

کامیک های اکشن و پرماجرا

راجر ساین
ترجمه‌ی نیما بهشروز



SKENI KRYPTON; THESE CREAS...
HAVE MADE LOIS THEIR QUEEN;
WHY DID THEY PICK HER FOR T...
HONOR! UNLESS --HMM...AN IC...
JUST HIT ME!



کلیشه‌ی کامیک به‌عنوان چیزی ذاتاً «سرگرم‌کننده»، همان چیزی بود که باعث پیدایش نخستین فرم‌های آن در آمریکا و بریتانیا شد. با این وجود، وقتی تحول روان‌شناسی آن را به یک «کامیک ماجراجویی» تبدیل کرد، هر کلیشه‌ی جدیدی حالا می‌باید بوم‌ابنگ حاصل از ضربات مشت و تق‌تق! مسلسل را در خود جای می‌داد. در چنین موقعیتی، کامیک‌های ماجراجویی، در مرحله‌ی بعدی از سیر تکاملی این رسانه قرار می‌گیرند و می‌توان اوج آن‌ها را به‌طور تقریبی در فاصله‌ی سال‌های چهل تا هفتاد مشخص کرد، دوره‌ای که در این مقاله مورد بررسی قرار می‌گیرد.

در بریتانیا، [سبک] ماجراجویی از ۱۹۵۰ به‌شکل گسترده‌ای پرطرفدار شد، هر چند [این سبک] اساس یک سنت طولانی در روزنامه‌های دامتانی بریتانیایی به‌شمار می‌رفت و از زمان جنگ جهانی اول در استریپ‌های روزنامه‌ای وجود داشت. از دیدگاه هنری، ژانر [ماجراجویی] نیازمند بازنگری در سیاق کامیک‌ها بود. سبک به‌دلیل به دوش کشیدن بار داستان همواره باید «رنال» می‌بود و این قضیه یک توجه تازه به جزئیات را طلب می‌کرد. برای خوانندگان جوان، دقیق‌بودن و سواس‌آمیز [طرح‌ها] ترسیم‌گر افسون [کامیک] بود. به‌گواهی هنرمندان بسیاری، اشتباه قرار دادن لوله‌ی تانک یا نوع شمشیر غلط، در یک دوره‌ی خاص، با نام‌های شکوه‌آمیز بسیاری مواجه می‌شد. تکنیک‌های سینمایی نیز در این دوره، مناسب برای استفاده تشخیص داده شدند: پانوراماها، نماهای نزدیک، نماهای دور و «قطع»های هیجان‌انگیز، به‌شکل فزاینده‌ای به فوت و فن‌های کامیک اکشن تبدیل شدند. این‌که پیشرفت [در فرم]، ابتکاری بوده یا تأثیری از فیلم‌های سینمایی، موضوعی است که هنوز بر سر آن بحث است. گذشته از این داستان، وقتی نیاز به دقت و سندیت با ساختار سینمایی ترکیب شد، نتیجه‌ی کار، ارتقای رسانه [کامیک استریپ] به یک درجه‌ی جدید از مهارت و کمال بود.

از نظر تجاری، این ژانر [ماجراجویی] در ابتدا توسط کمپانی‌هایی ابداع شد که قلمرو طنز و سرگرمی را در اختیار خود داشتند: دی‌سی تامسن و IPC (شرکت بین‌المللی نشر). آن دو حالا به سختی در این نقش از بازار مثل نقش‌های دیگر با هم رقابت داشتند و خوش‌شانس بودند که تا دهه‌ی شصت در آمریکا واقعاً

هیچ رقیبی نداشتند. همان‌طور که دیدیم، توزیع رسمی کامیک‌های آمریکایی در بریتانیا در ۱۹۵۹ شروع شد، هر چند برخی از آن‌ها از طریق مرزهای هوایی و بنادر وارد بریتانیا می‌شدند و یا به‌صورت سیاه و سفید توسط برخی ناشران کوچک بریتانیایی تکثیر می‌شدند (که خصوصاً در مورد ژانر ماجراجویی انتشارات تورپ و پورتر، میلروسان و شرکت کتاب آرنولد فعال بودند). در دهه‌ی شصت، دو قطب یادشده به‌شکل فزاینده‌ای توسط بنگاه‌های آمریکایی دی‌سی کامیکس و مارول، به مبارزه طلبیده شدند. این موضوع در نهایت منجر به تحت‌الشعاع قرار گرفتن ناشران بریتانیایی از هر جهت گردید: پیشرفتی که دهه‌ها طول کشید و با کاهش سراسری تیراژ کامیک‌ها ارتباط داشت.

نخستین کامیک‌های جدید بریتانیایی، براساس میراث روزنامه‌های داستانی بنا شد و این نکته را ثابت کرد که ایاف و تاروپود داستان مصور اکشن، می‌تواند در زمینه‌ی خیال و سرگرمی هم به همان اندازه موفق باشد. بر این اساس، [این کامیک‌ها] بازار در اصل مذکری را که توسط روزنامه‌های دامتانی ظهور یافته بود، جاودانی کردند. (گرایش‌هایی که تنها بعدها با شکوفایی ناگهانی یک صنعت کامیک دوقلو که به دختران متمایل بود، تکان داده شد). این روزنامه‌ها در دهه‌های بیست و سی با پنج داستان اصلی اسکیر هاتسپر، ویزارد [جادوگر]، رور [اولگرد]، دزد دریایی [و ادونچر [ماجراجو] غالب شدند و پیش از این‌که انرژی خود را به نفس کامیک معطوف کنند، توسط دی‌سی تامسن منتشر شدند و نشریاتی به‌شکل «متن مصور» در حد و اندازه‌های بینو بودند. آن‌ها فرمولی را برای ژانر اکشن بنا کردند که بر یک شیوه‌ی نگارش بریده‌بریده و پرتکاپو و ماهیت موضوعی خودستایانه استوار بود. به واقع، جنگ به تنها موضوع پرطرفدار آنان بدل شد: لحن و آهنگ‌شان، به‌شکل اجتناب‌ناپذیری هراس‌آور و امپریالیستی بود و از سنت قصه‌های امپراطوری سرچشمه می‌گرفت و در [داستان] «روزنامه‌ی خود پسرک» تجسم یافته بود (که خودش یک واکنش به «پنی دردفول»^{۴۸} هابی

۴۸ Penny dreadfuls: داستان‌های ارزان‌قیمت درباره‌ی ماجراهای پرخطر با جنبی به‌ویژه در اواسط و اواخر دوران ویکتوریایی در انگلستان برطرفدار بودند و اغلب در ۸ صفحه چاپ می‌شدند.

