

جَنْدِلْهَا وَجَنْدِلْهَا

نیانہ تن در فرنگ و سینما پساجنگ ٹاپن ۱۹۶۵-۱۹۴۵

نغمہ ٹمپنی



نشری

فهرست مطالب

۹	مقدمه‌ای بر روح و تن
۲۱	فصل اول: بدن‌ها پیش از ویرانی
۲۱	بدن در باورها، روایات و اساطیر
۲۲	بدن در اساطیر شیتو
۲۹	بدن در تلاقی سنن شیتو و بودایی
۳۷	سامورایی و هاراگیری
۴۰	کیمونو و گیشا
۴۷	مراسم چای
۵۱	نمایش‌های سنتی ژاپنی
۵۴	کابوکی
۶۳	فصل دوم: بدن‌های پس از ویرانی
۶۳	فروریختن بدن مقدس
۷۳	ادبیات جسم

مقدمه‌ای بر روح و تن

یک. نشسته‌ام در کافه‌ای ژاپنی. چای سبز غلیظی در فنجان شیشه‌ای دَردار دارد کم کم دم می‌کشد و باران بی‌وقفه می‌خورد به سقف سفالی و شره می‌کند بر ساقه‌های سبز بامبوهای پشت پنجره. سه زنِ مسن ژاپنی در میز رویه‌رویی با هم آرام پچ‌پچ می‌کنند و می‌خندند و در آرامشی غریب با هاشی^۱ هایشان سوپ رشته می‌خورند. من خیره به آن‌ها و گوش‌سپرده به صدای باران، به چندین ماه پیش رو فکر می‌کنم که ساکن این سرزمین ناشناخته خواهم بود تا با بورس بنياد ژاپن، در باب سینمای ژاپن تحقیق کنم. این‌جا در آرامش بی‌بدیل کافه ژاپنی نشسته‌ام، اما می‌هراسم از این آرامش که در کابوس‌های من سست است و بی‌بنياد؛ هم برای من و هم برای سه زن ژاپنی رویه‌رو. خبرهای جنگ و آشوب تمامی ندارد: عراق، سوریه، افغانستان. هر روز و هر لحظه دارم از میان جنگ‌های فعلی و جنگ‌های آتی این جهان پرآشوب عبور می‌کنم؛ جنگ‌های پشت سر، جنگ‌های پیش رو، جنگ‌های در راه، جنگ جهانی سوم، جنگ صلیبی جدید. به یاد می‌آورم سال‌ها پیش را که هنگام بازدید از موزه تاریخ

۱. Hashi، چوب‌های غذاخوری ژاپنی که به فارسی چوبک ترجمه شده است.

۷۹	فصل سوم: بدن‌ها بر پرده سینما
۸۳	سینمای جسم
۸۸	نقاب ژاپنی: لبخندها و تعظیم‌ها
۱۱۲	سفر از جمع به فرد: بدن‌ها اعتراض می‌کنند، قربانی می‌شوند و به رمز می‌آلیند.
۱۴۱	گستاخ در امپراتوری نقاب‌ها: آدمی مثله می‌شود و به پیکره غرایز و حشرات درمی‌آید.
۱۶۹	منابع

در بازی قدرت به نماد تبدیل می‌شوند: از منظر هر آن که در قدرت است، بدن سرباز مقدس شمرده می‌شود و بدن دشمن به حیوانیت و توده‌بودگی تقیل پیدا می‌کند. قدرت ناگزیر است برای به کار گرفتن صاحب بدن‌ها در جنگ واقعیت بدن را به کل نادیده بگیرد. بنابراین تصویر بدن‌ها در جنگ از منظر قدرت بر ساخته‌ای دروغین است از واقعیت: سربازهای شجاع بدن‌هایی ستر و آهین دارند و دشمنان بدن‌هایی حیوانی و بدون اعصاب حامل درد. اگر هم بدن سوم مثله‌شده‌ای به نمایش دریابید، صرفاً بر حیوانیت دشمن تأکید دارد.

