



نقش و رابطه‌ی قهرمانان کمیک استریپ در هویت یابی فردی و اجتماعی مخاطب

شیوا بیرانوند

ژورنال علمی-پژوهشی
شورای عالی پژوهش
مطالعات فرهنگی

بررسی سیر تحولات یک زبان یا یک دستگاه نشانه‌ای از روی حجم و سلیقه مخاطبانش روشی برای بررسی وضعیت جامعه‌ای است که اثر در آن شکل گرفته است.

مطالعات معاصر در این زمینه تنها محدود به کشف روابط و ساختارهای درون متن نمی‌شود؛ از فراز مطالعه ساختاری آثار ادبی، اساطیر، کلان روایت‌ها، فیلم‌های سینمایی و... می‌توان بسیاری از واقعیت‌ها و روابط اجتماعی - روانشناختی دورانی را که این آثار در آن به وجود آمده‌اند مورد تجزیه و تحلیل قرار داد. این انتخاب‌ها که به موازات شرایط اجتماعی و فرهنگی متفاوت بود و در هر دوره معنای اجتماعی - روانشناختی ویژه‌ای در برداشت.

آلکی داماس فیلسوف سوفیست سده پنجم درباره یک اثر کلاسیک همانند ادیسه‌ی هومر که با انبوهی از شخصیت‌های افسانه‌ای و دیو و پری انباشته شده می‌گوید، ادیسه آینه زیبایی زندگی انسان است. بن جاسون درباره‌ی شکسپیر بیان می‌دارد که او شاعر طبیعت است و آثارش بیش از هر نویسنده دیگری آینه‌ی راستگوی زندگی است. به واقع نمی‌توان تنها به این مسئله پرداخت که اثر تا چه اندازه با واقعیت جامعه تطابق دارد، بلکه میزان ارتباط و همذات پنداری مخاطبان با این قهرمانان است که تعیین کننده اعتبار آنان و رابطه با بستر اجتماعی است که در آن به وجود آمده‌اند.

شکل‌گیری هویت جمعی و فردی در دوران‌های مختلف، رابطه نزدیکی با شیوه‌های خواندن و آنچه موضوع مطالعه قرار می‌گرفت داشته است. به گونه‌ای که بررسی آن‌چه موضوع و مورد مطالعه قرار می‌گیرد، می‌تواند به نوعی روند شکل‌گیری هویت را در جوامع مختلف نشان دهد. با توجه به بستری که این آثار در آن شکل می‌گیرند، روند هویت یابی افراد و جوامع متفاوت خواهد بود. به همین ترتیب انتخاب‌های گوناگونی که خوانندگان در برابر خود دارند در دوران‌های مختلف

متفاوت است. این انتخاب‌ها تبدیل به ابزار و سرمایه غنی برای مطالعات اجتماعی و روانشناختی در عصر حاضر گردیده‌اند. و از طریق مطالعه این آثار نه تنها می‌توان روند شکل‌گیری هویت افراد جامعه را مورد بررسی قرارداد، حتی می‌توان روح آن دوران را درک و دریافت نمود.

به نظر می‌رسد که هویت افراد، جوامع و فرهنگ‌ها در روند شکل‌گیری‌شان قدم‌های مشابهی بر می‌دارند. هویت مخاطبان در دوران‌های مختلف با قهرمانان محبوبشان فصل مشترک‌های بسیاری دارد. بر این مبنا نه تنها هویت افراد بلکه روند تشکیل و بالغ شدن اجتماع و فرهنگی که این قهرمانان در آن رشد می‌کنند نیز تحت تأثیر قرار می‌گیرد. «کمیک استریپ» با توجه به پیشینه‌ی طولانی و طیف وسیع خوانندگانش منبع غنی برای مطالعات ساختاری از این دست محسوب می‌شود. یکی از مهمترین عناصر این بحث رابطه دو سویه بین قهرمانان کمیک استریپ و مخاطبانی است متأثر از آنان هستند. تا زمانی که مخاطبان این آثار را به مثابه مصرف‌کنندگانی مسخ و منفعل در نظر بگیریم، نمی‌توانیم به کشف و تحلیل روابطی که در شکل‌گیری هویت‌های اجتماعی آنان تاثیر دارند بپردازیم. به واقع می‌توان از طریق بررسی داد و ستد بین تولیدکنندگان کمیک استریپ و مخاطبانش به بستری که قهرمانان و ابرقهرمانان کمیک استریپ در آن متولد شده‌اند اندیشید.

