صفحات ۴۳ - ۵۴
نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی● دوره ۲۴، شماره ۴، زمستان ۱۳۹۸

کارکردهای اجتماعی ژانر سینمایی سامورایی از دو منظر ایدئولوژیک و آیینی-اسطوره‌ای *

محمدعلی صفورا[۱]، **بصیر سلیم علاقه‌بند[۲]**، **امیرحسن ندایی[۳]**

[۱] استادیار گروه انیمیشن- سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.
[۲] کارشناس ارشد سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.
[۳] استادیار گروه انیمیشن- سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.
(تاریخ دریافت مقاله: ۹۶/۱۰/۲۱، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۸/۲/۱۱)

چکیده

مطالعه‌ی ژانرهای سینمایی همواره واقعیت‌های ارزشمندی را در مورد جامعه‌ی میزبان بیان می‌کند. از این‌رو، یکی از کارکردهای اساسی هر ژانری، کارکردهای اجتماعی آن است. ژانر سامورایی یا چامبارا، از مشهورترین و معتبرترین ژانرهای غیرهالیوودی سینماست که گرچه پتانسیل پژوهشی بالایی دارد، اما هیچگاه چنان که باید مورد توجه پژوهشگران قرار نگرفته است. از سوی دیگر با عطف به شباهت‌های فرهنگی ایران و ژاپن و نیز همگام با توسعه‌ی گفتمان ژانری در کشور، تحقیق در این زمینه خالی از فایده نخواهد بود. مسأله‌ی اصلی مقاله‌ی حاضر این است که ژانر سامورایی چگونه با جامعه‌ی ژاپن ارتباط برقرار می‌کند. هدف از طرح چنین پرسشی، آشکارسازی کارکردهای اجتماعی ژانر سامورایی است. روش انجام تحقیق توصیفی-تحلیلی و گردآوری اطلاعات به دو روش مشاهده‌ای و کتابخانه‌ای صورت گرفته است. همچنین رویکرد نظری آن مبتنی بر نظریه‌ی ژانر در سینما و خاصه نگره‌ی معنایی-نحوی ریک آلتمن است که به موجب آن کارکردهای اجتماعی را در دو حیطه‌ی ایدئولوژی و آیین-اسطوره می‌کاوند. نتیجه این‌که چامبارا در زمینه‌ی ایدئولوژی برخلاف تصورات تقلیل‌گرایانه نمایان‌گر متنی یکدست نیست بلکه در طول چند دهه حیات خود، به‌سبب تحولات سیاسی و اجتماعی و فرهنگی، فراز و نشیب‌های فراوانی را پشت سر گذاشته است. جنبه‌ی آیینی-اسطوره‌ای چامبارا، هم ریشه در ارزش‌های حاکم بر جامعه‌ی ژاپن عصر فئودالیته دارد که عاقبت زمینه‌ساز سقوط ژانر شد.

واژه‌های کلیدی

سینما، ژانر، ژانر سامورایی، ایدئولوژی، آیین-اسطوره.

*این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده دوم تحت عنوان: «مطالعه گونه‌ای تحولات سینمای سامورایی ژاپن، از آغاز تا دهه هفتاد میلادی» است که در سال ۱۳۹۵ به راهنمایی نگارنده اول و مشاوره نگارنده سوم در دانشگاه تربیت مدرس به انجام رسیده است.

**نویسنده مسئول: تلفن: ۸۲۸۸۳۷۰۶-۰۲۱، نمابر: ۸۲۸۸۳۷۱۰-۰۲۱، E-mail:Safoora@modares.ac.ir .

مقدمه

از میان رویکردهای مختلف به نظریه‌ی ژانر، جامع‌ترین آن‌ها که تا به امروز مورد قبول جامعه‌ی مطالعات سینمایی قرار گرفته، نظریه‌ای است به نام رویکرد معنایی-نحوی[1] که توسط ریک آلتمن[2] نظریه‌پرداز آمریکایی طی دهه‌های هشتاد و نود میلادی مطرح گردید. می‌توان گفت او با ایجاد پیوند میان دو دیدگاه به‌ظاهر متباین نقد نوارسطویی در قالب دو رویکرد کلی معنایی و نحوی به چشم‌انداز نسبتاً جامعی از مفهوم ژانر و مسائل پیرامون آن در سینما دست یافت (لنگفورد، ۱۳۹۳؛ موان، ۱۳۹۳). در این‌جا منظور از معنا، جزئیات و قراردادها و موتیف‌ها و عناصر تکرارشونده‌ای است که به‌منزله‌ی یک مُهر ژنریک، دسته‌ای از فیلم‌ها را از دیگران متمایز می‌سازد، اما منظور از نحو، دستور زبانی است که با گذشت زمان و آزمودن شیوه‌های مختلف بیانی در توافقی دوجانبه میان فیلم‌سازان و مخاطبان شکل می‌گیرد و همچون نخ تسبیحی عناصر معنایی را به‌هم پیوند می‌دهد. از نظر آلتمن، هر ژانری دارای درجات مختلفی از وجوه معنایی و نحوی است. بدین ترتیب، همان‌طور که آلتمن خود توضیح می‌دهد، بنا بر پیشینه‌ای که از نظریه‌ی ژانر سراغ داریم و با تکیه بر ملاحظات خاص نگره‌ی معنایی-نحوی، هر ژانر سینمایی دارای دو کارکرد کلی ایدئولوژیک و آیینی-اسطوره‌ای است. در حقیقت این دو کارکرد نحوه‌ی ارتباط ژانر و جامعه و در نتیجه کارکردهای اجتماعی آن را تبیین می‌کند (آلتمن، ۱۳۹۶). او بر این عقیده است که «رابطه‌ی امر معناشناختی و امر نحوی، زمینه را برای مراوده‌ی صنعت فیلم‌سازی و مخاطبش و از این طریق بین کارکردهای ایدئولوژیکی و آیینی ژانر فراهم می‌آورد» (آلتمن، ۱۳۷۸، ۱۱۵). بنابراین برای درک نوع تعامل ژانر سینمایی با جامعه‌ای که هدف گرفته، لاجرم باید آن را از زاویه‌ی ایدئولوژی و نیز آیین-اسطوره بنگریم.

نمونه‌ی موردی پژوهش حاضر، ژانری ژاپنی است به نام ساموراییِ یا چامبارا[3] (به زبان ژاپنی یعنی شمشیرزنی؛ عنوان ساموراییِ توسط منتقدان غربی بر این ژانر گذاشته شده در حالی که خود در ژاپن به چامبارا مشهور است)، که یکی از معروف‌ترین و پایاترین ژانرهای غیرهالیوودی سینمای دنیا به‌شمار می‌رود. قدمت چامبارا به همان ابتدای تاریخ سینمای ژاپن در دهه‌ی ۱۹۰۰ بازمی‌گردد. شوزو ماکینو[4] نخستین کارگردان شناخته‌شده‌ی سینمای این کشور را واضع آن می‌دانند. کنجی میزوگوچی[5]، تِینوسوکه کینوگاسا[6]، هیروشی اینا گاکی[7]، آکیرا کوروساوا[8]، ماساکی کوبایاشی[9]، کُن ایچیکاوا[10]، کنجی میسومی[11]، هیدئو گوشا[12]، ناگیسا اوشیما[13] و ماساهیرو شینودا[14]، تنها بخشی از سینماگران بزرگ و معتبری هستند که در این زمینه به فعالیت پرداخته‌اند و آثار درخشانی از خود برجای گذاشته‌اند. از آن‌جا که اساساً ژانر در متن سینمای صنعتی معنا پیدا می‌کند، چامبارا نیز در اواسط دهه‌ی ۱۹۷۰ همراه با فروپاشی نظام استودیویی صنعت سینمای ژاپن، تقریباً از میان رفت (سلیم‌علاقه‌بند؛ صفورا و ندایی، ۱۳۹۶). بنابراین پژوهش حاضر نیز همان بازه‌ی زمانی (از ابتدای قرن بیستم تا دهه‌ی ۱۹۷۰) را پوشش می‌دهد. در بخش‌های پیش رو ژانر ساموراییِ از منظر دو دیدگاه ایدئولوژیک و آیینی-اسطوره‌ای مورد واکاوی قرار می‌گیرد.

کارکرد ایدئولوژیک

آلتوسر[15] عقیده دارد «هر ایدئولوژی، نظامی (دارای منطق و جدیت خاص خود) است از بازنمایی‌ها (ایماژها، اساطیر، ایده‌ها یا مفاهیم مرتبط) که دارای موجودیت تاریخی و نقشی در جامعه است. بدون آن‌که وارد مسأله‌ی روابط یک علم با گذشته (ایدئولوژیکش) شویم بگذارید بگوییم که ایدئولوژی در حکم نظامی از بازنمودها، متمایز از علم است و کارکرد علمی-اجتماعی‌اش بر کارکرد نظری (یا کارکرد دانش) آن می‌چربد ... - بازنمودهایی که به شیوه‌ای نظام‌یافته سازماندهی شده‌اند - غالباً ایماژها و گاهی مفاهیم هستند اما این موقعیت اساساً حکم ساختاری را دارد که آن‌ها بر گروه عظیمی از مردم تحمیل می‌کنند بدون آن‌که به آگاهی آن‌ها توجه داشته باشند. این‌ها ابژه‌های فرهنگی درک‌شده - پذیرفته - و دوام‌آورده‌ای هستند و از طریق روندی ناخودآگاه، بر افراد تأثیر کارکردی می‌گذارند ... در ایدئولوژی، رابطه‌ی واقعی با دنیا به شکلی گریزناپذیر در رابطه‌ای تخیلی جای گرفته‌است: رابطه‌ای که امیال (محافظه‌کارانه، دنباله‌روانه، اصلاح‌طلبانه، انقلابی) یا حتی امید یا نوستالژی را بیان می‌کند و می‌تواند واقعیتی را شرح دهد» (موان، ۱۳۹۳، 99-100؛ Moine, 2008, 74).