بازی قدرت با بدن‌ها در جنگ البته سابقه نظری دامنه‌دار و قدیمی دارد. قدرت‌ها همیشه با بدن‌ها درگیرند چراکه بدن، بدیهی‌ترین تجسم خود و دیگری در فضای اجتماعی است. چنان‌که فوکو^۱ می‌گوید قدرت روی بدن‌ها سرمایه‌گذاری می‌کند، بدن‌ها را علامت‌گذاری می‌کند، تربیت می‌کند، شکنجه می‌دهد، وادر می‌کند تا ظایفی به عهد بگیرند، یا مراسمی را اجرا کنند (Slaymaker, p. 14). همچنین بوردیو^۲ اشاره می‌کند که قدرت اجتماعی-سیاسی چگونه از طریق بدن‌ها بر ذهن‌ها قدرت می‌راند، و عادات بدنی چطور به دست اسطوره^۳ سیاسی (باورهای سیاسی حکم‌فرما) اداره می‌شود، و به احساس و تفکر منجر می‌شود. برخی نمونه‌هایی که بوردیو به آن اشاره می‌کند عبارت‌اند از صاف‌نشستن و چنگال را در دست چپ گرفتن، که به برتری طبقه بالای اجتماع بر طبقات پایین‌تر دلالت دارد؛ و یا تفاوت راه‌رفتن زنان و مردان—مردان با سرهای افراشته روبه‌جلو، و زنان با قدم‌های کوتاه و با سرِ فروافتاده—که به برتری مردان بر زنان دلالت دارد (Kato, p. 51-52).

۱. Michel Foucault, فیلسوف فرانسوی، ۱۹۲۶-۱۹۸۴.

۲. Pierre Bourdieu, جامعه‌شناس و مردم‌شناس فرانسوی، ۱۹۳۰-۲۰۰۲.

۳. منظور از اسطوره اشاره به هر رفتار و باوری است که به صورت عام جا افتاده باشد و دیگر مورد قضاوت غلط یا درست قرار نگیرد. این تعریف از اسطوره شباهت زیادی به تعریف بارت دارد (kato, p. 54).

معاصر برلین تصور کردم دیگر هرگز خاطرۀ دهشتبار جنگ از یاد نخواهد رفت. اما خاطره‌ها زود فراموش می‌شوند و این شاید آسیبی است که از دل آن تاریخ، نقاط تیره‌اش را باز تکرار می‌کند. آنان که بانی جنگ می‌شوند، فراموش می‌کنند امکان باختن برای هر دو سوی جنگ یکسان است و ویرانی اصل‌امکان جنگ نیست، ضرورت جنگ است.

خاطره‌ها فرارند و سینما راهی است برای بازسازی خاطره‌های فراموش شده. هیچ هنری همانند سینما این توان را ندارد که خاطره‌ها را چنان باز بسازد که انگار رخ داده است و به بخشی از تجربه بصری و شنیداری ما تبدیل شده است. سینما دستگاه سازنده خاطره‌هایی است که فراموش کرده‌ایم، یا هرگز نداشته‌ایم. من هرگز جنگ جهانی دوم را در واقعیت تجربه نکرده‌ام، اما دهها خاطره از آن دارم که سینما به من بخشیده است.

نشسته‌ام در کافه‌ای ژاپنی، چای دارد دم می‌کشد و در اندیشه‌ام که در این فرصت طلایی راهی بگشایم به موضوع جنگ که تمام فضای ذهنم را مشغول کرده است. راهی بگشایم به چند و چون انتقال تجربه و خاطرۀ جنگ از خلال سینمای ژاپن.

دو. جنگ‌ها سخت‌ترین انتقام خود را از بدن‌ها گرفته‌اند. خانه‌ها خراب شده‌اند، شهرها ویران شده‌اند، اما خانه و شهر و اجر و سنگ و چوب، به نحوی عینی و «غیرشاعرانه»، رنج نمی‌کشند. در پوست و استخوان و عضله شهر دردی نمی‌خزد. این بدن‌ها هستند که در جنگ‌ها رنج و درد را لمس می‌کنند. بدن‌ها بازسازی ناپذیرند، نه معماری و بناها و شهرها. تصاویر بدن‌های تکه‌پاره‌شده، دست‌ها و پاهای قطع شده، چشم‌انداز جای درآمده و بیمارستان‌های شلوغ و پر زخم و عفونت نمود عینی رنج بدن‌ها در طوفان جنگ‌هاست. بدن‌ها بازتاب‌دهنده حقیقی تجربه جنگ‌اند؛ چه آن‌جا که به عنوان بدن فیزیولوژیک و فردی، واقعیت فراموش شده درد و معلولیت را حمل می‌کنند و چه آن‌جا که