تاریخ نسبتاً طولانی و مطالعه بر روی کمیک استریپ و خوانندگان آن همواره نقش حیاتی در دگرگونی ساختارهای کمیک استریپ داشته است. گاه آثاری که از طرف کمپانی‌ها بارها رد می‌شد به محض ورود به بستر اجتماع با استقبال چشم‌گیر و دور از انتظار خوانندگان مواجه می‌شد و می‌توانست در ویژگی‌های ابرقهرمانانی که بعدها تولید می‌شدند تأثیر بگذارد.

بنابر نظریات معاصر از جمله نظریه مشهور مارشال مک لوهان امروزه دسته بندی، توزیع و مصرف عقاید اهمیتی بیش از تولید آن‌ها یافته است. به واقع آنچه که زمانی بیشتر مورد بررسی قرار می‌گرفت.

جایگاه مولف اثر هنری بود. اکنون جای خود را به خوانندگان و مصرف‌کنندگان این آثار داده است. به زعم مک لوهان در جامعه معاصر رسانه‌ها نه فقط میزان و محتوای مصرف را بل تعریف آدمی از خود، یعنی به ادراک هر کس از جایگاه خویش در نظام اجتماعی شکل می‌دهند.

مک لوهان موضوع مطالعه را در طول تاریخ به سه دسته تقسیم می‌کند و از وجود سه کهکشان در افق دانایی آدمی یاد می‌کند. نخستین دوره را دوره شفاهی می‌داند و بیان می‌دارد که آدمیان در این دوران با یکدیگر ارتباطی حضوری و رو در رو داشتند. گاهی می‌نوشتند اما نوشتار بنیان تمدن‌هایی نبود که می‌ساختند. در ارتباط زنده زبانی و گفتاری خود و نیز در اساس آموزشی زندگی فرهنگی‌شان مدام امکان می‌یافتند تا بدفهمی‌ها و خطاهایی را که پیش می‌آمد تصحیح کنند.

در دوره‌ی دوم اساساً ارتباط استوار به کتابت بود و شکل حضوری و زنده نقش حاشیه‌ای یافت. او نشان داد که چگونه با ابزار بیان جدید یعنی همراه با القبا، کتابت و خواندن، اساس زندگی فکری آدمی دگرگون شد. زبان لاتین از سالاری افتاد، نهادهای وابسته به کلیسا سست شدند، آموزش سهل‌تر و تا حدودی استوار به غیاب آموزگار گردید، کتاب نقشی بارها مهم‌تر از حافظه استادان یافت و انسان حروف چاپی شکل گرفت.



دوره‌ی سوم با ابداع رسانه‌های همگانی شکل گرفت؛ خاصه با انقلاب الکترونیک و انفورماتیک.

اساس دانایی و ارتباط در کهکشان نخست شنیداری بود و در کهکشان دوم خواندنی و در کهکشان سوم شنیداری-دیداری-خواندنی یا شنیداری-دیداری استوار به دانش بر آمده از خواندن. در هر کهکشان فرهنگ کلی و جهان بینی آدمی شکل خاصی داشت. در نخستین مورد یعنی روزگار فرهنگ شفاهی، یا گفتاری شنیداری حدود دنیای آدمیان را توان حسی-شنیداری آن‌ها تعیین می‌کرد. واقعیت نیز چون قاعده ارتباط، مستقیم به انسان ارائه می‌شد. دنیای انسان کهکشان گوتنبرگ را ارتباط خواندنی، کتاب و در نتیجه اعتبار مورد غایب و خطوط مستقیم و پی درپی تعیین می‌کرد. مک لوهان این ابزار ارتباطی را ابزار ارتباطی گرم می‌نامد. این اصطلاح بدین معناست که رسانه‌های ارتباطی خود رساننده معنا بودند و از مخاطب تقاضای شرکت در تولید معنا را نداشتند. در مقابل تلفن رسانه ای سرداست. زیرا همراه گویش و شنیدار از مخاطب می‌خواهد که در ساختن معنا شرکت کند. به زعم مک لوهان رادیو، تلویزیون و رسانه‌هایی که متعلق به کهکشان سوم هستند باز هم رسانه گرم محسوب می‌شوند. چون معنای تمام شده و شکل گرفته را ارائه می‌دهد و معناسازی را از مخاطب می‌گیرند.

