} و معبد فوشیما ایناری (Fushima Inari) در شهر کیوتو،

منبع: <<https://www.justwanderlustblog.com>>

در فیلم‌های شهری به طبع نماهای داخلی بیش‌تر 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 می‌کشد، 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 می‌شدند، بر خطوط راست و مستقیم تأکید بسیار می‌شد، سقف‌ها شیروانی و درها همه کشویی بودند، به جای شیشه از نوعی کاغذ استفاده می‌شد، و حیاط و ایوان ستون‌دار دوردور فضای مسقف داخلی قرار می‌گرفت که از سطح زمین فاصله داشت. در خانه سامورایی‌های برجسته نمونه‌هایی از باغ‌آرایی ژاپنی ذن و اتاق‌های مخصوص برگزاری مراسم چای نیز وجود داشت. باین‌وصف، فیلم‌های چامبارای شهری را می‌توان 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)، و شمشیر کوتاه، واکیزاشی (Wakizashi)؛ 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 تسونه‌تومو (چونه‌تومو) (Yamamoto Tsunetomo)، مؤلف کتاب هاگاکوره (Hagakure)، انجیل سامورایی، درباره سرنوشت سلحشوران است: «چنین یافته‌ام که طریقت سامورایی مرگ است ... سامورایی راستین باید که همواره، روزوشب، 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 1990 b؛ اولدفادر و دیگران ۱۳۷۵). از آن زمان به بعد، شمشیر به‌نشان ممیز این طبقه در ژاپن تبدیل شد. شمشیر ورای آن خاصیت نمادین خود در متن روایت چامبارا ابزاری راه‌گشاست؛ ابزاری برای گره‌افکنی و گره‌گشایی.



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

منبع: <<https://www.swordforum.com>>



تصویر ۳. عکسی قدیمی مربوط به قرن نوزدهم از سه سامورایی با آرایش ظاهری کامل در حال اجرای مراسم سپوکو یا شکم‌درانی

منبع: <<https://www.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 خصلتی در نسبت با چامباراست. سامورایی‌ها نه تنها در بستن دایشو، بلکه در پوشیدن لباس‌ها و نوع آرایش مخصوص خود انحصار داشتند.

واکاوی یک ژانر سینمایی با رویکرد معنایی ... (محمدعلی صفورا و دیگران) ۱۸۷

دیگر عنصر بصری که می‌تواند نقش شمایل را برای چامبارا ایفا کند، معماری خاص ژاپن قدیم و اِلمان‌های 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 شیتویی، محراب زیارتگاه‌ها که محل نگهداری تندیس کامی‌ها و بودیستوها هستند، درهای کشویی، باغ‌های ذن و انواع باغ‌آرایی ژاپنی، و در نهایت پاگودا (Pagoda)، از نشانه‌های معماری ژاپنی و از نشانه‌های بارز این نوع از معماری است.



تصویر ۴. پاگودای پنج طبقه گوجو نو تو (Goju-no-to)
متعلق به معبد تویوکونی یا سنجوکاکو (Toyokuni or Senjokaku)
منبع: <<https://www.visit-miyajima-japan.com>>



تصویر ۵. قلعه ماتسوموتو (Matsumoto) نمونه‌ای از معماری اصیل ژاپنی
منبع: https://www.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، مباشران و استادان شمشیرزنی، دیوان‌سالاران، 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 استادان شمشیرزنی یا جنگ‌سالاران بزرگانند که در رده‌های بالاتر از سامورایی‌های عادی جای می‌گیرند. از معروف‌ترین جنگ‌سالارانی 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 تبدیل شود. تا قبل از دوره ادو که قانون منع