به روزنامه‌های داستانی بی‌سی تامسن، شاخص ساختند. مورد دیگری که آن را غیر معمول می‌ساخت، استفاده از یک درام علمی تخیلی به‌عنوان داستان روی جلدش بود.

قهرمان داستان، «دن دیر - خلبان آینده»، شخصیتی خارق‌العاده بود که توسط فرانک همپسن نوشته و به تصویر کشیده شده بود و شرح وقایع ماجراهای کهکشانی‌گردی یک فضانورد انگلیسی لب‌قلوه‌ای بود. مأموریت «دیر» این بود که با سرعت در فضا براند و با هر بیگانه‌ای که قصد مهاجرت به زمین را داشته باشد بجنگد. مأموریتی که او آن را کم و بیش با اندکی نزاع و زد و خورد و نمایش‌های لازم با ادب و فریبندگی به انجام می‌رساند. توجه به جزئیات در این استریپ به‌گونه‌ای بود که مدل‌های سفینه‌ها و فضای داخلی آن‌ها به‌طور خاص، به نحو کاملی برای هنرمندان ساخته شد تا تناسبی دقیق از کار عرضه کنند و در عین حال اعتبار و دقت موارد علمی نیز به‌واسطه‌ی آثار متخصصین فضایی مثل آرتور سی کلارک، تأمین می‌شد.

در عین حال عقاب از جنبه‌های دیگر، به‌طور حتم میراث‌دار سنت روزنامه‌های داستانی بود. لحن داستان اساساً امپریالیستی بود (کار دان بی‌باک، تسخیر فضا و جهان بود، حال آن‌که دشمن او، می‌کون، یک بیگانه‌ی سبزرنگ با کله‌ای بزرگ، به‌طرز مشکوکی تیپ چهره‌ی چینی‌ها را داشت) و همواره در قالب و کالبد «روزنامه‌ی خود پسرک»، «فروتن و نجیب» به‌نظر می‌رسید. مذهب هم هرگز زیاد از این جریان دور نبود و نقش محوری را در استریپ‌هایی مثل راه دلاروی که درباره‌ی زندگی مسیح بود ایفا می‌کرد. نقطه‌ی مشترک دیگر با روزنامه‌های داستانی و به‌نوعی در تقابل با پیام اخلاقی، جنگ بود که یگانه و بیش‌ترین موضوع تصویر شده را تشکیل می‌داد و با تصاویر نیم‌تنه از تانک‌ها و ماشین‌های جنگی، به‌شکل خاصی رفته‌رفته پرطرفدار می‌شد.

بنابراین، مشکل می‌شد قبول کرد که این اثر دارای مأموریتی خاص نباشد، که البته واقعاً هم همین‌طور بود. از آن‌جا که عقاب مشترکاً توسط همپسن و یک کشیش به‌نام عالی جناب مارکوس موریس به‌عنوان پاسخی به ظهور کامیک‌های ترسناک امریکایی که به‌طور فرضی برانگیزنده‌ی تخلف بودند، خلق شده بود، قصد آن داشت که چیزی سالم و بی‌خطر و یک جایگزین پایبند به قواعد

بود که در نخستین بخش از تاریخ کامیک [در همین مجلد] به آن پرداختیم. از این رو، این [داستان‌های مصور روزنامه‌ای] در یک مقاله‌ی مشهور روزنامه‌ای توسط جرج ارول، به‌دلیل تثبیت ارزش‌های محافظه‌کارانه‌شان، مورد حمله قرار گرفتند.

انتقال به یک فرم جدید از داستان‌های ماجراجویی، که بر روایت مبتنی بر تصاویری پی در پی تأکید می‌کرد، به‌واقع ناشی از این موضوع که روزنامه‌های داستانی از استریپ استفاده کنند نبود، هر چند که این قضیه به‌شکل قابل بحثی تأثیر اصلی به‌شمار می‌رفت. این موضوع هم حقیقت داشت که کامیک‌های طنز و سرگرم‌کننده به‌شکل فزاینده‌ای برای ایجاد تنوع به داستان‌های ماجراجویی روی می‌آوردند. در دهه‌ی چهل، «دندی» و «بینو»، [کامیک‌های ماجراجویی] زیادی داشتند، در حالی که استریپ‌های برجسته‌ای چون راهی به رم و فرزندانش شمشیر، هر دو اثر رُگ پرورت به‌شکل نامناسبی در میکی‌ماوس ویلکی چاپ می‌شدند. علاوه بر این، تأثیر کارتون‌های استریپ اکشن هم بر روزنامه‌ها وجود داشت که در طول جنگ جهانی اول آغاز شده بود. در نهایت کامیک‌های امریکایی که بر ماجرا بسیار بیش‌تر از طنز تأکید داشتند، بیش‌تر و بیش‌تر پرطرفدار می‌شدند.

به این ترتیب، در طول دهه‌ی چهل، ناشران کوچک طی تلاش برای تثبیت مکان خود در بازار، شروع به تجربه‌ی کامیک‌های ماجراجویی کردند. آثاری چون ستاره‌ی دنباله‌دار و خورشید (هر دو اثر آلن ۷-۱۹۴۶)، با فرمول‌های اکشن بازی می‌کردند و حتی در برخی موارد با ایده‌ها و مصالح امریکایی مخلوط می‌شدند. به‌هرحال، هیچ‌یک به موفقیت مهمی دست نیافتند و روزنامه‌های داستانی به‌شکل نامحدودی به فروش بیش‌تر خود ادامه دادند. آشکارا چیزی خارق‌العاده برای درهم شکستن کلیشه‌ی کامیک ایده‌آل نیاز بود.

این مرز شکنی در ۱۹۵۰ با ظهور عقاب که توسط انتشارات هولتن عرضه شد، به‌وقوع پیوست. از بسیاری جهات عقاب یک کشف به‌حساب می‌آمد: قطع خاصش، کیفیت بی‌سابقه‌اش قیمت بالا، کسارهای هنرنویسی و از همه مهم‌تر، رنگ گراورسازی شده‌ی حیرت‌آورش، همه و همه آن را به دلیل تفاوت در کیفیت، هم در مقایسه با کامیک‌های پیش از خود و هم نسبت

مسیحیت برای نسل جوان مذکر جامعه بیافریند. به شکل قابل توجهی، توضیح ارائه شده از زایش کامیک، همان مورد مشابه درباره‌ی روزنامه‌های داستانی که به عنوان واکنشی در برابر «پنی در دوفول»ها منتشر می‌شدند رابه ذهن متبادر می‌کند.