کمیک استریپ با توجه شباهت‌ها و تفاوت‌هایی که با آثار ادبی و چاپی همانند کتاب، روزنامه و... دارد و از یک سو و با کارکردی همانند رسانه سینما از سوی دیگر، در میان راه بین رسانه‌ی گرم و سرد قرار دارد. موقعیت مک لوهانی ویژه‌ای که همانند آثار چاپی و روزنامه تولید آن به نسبت آثار سینمایی و رسانه‌های دیگر بسیار کم هزینه است و در هر دوره تاریخ چاپ کمیک استریپ پاسخ‌های بسیاری از طرف خوانندگان دریافت نموده که به نوعی تاریخ کمیک استریپ با تعامل با مخاطبانش گره خورده است. در نتیجه کمیک استریپ با وجود این که رسانه ای گرم به نظر می‌رسد، برای حیات اقتصادی خود همواره نیازمند آن بود که از مخاطب خود تقاضای شرکت در تولید معنا را داشته باشد. بسیاری از آثار برجسته کمیک استریپ تنها به واسطه استقبال مخاطبان، قهرمانان‌شان را در آثار بعدی ادامه دادند.

برای این بررسی نیازمند به طرح سه پرسش اساسی هستیم.

۱- بررسی شرایطی که قهرمانان در آن به وجود آمده‌اند؛ یعنی باورهای غالب آن دوران چه هستند و اصول اخلاقی آن دوران چه بوده و معیارهای اخلاقی در آن جامعه چگونه تعریف می‌شدند.

۲- قهرمانان و ابر قهرمانان محبوب در هر دوره ای چه خصوصیات و قابلیت‌هایی داشتند و تفاوت آن‌ها با قهرمانان دوران‌های دیگر چیست؟

۳- انتخاب خوانندگان چه چیزی درباره واقعیت‌های اجتماعی و فردی آن جامعه بیان می‌دارد و به واقع رابطه بین بستر فرهنگی که اثر در آن زاده می‌شود و ویژگی قهرمانان آن دوره چیست.

امبرتو اکو بیان می‌دارد وقتی درباره‌ی ویژگی‌های قهرمانان یک عصر صحبت می‌کنیم شخصیتی را توصیف می‌کنیم