بنا بر آن‌چه آلتوسر می‌گوید، ژانر می‌تواند یکی از اشکال سرکوب‌گر دستگاه ایدئولوژی باشد که توسط کلیشه‌های فرهنگی، ذهن جامعه را به سمت‌وسوی مفاهیم دلخواه نهاد قدرت منحرف کرده و هم‌زمان دلالت‌های دیگری را نیز که بر این کلیشه‌ها مترتب است، از میدان به در کند. این تفکر، از همان آغاز قرن بیستم و در ابتدای شکل‌گیریِ آن‌چه آدورنو[16] و هورکهایمر[17] آن را صنعت فرهنگ[18] نامیدند، پاگرفت. متفکران مکتب فرانکفورت با تئوریزه‌کردن ایده‌ی مذکور در کتاب مشهور خود *دیالکتیک روشنگری*[19]، بر انفعال ناخودآگاه توده‌ها در مقابل بمباران کالاهای فرهنگی - به‌ویژه با تأکید بر نقش صنعت فیلم‌سازی - و عملکرد سلطه‌طلبانه‌ی صنعت فرهنگ دست گذاشتند (آدورنو و هورکهایمر، ۱۳۸۹؛ Horkheimer & Adorno, 2002). مدعای اصلی بر سر این بود که صنعت فرهنگ با کلیشه‌سازی از محتوای مطلوب

نهادهای قدرت، آن را در اشکال کلیشه‌ای هنری همچون ژانرها به‌مثابه‌ی واقعیت به خورد مخاطبان می‌دهد. حتی می‌شود گفت آن را به‌عنوان تصاویری جا می‌زند که از پیش در ذهن انسان و جهان اطراف او موجود بوده‌اند. «اگر بخواهیم ساده‌تر حرف بزنیم باید بگوییم که این رویکرد، ژانرها را به‌مثابه‌ی نوع خاصی از دروغ می‌شناسد، کذبی که اختصاصی‌ترین ویژگی آن عبارت است از توانایی درپرده‌کشیدن حقیقت» (آلتمن، ۱۳۷۸، ۱۱۲). شاید از این ساده‌تر نشود مقوله‌ی ایدئولوژی در ژانر را توضیح داد اما نکته‌ای که می‌ماند این است که اعتقاد به این دیدگاه، به معنای استفاده‌ی ژانر از تمایلات درونی خود تماشاگر برای به انقیاد درآوردن ذهن او است. چنین عملی شاید با عادت‌دادن تماشاگر به کلیشه‌ها در اثر تکرار و شاید با بهره‌گیری از جذابیت‌های فرعی - این‌جا با توجه به نقش جذاب آیین‌ها در راستای پاسخ‌گویی به امیال درونی مخاطبان و یا با توسل به مایه‌های بنیادین اسطوره‌ای در داستان‌ها - انجام‌پذیر باشد. گرچه رویکرد ایدئولوژیک نه اراده‌ی مخاطب در انتخاب کالای فرهنگی را در نظر می‌گیرد و نه اختیار او در قبول یا رد محتوای آن، اما با این حال، در توضیح بخشی از نیات و رفتارهای صنعت فیلم‌سازی در قبال مخاطبانش کارآمد است.

این‌جا و در رابطه با موضوع پژوهش حاضر یعنی ژانر سامورایی، با توجه به نَفْس ایدئولوژیک آن، واقعیات تاریخی و سابقه‌ی دست‌اندازی نهادهای قدرت به توانایی‌های آن، بستر نسبتاً روشنی از رفتار ایدئولوژیک فیلم سامورایی با بینندگانش فراروی ما است. نخستین نکته‌ای که در این باب می‌توان مطرح کرد، خود رابطه‌ی ماهوی فیلم سامورایی با مسأله‌ی ایدئولوژی است. چنان‌که در جدول ۱ مشاهده می‌شود، میان مؤلفه‌های نحوی چامبارا و مشخصاً در مولفه‌ی «پیرنگ/ ایدئولوژی/ اخلاق» ایدئولوژی عنصری است در مقابل و حتی در مواردی موافق اخلاقیات سامورایی. برای اخلاق سامورایی دو شق برشمرده‌اند که شق اثیک[۲۰] آن با برخورداری از نوعی رسمیت، لزوماً نه، اما اغلب به سمت ایدئولوژی تمایل دارد و قسمت مورال[۲۱] همواره در تضاد با آن است. به‌علاوه، در مواقعی که نقطه‌ی ثقل منابع قدرت در فیلم بین دو گروه متخاصم تقسیم می‌شود، ایدئولوژی نیز به همراهش دو پاره می‌گردد (سلیم‌علاقه‌بند، صفورا و ندایی، ۱۳۹۶). بدین معنا که در ژاپن دوره‌ی فئودالی هر استان و ایالتی توسط یکی از سران خاندان‌های سامورایی اداره می‌شد و هر یک از این خاندان‌ها در حوزه استحفاظی‌شان مستقل بودند و اصول و قوانین خاص خود را داشتند. در بطن این حکومت ملوک‌الطوایفی، حتی امکان داشت آن‌ها دارای جهان‌بینی و سیاستی مخالف دولت مرکزی باشند. بنابراین ایدئولوژی امری تکین نبود و به جای یک ایدئولوژی فراگیر، به تعداد بسیار و شاید به تعداد هر خاندان ایدئولوژی وجود داشت (اولدفادر، لیوینگستون و مور، ۱۳۷۵).

ورای مباحث نظری ژانر، بارزترین کارکرد عینی چامبارا در زمینه‌ی ایدئولوژی، به دوره‌ی حکومت نظامیان در فاصله‌ی سال‌های ۱۹۲۶ تا ۱۹۴۵ و علی‌الخصوص بازه‌ی هشت ساله‌ی آغاز جنگ با چین در سال ۱۹۳۷ تا پایان جنگ جهانی دوم و نهایتاً اشغال ژاپن توسط متفقین برمی‌گردد. در این برهه، ابتدا فشار دستگاه سانسور دولتی برای تولید فیلم‌های فرمایشی و پس از آن در زمان جنگ دستور مستقیم دولت به ساخت آثار سفارشی و فیلم‌های پروپاگاندای جنگی، نشانه‌ای آشکار برای دستاویز قراردادن سینما به‌منظور نیل به اهداف سیاسی بود. چامبارا به‌خاطر این‌که ژانری تاریخی (جیدای‌گکی)[۲۲] بود و صبغه‌ی جنگاورانه‌ی ژاپن را نشان می‌داد، بیش از دیگر ژانرها مورد توجه بود. در واقع، هدف اصلی این بود که از طریق نمایش هرچه باشکوه‌تر جنگ‌ها و فتوحات دوران پیشین، ژاپن را به‌عنوان کشوری بنمایانند که در گذشته صاحب امپراطوری عظیمی بوده و حالا که نشانی از آن عظمت نیست، می‌بایست در فکر احیای مجددش بود. نمایش جنگ به گونه‌ای باشکوه و دلپذیر، هم مهر تأییدی بود بر سیاست‌های نظامی‌گرایانه (میلیتاریستی) دولت و هم ابزاری بسیار مناسب برای تحریک احساسات میهن‌پرستانه‌ی ملت. نژادپرستی، یکی دیگر از آن مفاهیم و خطوط سیاسی بود که دولت ژاپن بر آن تأکید می‌ورزید. دولت عملاً نژاد ژاپنی را بر دیگر اقوام برتر می‌دانست و داعیه‌ی سروری بر آسیای بزرگ را داشت. در نتیجه، نشر افکار نژادپرستانه، یکی دیگر از خواسته‌های نهاد

جدول ۱- مولفه‌های معنایی و نحوی ژانر سامورایی.