عقاب، جدا از مقاصد «اصلاح‌گرانه»اش، یک موفقیت بلندپروازانه محسوب می‌شد. بدون این‌که به مخاطب قشر متوسط محدود باشد؛ همان‌طور که ناشرانش توقع داشتند، این کامیک مخاطب قابل توجهی از قشر کارگر یافت و به سرعت نزدیک به یک میلیون از هر شماره می‌فروخت. «دن دیر» عملاً به یک قهرمان ملی بدل شد و الهام‌بخش تعداد زیادی از اسباب‌بازی‌ها و حتی یک سریال رادیویی بود. تأثیر آن بر فیلم‌های علمی‌تخیلی، داستان‌ها و البته کامیک‌های آینده بسیار شایان توجه است.

به‌طور خلاصه، عقاب کامیک ماجراجویی را از نظر اقتصادی ماندگار کرد و عملاً مقلدین بسیاری یافت. هنگامی که دی‌سی تامسن و آل‌گامیتیدپرس/IPC وارد نزاع جدی شدند، یک جنگ چرخشی بسیار شبیه به همان چیزی که در مورد کامیک‌های طنز اتفاق افتاد، آغاز گردید. بار دیگر بنگاه‌های نشر شانه‌به‌شانه‌ی هم در رقابت برای تولید مجموعه‌های ماجراجویی به سبک عقاب قرار گرفتند. این مجموعه‌ها، البته، به شکل نمونه‌ای برای طیف وسیع‌تری از خوانندگان طراحی شده بودند. در نتیجه، ارزان‌تر بودند و عموماً در همان قطع و شکل و روی همان کاغذ ارزان‌قیمت تولید می‌شدند، مثل «بینو» و اعقاب آن. به همان ترتیب، لحن کامیک‌ها نسبت به عقاب دارای خشونت بیشتری بود و آهنگ واقعی‌تری به خود گرفت. به عبارت بهتر، مرگ و ویرانی بدون اخلاق‌گرایی مطرح شد.

آمالگامیتیدپرس نخستین نشری بود که با [کامیک‌های] شیر (۱۹۵۲) که قهرمانش «کاپیتان کُندر» یکی از اولین سرگرم‌کنندگان بدل‌های «دیر» بود، و یک کامیک هم‌سبک دیگر به نام بیر (۱۹۵۴) وارد کارزار شد. زمانی که آماگامیتیدپرس به IPC تبدیل شد، این کامیک‌ها با والیان [دلور] (۱۹۶۲)، هاریکین [تندباد] (۱۹۶۴)، جگ [دندان] (۱۹۶۸) و جت (۱۹۷۱) ادامه یافتند که همه‌ی آن‌ها مخلوطی از جنگ، ورزش، وسترن، علمی‌تخیلی، داستان‌های دزدان دریایی و جنگل را نمایش می‌دادند. دی‌سی تامسن در دو

جهت به این یورش پاسخ داد: با تبدیل روزنامه‌های داستانی قدیمی‌اش به کامیک (هاتسپر و ویزاره به ترتیب در سال‌های ۱۹۵۹ و ۱۹۷۰ این‌گونه بودند در حالی که روور و ادونچر در ۱۹۶۱ در قالب یک کامیک در هم ادغام شدند) و با ارائه‌ی گسترده‌ای از عناوین جدید [کامیک] که معروف‌ترین‌شان ویکتور (۱۹۶۱) و اورنت (۱۹۶۳) بودند.

تمامی این مجموعه‌ها بیش‌تر یک ماجراجویی فرموله‌شده و مختص مخاطب بسیار جوان زیر ۱۸ سال بودند. جنگ، به مراتب موضوع اصلی و مقدم بود و شخصیت‌های کلیدی اغلب سربازان بودند، «ترلاونی نگهبان» در شیر، «ایونیون جک جکسن» در هاتسپر و شاید معروف‌تر از همه «کاپیتان هاریکین» در والیان (مردی بسیار محکم که دشمنان را با مشت خالی لت و پار می‌کند). به‌طور مشابه، مقاطع عرضی پیچیده از جنگ‌افزارها و دیگر تجهیزات مرموز جنگی، به شکل کامیک عقاب همیشه به عنوان موارد مستحکم‌کننده‌ی کامیک‌ها به کار می‌رفتند.

در عین حال، مجموعه‌های کامیک، در ازای تمام موضوعات پیش‌پاافتاده‌شان می‌توانند جایگاهی برای برخی مصالح سوررئال و مبتکرانه ایجاد کنند. به دلیل بی‌تابی ناشران برای کسب برتری نسبت به یکدیگر، خالقان کامیک گاه‌به‌گاه به انجام تجربیات تازه تشویق می‌شدند. «زوابای» تازه در موضوع کامیک ماجراجویی عبارت بودند از: پنجه‌ی آهنین (والیان)، درباره‌ی یک دست آهنین از بدن جدا شده، مسابقه‌دهنده‌ی خشن (هاریکین)، که درباره‌ی یک «پهلوان عجیب و بدوی» است که در غاری در ولز زندگی می‌کند و یانوس استارک (والیان)، که شرح ماجراهای یک «متخصص فرار سرسخت» بود. برای حرفه‌ای‌های امروزی کامیک‌های انگلیسی، این شاهکارهای ترسناک تفریح بی‌پایان به همراه خواهند داشت.

جذابیت کامیک‌های مختلف هر چه که بود، در اواسط دهه‌ی شصت، آشکارا تعداد بسیار بسیار زیادی از آن‌ها وجود داشت. هر چند کارهای برجسته‌ای از افرادی مثل همپسن، فرانک بلامی، دان لارنس و ران امبلتن در میان آن‌ها به چشم می‌خورد، اما اکثر هنرمندان به کار دستمزدی روی آورده بودند و شاید این امر به شکل اجتناب‌ناپذیری استاندارد کلی کامیک‌ها را خدشه‌دار

جریان برای مدت‌های طولانی یک نقطه‌ی اتکای اصلی برای مجموعه‌ها به حساب می‌آمد. مثل سابق، جنگ جهانی دوم محور توجه بود. کامیک‌های خصوصاً طرفدار عبارت بودند از: سری کتاب‌های جیبی *کتابخانه‌ی کماندو* (دی‌سی تامسن، ۱۹۶۱)، *کتابخانه‌ی تصاویر جنگ و تصاویر پیکار* (هر دو آمالگامیتیدپرس/IPC، به ترتیب در ۱۹۵۸ و ۱۹۶۱) که یک قاعده شامل داستان‌های طولانی تری و اغلب کاملاً پیچیده را با ارزش هنری زیر متوسط پایه‌گذاری می‌کردند (معمولاً توسط هنرمندان اروپایی). سلیقه‌های ویژه‌تر جنگ توسط *کتابخانه‌ی تصویری ایرایس* (IPC، ۱۹۶۰) و *جنگ دریایی* (IPC، ۱۹۶۲) فراهم می‌شد.