که می‌تواند مخاطب خود را به خاطر ویژگی‌ها و شرایط اجتماعی تاریخی و روانشناختی که در آن قرار دارد تحت تأثیر قرار دهد. مطالعه بر روی ابر قهرمانان کمیک استریپ نشان می‌دهد که این‌ها قاعداً تأثیری ایماژگونه بر روی مخاطبان خود داشته‌اند. همانند تصویر آینه‌ای لکانی که تصویر ایده‌آل را از آن‌چه مخاطب به جستجوی آن است در اختیار او قرار می‌دهد. باید قادر باشد آن‌چه را که خوانندگان آن عصر، حقیقت می‌دانندش در حیات بیرونی و درونی خود منعکس کند. خواننده از این طریق دچار لذتی نارسیستی می‌شود بدین واسطه مجذوب وسعت یافتن خود می‌شود. انگاره لکانی که قسمتی از خوانش خود است که در سطح آینه بازتابیده می‌شود. بسته به این که این ایده و تصویر آرمانی به چه شکل در بستر فرهنگی اجتماعی آن دوران تعریف و بازگو می‌شود این تصویر آینه‌ای و ایماژگونه تغییر می‌کند. ابر قهرمان کمیک استریپ یعنی آن چیزی که ما خواهان تبدیل شدن به آن هستیم کشف رابطه بین این ایده‌آل‌ها و شخصیت آرمانی خود جای بحث دارد. این که آیا پس از خلق یک ابر قهرمان، ایده‌آل‌های جامعه دچار دگرگونی می‌شود و آن جامعه می‌تواند همانند قبل ایده‌آل‌هایش را تعیین کند؟ تأثیر دوباره‌ی ابر قهرمان روی جامعه خود قسمت عمده‌ی این بحث است. این که افراد جامعه به دنبال ایده‌آل‌های خود در قهرمان محبوب‌شان می‌گردند بیانگر این مطلب است که وقتی آن‌ها تصویر آینه‌ای خود را در قدرتمندترین صورت خود تجسم کردند این تصویر قسمتی از جامعه و فرهنگ آنان می‌شود که می‌تواند ایده‌آل‌هایی را در روند آزمون خطاهای خود دچار دگرگونی کند.

رابطه بین مخاطب و این قهرمانان شخصیت را از قالب یک رسانه گرم محض خارج می‌کند، چرا که در بسیاری از موارد پس از بررسی محبوبیت شخصیت‌های اصل و فرعی، تکیه کلام‌ها و... است که در می‌یابند ویژگی‌های قهرمانان باید به چه صورتی پیش رود. گاه قهرمانان فرعی و حاشیه‌ای و حتی منفی که حتی تصور نمی‌شد و محبوب واقع شوند به خاطر اتمسفری که بر جامعه حاکم است می‌توانند بسیار محبوب تر از شخصیت اصل واقع شوند.

مسئله دیگر درباره‌ی قهرمانان و ابر قهرمانان کمیک استریپ کارکرد اسطوره‌گونه آن است بنا بر گفته‌ی لوی استروس، اگر بتوانیم کارکرد ذهنی آدمی را در ساختن اسطوره تعیین کنیم آن گاه خواهیم توانست که کارکردش را در سوبه‌های دیگر نیز تعیین کنیم. در واقع اسطوره همچون گفتاری است که در درون نظامی نمادین و به مثابه زبان ارائه می‌شود. عناصر دیگر و قاعده‌های مناسبات درونی این نظام ناشناخته‌اند. اما تجربه نشان داده است که یک زبانشناس می‌تواند دستور یک زبان را از راه پژوهش در مجموعه بسیار کوچکی از جمله‌ها بشناسد، این از دشواری پژوهش اساطیر است که ما تقابل عناصر را در فرهنگ خود می‌شناسیم اما در جهان اسطوره با منطبق تقابلهای آشنا نیستیم. می‌دانیم که در ادبیات دینی و عرفانی میان فرشته‌ها و شیاطین تقابل و بیکاری سخت وجود دارد، حتی شاعران همچون میلتون که این رمزگان را پذیرفته‌اند گسست از قاعده را بر اساس این پیش فرض به انجام می‌رسانند که ما با قاعده آشنا نیستیم. اما در اساطیر با تقابلهای ویژه تقابلهای دوگانه آشنا نیستیم. به گفته‌ی لوی استروس آنجا باید در یک لحظه هم ساختار را بشناسیم و هم نشانه‌ها را

هم دلالت و هم معنا را.

اسطوره به نظر استروس با حکایت و گزارش روزنامه و اساساً با روایت تفاوت گوهری ندارد اسطوره را (همانند کمیک استریپ) نمی‌توان سطر به سطر خواند و یا در جریان پیشرفت و روایت شناخت باید آن را به صورت یک کل در نظر گرفت. معنای بنیادین اسطوره به زعم لوی استروس در سلسله حوادث نهفته نیست بل در زنجیره‌ای از حوادث شناختی است. زنجیره‌ای که کل را نمایان می‌کند. اسطوره را نمی‌توان پاره پاره شناخت. آن چه در نظر نخست آمده است تنها زمانی درک می‌شود که همچون جزئی از یک کل داشته شود و معنایش صرفاً در یک کل شناختی است همانند یک صفحه موسیقی که نه تنها افقی از چپ به راست بلکه روی خطوط حامل و از بالا به پایین خواند.