مولفه‌های معنایی	مولفه‌های نحوی
چارچوب	راهبرد روایی
زمان	پیرنگ/ ایدئولوژی/ اخلاق
مکان	پیرنگ/ خشونت
شمایل	پیرنگ/ انتقام
شخصیت	پیرنگ/ نینجو/ گیری
اخلاق	

ماخذ: (سلیم‌علاقه‌بند، صفورا و ندایی، ۱۳۹۶)

قدرت از دستگاه‌های تبلیغی، مخصوصاً سینما و ژانرهای محبوبش همچون چامبارا، بود. با تکیه بر ذاتی دانستن شجاعت نژاد ژاپنی و نمایش برتری آن‌ها در جنگ‌های باستانی، زمینه‌ی ایجاد تفکرات برتری‌جویانه در میان عامه ایجاد می‌شد. این‌ها البته بیش از آن که اقداماتی باشد که توسط فیلم‌سازان چامبارا تمام و کمال به اجرا رسیده باشند، خواسته‌هایی بود که از آنان انتظار می‌رفت. از قضا باید اذعان کرد، در این مورد چامبارا چندان زیر بار چنین نظام فکری‌ای نرفت و خود به یکی از مظاهر مقاومت در برابر ایدئولوژی مسلط بدل شد. فیلم‌سازان از تاریخ به‌منزله‌ی سلاحی برای مقاومت استفاده کردند. آن‌ها با بهانه‌ی پایبندی به واقعیت‌های تاریخی، از زیر بار انتقال مفاهیم ایدئولوژیکی که قرار بود با دستکاری تاریخ به بیننده القا گردد، شانه خالی می‌کردند (ساتو، ۱۳۶۵). چنین رویه‌ای، خلاف چیزی است که در هالیوود یا آلمان نازی اتفاق افتاد. در مقام مقایسه، چامبارا دستکم به ماشین پروپاگاندای نظام تبدیل نشد. در حالی که انواع و اقسام ژانرهای سینمایی در آمریکا، آلمان و حتی انگلیس، از کمدی و موزیکال گرفته تا جنگی و معمایی-جاسوسی، شدیداً تحت تأثیر القائات میهن‌پرستانه و جنگ‌طلبانه بودند. مهم‌ترین دلیلی که برای به‌وجود آمدن چنین وضعیتی می‌توان پیش کشید، عدم همراهی بخش قابل‌توجهی از سینماگران ژاپنی با سیاست‌های جنگ‌افروزانه و نژادپرستانه‌ی دولت است. فراموش نکنید اکثر این فیلم‌سازان از نسل جوانان چپ‌گرای شورشی عضو «انجمن سینمای پرولتاریایی ژاپن»[۲۳] بودند که در اواخر دهه‌ی بیست و اوایل دهه‌ی سی با روی کار آمدن دولت نظامی، به مخالفت با سیاست‌های آن برخاستند. در ضمن به شهادت خود این فیلم‌سازان در گفتگوهایی که پس از جنگ از آنان منتشر شده، اغلب برای فرار از اعزام به جبهه حاضر به ساخت فیلم‌های تبلیغاتی می‌شدند (Sharp,2011). نتیجتاً چامبارا در این زمینه بر خلاف ژانرهای هالیوودی و اروپایی، خاصیتی ضدایدئولوژیک از خود به نمایش می‌گذارد. فیلم دو قسمتی *۴۷ رونین یا چوشینگورای دوره‌ی گنروکو* (۴۲-۱۹۴۱)[۲۴] ساخته‌ی کنجی میزوگوچی، سه‌گانه‌ی حماسی اما ناتمام *تاریخ* (۱۹۴۰)[۲۵] اثر تومو اوچیدا[۲۶] و جنگ *کاواناکاجیما* (۱۹۴۱)[۲۷] به کارگردانی تینوسوکه کینوگاسا از جمله نمونه‌های مشهور این دوره به‌شمار می‌آیند.

علی‌رغم این واقعیت‌های تاریخی، چامبارا مانند هر ژانر دیگری حامل نوعی ایدئولوژی تقریباً ثابت بود. آبشخور اصلی این ایدئولوژی، ارزش‌ها و هنجارهای ژاپن دوران فئودالی است. از قوانین موضوعه‌ی بوشیدو[۲۸] و اعتقادات دینی و شعائر مذهبی (بودیسم، ذن-بودیسم، شینتو، تائوئیسم و ...) تا عرف اجتماعی و سنت‌های قدیمی، همه‌ی آن چه فرهنگ ژاپن فئودالی را شکل می‌داد - البته با تمرکز بر فرهنگ طبقه‌ی جنگجویان - سازنده‌ی این ایدئولوژی بودند. چامبارا به نوعی آیینه‌ی گذشته‌ی ژاپن و پاسدار سنت‌های آن به‌شمار می‌آمد. ستایش جنگاوری، شجاعت و مردانگی و در یک کلام پایبندی به اصول جوانمردی، اصلی‌ترین مفهوم در ایدئولوژی مذکور بود. می‌توان ادعا کرد حاصل جمع تمام این گزاره‌ها، اعتقاد به حاکمیت پدرسالاری بر ارکان جامعه است. قهرمان سامورایی گرچه اغلب اوقات با اربابان فئودال به مبارزه برمی‌خاست، اما در نهایت او نیز جزیی از همان نظام بود و اقدامی جدی در راستای براندازی آن انجام نمی‌داد. درگیری‌ها معمولاً در سطح باقی می‌ماند و سیستمْ منزه از فسادکاری برخی عُمّالش شمرده می‌شد. قهرمان یا ضدقهرمان، حتی اگر از میان می‌رفت باز هم عاملی بازدارنده چون «مونونوآواره»[۲۹] وجود داشت که تمرکز بیننده را از امکان وجود شرارت در سیستم منحرف سازد و ریشه‌ی شر را به چرخش‌های بخت و ناپایداری زندگی نسبت دهد (ایمامیچی، ۱۳۸۷). نسل جنگ‌دیده و انقلابیون دهه‌ی ۱۹۶۰، این سازوکار سینمای سامورایی را، در

تصویر۱- نمایی از فیلم ۴۷ رونین اثر کنجی میزوگوچی.
ماخذ: (عکس از خود فیلم)

تصویر۲- نیزه‌ی خونین در کوه فوجی از آغازگران جریان ضدسامورایی.
ماخذ: (mvdb2b.com)

سازگاری با خواسته‌های دولت‌های محافظه‌کار وقت یافتند؛ یعنی تکیه بر ارزش‌های فئودال به‌مثابه‌ی اثبات حقانیت سیاست‌های سرکوب‌گر دولتی. بنابراین رفته‌رفته می‌بینیم که گرایش انتقادی فیلم سامورایی، به ارزش‌های فئودالی بالا می‌گیرد و عاقبت به نفی کامل آن منجر می‌شود. به‌طوری که جریانی ضدسامورایی درون ژانر شکل می‌گیرد. در این آثار، فئودال‌ها یا در نگاهی کلی طبقه‌ی سامورایی نماد طبقه‌ی محافظه‌کار و سرکوب‌گر حاکم بر ژاپن معاصر و رونین‌ها[۳۰]، سامورایی‌های واخورده، بردگان و کشاورزان رنجبر یا در یک کلامْ مظلومان، نماد سرکوب‌شدگان سیاسی بودند (Desser, 1983). *نیزه‌ی خونین در کوه فوجی* (۱۹۵۵)[۳۱] ساخته‌ی تومو اوچیدا، *رودخانه‌ی مرگِ* (۱۹۶۰)[۳۲] کِیسوکه کینوشیتا[۳۳]، یوجیمبو (۱۹۶۱)[۳۴] و *سانجورو* (۱۹۶۲)[۳۵] از آکیرا کوروساوا، شورشی (۱۹۶۲)[۳۶] از ناگیسا اوشیما، *بوشیدو و قانون بیرحم سامورایی‌ها* (۱۹۶۳)[۳۷] اثر تاداشی ایمایی[۳۸]، *سوءقصد* (۱۹۶۴)[۳۹] و *سامورایی جاسوس* (۱۹۶۵)[۴۰] از ماساهیرو شینودا، *قیام علیه شمشیر* (۱۹۶۶)[۴۱] به کارگردانی هیروشی اینا‌گاکی، *شورش سامورایی* (۱۹۶۷)[۴۲] و *مهمان‌خانه‌ی شیطان* (۱۹۷۱)[۴۳] از ماساکی کوبایاشی، هیتوکیری (۱۹۶۹)[۴۴] ساخته‌ی هیدئو گوشا، *بکش!* (۱۹۶۸)[۴۵] و *شیر سرخ* (۱۹۶۹)[۴۶] و *شیپور جنگ* (۱۹۷۵)[۴۷] اثر کیهاچی اوکاموتو[۴۸]، مثال‌های عینی رویکرد مذکور هستند. از سوی دیگر، دامنه‌ی این انتقادات چنان گسترش یافت که برخی تابوهای جامعه‌ی مدرن ژاپن نیز در بستر تاریخی فیلم سامورایی مورد هجمه قرار گرفتند. در واقع موضوعات جدید در قالبی قدیمی صورت‌بندی می‌شدند تا حساسیت کمتری برانگیزند. دلالت‌های سیاسی در آثار چامبارای دهه‌ی شصتی کوبایاشی و شینودا و اوشیما کاملاً مشهود است. در حالی که فیلم‌سازانی مثل گوشا و اوکاموتو از نسل جدید و اینا‌گاکی و اوچیدا و ایمایی از فیلم‌سازان نسل قدیم، مضاف بر آن که به مضامین سیاسی بی‌علاقه نبودند، اما بیشتر بر موضوعات اجتماعی همچون اومانیسم، نژادپرستی، تضاد طبقاتی، آزادی بیان و خشونت‌طلبی تأکید داشتند. در ادامه، موج اروتیسم دهه‌ی شصت که در پی به چالش کشیدن تابوهای جنسی جامعه‌ی ژاپن بود به چامبارا هم رسید و سبب خلق آثاری چون سه‌گانه‌ی

تصویر ۳- نمایی از فیلم *هاراکیری* (سپوکو).
ماخذ: (عکس از خود فیلم)

هانزوی تیغکش (۷۴-۱۹۷۲)[۴۹] و *بوشیدوی خاندان بوهاچی: قانون فراموشی‌های هشتگانه* (۱۹۷۳)[۵۰] اثر تروئو ایشی‌یی[۵۱] شد (ساتو، ۱۳۶۵؛ Richie, 2005؛ Weisser & Mihara Weisser, 1998).