همه‌ی کامیک‌ها کم و بیش به مبادله‌ی خطوط موضوعی ادامه دادند و در نظر گرفتن آلمانی‌ها به عنوان آدم‌کش‌های پیروان هیتلر، ژاپنی‌ها به عنوان سادیست‌های جیغ جیغو و بریتانیایی‌ها به شکل دلاوران سفیدتر از سفیدی که قادر به از میدان به در بردن ترسناک‌ترین دشمنان بودند («ون‌یر»‌های متحدالشکل)، متفق‌القول بودند.

این فرمول تا دهه‌ی هفتاد و ظهور *پیکار* (IPC، ۱۹۷۷) که مصالح غیر معمول تری را در خود داشت به شکل واقعی به چالش کشیده نشد. مثل *جنگ چارلی* که ترس و وحشت خندق‌ها و سنگرهای جنگ جهانی اول را از دید یک داوطلب جوان طبقه‌ی کارگر بیان می‌کرد.

ورزش هم تا سطح یک ژانر بالا آمد. دیگر بار، اغلب استریپ‌ها درباره‌ی قهرمانان بی‌باک بریتانیایی بود که به‌طور معمول در برابر رقیبان خارجی به رقابت می‌پرداختند (ورزش به عنوان «جنگ به روشی دیگر») فوتبال یک نقطه‌ی اتکای اصلی بود به‌خصوص در اواخر دهه‌ی شصت و اوایل دهه‌ی هفتاد و (به دلیل پیروزی انگلستان در جام جهانی و موفقیت‌های بسیاری از باشگاه‌های لیگ کلاسیک)، افشای روابط لیگ یک ترفند طرفدار به‌شمار می‌رفت. معروف‌ترین ستاره‌ی فوتبال، «روی» از تیم روروز بود؛ او «صاعقه‌ی چپ پا»ی بی‌جلودار و ستاره‌ی روی جلد بیر از اواسط دهه‌ی پنجاه بود، که داستان اختصاصی خودش را در ۱۹۷۶ (منتشر شده توسط IPC) به‌دست آورد. ستارگان دیگری هم بودند که جالب‌ترین‌شان آن‌هایی بودند که

می‌کرد. همان‌طور که در مورد ژانر طنز اتفاق افتاده بود، خواست ناشران مبنی بر تسلط بر بازار به‌واسطه‌ی ازدیاد خروجی هفتگی کامیک‌هایشان، به داستان‌پردازی ضعیف‌تر و هنر سطحی منجر شد. سطحی بودن به کنار، اکثر این استریپ‌ها چنان کلیشه‌ای و چنان وابسته به داستان‌های «مبتذل» برای ادامه‌ی حیات از هفته‌ای به هفته‌ی دیگر بودند که حتی کندذهن‌ترین مخاطب جوان را برای مدت طولانی نمی‌توانستند حفظ کنند. اگر در آغاز دهه‌ی هفتاد کامیک ماجراجویی دچار بحران شد، مسبب آن تا حدودی عملکرد خود ناشران بود.

اگر حقوق و شرایط حرفه‌ای خالقین کامیک شکل معقول‌تری می‌یافت این وضعیت می‌توانست بهبود پیدا کند. هر چند، متأسفانه همان قاعده‌ی به‌کاررفته در مورد کامیک طنز در این جا نیز صادق بود. به‌واقع سطح پرداخت‌ها برای کامیک‌های ماجراجویی پایین‌تر بود چرا که توجه و دقت بیش‌تری برای جزئیات طراحی نیاز داشت: این قضیه وقت‌گیر بود. بابت آن طراحان پول بیش‌تری نمی‌گرفتند. زمانی که دی‌سی تامسن از خط‌مشی غیرانحاده‌ای خود بهره می‌برد، در مقابل، IPC سنت استخدام هنرمندان ارزان‌قیمت خارجی را برای انجام کار بنا نهاد که تنها موجب بدتر شدن شرایط کاری شد. به روشنی بسیاری از خالقین کامیک در درازمدت توسط سیستم از پای درمی‌آمدند: برای مثال، فرانک همپسن، صنعت کامیک را با انزجار ترک کرد، چرا که تشخیص داد هیچ‌گونه کنترلی بر آثارش ندارد و هیچ حق‌التألیف و امتیازی بابت آن‌ها به‌دست نخواهد آورد. او بعدها گفت: «دیر، برای من یک تراژدی شخصی طولانی و تلخ بود». در عوض همه‌ی مشکلات اساسی، کامیک ماجراجویی یک مزیت اصلی نسبت به صنعت کامیک طنز داشت و آن تبعیت بیش‌ترش از تنوع‌پذیری و بسط‌یافتن بود. این موضوع چیزی بود که آن را در دهه‌ی شصت از رکود نجات و حتی به‌رغم مشکلات به سمت ادامه‌ی موفقیت‌های بیش‌تری سوق داد. در آن زمان، مجموعه‌های کامیک، با تعداد فزاینده‌ای از عناوین مرتبط با یک ژانر زیرمجموعه، ادغام شدند.

به‌ناچار، موضوع جنگ، ذی‌نفع اصلی این استراتژی به‌شمار می‌رفت. این موضوع یک قدم منطقی برای دی‌سی تامسن و IPC بود تا از خطوط وفادار به موضوع استفاده کنند. تا آن‌جا که این

توسط دن مکستد برای کامیک‌هایی مثل اسکرچر (IPC, ۱۹۷۰) خلق می‌شدند - طراحی که در صحنه‌های جمعیت تماشاگران به‌طور معمول افرادی را قرار می‌داد که چنین جملاتی می‌گفتند: «خمیگی روی آن توپ را نگاه کن».

کامیک‌های آموزشی هم به‌شکل مشابهی مسیر خود را طی می‌کردند. سر دسته‌ی این گروه بدون شک ببین و بیاموز (Fleetway/IPC, ۱۹۶۲) بود که بسیار به ارزش‌های بالای تولید و در همان حال به لحن و آهنگ اخلاق‌گرایانه‌ی عقاب مدیون بود. والدین آن را برای کودکان‌شان، به‌خصوص پسران، به‌دلیل داشتن استریپ‌هایی که درباره‌ی شخصیت‌های تاریخی و کلاسیک و تصاویر «نحوه‌ی کار» آن‌ها در زمینه‌ی موضوعاتی مثل موتورهای احتراق داخلی، خریداری می‌کردند. بچه‌ها در این حین، مستقیماً به صفحات آخر برای خواندن استریپ برجسته‌ی علمی تخیلی اثر دان لارنس امپراطور تریگان می‌رفتند که یک اکشن پرهیجان «آینده - گذشته» با مقدار زیادی خشونت بود.