کمیک استریپ همانند موسیقی و اسطوره یکی از عناصر زبان را کم دارد به گونه ای که در زبان واحد اصل واج‌ها هستند ترکیب آنها واژه را می‌سازد و از ترکیب واژگان جمله پدید می‌آید. در کمیک استریپ عناصر تصویر و نوشتاری هر کدام واحدهای اصل هستند که از ترکیب آنها جمله‌های کمیک استریپ پدید می‌آید و یک عنصر میانجی را جایی که تصاویر جای واژه‌ها را می‌گیرند کم داریم. در واقع از زبان جدا می‌شوند و سویه دیگری از زبان را ادامه می‌دهند. همانند اسطوره که سویه معنایی زبان را ادامه می‌دهند این‌ها ابزار فشردن زمان هستند و مناسبات افقی و عمودی خواندن را دگرگون می‌کنند هنگامی که داستانی کمیک را می‌خوانیم روایت با سرعت بیشتری و به گونه‌ای متفاوت خوانده می‌شود.

وجود ابر قهرمانان کمیک استریپ را از روایت داستانی اش جدا می‌کند ابر قهرمانان ماهیتی اسطوره ای دارند. داستان‌های کمیک استریپ و رخدادهای دنباله دار با آن‌ها از یکدیگر می‌آیند اما از یکدیگر نتیجه نمی‌شوند. رابطه ای علت و معلولی یا وجود ندارد یا اهمیت ندارد. قهرمانان کمیک استریپ نظام کامل مناسبات متقابل را به گونه ای دگرگون می‌کنند که فراتر از نظام روایی و زمانمند می‌رود. از یک جا به بعد قهرمانان کمیک استریپ و ابر قهرمانان بسیار شبیه یکدیگر بودند اغلب شئل پوش دارای قدرت‌های مافوق بشری بودند اما در عین حال رابطه و تضاد و درگیری این ابر قهرمانان با یکدیگر بسیار حائز اهمیت است. درست با کار کردن اسطوره ای هر ابر قهرمانان شکل دگرگون شده ابر قهرمانان دیگر محسوب می‌شد که یا در تشابه و در تضاد با آن معنایش را در ارجاع به ابر قهرمان دیگر دریافت می‌کرد همانند این گفته لوی استروس که هر اسطوره شکل دگرگون شده اسطوره ای دیگر است. به زعم لوی استروس کشف روابط میان اسطوره‌ها کشف کارکرد ذهن آدمی است ساختار نهایی اسطوره بیان ساختار نهایی ذهن آدمی است آن دگرگونی که هر اسطوره را به شکل دیگری نمایش می‌دهد در واقع اثبات شیوه دگرگونی در کارکرد ذهن ماست از یک سو اسطوره به نظر فاقد منطق می‌آید

که در آن هر چیزی می‌تواند رخ دهد. اما از سوی دیگر شباهت انکار ناکردنی میان اسطوره‌هایی یافت می‌شود. که در سرزمین‌های متفاوت گردآوری شده اند.

تاکید لوی استروس بر اسطوره و مقایسه آن با رمان‌های پاورقی که در نشریه‌ها چاپ می‌رسد و تاکید بر توالی و تکرار در ساختار اسطوره است. در کمیک استریپ نیز توالی و تکرار ابر قهرمانان که همواره در بده بستان با جامعه و مخاطبان آن شکل می‌گرفت کارکرد اسطوره ای آن را از این منظر بیشتر برجسته می‌کند چرا که تکرار و توالی قهرمان و روابط بین آنان در جهان اسطوره را با این آثار نقش کلیدی ایفا می‌کند.