جابه‌جایی میان طبقات اعمال شد، رونین‌شدن برای سامورایی‌ها بحران چندان بزرگی محسوب نمی‌شد، اما از آن زمان به بعد همراه با پایان‌یافتن جنگ‌های داخلی و نیازداشتن نیروی نظامی اضافی در خاندان‌های سامورایی و به‌دلیل صرفه‌جویی در هزینه‌ها تعداد زیادی از جنگ‌جویان به زمره رونین‌ها پیوستند. بسیاری از رونین‌ها به‌سبب فقر شدید به راه‌زنی و دزدی و جرایم سازمان‌یافته در شهرها روی آوردند. در این زمان، ناامیدی، سرگردانی، و تنگ‌دستی گریبان‌گیر هزاران رونین شده بود (Sansom 1990 c). بی‌پناهی انسان رونین، تنهایی او در مقابله با مصایب 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 شییتارو شیرایی (Shintarō Shirai) از فیلم‌سازان و تهیه‌کنندگان پُرکار ژانر اکثر آن‌ها را تهیه و کارگردانی کرده‌اند. بسیاری از شاخص‌ترین و پُرترکرترین 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)، و 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 جدا می‌کرد که به حفظ انصاف و شرافت در روبه‌رویی با دشمن تأکید داشتند. تنوع سلاح‌های آن‌ها بسیار بالا بود، اما در این میان شوریکن (Shuriken)، ستاره آهنی معمولاً چهارپری که به‌سمت 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 رابین‌هود داشت و دشمن قسم‌خورده 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) بالغ‌بر چهل عنوان از این مجموعه در فاصله سال‌های ۱۹۲۷ تا ۱۹۵۶ ساخته شده است و در کل از ۱۹۲۴ تا ۱۹۶۵ تعداد آن به بیش از پنجاه فیلم می‌رسد؛ کوراما تنگو (Kurama Tengu 1928)، زمانه وحشتناک کوراما تنگو (Kurama Tengu: زمانه وحشتناک کوراما تنگو در واقعۀ اوئدو Kurama Tengu Ōedo Ihen 1950)، و کوراما تنگو (Kurama Tengu aka Goblin in Stirrups 1959) با بازی چیونوسوکه آزوما (Chiyonosuke Azuma) در نقش کوراما و کارگردانی ماساهیرو ماکینو برخی از آثاری‌اند که با محوریت شخصیت هاتوری هانزو (یکی از سرداران افسانه‌ای نینجا) ساخته شده‌اند.

۹.۵ یاکوزا

رونین‌ها 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 دسته‌های 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 می‌گنجند. یاکوزاها در این فیلم‌ها معمولاً گنگسترهایی‌اند که برخلاف سامورایی‌ها اکثر اوقات تنها یک شمشیر بلند به کمر می‌بندند، کیمونوهای ساده و جلوپازی که نشانه لالابالی‌گری است به تن می‌کنند، برخی خال‌کوبی‌های مخصوص خاندان‌های یاکوزا را دارند، و اغلب با ته‌مایه‌ای از کمدی و شهرستانی‌گری رفتار می‌کنند که به‌نوعی برخاسته از جایگاه اجتماعی پایین آن‌هاست (Phillips and Stringer 2007). از مهم‌ترین این آثار می‌توان به مجموعه فیلم‌های زاتویچی (Zatoichi)، شمشیرزن نابینا با بازی شیتتارو کاتسو (Shintaro Katsu) در فاصله سال‌های ۱۹۶۰ تا ۱۹۷۲ (بالغ‌بر 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-) (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 قشرهای 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 آیین‌های کنفوسیانیسم، شیتو، بودیسم (خاصه نحله ذن — بودیسم)، و تائوئیسم ریشه دارد. هریک از فضایل بوشیدو برگرفته از یکی از این تئین‌هاست. به عقیده برخی از مفسران بوشیدو مهم‌ترین فضایل آن عبارت‌اند از شرافت و وفاداری. 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؛ زیرا 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، بی‌چون و چرا، 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» (همان: ۱۳۷). بخش چشم‌گیری از پی‌رنگ‌های پرتکرار چامبارا برپایه همین اصل انتقام شکل گرفته است.

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 انجام دادن تمرین‌های سخت و درست برای پیشرفت در هنر کن‌دو بکوشد، ادب و شرافت انسان را ارج بنهد، با دیگران ارتباط صادقانه برقرار کند، 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. با این حال، 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 خصایل ضداجتماعی و ضدعرفی این تیپ‌های اجتماعی، قهرمان به ضدقهرمان تبدیل می‌شود. منظور از اجتماع در این جا بیش‌تر نهادهای حاکم بر جامعه‌اند که عملاً خود را به مثابه نمایندگان آن می‌شناسانند؛ زیرا اساساً مفهومی که از جامعه مدرن وجود دارد، درباره جامعه طبقاتی - فئودالی زمانه سامورایی صدق نمی‌کند.

چنین مسئله‌ای از همان ابتدای کار ژانر به روشنی دیده می‌شود؛ یعنی این دو راه‌برد روایی (قهرمان سالاری - ضدقهرمان سالاری) هم‌پای هم‌دیگر شکل گرفته‌اند؛ مثلاً در فیلم *مار* (Orochi 1925) ساخته بونتارو فوتاگاوا (Buntarō Futagawa) داستان یک رونین سرگردان را شاهدیم که از سوی جامعه خود طرد شده است و در نهایت به سمت شورش تک‌نفره سوق داده می‌شود. از دیدگاه روان‌شناسی، این چنین شخصیت‌هایی جامعه‌ستیز (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-Uchi: *Hairyō tsuma Shimatsu* 1967) ساخته ماساکی کوبایاشی است.