کامیک‌های دیگری که رویه‌ی پوپولیست‌تری داشتند، کامیک‌های برگرفته از سریال‌های تلویزیونی بودند که در دهه‌ی شصت شکوفا شدند، جنبشی که با فراگیر شدن خود تلویزیون در خانه‌های بریتانیا ارتباط داشت. بهترین آن‌ها تلویزیون قرن ۲۱ (سیتی، ۱۹۶۵) بود که وامدار استریپ‌هایی درباره‌ی نمایش خیمه‌شب‌بازی گری اندرسن بود (کاپیتان اسکارت، تاندر پردز، فایریال XLS و غیره) و جلد آن به‌گونه‌ای طراحی شده بود تا شبیه یک روزنامه‌ی فوتوریستی به‌نظر برسد. تصاویر آن‌که توسط فرانک بلامی، ران اسبلتن و دان لارنس و تعدادی دیگر ترسیم شده بود، اغلب مهوت‌کننده بودند و به عروسک‌های خیمه‌شب‌بازی «زندگی واقعی» می‌بخشیدند.

دیگر عناوین پرفر فدار تلویزیونی عبارت بودند از: سی‌دی تورنادو (سیتی ۱۹۶۷)، که بونانزا و «سفر به اعماق دریا» را ارائه می‌کرد. شمارش معکوس (پولی استایل، ۱۹۷۱) که «دکتر هو»، «UFO» و «پرسوادرز» را نمایش می‌داد؛ و لوک این (ایندیندنت تلویژن، ۱۹۷۱) با عناوین «کونگ‌فو» و «رزل گامیج» و «پاتی تایم». نکته‌ی طعنه‌آمیز در این است که رسانه‌ای [تلویزیون] که بعدها متهم به تخریب فروش کامیک‌ها شد، چگونه توانست در

عین حال چنین ترقی و رشدی را ایجاد کند.

در امریکا، کامیک‌های ماجراجویی، به ریشه‌های مختلفی وابسته بودند و نتیجه‌ی امتزاج استریپ‌های روزنامه‌ای و داستان‌های عامه‌پسند به‌شمار می‌رفتند. پیدایش اولی در بخش‌های قبل بررسی شد، و دومی در اصل کتاب‌هایی بودند که برای طیف غالب خواننده‌ی طبقه کارگر روی کاغذهای خمیری ارزان‌قیمت چاپ می‌شدند. بین سال‌های ۱۹۲۰ و ۱۹۳۰، این داستان‌ها جای نوبل‌های ده‌ستی قدیمی را گرفتند و گونه‌ی جدیدی از ژانر داستان‌های احساسات‌گرا را معرفی می‌کردند و دسته‌بندی‌های وسترن و رمانس، جنایی و علمی‌تخیلی را که در حال پرفر فدار شدن بودند دربر می‌گرفتند. مثل کتاب‌های کامیکی که بعدها ظهور پیدا کردند، آن‌ها معمولاً به قیمت ۱۰ سنت و با جلد‌های شاد، رنگی و اغلب روشن و براق فروخته می‌شدند.

تأییش از دهه‌ی سی استریپ‌های روزنامه‌های اتحادیه‌ای، واقعاً با موضوعات طنز پر شده بود اما تأثیر داستان‌های پالپ ماجراجویی به‌شکل روزافزون احساس می‌شد، نمونه‌های اولیه‌ی پراکنده‌ای از استریپ‌های نمایشی وجود داشت که شاید شناخته‌شده‌ترین‌شان هیربرث هری اثر چارلز دبلیو کلز (۱۹۰۶) بود که با این‌که در اصل هجوآمیز [بورلسک] بود، با این وصف تأثیر خود را از داستان‌های ماجراجویی قرن نوزدهم می‌گرفت. استریپ فوق که بسیار پرسرعت بود و قهرمانش در عملیات نجات سربز نگاه تخصص داشت، یکی از نخستین سردمداران پیوستگی ماجراها در چند شماره بود: داستان‌ها در موقعیت‌های تعلیقی پایان می‌یافتند. با جملاتی چون: «مثل این‌که این عملیات را باید دوباره انجام داد».

بعدها، استریپ‌های مبتکرانه‌تری ظهور یافتند. دو تا از نمونه‌های قابل ذکر به تاریخ ۱۹۲۴ مربوط می‌شود. وان حمام اثر «روی کرین» درباره‌ی یک ماجراجوی خوش‌بین و دوستی‌اش با «کاپیتان ایزی» سرسخت و خشن بود و به جهت نزاع‌هایش و جست‌وجوی گنج در مکان‌های مرموز و عجیب‌جالب توجه بود علاوه بر این، استریپ فوق چند فوت و فن جدید در جلب توجه ارائه می‌کرد از جمله استفاده از متوسط سایه رنگ (تیم برده) مکانیکی، که به طرح‌ها وسعتی بی‌همتا می‌بخشید. آئی، کودک یتیم

دهه‌های سی و چهل شاهد بزرگ‌ترین توسعه‌ی موضوع ماجراجویی بودند که با نوآوری‌های سبکی که صنعت آینده کامیک را شکل می‌داد همراه بود.