به زعم لوی استروس هر آن چه که درباره اسطوره نوشته است در پیکر خود اسطوره است و اگر دارای وحدتی باشد این وحدت را صرفاً می‌توان در پشت یا فراسوی متن و یا در بهترین حالت در ذهن خواسته یافت. به زعم او هر یک از





اساطیر هر بار که روایت می‌شود اسطوره ای تازه است و به زعم لوی استروس کار او تاویل اساطیر است و بی شبهات به کار فروید در تاویل رویاها نیست. هر رویا استوار است به روایتی ناکامل، زیرا به کنش یادآوری در بیداری وابسته است و جدا از این در خود کامل نیست و هربار که تاویل می‌شود پاری از جنبه‌های معنایی خود را از دست می‌دهد یا جنبه‌هایی تازه می‌یابد. ماتنها شماری از تصاویر و گفتگوها را به یاد می‌آوریم و نه تمامی آن را. مهم‌ترین نکته‌ها را مرور می‌کنیم و نه جزئیات را. هر اسطوره به‌نظر نظر لوی استروس روایتی است ناکامل. رویا در ناخودآگاه فردی تمامی را از کف می‌دهد و اسطوره در ناخودآگاه جمعی.

این ماهیت اسطوره‌ای کمیک استریپ در ناخودآگاه جمعی مخاطبان و بواسطه توالی و تکرار آن بارها ترجمه می‌شود و دوباره به کمپانی‌های بزرگ می‌گردد. در بده بستان و توالی قهرمانان با مخاطبان به خاطر هزینه‌های کمتری که نسبت به فیلم و تولید آن داشته اسطوره‌های معاصر را خلق کرد. عجیب نیست که بسیاری از فیلم سازان قهرمانانشان را از اسطوره‌های کمیک استریپ انتخاب می‌کردند که امتحان خود را در پیشخوان کتابفروشی‌ها پس داده بودند.

به واقع اعتبار یک ابر قهرمان بر می‌گردد به این که حقیقت در آن زمان به چه صورتی بازنمایانده می‌شد و چه ارزش‌های اخلاقی برای معیار حقیقت در نظر گرفته می‌شد تعریف انسان در آن دوران و ویژگی‌ها و خصوصیات این ابر قهرمانان و ایده کلی در بازه اخلاق و ایدئولوژی به چه شکلی بود.

۱. چه ویژگی‌های در ابر قهرمانان وجود دارد که باعث جادوی مخاطبان خود می‌شوند و مخاطبان چگونه تحت تأثیر قهرمانان و تصویر آینه‌ای خود قرار می‌گیرند.

۲. رهایی از واقعیت لحظه‌ای که از واقعیت دورن و زندگی خود می‌گریزد و برای رهایی از آن به دنبال احساس نارسیستی و تصویر آینه‌ای در درون قهرمان کمیک استریپ می‌گردند.

همچنین طرفداران گروه‌های سنی مختلف انتخاب‌های متفاوتی دارند:

۱ - سن ۱۳-۸ سال طرفدار ابر قهرمانان کلاسیک هستند همانند اسپایدرمن (مرد عنکبوتی) تاکید این گروه بر روی قدرت‌های بدنی جسمی عضلات ابر قهرمانان است. ارزش‌های اخلاقی به صورت مطلق در نظر گرفته می‌شود و شکل ایده آلیستی به خود می‌گیرد.

۲ - سن ۱۷-۱۳: قهرمانان گروهی همانند، x-man اغلب علاقه مند به ماهیت اجتماعی ابر قهرمانان هستند.

۳ - گروه سنی ۳۶-۱۷ ضد قهرمانان پست مدرن همانند watchmen تاکید بر اخلاقیات قدرت و توانایی‌های ذهنی هوش و خلاقیت ابر قهرمانان جذابیت‌های فردی و واقعیت‌های اجتماعی.

تغییرات قهرمانان در دوران‌های مختلف می‌تواند وقایع و تغییر است از شخصی خلاق و فردی را نشان دهد که این تغییرات در تاریخ کمیک استریپ به شرح زیر پیش رفته است:

- از قطعیت به نسبیست در ارزش‌ها، اخلاقیات ایدئولوژی.