در این میان، یکی دیگر از نقاطی که فیلم‌سازان نسل جدید در چامبارا روی آن دست گذاشتند، خشونت‌گرایی عریانی بود که با ذات ژانر یکی شده بود. آن‌ها خشونت را به‌منزله‌ی عنصری ارتجاعی می‌شناختند. عنصری که در خدمت نهاد قدرت، هم‌زمان هم در متن پیرنگ‌ها به سرکوب نیروهای مخالف (دیگری‌ها) جامه‌ی عمل می‌پوشاند و هم از طریق بده‌بستان با دیگر بخش‌های ژانر (مؤلفه‌های معنایی و نحوی) به مشروعیت دست پیدا می‌کرد. حال آن‌که اساساً تبلیغ خشونت‌طلبی در تعارض آشکار با نظم مستقر در جامعه‌ی دمکراتیک و قانون‌مند معاصر قرار داشت. همین شکاف عمیق مابین ایدئولوژی مسلط بر ژانر و ایدئولوژی مستقر در جامعه بود که مقدمات سقوط چامبارا را فراهم آورد. زیرا دیگر نه دستیابی به آرمان جنگاوری و قدرت جسمانی جزو اولویت‌های جامعه بود و نه دیگر اقدام شخصی و فراقانونی در حضور نهادهای مدنی برای برقراری عدالت پذیرفتنی. در حقیقت جریان ضدسامورایی، پیش‌درآمدی بر نفی بنیادین خشونت در چامبارا و ضدیت با آن بود. *هاراکیری* (سپوکو، ۱۹۶۲)[۵۲] اثر برجسته‌ی ماساکی کوبایاشی، *انتقام* (۱۹۶۴)[۵۳] تاداشی ایمایی، *سامورایی قاتل* (۱۹۶۵)[۵۴] از کیهاچی اوکاموتو، *شیاطینِ* (۱۹۷۱)[۵۵] توشیو ماتسوموتو و *آخرین سامورایی* (۱۹۷۴)[۵۶] ساخته‌ی کنجی میسومی، نمونه‌های کاملی از رهیافت اخیر بودند.

هاراکیری (که در ژاپنی به معنای خودکشی است)، به‌مثابه‌ی یکی از نقاط عطف دو روال فوق‌الذکر، حکایت قوانینی غیرانسانی بود که تحت لوای بوشیدو بر طبقه‌ی جنگجویان تحمیل می‌گردید. کوبایاشی، بوشیدو را مفهومی برساخته‌ی فرادستان برای استثمار زیردستان می‌دانست. آن‌چنان که در هاراکیری می‌آید، شخص فرادستْ خود را صاحب جان زیردستانش می‌داند و به‌خصوص اگر با فرد ضعیفی چون یک رونین رودررو شود نه‌تنها ارزشی برای او قائل نیست، بلکه مرگش را همچون مایه‌ی آرامش خاطر خود می‌بیند. حتی حق سپوکو[۵۷] نیز که روشی سربلندانه برای جان‌سپردن جنگجویان بود، از شخص رونین سلب می‌شود، و نهایتاً می‌بینیم که در توافقی همگانی کل اتفاقات از چشم مردم، و در واقع چشم تاریخ، دور نگاه داشته می‌شود تا احیاناً لکه‌ی ننگی متوجه دامان یک خاندان به‌ظاهر شرافتمند سامورایی نگردد.

خاصیت انقلابی کار کوبایاشی، در جسارت او به تاختن بر ارزش‌های فئودالی است که تا این زمان کسی چنان با بی‌پروایی آن‌ها را زیر سوال نبرده بود. او مستقیم به اصل و سرچشمه‌ی شر ضربه می‌زند و سیستم را برمی‌آشوبد. دیگر خبری از سانتی‌مانتالیسم «مونو نو آواره» نیست تا سرنخ همه‌ی دلالت‌ها را به کار دنیا و بدعهدی روزگار و کج‌روی چرخ نسبت دهد. هر چند دیوید دسر عقیده دارد، این‌جا هم «مونو نو آواره» با ستایش از شُکوه شکست و مرگ، بستر احساساتی خودویرانگرانه را در دل ژانر پدید می‌آورد و علاوه بر آن، در کنار خشونت پالاینده و البته کنترل‌شده‌ی قهرمان / ضدقهرمان علیه ظالمان فئودال، راه را برای تسکین مقطعی بحران

نینجو[۵۸]/گیری[۵۹] (جدول ۱) باز می‌کند (Desser, 1983). در هر حال آن‌چه عیان است، کوبایاشی، بیننده را با واقعیتی عریان و خشونت بی‌پیرایه‌ای روبرو می‌سازد که بی‌گناهان را در آتش خشم بیدادگران زمان فرومی‌بلعد. خشونت، مفهومی که از اجزای لاینفک چامبارا است، حالا از درون خود ژانر مورد حمله قرار می‌گیرد. اگر پیش از آن برقراری عدالت توجیهی برای بکارگیری خشونت بود، اما این‌جا حتی این کارکرد مثبت نیز از آن سلب شده است. خشونت به ماشین کشتاری کور و بی‌هدف تبدیل شده که تنها هدفش حفظ وضع موجود است. ریک آلتمن درباره‌ی نقش چالش‌برانگیز توجیه عقلانی مسأله‌ی خشونت در فیلم وسترن عقیده دارد، نحو، چیزی بیش از یک الگوی خنثی برای معنا است، بدین مفهوم که برخی معانی را برجسته و برخی دیگر را سرکوب می‌کند. نحو وسترن، مسأله‌ی استفاده از خشونت علیه ظلم را به‌منزله‌ی شجاعت تعبیر می‌کند اما در مقابل، حکم عقل و ایدئولوژی دمکراتیک مسلط مبنی بر نفی خشونت را نادیده می‌گیرد. بدین وسیله، نحو ژانر مفهوم خشونت، به‌مثابه‌ی امری زشت و غیرانسانی، را از زنجیره‌ی دلالت‌های وسترن خارج می‌سازد اما اصل موضوع به‌صورت سرکوب‌شده باقی می‌ماند. این همان بذر پنهانی است که آلتمن آن را به بذر نابودی ژانر تعبیر نموده‌است (آلتمن، ۱۳۷۸). این وضعیتی است مشابه آن‌چه از خلال آثار کسانی چون کوبایاشی برای چامبارا رقم خورد.

در نگاهی کلی، نقش ایدئولوژی در چامبارا، به‌غیر از آن‌چه به ارزش‌های فئودالی خاصه طبقات جنگجو مانند سامورایی‌ها مرتبط است، از الگوی چندان روشنی پیروی نمی‌کند و در هر مقطع تاریخی، با توجه به خط‌مشی نهادهای اصلی قدرت سیاسی، رفتاری متفاوت از خود بروز داده است. مشکل از آن‌جا نشأت می‌گیرد که معمولاً از دیدگاهی انتزاعی و جزم‌گرایانه به قضیه پرداخته‌اند و رابطه‌ی ژانر و ایدئولوژی را تنها در چارچوب پیوند نهادهای سینما و سیاست یا حداکثر در متن رسانه‌ها واکاوی کرده‌اند. در حالی که پارامترهای انسانی مهمی چون نقش مخاطبان و دست‌اندرکاران سینما و تکثر آرا و عقاید آن‌ها - به‌ویژه فیلم‌سازان تأثیرگذار - نادیده گرفته شده است. با این وجود، منظر ایدئولوژیک، دیدگاه ویژه‌ای نسبت به کارکردهای ژانر ارائه می‌دهد که برای شناخت آن از اهمیت اساسی برخوردار است.

کارکرد آیینی-اسطوره‌ای

ایده‌ی اصلی این کارکرد، از آرای کلود لوی-استروس[۶۰] درباره‌ی اسطوره‌ها اخذ شده است. طبق نظر لوی-استروس، اسطوره‌ها دارای صورت‌های معین، معدود و تکرارشونده‌ای هستند. محققان نظریه‌ی ژانر در دهه‌ی هفتاد با استفاده از این ایده، توجه خود را به نحوه‌ی جلب مخاطب توسط ژانرها معطوف ساختند. بنابر نظر این دسته از پژوهشگران، ژانر نیز مانند اسطوره، دارای ساختاری معین و تکرارشونده است که در هر واریاسیونش، اندکی دچار تغییر می‌شود. این در حالی است که کلیت آن دست‌نخورده باقی می‌ماند.