جنگ علیه جرم و جنایت، یک ژانر خصوصاً قابل توجه و مهم بود که با کارآگاه عبوس دیک تریسی اثر چترگولد در ۱۹۳۱ به روزنامه‌های طنز وارد شد. داستان‌ها به شکل نمایشی درباره‌ی یک شخصیت جذاب هفت‌تیریند و پیکارش باسیاه‌ای از دشمنان بی‌تناسب از جمله «فیلائی فیس»، «رودنت» و «خانم پرون فیس» بود. در حال این استریپ‌ها نوعی جدید از رئالیسم با زد و خورد شدید را که با تیم‌های معاصر سر و کار داشت عرضه کردند. گولد از موج جرم و جنایت دوران تحریم مشروبات الکلی تأثیر گرفت و با کاراکترهایی مثل آل کاپون و جی ادگار هورور محسور شده بود. دشیپ همت، نویسنده‌ی داستان‌های پالپ در ۱۹۳۴ با خبرنگار خصوصی X-9 وارد معرکه شد که به خوبی به شیوه‌ی فیلم‌های نوآر توسط الکس ریمنوند به تصویر درآمده بود. شخصیت‌هایی از داستان‌های پالپ نیز اقتباس شده بودند که شاخص‌ترین‌شان «چارلی چان» کارآگاه شرقی بود که پیش از این‌که در ۱۹۳۸ توسط آلفرد آندریولا به قالب استریپ درآید، به یک ستاره‌ی سینمایی تبدیل شده بود. در نهایت، در ۱۹۴۰، روح اثر ویل آیزنر، ژانر را به عظمت هنری تازه‌ای رساند. این داستان‌های کوتاه که درباره‌ی ماجراهای سرسختانه و خشن یک مبارزه مرموز و نقابدار علیه جنایت و نوچه‌ی سیاهش «ابونی وایت» بود، به شکل هوشمندانه‌ای طرح‌ریزی و به نحو درخشانی ترسیم شده بودند و یک ضمیمه‌ی کامل خروجی اختصاصی با خود داشتند.

از دیگر استریپ‌های برجسته می‌توان به حماسه‌ی علمی تخیلی فلاش گوردون اثر دن مور و آلکس ریمنوند (۱۹۳۴) اشاره کرد که درباره‌ی یک «ناجی جهان» موبلوند و ستیز او با حاکم مستبد کهکشانی «مینگ بی‌رحم» بود (استریپ فوق قصد رقابت با باک راجرز را داشت اما از نظر ارزش هنری در دسته و کلاس متفاوتی قرار می‌گرفت)، تری و دزدان دریایی اثر میلتن کانیف (۱۹۳۴) که درباره‌ی یک ماجراجوی جوان در چین بود، شیخ اثر لی فالک و ری مور (۱۹۳۶)، که یک ماسک و هویت

اثر هرولد گری نوعی دیگر از سبک ماجراجویی روی تم «استریپ کودکانه» و در مورد یک بچه‌ی کوچک بی‌سرپرست زمنخت بود که تحت سرپرستی یک صنعتگر ثروتمند قرار می‌گیرد. استریپ فوق در موضوع و در نگاه، براساس فیلم‌های مری پیکفورد بنا شده بود - هر چند داستان‌های آنی همیشه یک زیرمتن سیاسی محافظه‌کار را نشان می‌دادند و به‌طور معمول در جهت بیان خط‌مشی سیاسی دموکرات‌ها در زمینه‌ی رفاه و آسایش جامعه به‌کار می‌رفتند.

این نمونه‌های اولیه با به چالش کشیدن تصور معمول درباره‌ی خنده‌دار بودن استریپ‌ها، راه را برای تجربیات ملودراماتیک‌تری گشودند. در ژانویه‌ی ۱۹۲۹، اتحاد بین داستان‌های پالپ و کامیک استریپ‌ها مشخصاً حالت رسمی پیدا کرد و این اتفاق زمانی روی داد که دو تا از شخصیت‌هایی که در قبل محدود به داستان و نوشتار بودند، در استریپ‌های روزنامه‌ای ظهور یافتند. تارزان داستان کلاسیک ادگار رایس باروز توسط هان فاستر به فرم استریپ برگردانده شد. و درباره‌ی یک قهرمان بدوی در جنگل بود که «به وسیله‌ی میمون‌ها بزرگ شده» و سال‌های متمادی به‌عنوان پای ثابت و از اجزای مهم و اصلی پالپ‌ها به‌شمار می‌رفت، در همین حال، چنین اتفاقی توسط دیک کالکینز برای داستان فوتوریستی فیلیپ نولان به نام باک راجرز روی داد، داستانی که درباره‌ی یک جنگجوی قرن بیست و پنجم و نبردهایش از جمله با «مردان ببرنمای وحشی مریض» بود (شخصیتی که نخستین بار در داستان‌های پالپ قصه‌های شگفت‌انگیز ظهور کرده بود). این دو رگه‌ی داستانی در بافت رزمی و حماسی قرار داشتند و استریپ‌های روزنامه‌ای را به یک مرحله‌ی جدید رهنمون ساختند.

مطمئناً عوامل دیگری در طرح‌ریزی یک جنبش در محتوای استریپ ماجراجویی وجود داشتند همان‌طور که یک تاریخ‌نویس اشاره کرده، سقوط بازار بورس در اکتبر ۱۹۲۹ و کسادی طولانی متعاقب آن، به تضمین این نکته که توجه تازه‌ی جدی به کامیک‌ها تنها یک مُد زودگذر نیست، کمک کرد. خوانندگان به چیزی بیش از خندیدن نیاز داشتند: آن‌ها، علاوه بر این، تصاویری از مردان قوی می‌خواستند که بر دنیای خود حکمرانی می‌کنند. بدین ترتیب

پنهانی داشت و نخستین شخصیت کامیک بود که لباس تنگ و چسبان می‌پوشید، و شاهزاده‌ی شجاع اثر هال فاستر (۱۹۳۷) یک داستان عاشقانه‌ی زیبای آرتوری که در پرداختن به جزئیات زمانه‌ی داستانش قوی بود. البته در کنار این شاهکارها مقدار بسیار زیادی کارهای بی‌ارزش هم وجود داشت، اما از نظر عمومی دهه‌های سی و چهل به‌عنوان دوران طلایی استریپ‌های ماجراجویی شناخته می‌شدند.

بدین ترتیب، تعجب‌آور نبود که وقتی کتاب‌های کامیک از اواسط دهه‌ی سی شروع به پیدایش کردند، یک خواست بسیار سریع برای گنجاندن موضوعات ماجراجویی در صفحات آن‌ها به‌وجود آمد. در واقع بسیاری از نمونه‌های اولیه‌ی مجموعه‌های طنز تجدیدچاپ‌هایی از استریپ‌های ماجراجویی را در خود جای می‌دادند (حتی مجموعه‌ی قدیمی فیموس فانیز هم باک راجرز را در خود داشت). تأثیر داستان‌های پالپ به‌شکل ویژه‌ای قوی بود چون اکثر ناشران اولیه‌ی این مجموعه‌ها، کار خود را به‌عنوان ناشر داستان‌های پالپ آغاز کرده بودند. این موضوع درباره‌ی هر دو بنگاه بزرگی که کامیک‌ها را تحت سلطه داشتند یعنی دی‌سی کامیکس و مارول، صدق می‌کرد. به‌شکل مشابهی، این حقیقت وجود داشت که نویسندگان کامیک، اغلب نویسندگان داستان‌های پالپ و هنرمندان به‌طور معمول تصویرگران جلد آن داستان‌ها بودند.