واکاوی یک ژانر سینمایی با رویکرد معنایی ... (محمدعلی صفورا و دیگران) ۱۹۳

کش مکش اصلی در فیلم‌های چامبارای سامورایی محور بیش‌تر پیرامون درگیری شخصی میان دو جنگ‌جو یا درگیری دو خاندان با یک‌دیگر است. به‌دیگرسخن، کش مکش 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 تحت حمایت آن‌ها و یک دسته رونین راهزن)؛ یا کشتار بزرگ (The Great Killing 1964) (بین دسته‌ای از طبقات مختلف جنگ‌جویان و سامورایی‌های حامی شوگون عزل‌شده) ساخته‌ی ئیچی کودو (Eiichi Kudo). ازطرف دیگر، کش مکش 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، به‌سبب تعلق‌نداشتن به گروهی خاص، اکثراً به مزدوری درمی‌آیند و از این طریق وارد کش مکش‌های جمعی می‌شوند. باین‌حال، میل به تکرار و تک‌افتادگی درمیان جمع باز هم موجب فاصله میان آن‌ها و گروه می‌شود، تاجایی‌که این پیوند چندان پایدار نمی‌ماند، اما شخصیت‌های نینجا، به‌دلیل روحیه انزواطلبانه‌شان، به‌تنهایی با دشمن خود روبه‌رو می‌شوند. بنابراین، کش مکش‌هایی که یک سر آن‌ها یک نینجا باشد، بیش‌تر به درگیری‌های بین فردی و در مواردی فرد با اجتماع محدود می‌شوند. در یک جمع‌بندی مختصر، دو دلیل برای تشنّت در راهبرد روایی فیلم سامورایی می‌توان اقامه کرد: نخست، به‌موجب تاریخی‌بودن ژانر و ارجاع‌های مستقیم آن به زمینه‌های تاریخی، تصویرکردن هر نوع پی‌رنگی باتوجه‌به محدودیت‌های تاریخی امکان ندارد؛ دوم، حضور شخصیت‌های مختلف در جایگاه قهرمان داستان با اصول عقاید و اخلاقیات گوناگون در شکل‌گیری پی‌رنگ‌هایی با درون‌مایه‌های متفاوت مؤثر است.

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 به‌همراه 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 اولیهٔ برسانندهٔ ایدئولوژی از آن فراهم می‌آید، مانند آنچه دولت توکوگاوا در دورهٔ ادو با پوشیدو انجام داد. قهرمان سامورایی برسر دوراهی 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 نومیدی درمقام ضدقهرمان نیز مظهر انسان آرمان‌گراست. آرمان‌گرایی، نه به مفهوم فلسفی آن، بلکه به‌منزلهٔ نوعی از تسلیم‌ناپذیری مطلق دربرابر وضع نامطلوب جاری وجه غالب تمام قهرمانان چامباراست؛ نوعی از کردار سلحشورانه که با معیارهای امروزی بیش‌تر ناپختگی یا بی‌سیاستی به‌نظر می‌رسد تا شجاعت.

اما برخی اوقات ایدئولوژی دوپاره می‌شود و قهرمان درواقع بین دو ایدئولوژی متخاصم مردد می‌ماند. بیشینهٔ فیلم‌هایی که در مرز دو دوران تاریخی به‌ویژه در پایان دورهٔ ادو و شروع دورهٔ میجی می‌گذرند چنین‌اند. 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 درپایان 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 Ōkaminosuke 1966)، *سامورایی گرگ ۲* (Samurai Wolf II, aka Kiba Ōkaminosuke: Jigoku Giri 1967)، و *هیتوکیری (ننچو)* (۱۹۶۹) هر سه به کارگردانی هیدئو گوشا هستند.