آن‌ها چنین عملکردی را به‌صورت رابطه‌ای آیینی میان مخاطب و فیلم‌های ژنریک تفسیر می‌کردند. صنعت فیلم‌سازی به جذب مخاطب و سود بیشتر برای ادامه‌ی بقا نیاز داشت، بنابراین به دنبال درک علایق و تمایلات تماشاگران بود. از نگاه محققان مذکور، ژانر به مدد بازتولید ساختاری نسبتاً ثابت، بستری است که هم امکان تولید انبوه را فراهم می‌آورد و هم درصد جذب تماشاگر را بالا می‌برد. مخاطبان با استقبال یا عدم استقبال از فیلم‌های ژنریک، تمایلات و عقاید خود را بازتاب می‌دهند و نتیجتاً در ارتباطی دوسویه میان صنعت سینما و مخاطب ژانر شکل گرفته، ادامه‌ی حیات داده و یا محو می‌گردد. بدین ترتیب، هم تماشاگران امیال و آرزوهای خود را بر پرده‌ی سینما می‌بینند و هم صنعت فیلم‌سازی با ریسک‌پذیری کمتری به سود بیشتر و چرخه‌ی اقتصادی مطمئن‌تری دست می‌یابد. به عقیده‌ی کسانی چون جان کاولتی[۶۱]، لذتی که مخاطبان از بازیابی منویات خود در فیلم‌های ژنریک می‌برند، صرفاً از باب سرگرمی نیست بلکه این نوعی لذت آیینی شبیه به حظ ناشی از انجام شعائر مذهبی است. اساساً از همین‌جا بود که ایده‌ی کارکرد آیینی در مورد ژانر مطرح شد. از افراد دیگری که در آثار پژوهشی خود به کارکرد آیینی ژانر اشاره داشته‌اند، ویل رایت[۶۲] و تامس شاتز[۶۳] هستند. رایت با درنظرگرفتن ژانر به‌عنوان اسطوره یا مجموعه‌ای از فرمول‌ها، به پیکربندی خاصی دست یافت که تقابل‌های ساختاری را در میان دسته‌ای از مؤلفه‌های معنایی از جمله شخصیت‌ها، مکان‌ها و زمان‌ها ردیابی می‌کرد. نتیجه آن‌که رایت با اِعمال این الگو بر ژانر وسترن به این جمع‌بندی رسید که فیلم‌ژانرها، در واقع محملی روایی هستند برای به تصویر درآوردن یک مفهوم اجتماعی. اما تامس شاتز، ژانرهای کلاسیک هالیوود را به دو گروه، یکی دارای فضای بسته[۶۴] و دیگری دارای فضای باز[۶۵] تقسیم می‌کند که البته هر دوی آن‌ها به کشمکش‌های فرهنگی ریشه‌دار جامعه‌ی آمریکایی در بستر روایت‌های داستانی می‌پردازند (آلتمن، ۱۳۷۸؛ موان، ۱۳۹۳؛ Schatz, 1981).

به‌طور خلاصه، خواه‌ناخواه مواجهه با فیلم‌ژانر به کارکردی آیینی منجر می‌شود. ژانر با بازنمایی ارزش‌های اجتماعی، به مخاطبان اجازه می‌دهد در فضایی مجازی گردهم بیایند و بار دیگر بر وجود و حقانیت این ارزش‌ها صحه بگذارند. در واقع ژانر با فراهم‌آوردن امنیت روانی برای مخاطبانش، از رهگذر اطمینان بخشیدن به آن‌ها در خصوص تداوم وضع به‌ظاهر مطلوب کنونی، از طرفی سبب حفظ ساختار جامعه می‌شود و از طرف دیگر ادامه‌ی سوددهی خود را تضمین می‌سازد. خوگیری مخاطب به مجموعه‌ای از کلیشه‌های فرهنگی-ارزشی، هم رفتار او را قابل پیش‌بینی می‌کند و هم شیوه‌ی تعامل با او را ساده‌تر می‌سازد. اگر این کلیشه‌ها، برگردانی از خود ارزش‌های مستقر اجتماعی باشند، کار حتی بسی آسان‌تر خواهد بود. می‌توان اینگونه استدلال کرد که ادامه‌ی حیات ژانر و دیده‌شدن مستمر آن به این دلیل است که جامعه تصویر خود را در آیینه‌ی ژانر بازمی‌یابد. به‌علاوه، ژانر قادر است فضایی آیینی به‌وجود آورد که آحاد جامعه را زیر سقف واحدی جمع کرده و گروه‌های گوناگون و گاه مخالف اجتماعی را از طریق یادآوری ارزش‌های مشترک‌شان،

به همدیگر پیوند می‌دهد. مثال بارز این کارکرد، نقش ویژه‌ی ژانر وسترن در تکوین و تکامل و رواج ملی‌گرایی در میان مردم ایالات متحده‌ی آمریکا است (موآن، ۱۳۹۳).

آیین، بارزترین شاخصه‌ی کارکردی فیلم سامورایی است. هر فیلم سامورایی، همچون نمایشی آیینی، بخشی از عناصر تاریخی فرهنگ ژاپن را به تصویر می‌کشد. چامبارا به فرد ژاپنی یادآوری می‌کند که گذشته‌ی او چگونه بوده و ریشه‌های او به چگونه فرهنگی بازمی‌گردد. مخاطب چامبارا در تماس با سنت‌هایی قرار می‌گیرد که پایه‌های تمدن - قدیم - ژاپنی بر آن استوار شده بود. خشونت، ملی‌گرایی و اخلاق، سه رکن اساسی این تجربه‌ی آیینی را تشکیل می‌دهند. در دوران فئودالیته تحت سلطه‌ی حکمرانان نظامی یا همان شوگون‌ها که نوعی نظامی‌گرایی (میلیتاریسم) پیشامدرن را در ژاپن پیاده می‌کردند، سوای پیامدهای ناشی از وقوع جنگ‌های فراوان، رواج سنت‌های خشونت‌برانگیزی چون کاتاکی-اوچی[۶۶] و سپوکو جامعه را به روحیاتی خشن دچار ساخته بود. نظام طبقاتی سفت و سختی که به‌طور مثال کشاورزان را در ازای برقراری امنیت، مجبور به تأمین معاش طبقه‌ی جنگجو می‌کرد، سلسله‌مراتب روشن و مشخصی داشت و عدول از مقررات آن مساوی با مرگ بود. نظامی تا بن دندان پدرسالار که نماد آن، نظم و انضباط آهنینی بود که تمامی ارکان جامعه، از خانواده و روستا و شهر تا استان و ایالت و کشور را دربرمی‌گرفت. وسیله‌ی برقراری این نظم، تا حدود زیادی، حاکمیت زور و نیروی نظامی بود؛ نشانه‌های نمادین این ساختار بسته و خشن در سینمای سامورایی همان سنت‌های انتقام‌گیری و خودکشی هستند. گرچه در ژاپن مدرن (اواسط قرن نوزدهم تا اواسط قرن بیستم) دیگر اشکال قدیمی این سنت‌ها وجود نداشت، اما آن‌ها به گونه‌ای دیگر در حیات اجتماعی مردم به بقای خود ادامه می‌دادند (اولدفادر، لیوینگستون و مور، ۱۳۷۵). همین مسأله باعث می‌شد تا مخاطبان ژاپنی، حال و گذشته‌ی خود را بر مدار استمراری تاریخی در فیلم سامورایی ببینند. بازتولید سنت‌های پیشین همچنین ضامن اطمینان خاطری به جامعه بود که از پایداری ملیت ژاپنی خبر می‌داد. دیدن و لمس آن‌چه هویت ملی یک ژاپنی را به یادش می‌آورد، ناخودآگاه سبب احساس وفاداری به میهن و افتخار به داشته‌های ملی‌اش می‌شد. بنابراین در ارتباطی دو سویه میان ژانر و جامعه، ضرورت ملی‌گرایی مورد تأیید قرار می‌گرفت.

تصاویر ۴ و ۵- دو نمای متعاقب از صحنه‌ی فوران خون در سانجورو که میفونه در نقش سانجورو (پایین) در واپسین دوئل فیلم، ناکادایی (بالا) را تنها با یک ضربه‌ی شمشیر از پا درمی‌آورد.
ماخذ: (عکس‌ها از خود فیلم)

اما آن‌چه که برای رفتارهای خشونت‌آمیز مشروعیت به بار می‌آورد، چارچوب‌های اخلاقی بودند. مثلاً بر مبنای اخلاقیات سامورایی و بوشیدو، شرافت جنگجو از هر چیزی برای وی ارزشمندتر بود. پس هر کسی یا چیزی به هر نحوی باعث خدشه‌دارشدن شرافت سامورایی می‌شد، جنگجو وظیفه داشت به هر طریقی از او انتقام بگیرد؛ چه با دعوت به دوئل، اگر رقیب او سامورایی بود، چه با کشتن یا تنبیه او، اگر طرف دعوا از مردم عادی بود. فرانسیس خاویر[۶۷]، مبلغ مذهبی مسیحی، راجع به این ویژگی فرهنگ مردم ژاپن در سده‌ی شانزدهم میلادی چنین می‌گوید: «اول از همه چیز باید بگویم ملتی که این‌جا با آن سروکار داریم در نیکی سرآمد تمام مللی هستند که تا به حال پیدا کرده‌ایم. به‌راستی فکر می‌کنم در میان ملل کافر، هیچ ملتی چون ژاپنیان از نیکی ذاتی بهره‌مند نیستند. طبع خونگرم و مهربانی دارند، به‌هیچ‌وجه دغل نمی‌کنند و به‌شدت جویای جاه و احترام‌اند. شرافت (احترام) نزد آن‌ها از هر چیزی بالاتر است. گرچه اغلب فقیرند اما فقر را مایه سرافکندگی نمی‌دانند ... بزرگان هرچند تهیدست باشند از همان احترامی برخوردارند که ثروتمندان» (Coleridge, 1872, 237). فیلم سامورایی، بازتاب‌دهنده‌ی مظاهر این دستگاه اخلاقی ریشه‌دار بود و قهرمان سامورایی در توافقی نانوشته با جامعه‌ی پیرامونش، حتی اگر در باطن مخالف این آموزه‌ها بود، در ظاهر تا حد امکان به تبعیت از آن‌ها می‌پرداخت.