بدین ترتیب، کامیک‌های ماجراجویی یک زیباشناسی متفاوت ایجاد کردند. اکثر آن‌ها به‌صورت مجموعه‌هایی از داستان‌های کوتاه شروع کردند اما به‌نمایش احساسی و کم‌ارزشی که یک شخصیت محوری داشت تغییر شکل دادند. به مرور زمان، ناشران فانتزی‌های تجریدی شاعرانه را که حاوی استریپ‌های روزنامه‌ای هنری‌تر بود در ازای یک سبک توصیفی‌تر، رد کردند: قاعده‌ی بازی، آثار هنری کنایی و تمثیلی و جسورانه با رنگ‌های قوی بود. همچنان که هنرمندان جاه‌طلب‌تر می‌شدند، طرح‌های تخته‌شطرنجی سنتی را به چالش می‌کشیدند. در زمینه‌ی موضوع، تأکید باز هم بر سادگی بود، قهرمان جسور و با دل و جرأتی که در داستان‌های پالپ پیدا می‌شد، بی‌نقص بود و این نکته اهمیت دارد که دو تا از مهم‌ترین نمونه‌های کامیک‌های اولیه‌ای که تم‌های

اصلی را گسترش دادند، عناوین داستانی متمایل به سبک ماجراجویی بودند: کامیک‌های کارآگاهی در ۱۹۳۷ و کامیک‌های اکشن در ۱۹۳۸.

در نخستین دهه‌ی کامل کامیک‌های امریکایی، دهه‌ی چهل، بزرگ‌ترین ژانر را کامیک‌های ابرقهرمان تشکیل می‌داد؛ این کامیک‌ها در اصل برای کودکان طراحی می‌شدند اما از سنت داستان‌های پالپ سرچشمه می‌گرفتند. الگو و قالب اصلی را یک کاراکتر بنا نهاد: سوپرمن که در شماره‌ی اول از کامیک‌های اکشن (نشال پرودیگالز) در ۱۹۳۸ متولد شد. سوپرمن که توسط دو طرفدار زیر بیست سال داستان‌های پالپ علمی‌تخیلی به نام‌های جری سیگل و جوشوستر خلق شده بود، فانتزی قدرت بی‌حد و حصر را نمایش می‌داد: این بیگانه‌ی دارای قدرت برتر در هیأت انسان و یگانه منجی سیاره‌ی محکوم به فنا‌ی کریپتن، می‌توانست سریع‌تر از یک گلوله‌ی پرشتاب پرواز می‌کند، با قدرت بینایی اشعه X اش، داخل ساختمان‌ها را ببیند و با دستان خالی، اشیاء سنگین را نگه دارد. سیگل بعدها گفت: «ناگهان به ذهن من خطور کرد - کاراکتری مثل سامسن، هرکول و هم‌هی مردان قوی که می‌شناختم را در یک قالب واحد تصور کردم». هر چند روشن است که نویسنده می‌باید از شباهت‌های موجود با مسیح نیز آگاه بوده باشد: سوپرمن هم شبیه مردی بود که پدرش او را از آسمان می‌فرستد تا با قدرت ویژه‌اش به آسایش بشریت کمک کند. صفات اسطوره‌ای‌اش که با چهره‌ی چانه‌پهن و لباس آراسته‌ی قرمز و آبی‌اش ترکیب می‌شد، به‌سرعت وضعیت طعنه‌آمیزی را حاصل کرد.

به‌زودی سوپرمن کامیک خود را دارا شد و موضوع تجارت وسیع و بستر اقتباس‌های فیلمی قرار گرفت. در مراحل کار، سیاست‌های کامیک تغییر کرد. در نخستین سفرهای او به‌نوعی یک ابرکارگر اجتماعی، و به زبان کمیک، یک «قهرمان افراد ستمدیده» بود که ایده‌آلیسم لیبرالی مربوط به سیاست جدید فرانکلین روزولت را بازتاب می‌داد. دائم‌الخمرها، آن‌هایی که زنان‌شان را کتک می‌زدند و قماربازان مورد توجه او بودند، چنان‌که در یک داستان معروف، یک معدن‌دار که معدن‌کاران را مجبور به کار در شرایط خطرناک کرده، توسط سوپرمن به

در برابر ابرپهلوان، قدرت در برابر هوش و شب در برابر روز - که بعدها توسط یک رشته‌ی پایان‌ناپذیر از مقلدین در دهه‌های چهل کیپی شد. ناشرین متوجه شدند که پول زیادی می‌توان از این طریق به جیب زد اما این راه هم می‌دانستند که جنگ می‌تواند سود حاصل را افزایش دهد. هر چه باشد، انسان‌های فوق‌شورور زندگی واقعی مثل هیتلر و توجو، دشمنان آینده‌آلی برای ابرقهرمان به حساب می‌آمدند. بدین شکل اغلب عناوین جدید کیپی‌های ضعیفی از سوپرمن و بت‌من بودند که باروحیه‌ی زمان جنگ اشباع شده بودند اما فکر کم‌تری را صرف این می‌کردند که شخصیت‌ها چگونه از این صفحه‌ی جنگ به صفحه‌ی دیگر بروند. این نسخه‌های کیپی [در هر حال یک یا دو مورد قابل توجه به سیاه‌هی ابرقهرمانان افزودند.

تاریخ‌نویسان معمولاً چهار مثال مهم را شناسایی می‌کنند: اولی، کاپیتان مارول (فاوست، ۱۹۴۱) اثر سی‌سی یک و پیل پارکر، یک آلترگو (Alter ego) به شکل یک گزارشگر جوان داشت که با به زبان آوردن کلمه‌ی «شزم» به یک مرد قرمزپوش تبدیل می‌شد (لحظه‌ای که همیشه با تعداد زیادی رعدوبرق و صاعقه‌های زیگ‌زاگی همراه است). این «قوی‌ترین موجود فانی جهان» از نظر نشنال پرودیگالز، اندکی زیادی شبیه به سوپرمن بود و منازعه‌ای قانونی بر سر کیپی‌رایت به دنبال داشت. فاوست در نهایت کاپیتان را در اواسط دهه‌ی پنجاه کنار گذاشت، هر چند این کار را پیش از این‌که فروش کامیک فوق‌به‌روشنی از رقبایش جلو افتاده بود، انجام نداد. دومین مثال، کاپیتان آمریکا (مارول، ۱۹۴۱) اثر جوسایمن و جک کربی، تجسم وطن‌پرستی امریکاییان در طول جنگ جهانی دوم بود. این ابرسرباز که به‌صورت مهندس ژنتیک خلق شده بود، حتی لباسی می‌پوشید که شبیه پرچم آمریکا بود و نخستین شماره‌اش در روی جلد، او را در حال زدن ضربه‌ی مشت به فک هیتلر تصویر می‌کرد.