۳.۶ پی‌رنگ / خشونت

گرانیکاه تمام این دسته‌بندی‌های نحوی حضور مستمر خشونت و اعمال فیزیکی آن در گره‌گشایی پایانی داستان است، آن‌جایی که دو قطب مخالف روایت تعارض رو به تضاد میان خود را در نقطهٔ 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 به‌دلیل جذابیت‌های بصری و هیجانی جنبهٔ تزئینی ژانر سامورایی‌اند، اما این باعث نمی‌شود تا به چشم یکی از اجزای عَرَضی 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 آیینی چامباراست. البته معدود استثناهایی به‌صورت صوری از این اصل پیروی نمی‌کنند؛ برای مثال، میزوگوچی در اقتباس خود از افسانه «۴۷ رونین» در گره‌گشایی پایانی فیلم هیچ صحنه جنگ‌وجدالی نگنجانده است، ولی درعوض با نشان‌دادن نمایی دور از مقدمات آیین سپوکو و اطلاع تماشاگر از خودکشی‌کردن هر ۴۷ سامورایی در آن روز، به‌صورت غیرمستقیم، خشونتی به‌مراتب عریان‌تر و منقلب‌کننده‌تر را به‌نمایش 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 به‌نظر 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 به‌کار می‌برد، نمونه‌های جنبی (marginal) ژانر به‌حساب 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 تماتیک در چامبارا به‌شمار می‌آید، تاجایی‌که 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 بزنند. گرچه ایدئولوژی و اخلاق رانه‌های درونی کش‌مکش قطب‌های متخاصم در چامبارا هستند، نمود بیرونی این تقابل در هیئت انتقام و کین‌کشی ظهور می‌کند، کمالین‌که یکی از ثمرهای برجسته بزرگ‌ترین دستگاه اخلاقی - ایدئولوژیک ژاپن عصر فئودالی - نظامی، یعنی

بوشیدو، است. در چامبارا یا به صورت مستقیم به انتقام اشاره و پایه نضج گیری پی رنگ می شود یا انتقام در توالی جدال های بین دو قطب به الگویی تکرارشونده از کین کشی های مکرر تبدیل می شود. بارزترین شاهد مثال برای حضور پُرننگ انتقام در چامبارا اقتباس های پُرشمار و گوناگون از داستان «۴۷ رونین» یا چوشینگوراست.

۵.۶ پی رنگ / نینجو / گیری

در هنر سامورایی و به ویژه هنرهای نمایشی، خاصه کابوکی، دو گانه بسیار مهمی وجود دارد که اساس کردارهای نمایشی برپایه آن بنا می شود: 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 درام های سامورایی محور کابوکی را تشکیل می دهند. همان طور که پیش از این اشاره شد، ژانر چامبارا برپایه نمایش کابوکی بنا شده است. بنابراین به تبع، دو گانه یاد شده در ژانر سامورایی نیز مصداق پیدا می کند. تباین نینجو و گیری در هنگامه پیداشدن تضاد میان وفاداری به ارباب یا پای بندی به اخلاقیات و در مقابل احساسات درونی قهرمان پیش می آید، خواه این تضاد بر سر یک موضوع باشد و خواه بر سر دو امر جداگانه که در یک زمان حادث شده اند.

آشکال کلیشه ای این تضاد که به وفور در نمایش نامه های کابوکی استفاده شده اند، تقابل احساس وفاداری سامورایی به اربابش در برابر عشق و تعلقات خانوادگی (قهرمانی که معمولاً در این نقش ظاهر می شد، اگر نگوییم به طور مطلق، ولی غالب اوقات جانب وفاداری به ارباب را برمیگزید. الگوی این نوع قهرمان را در کابوکی تاته یاکو (Tateyaku) می نامیدند: فردی با خلقیات و ظاهر خشن، احساسات زمخت، به شدت خوددار، متکی به نفس و راسخ که حاضر است همه چیزش را به پای پیمان وفاداری با ولی نعمتش بریزد) و تعارض عشق یک مرد و زن به یک دیگر با الزامات و تعهدات اجتماعی و اخلاقی (معمولاً قهرمان این پی رنگ نمایشی جوانی بود که در عنوان جوانی و خامی به عشق زن یا گیشایی گرفتار می شد که طبق قراردادهای اجتماعی و اخلاقی عشق میان آنها ممنوعه دانسته می شد. این گونه از قهرمان را نیمایمه (Nimaime) می نامیدند؛ سامورایی یا تاجر جوان خوش قیافه، عاشق پیشه، مردد، و ضعیف النفسی که عاقبت کار خود و معشوقه اش را به خودکشی دوفره (double suicide or shinjū) می کشاند) است (ساتو ۱۳۶۵)، اما دو گانه نینجو - گیری در ژانر

واکاوی یک ژانر سینمایی با رویکرد معنایی ... (محمدعلی صفورا و دیگران) ۱۹۷

سامورایی کارکرد گسترده‌تری یافت و برای هرکدام از تیپ‌های تاته‌یاکو 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