پس از افول ایدئولوژیک چامبارا، تنها جنبه‌های آیینی ژانر برجای ماند. می‌توان گفت تحولات گسترده‌ای که در فرهنگ و اخلاقیات جامعه‌ی ژاپن پس از جنگ پیش آمد، عمده‌ترین دلیل این تحول به‌شمار می‌آمد. آن‌چه در زمینه‌ی آیینی - به‌ویژه بخش اخلاقی آن - نیز با ایدئولوژی در رابطه بود، رنگ باخت و پوسته‌ی خشونت‌بار آیین بر ژانر مستولی شد. این جریان تا جایی شدت گرفت که فیلم‌ها از فرط خشونت کاملاً تصنعی و ضدرئالیستی به‌نظر می‌رسیدند. معمولاً داستان در آن‌ها به حداقل خطوط ممکن تقلیل می‌یافت و هیجان صحنه‌های پرشمار و طولانی و خونین شمشیرزنی، جایگزین لذت ناشی از روایت می‌شد. یوجیمبو و دنباله‌ی آن سانجورو، دو اثر تجاری فوق‌العاده موفق آکیرا کوروساوا را نیای این‌گونه آثار می‌دانند. خشونت انفجاری صحنه‌های شمشیرزنی در این دو فیلم که با نوعی تصنع و اغراق قهرمان‌پرورانه همراه بود، اصلی‌ترین مشخصه‌ی الگووار و شمایل‌نگارانه‌ای است که به فیلم‌های مشابه راه پیدا کرد. می‌توان فواره‌ی خونی را که از شاهرگ گردن تاتسویا ناکادایی[۶۸] هنگام شمشیر خوردن از توشیرو میفونه[۶۹] در آخرین دوئل سانجورو بیرون می‌جهد مظهر این خشونت اغراق‌آمیز دانست.

آثار کارگردانان جوان‌تری چون کنجی میسومی، کیمیوشی یاسودا[۷۰]، کازوئو ایکه‌هیرو[۷۱] و توکوزو تاناکا[۷۲] حتی کهنه‌کارانی مانند کازوئو موری[۷۳] و ساداتسوگو ماتسودا[۷۴]، به‌خصوص در نیمه‌ی دوم دهه‌ی ۱۹۶۰ و اوایل دهه‌ی ۱۹۷۰، نمونه‌ی بارز این جریان بودند؛ از میان مشهورترین آثار آن‌ها می‌شود به مجموعه‌ی ۲۵

تصویر ۶- جلوه‌هایی از خشونت و تصنع در چند نما از قسمت اول مجموعه‌ی گرگ تنها و توله‌اش (۱۹۷۲).
ماخذ: (عکس‌ها از خود فیلم)

قسمتی زاتویچی (۷۴-۱۹۶۲)[۷۵] با بازی شینتارو کاتسو[۷۶] در نقش اصلی (زاتویچی، یاکوزای نابینا)، مجموعه‌ی ۱۴ قسمتی نِموری کیوشیرو یا چشمان خواب‌آلود مرگ (۶۹-۱۹۶۳)[۷۷] با نقش‌آفرینی رایزو ایچیکاوا[۷۸]، مجموعه‌ی چهار قسمتی خفاش خون‌آشام (۷۰-۱۹۶۹)[۷۹] و مجموعه‌ی شش قسمتی گرگ تنها و توله‌اش (۷۴-۱۹۷۲)[۸۰] با نقش‌آفرینی تومیسابورو واکایاما[۸۱] اشاره کرد.

نتیجه

در این مقاله ابتدا با توجه به موضوع پژوهش، یعنی واکاوی ژانر سامورایی یا همان چامبارا از دیدگاه اجتماعی و پیوند آن با جامعه و مخاطبانش، مختصری در باب نظریه‌ی ژانر ریک آلتمن بحث شد. از دید او، نحوه‌ی ارتباط هر ژانر سینمایی با جامعه بر دو قسم است: یک ایدئولوژیک و دو آیینی، یا به بیانی کامل‌تر، آیینی-اسطوره‌ای. در نتیجه دانستیم که برای آگاهی از جنبه‌های اجتماعی هر ژانری باید از این دو منظر به تعاملات آن با دنیای خارج بپردازیم. پس به‌منظور بررسی کارکردهای اجتماعی چامبارا در دو محور ایدئولوژی و آیین-اسطوره نخست به مسائل نظری مبتلابه و سپس به تشریح نحوه‌ی کارکرد چامبارا در هر یک از این دو محور پرداخته شد. در بخش کارکردهای ایدئولوژیک بحث بر سر آن بود که چگونه فیلم سامورایی از طریق تحمیل یک سری کلیشه‌های فرهنگی سعی در حفظ وضع موجود و ارائه‌ی راه‌حل‌های تخیلی برای مشکلات جامعه دارد. با بررسی سیر تحولات ایدئولوژی در این ژانر معلوم شد که این مفهوم، جز در ارتباط با ارزش‌های دوران فئودالیته، رابطه‌ی چندان معناداری با گفتمان‌های مسلط دوران خود نداشته و چه بسا به مخالفت با آن‌ها برخاسته است. یعنی باید اذعان کرد، اساساً آن دیدگاه تقلیل‌دهنده‌ای که تلاش می‌کند ژانر را به‌مثابه‌ی یک آپاراتوس فرهنگی بی‌اختیار در خدمت نهادهای صاحب قدرت نشان دهد، نفی گردید. در مورد چامبارا، دلایل چنین امری عبارت است از: تجربه‌ی زیروبم‌های سیاسی ناهمساز و متنوعی از حکومت مشروطه‌ی سلطنتی و شکل‌گیری گروه‌های چپ با انواع رویکردها گرفته تا فاشیسم و نژادپرستی دوران جنگ جهانی دوم و لیبرال دمکراسی پس از آن، تحولات شگرف بافت اجتماعی از ژاپنی کاملاً سنتی در ابتدای قرن بیستم تا ژاپن تماماً صنعتی و مدرن در اواسط قرن، و حضور سینماگران متفکر و تأثیرگذار در طول هفت دهه از حیات پویای این ژانر از دهه‌ی ۱۹۰۰ تا اواسط دهه‌ی ۱۹۷۰. اما در بخش کارکردهای آیینی-اسطوره‌ای، با واکاوی این مفهوم در متن ژانر سامورایی، پس از شرح وجوه تشابه ژانر و اسطوره، سه عامل خشونت، ملی‌گرایی و اخلاق در توضیح کارکردهای آیینی چامبارا برجسته شد. خشونت در آیین‌هایی چون سپوکو و کاتاکی-اوچی به‌منزله‌ی بازتاب یک نظام پدرسالار و میلیتاریست، خود را در ژانر نشان می‌داد، نَفْس رویکرد تاریخی ژانر همراه با جلوه‌های فرهنگی آن به ملی‌گرایی ژاپنی دامن می‌زد و بالاخره اخلاق، در حکم جریانی ممتد از گذشته تا به حال، که عاملی برای مشروعیت بخشیدن به خشونت‌های آیینی نیز بود پس از تحولات بنیادینی که در هنجارهای سیاسی و اجتماعی و فرهنگی جامعه‌ی ژاپن رخ داد از صحنه‌ی فیلم سامورایی و مجموعه‌ی کارکردهای آیینی-اسطوره‌ای محو شد. بدین صورت، با از میان رفتن بخشی قابل‌توجهی از کارکردهای اجتماعی ژانر، ریزش شدید تعداد تماشاگران، وخامت اوضاع اقتصادی صنعت سینمای ژاپن و بالتبع اعلام ورشکستگی اغلب استودیوهای بزرگ فیلم‌سازی آن در میانه‌ی دهه‌ی ۱۹۷۰ چامبارا هم سقوط کرد. گرچه این اتفاقات به مرگ کامل فیلم سامورایی نیانجامید، اما با ایجاد اختلالی جدی در چرخه‌ی تولیدش آن را از قالب ژانری کامل خارج ساخت تا فقط با تکیه بر جنبه‌های محتوایی‌اش به فعالیت ادامه دهد.

پی‌نوشت‌ها

* برای دقت بیشتر هرجا نیاز بوده اسامی دوم و حتی سوم فیلم‌ها قید شده است. اسامی دوم داخل پرانتز به همراه سال ساخت فیلم آمده‌اند و در مواردی که فیلم دارای سه اسم مختلف و مصطلح بوده است، هم اسم دوم و هم سوم را داخل کروشه و با علامت جداساز (aka: also known as) آورده‌ایم. لازم به ذکر است که منبع اصلی این اسامی و ترتیب رواج آن‌ها پایگاه اینترنتی www.imdb.com بوده است.

1 Semantic /Syntactic.
2 Rick Altman.
3 Chambara.
4 Shozo Makino.
5 Kenji Mizoguchi.
6 Teinosuke Kinugasa.
7 Hiroshi Inagaki.
8 Akira Kurosawa.
9 Masaki Kobayashi.
10 Kon Ichikawa.
11 Kenji Misumi.
12 Hideo Gosha.
13 Nagisa Oshima.
14 Masahiro Shinoda.
15 Louis Althusser.
16 Theodor Adorno.