- از تاکید بر قوای فیزیکی ابر قهرمانان بر توانایی‌های ذهنی آنان.

- از رئالیسم و واقعیت انسان و از واقعیتی فردی انسان به واقعیت اجتماعی.

- از فرم مدرن قهرمانان تا فرم پست مدرن آن

قهرمانان تصویر ایماژ مخاطبان خود است. او مخاطبش را در جهانی ایماژ گونه فرو می‌برد و اجازه زیستن را به گونه ای متفاوت از واقعیت‌های ملموس هر روز برای آن‌ها فراهم می‌آورد. قهرمانان حق زیستن در جایی را فراهم می‌آورند. که



برای همه مخاطبان فراهم نیست امکاناتی که در زندگی کسل کننده هر روزش نمی‌تواند تغییر دهد. در این میان همذات پنداری او با ابر قهرمان در هویت یابی او تاثیر فراوان دارد حس نועدوستی در وجود او وقتی قهرمان محبوب او جانس را برای نجات کره زمین فدا می‌کند بیدار می‌شود. این مسئله موازات ویژگی‌های اخلاقی دورانی که اثر در آن خلق می‌شود متفاوت است. وقتی در دورانی مرز بین نیکی بدی زیبایی زشتی و سیاه و سفید مرز روشن و مشخصی است خیر و شر به گونه‌ای صریح و واضح معرفی می‌شوند. مخاطب از همذات پنداری با قهرمانی که گروهی انسان را که در سپاه شر قرار دارند به قتل می‌رساند نه تنها متأسف نمی‌شود بلکه احساس غرور می‌کند. خشونت و قتل عام هر چه قدر شدیدتر احساس غرور او بیشتر می‌شود. اما در وضعیتی که این مرزهای به گونه‌ای دستخوش دگرگونی می‌شود و مرز بین نیک و بد به صراحت گذشته نیست شخصیت‌های خاکستری که به سادگی نمی‌توان سپیدی و سیاهی به آن‌ها نسبت داد بیشتر مورد توجه قرار می‌گرفتند. گاه ابر قهرمانی که در دوره پیش نماد سلحشوری و رشادت بود در داستان‌های کمیک استریپ معاصر به خاطر کشتار بی‌حد و حصر به واسطه قانون دستگیر می‌شود قهرمان‌های فرعی که در حاشیه بودند تبدیل به ابر قهرمان معاصر می‌شد.

به واقع این تغییرات نشان می‌دهد که خواست فردی خوانندگان و داد و ستد آن با قهرمانان کمیک استریپ با وقایع اجتماعی و روانشناختی بستری که در آن رشد می‌کنند قدم‌های موازی با یکدیگر بر می‌دارند. همیشه به موازات یکدیگر صورت می‌پذیرد. به موازات تغییر در وضعیت جامعه‌ی مدرن، که آرمانها و ارزشهای روشن و قطعی از حرکت و پیشرفت را در دستور کار خود داشت. تولد ابر قهرمانانی چون سوپر من و بت من را شاهدیم که از جهات بسیاری با خصلت رمانتیک و انقلابی آغاز جامعه‌ی مدرن همخوانی دارند. ایده‌ی نجات بشریت که سرلوحه‌ی بسیاری از مکاتب فکری مدرن قرار می‌گرفت در وجود ابر قهرمانانی که هدفشان نجات بشریت، کره‌ی زمین و یا پاک کردن آن از وجود تبه‌کاران و جنایت کاران بود قابل ردیابی است.

منابع:

- Booker, W. (2000) *Batman unmasked: analyzing a cultural icon*, London: Continuum.
- Barker, M & Brooks, K. (1998) *Knowing audiences: Judge Dredd: its friends, fans and foes*, Luton: Luton University Press.
- Giddens, A. (1990) *Modernity and Self Identity*, London: Polity Press

احمدی / بابک / ساختار و تاویل متن نشر مرکز
احمدی / بابک / حقیقت و زیبایی / نشر مرکز