براساس 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، به گونه‌ای 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. درواقع، 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 در پیش 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. با این حال، 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 جیدای گکی، 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 استثنای آن
پی‌رنگ/انتقام	انتقام به‌مثابه عامل انگیزش درگیری و کش‌مکش و شکل‌گیری پی‌رنگ
پی‌رنگ/نینجو/گیری	رابطه چامبارا با کابوکی، تاته‌یاکو 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 تبدیل شد (تیری ۱۳۷۰).
۲. بونراکو که با نام نینگیو جوروری (Ningyō jōruri) نیز خوانده می‌شود یکی از اشکال تئاتر عروسکی سنتی ژاپن است که سال ۱۶۸۴ م در شهر اوساكا بنیان نهاده شد (همان).
۳. Kyūha یا مکتب قدیم بیش‌تر به همان معنای کابوکی بود و لفظ آن در تقابل با مکتب تئاتر شیمپا (مکتب جدید) به‌کار برده می‌شد و بعدها به واژه‌ای تبدیل شد که اختصاصاً به تئاتر پساکابوکی گفته می‌شود (Richie 2005).

4. Toyotomi Hideyoshi (1536 or 1537-1598).

۵. نام قدیم توکیو، پایتخت حکومت توکوگاوا.

واکاوی یک ژانر سینمایی با رویکرد معنایی ... (محمدعلی صفورا و دیگران) ۱۹۹

6. *Great Bodhisattva Pass 1 aka The KOGEN-ITTO-RYU School [Dai-Bosatsu Tôge: Dai-Ippen, Kogen Itto-Ryu No Maki]* (1935).

7. *Daibosatsu Tôge* (1953).

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

Daibosatsu Tôge - Dai-san-bu: Ryûjin no Maki; Ai no Yama no Maki (1953).

8. *Dai-Bosatsu tôge Trilogy aka Sword in the Moonlight* (1957-59).

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

Satan's Sword 2: The Dragon God aka Daibosatsu Toge: Ryujin no Maki (1960).

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

۱۰. تصاویری از پیش از آن تاریخ نیز موجودند، اما متعلق به فیلم مشخصی نیستند. آن‌ها اغلب یا به نمایش‌های فیلم‌برداری‌شده 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 فتاح محمدی، فصل‌نامه فارابی، پیاپی ۳۵.
اوحدی، مسعود (۱۳۸۵)، «دیروز و امروز مطالعات ژانرشناسی سینما»، فصل‌نامه هنر، پیاپی ۶۸.
اولدفادر، فلیشیا، جون لیوینگستون، و جو مور (۱۳۷۵)، شناخت ژانر، ترجمه احمد بیرشک، تهران: خوارزمی.

تیری، سولانژ (۱۳۷۰)، نمایش ژاپنی: زنانه هزارساله، ترجمه سهیلا نجم، تهران: سروش.

ساتو، تادائو (۱۳۶۵)، سینمای ژاپن، ترجمه پرویز نوری، تهران: عکس معاصر.

قرابی، فیاض (۱۳۸۲)، «انسان آرمانی از منظر مکاتب خاور دور»، فصل‌نامه دانشکده الهیات و معارف اسلامی دانشگاه مشهد، پیاپی 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 علی‌اصغر حکمت، تهران: مؤسسه فرانکلین.

یاماموتو، چونه‌تومو و هاشم رجب‌زاده (۱۳۷۱)، رسم و راه سامورایی - آیین‌نامه 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.
- Babiak, P. and R. Hare (2006), *Snakes in Suits: When Psychopaths Go To Work*, New York: Harper Collins Publishers.
- Desser, D. (1983), "Toward a Structural Analysis of the Postwar Samurai Film", *Quarterly Review of Film Studies*, vol. 8, no. 1.
- Hijino, S. et al. (2016), "Japan: The Bakuhan System", *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, no. 4.
- Phillips, A. and J. Stringer (2007), "Introduction", in: *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, A. Phillips and J. Stringer (eds.), 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.
- 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. (1990 a), *A History of Japan to 1334*, Rutland: Charles E. Tuttle Company.
- Sansom, G. (1990 b), *A History of Japan: 1334-1615*, Rutland: Charles E. Tuttle Company.
- Sansom, G. (1990 c), *A History of Japan: 1615-1867*, Rutland: Charles E. Tuttle Company.
- Sato, Noriaki (1995), *Kendo Fundamentals*, Tokyo: All Japan Kendo Federation.
- Thorne, R. (2013), *Samurai Films*, Harpenden: Oldcastle Books.
- Turnbull, S. (2011), *The Revenge of the 47 Ronin*, Oxford: Osprey Publishing.