17 Max Horkheimer.
18 Culture Industry.
19 Dialectic of Enlightenment (1944).
20 Ethic (s).
21 Moral.
22 Jidaigeki: درام تاریخی.
23 Prokino: Proletarian Film League of Japan (Nihon Puroretaria Eiga Dômei).
24 The 47 Ronin (Genroku Chūshingura, 1941–42).
25 Part 1:
Rekishi: Dai ichi-bu - Dôran boshin (1940)
Part 2,3 (Uncompleted):
Rekishi: Dai ni-bu - Shôdo kensetsu; Dai san-bu: Reimei Nippon (1940).
26 Tomu Uchida.
27 The Battle of Kwanakajima (Kawanakajima Kassen, 1941).
28 Bushido.
۲۹ Mono-no-aware: نظریه‌ای در زیبایی‌شناسی سنتی ژاپنی که به ستایش از غم و ناپایداری جهان می‌پردازد و تقدیر هر انسانی را به گونه‌ای محتوم نابودی و فراموشی می‌داند (ایمامیچی، ۱۳۸۷).
۳۰ Ronin: سامورایی بی‌ارباب.
31 A Bloody Spear at Mount Fuji (1955).
32 Fuefukigawa (1960).
33 Keisuke Kinoshita.
34 Yojimbo (1961).
35 Sanjuro (1962).
36 The Rebel (Amakusa shiro tokisada, 1962).
37 Bushido The Cruel Code of the Samurai (1963).
38 Tadashi Imai.
39 Assassination (Ansatsu, 1964).
40 Samurai Spy (1965).
41 Rise Against the Sword (Abare Goemon, 1966).
42 Samurai Rebellion (1967).
43 Inn of Evil (Inochi Bonifuro, 1971).
44 Hitokiri (Tenchu, 1969).
45 Kill! (Kiru!, 1968).
46 Red Lion (Akage, 1969).
47 Tokkan (Battle Cry, 1975).
48 Kihachi Okamoto.
49 Hanzo the Razor: Sword of Justice (Goyōkiba, 1972), director: Kenji Misumi
Hanzo the Razor: The Snare (Goyōkiba: Kamisori Hanzō jigoku zeme, 1973), director: Yasuzo Masumura
Hanzo the Razor: Who's Got the Gold? (Goyōkiba: Oni no Hanzō yawahada koban, 1974), director: Yoshio Inoue
50 Bohachi Bushido Code of The Forgotten Eight (1973).
51 Teruo Ishii.
52 Harakiri (Seppuku, 1962).
53 Revenge (Adauchi, 1964).
54 Samurai Assassin (1965).
55 Shura (Demons, 1971).
56 The Last Samurai (Okami yo rakujitsu o kire, 1974).
۵۷ Seppuku: شکم‌دارنی یا خودکشی آیینی طبقه‌ی سامورایی که به‌منظور حفظ آبروی شخص محکوم به مرگ انجام می‌گرفت. محکوم ابتدا با خنجر یا شمشیری کوتاه شکم خود را می‌شکافت و سپس توسط شخصی دیگر که حکم دستیار یا همراه را داشت به‌وسیله‌ی شمشیر سر از بدنش جدا می‌گشت (یاماموتو و رجب‌زاده، ۱۳۷۱).
۵۸ Ninjō: نینجو به معنای احساسات شخصی و عواطف انسانی است (یاماموتو و رجب‌زاده، ۱۳۷۱).
۵۹ Giri: گیری به معنای وظیفه و تکلیف اجتماعی است (یاماموتو و رجب‌زاده، ۱۳۷۱).
60 Claude Levi-Strauss.
61 John Cawelti.
62 Will Wright.
63 Thomas Schatz.
64 Determinate Space.
65 Indeterminate Space.
۶۶ Kataki-Uchi: در لغت به معنای انتقام است و در اصطلاح به مقررات کین‌خواهی دوران ادو (۱۸۶۸-۱۶۰۰) گفته می‌شد. پیش از آن، هرج‌ومرجی در این زمینه حکم‌فرما بود اما با ابلاغ قانون کاتاکی-اوچی محدودیت‌هایی پیش پای سنت انتقامگیری گذاشته شد، مثلاً مقتول می‌بایست از بستگان نزدیک کین‌خواه بوده (مانند اعضای خانواده، دوست نزدیک، معلم، امیر یا سردار) و گذشته از آن بر او ارشد - یا دست‌کم همتای او - باشد مثلاً پدر نمی‌توانست انتقام خون پسرش را بگیرد (یاماموتو و رجب‌زاده، ۱۳۷۱).
67 St. Francis Xavier.
68 Tatsuya Nakadai.
69 Toshiro Mifune.
70 Kimiyoshi Yasuda.
71 Kazuo Ikehiro.
72 Tokuzu Tanaka.
73 Kazuo Mori.
74 Sadatsugu Matsuda.
75 Zatoichi (1962-73):
• The Tale of Zatoichi (Zatōichi monogatari, 1962), director: Kenji Misumi
• The Tale of Zatoichi Continues (Zoku Zatōichi monogatari, 1962), director: Kazuo Mori
• New Tale of Zatoichi (Shin Zatōichi monogatari, 1963), director: Tokuzo Tanaka
• Zatoichi The Fugitive (Zatōichi kyōjō-tabi, 1963) , director: Tokuzo Tanaka
• Zatoichi on the Road (Zatōichi kenka-tabi, 1963), director: Kimiyoshi Yasuda
• Zatoichi and the Chest of Gold (Zatōichi senryō-kubi, 1964), director: Kazuo Ikehiro
• Zatoichi's Flashing Sword (Zatōichi abare tako, 1964), director: Kazuo Ikehiro
• Fight, Zatoichi, Fight (Zatōichi kesshō-tabi, 1964), director: Kenji Misumi
• Adventures of Zatoichi (Zatōichi sekisho-yaburi, 1964), director: Kimiyoshi Yasuda
• Zatoichi's Revenge (Zatōichi nidan-giri, 1965), director: Akira Inoue
• Zatoichi and the Doomed Man (Zatōichi sakate-giri, 1965), director: Kazuo Mori
• Zatoichi and the Chess Expert (Zatōichi jigoku-tabi, 1965), director: Kenji Misumi
• Zatoichi's Vengeance (Zatōichi no uta ga kikoeru, 1966), director: Tokuzo Tanaka
• Zatoichi's Pilgrimage (Zatōichi umi o wataru, 1966), director: Kazuo Ikehiro
• Zatoichi's Cane Sword (Zatōichi tekka-tabi, 1967), director:

Kimiyoshi Yasuda
• Zatoichi the Outlaw (Zatōichi rōyaburi, 1967), director: Satsuo Yamamoto
• Zatoichi Challenged (Zatōichi chikemurikaidō, 1967), director: Kenji Misumi
• Zatoichi and the Fugitives (Zatōichi hatashijō, 1968), director: Kimiyoshi Yasuda
• Samaritan Zatoichi (Zatōichi kenka-daiko, 1968), director: Kenji Misumi
• Zatoichi Meets Yojimbo (Zatōichi to Yōjinbō, 1970), director: Kihachi Okamoto
• Zatoichi Goes to the Fire Festival (Zatōichi abare-himatsuri, 1970), director: Kenji Misumi
• Zatoichi Meets the One Armed Swordsman (Shin Zatōichi: Yabure! Tōjin-ken, 1971), director: Kimiyoshi Yasuda
• Zatoichi at Large (Zatōichi goyō-tabi, 1972), director: Kazuo Mori
• Zatoichi in Desperation (Shin Zatōichi monogatari: Oreta tsue, 1972), director: Shintaro Katsu
• Zatoichi's Conspiracy (Shin Zatōichi monogatari: Kasama no chi-matsuri, 1973), director: Kimiyoshi Yasuda

76 Shintaro Katsu.

77 Nemuri Kyoshiro [Sleepy Eyes of Death] (1963-69):
• Sleepy Eyes of Death 1: The Chinese Jade [Nemuri Kyōshirō 1: Sappocho aka Enter Kyoshiro Nemuri, the Swordsman] (1963), director: Tokuzu Tanaka
• Sleepy Eyes of Death 2: Sword of Adventure [Nemuri Kyōshirō 2: Shōbu aka Adventure of Kyoshiro Nemuri] (1964), director: Kenji Misumi
• Sleepy Eyes of Death 3: Full Circle Killing [Nemuri Kyōshirō 3: Engetsugiri aka Exploits of Kyoshiro Nemuri] (1964), director: Kimiyoshi Yasuda
• Sleepy Eyes of Death 4: Sword of Seduction [Nemuri Kyōshirō 4: Joyoken aka Kyoshiro Nemuri at Bay] (1964), director: Kazuo Ikehiro
• Sleepy Eyes of Death 5: Sword of Fire [Nemuri Kyōshirō 5: Enjo-ken aka The Swordman and the Pirate] (1965), director: Kenji Misumi
• Sleepy Eyes of Death 6: Sword of Satan [Nemuri Kyōshirō 6: Masho-ken aka The Mysterious Sword of Kyoshiro] (1965), director: Kimiyoshi Yasuda
• Sleepy Eyes of Death 7: The Mask of the Princess [Nemuri Kyōshirō 7: Tajo-ken aka The Mask of the Princess] (1966), director: Akira Inoue
• Sleepy Eyes of Death 8: Sword of Villainy [Nemuri Kyōshirō 8: Burai-ken aka The Sword That Saved Edo] (1966), director: Daisuke Itō
• Sleepy Eyes of Death 9: A Trail of Traps [Nemuri Kyōshirō 9: Burai-Hikae masho no hada aka The Trail of Traps] (1967), director: Kazuo Ikehiro
• Sleepy Eyes of Death 10: Hell Is a Woman [Nemuri Kyōshirō 10: Onna jigoku aka The Ronin Called Nemuri] (1968), director: Tokuzu Tanaka
• Sleepy Eyes of Death 11: In the Spider's Lair [Nemuri Kyōshirō 11: Hito hada kumo aka The Human Tarantula] (1968), director: Kimiyoshi Yasuda
• Sleepy Eyes of Death 12: Castle Menagerie [Nemuri Kyōshirō 12: Akujo-gari aka Castle Menagerie] (1969), director: Kazuo Ikehiro
• Nemuri Kyōshirō: Engetsu Sappo (The Full Moon Swordsman, 1969), director: Kazuo Mori
• Nemuri Kyōshirō: Manji Giri (Fylfot Swordplay, 1969), director: Kazuo Ikehiro

78 Raizo Ichikawa.

79 Crimson Bat (1969-1970):
• Crimson Bat: The Blind Swordsman (Mekurano Oichi monogatari: Makkana nagaradori, 1969), director: Sadastugu Matsuda
• Trapped, the Crimson Bat [The Blind Swordswoman: Hellish Skin aka Mekurano Oichi jigokuhada] (1969), director: Sadastugu Matsuda
• Watch Out, Crimson Bat! (Mekurano Oichi midaregasa, 1969), director: Hirokazu Ichimura
• Crimson Bat - Oichi: Wanted, Dead or Alive (Mekurano Oichi inochi moraimasu, 1970), director: Hirokazu Ichimura

80 Lone Wolf and Cub (1972-74):
• Lone Wolf and Cub: Sword of Vengeance (Kozure Ōkami: Kowokashi udekashi tsukamatsuru, 1972), director: Kenji Misumi
• Lone Wolf and Cub: Baby Cart at the River Styx (Kozure Ōkami: Sanzu no kawa no ubaguruma, 1972), director: Kenji Misumi
• Lone Wolf and Cub: Baby Cart to Hades [Shogun Assassin 2: Lightning Swords of Death aka Kozure Ōkami: Shinikazeni mukau ubaguruma] (1972), director: Kenji Misumi
• Lone Wolf and Cub: Baby Cart in Peril [Shogun Assassin 3: Slashing Blades of Carnage aka Kozure Ōkami: Oya no kokoro ko no kokoro] (1972), director: Buichi Saito
• Lone Wolf and Cub: Baby Cart in the Land of Demons [Shogun Assassin 4: Five Fistfuls of Gold aka Kozure Ōkami: Meifumado] (1973), director: Kenji Misumi
• Lone Wolf and Cub: White Heaven in Hell [Shogun Assassin 5: Cold Road to Hell aka Kozure Ōkami: Jigoku e ikuzo! Daigorō] (1974), director: Yoshiyuki Kuroda

81 Tomisaburo Wakayama.

فهرست منابع

آدورنو، تئودور، و هورکهایمر، ماکس (۱۳۸۹)، *دیالکتیک روشنگری: قطعات فلسفی*، مراد فرهادپور و امید مهرگان، انتشارات گام نو، تهران.

آلتمن، ریک (۱۳۹۶)، *فیلم/ژانر*، حمید طاهری، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، تهران.

آلتمن، ریک (۱۳۷۸)، فیلم موزیکال: مسائل تاریخ ژانر، فتاح محمدی، *فصلنامه فارابی*، شماره ۳۵، صص ۱۴۱-۱۰۸.

اولدفادر، فلیشیا؛ لیوینگستون، جون و مور، جو (۱۳۷۵)، *شناخت ژاپن*، احمد بیرشک، انتشارات خوارزمی، تهران.

ایمامیچی، تومونوبو (۱۳۸۷)، *زیبایی‌شناسی مدرن ژاپنی*، هاشم رجب زاده، انتشارات فرهنگستان هنر، تهران.

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

سلیم‌علاقه‌بند، بصیر؛ صفورا، محمدعلی و ندایی، امیرحسن (۱۳۹۶)، واکاوی یک ژانر سینمایی با رویکرد معنایی-نحوی، مطالعه موردی: ژانر سامورایی، *فصلنامه مطالعات فرهنگ و هنر آسیا*، شماره ۱، صص ۱۰۱-۷۵.

لنگفورد، بری (۱۳۹۳)، *ژانر فیلم: از کلاسیک تا پساکلاسیک*، حسام الدین موسوی، انتشارات سوره مهر، تهران.

موآن، رافائل (۱۳۹۳)، *ژانرهای سینمایی*، علی عامری مهابادی، انتشارات مینوی خرد، تهران.

یاماموتو، چونه‌تومو و رجب‌زاده، هاشم (۱۳۷۱)، *رسم و راه سامورایی*

–*آئین‌نامه سلحشوران ژاپن (هاگاکوره)*، مؤسسه چاپ و انتشارات آستان قدس رضوی، مشهد.

Coleridge, H. J (1872), *The life and letters of St, Francis Xavier*, Burns and Oates, London.

Desser, D (1983), Toward a Structural Analysis of the Postwar Samurai Film, *Quarterly Review of Film Studies*, Vol. 8, Issue 1, pp. 25–41.

Horkheimer, M & Adorno, T. W (2002), *Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments*. (G. Schmid Noerr, Ed., E. Jephcott, Trans.), Stanford University Press, Stanford.

Moine, R (2008), *Cinema Genre*, (Alistair Fox and Hilary Radner, Trans.), Blackwell Publishing Ltd, Malden.

Richie, D (2005), *A Hundred Years of Japanese Film: A Concise History*, with a Selective Guide to DVDs and Videos, Kodansha International, Tokyo.

Schatz, T (1981), *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*, Random House, Inc, New York.

Sharp, J (2011), *Historical Dictionary of Japanese Cinema*, Scarecrow Press, Inc, Plymouth.

Weisser, T& Mihara Weisser, Yuko (1998), *Japanese Cinema Encyclopedia: The S.e.x Films*, Vital Books Inc, Miami.

Social Functions of Samurai Film Genre from Ideological and Ritual-Mythologic Approach*

Mohammad Ali Safoora[**1], **Basir Salim Alaqeband**[2], **Amir Hassan Nedai**[3]
[1] Assistant Professor, Department of Animation & Cinema, Faculty of Art & Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.
[2] Ph.D. Candidate of Art Studies, Faculty of Research Excellence in Art, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.
[3] Assistant Professor, Department of Animation & Cinema, Faculty of Art & Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.
(Received 11 Jan 2018, Accepted 1 May 2019)

The notion to categorize and identify different kinds of literature and arts has a great importance. In order to investigate the essence and functions, a set of hypotheses known as the Genre Theory has been created. This theory can be followed to Aristotle's thesis about kinds of poetry. In the middle of the 20th century, the neo-Aristotle school was formed to confront the new critique school which believed in literature free from any restraints, any cross-references or dependence and relationships with works of literature and they gave credit to avant-garde artists who didn't pay attention to any established rules or conventions. Conversely, Aristotelians stood against these beliefs and supported the genre theory of the late 1930's and early 1940's which ultimately referred back to the romantic school's period. It was this confrontation that lead other theorists of another art disciplines to attempt to renew the use of this theoretical device in their own specific fields of study. Genre Interpretation is one of the most common and important topics in cinematic arts criticism and theory. Andre Bazin and Robert Warshow were the first ones who examined the notion of genre in cinema. But serious and systematic studies were not done until the late 1960's. Firstly, most of works that were examined were westerns and in the other genres the primary theories were not adopted by all. But it was just a beginning. Writers like Lawrence Alloway, Jim Kitses, Edward Buscombe, and Tom Ryall are among the first generation of Cinema's genre theory scholars. They founded a fundamental tribune for future researches. Film genre is always attributed with three dimensions of the artistic production triangle: artist - work of art - audience. Then, there is no doubt that social function – i.e. basic thematic of the article - in relation with audience aspect of the triangle is a basic part of each film genre. Generally, in film genre and specially, in Semantic-Syntactic approach of Rick Altman which is the most comprehensive theorist about film genre, social functions are investigated in two contexts: ideology and ritual-myth. The ideological part is investigated in accordance with Althusser's view of the ideology's notion but the ritual-myth aspects mostly have been derived from Claude Levi-Strauss's hypothesis about myths - although this is only a catalyst for Altman's opinions of the ritual side of film genre. The article's case study is "Samurai Genre" or "Chambara" (its Japanese name) as a famous and genuine non-Hollywood film genre. The Chambara ideology in contrast with usual reductive thoughts is not a uniform text but through several decades in line with political, social and cultural changes has been has shown variable phases. On the other hand, the ritual-mythological context roots in the feudal warriors' culture in the name of Samurai and generally, Japanese society codes of honor in the feudal era. In this research, the examinations of the ideological and ritual-mythological aspects of Samurai genre reveal an apparent view on interactions of the genre with society and audiences through 1900's to mid 1970's.

Keywords
Cinema, Genre, Samurai Genre, Ideology, Ritual-Mythology.

*This article is extracted from the second author's M.A. thesis entitled: "A Generic Study of Japanese Samurai Cinema from the Beginning until 70's" in 2017 that with supervisory of first author and advisory of the third were fulfilled in Tarbiat Modares University.
**Corresponding Author: Tel: (+98-21) 88008090, Fax: (+98-21) 82883710, E-mail: Safoora@modares.ac.ir.