این داستان، به‌علاوه، از نظر ارزش هنری تصاویرش که توسط ستاره‌ی روبه‌اوج، کربی، خلق می‌شد شاخص بود. او طرح‌بندی پانل‌ها را به‌گونه‌ای آزمود که حرکت بیش‌تری به صفحه‌های جنگ دارای حرکات آکروباتیک تزریق کند. سومین مثال زن شگفت‌انگیز (نشنال پرودیگالز، ۱۹۴۲) شاهزاده‌خانم

تجربه‌کردن همان کار مجبور می‌شود. بعد از ورود جنگ سرد به آمریکا، شخصیت سوپرمن به یک نگهبان خیالی نظم جهان ارتقاء یافت: یک قدرتمند تمام‌عیار، و در آن زمان تا حدی یک محافظه‌کار تنومند که برای «حقیقت، عدالت و شیوه‌ی امریکایی» می‌جنگید. بعدها هم، او دوباره برای زمان‌های ناجورتری، فرم‌های تازه‌ای به‌خود گرفت.

همتای اصلی سوپرمن یعنی بت‌من ظهورش را در شماره‌ی ۲۷ کامیک‌های کارآگاهی آغاز کرد و یک دیدگاه بسیار تیره‌تر را مجسم کرد - یک «جنگجوی بازمانده‌ی جنگ‌های صلیبی» در برابر جنایتکار زیرزمینی که والد را کشته است قدعلم می‌کند. بت‌من که توسط باب کین خلق شد، هیچ نیروی آن‌چنان فراطبیعی‌ای نداشت، اما در داستان‌های اولیه بر چهار چیز تکیه می‌کرد: توانایی بدنی‌اش، دستیار قابل اطمینانش «رابین»، پوشش سیاهی شب، و دسته‌ای از ابزارآلات که در کمربند همه‌کاره‌اش جای داشتند. به وقتش، او یک سیاه‌هی مبتکرانه از دشمنانش به‌دست می‌آورد (که به‌طور نسبی از تبهکاران عجیب و غریب «دیک تریسی» تأثیر گرفته بود) بدنام‌ترین آن‌ها «پنگوئن»، «دوچهره» و از همه ترسناک‌تر «جوکر» بود - یک انسان شریر و به حدی سادیست که قربانی خود را با لبخندهای گروتسک روی صورت ترک می‌کند.

بت‌من هم عنوان داستان اختصاصی خود را به‌دست آورد و به‌علاوه، بهره‌برداری وسیع بین‌رسانه‌ای را ایجاد نمود. اسطوره‌شناسی او به شکل مشابهی برای انطباق به‌زمان تغییر کرد. در درجه اول او یک تصویر گوتیک بود: یک روح آزاردیده، رانده‌شده توسط انتقام و بیش‌تر در خانه و در سایه‌ها قرار می‌گرفت. کامیک‌های اولیه برای آهنگ ترسناک و استفاده‌ی «نوآرگونه»‌شان از بلوک‌های پررنگ جوهر سیاه شاخص بودند. چنین بود که بعدها «بازگشت به ریشه‌ها» صورت می‌گرفت - منبع الهام برای فیلم‌های ترسناک دهه‌های هشتاد و نود.

سوپرمن و بت‌من به‌سرعت بر بازار آمریکا مسلط شدند و هر ماه میلیون‌ها نسخه فروش داشتند و نشنال پرودیگالز - که بعدها به دی‌سی کامیکس تغییر نام داد - به‌عنوان یک ناشر برتر برجسته شد. آن‌ها الگوهای مکمل ابرقهرمان را ایجاد نمودند - ابرطبیعی

فوق‌قوی آمازون بود که از محدود کاراکترهای موفق زن به‌شمار می‌رفت. چهارمین نمونه و آخرین آن‌ها، *مره قالب‌پذیر* (ویتال، ۱۹۴۳) اثر جک کول، درباره‌ی گانگستر اصلاح‌شده‌ای با اعضا بزرگ‌شونده بود. این عنوان جالب و عجیب، خود را کاملاً جدی نگرفت ولی با افسون مردم آن زمان نسبت به پلاستیک و تغییر شکل پیوند خورد و بعد به‌عنوان اغراق‌آمیز «ماده‌ی معجزه‌گر» نامیده شد. هر ماه قهرمان داستان جنایتکاران را با کش آمدن به‌شکل یک لوله‌ی خاموش‌کننده‌ی آتش یا با پهن کردن خود به شکل یک چتر نجات خشتی می‌کرد تا لذت خوانندگان اصلی و قابل توجهش را بیش‌تر فراهم آورد.

این نخستین موج از ابرقهرمانان به‌سرعت شهرت و توزیع بین‌المللی پیدا کرد. هر چند، با این همه، ابرقهرمانان هرگز تا پیش از ۱۹۵۹ در بریتانیا موفق نبودند. این‌که چرا این چنین بوده هنوز موضوع قابل‌بحثی است. شاید سنت داستان‌های پالپ به آن قدرت نبود یا شاید بدبینی‌شان به فرهنگ امریکایی بسیار فراگیر بود. با این وجود، گروه‌های کوچک طرفداران بریتانیایی که شیفته‌ی داستان‌های وارداتی بودند کم‌کم توسعه پیدا کردند و در همان حال برخی از ناشران بریتانیایی هم سعی کردند استریپ‌ها را در مجموعه‌های کامیک معرفی نمایند. حتی برخی تلاش‌های (تا حدی عجیب و خارج از عرف) داخلی برای تقلید از ژانر فوق‌صورت گرفت مثل *مرد شگفت‌انگیز و خفاش*. همچنان‌که دهه‌ی چهل‌ادامه می‌یافت، صنعت کامیک امریکا هم رو به جلو می‌رفت: ژانرهای دیگری پسرطرفدارتر می‌شدند و در همان حال ابرقهرمانان افول می‌کردند. جنگ ۱۹۴۵ پایان یافته بود و ابرمردهای وطن‌پرست موقتاً جذابیت خود را از دست داده بودند. در تلاش برای نوسازی بازار، ناشران سعی کردن خوانندگان قدیمی‌تر را مورد هدف قرار دهند و در نتیجه دامنه و وسعت موضوع اصلی گسترش یافت. بسیاری از ژانرهایی که در داستان‌های پالپ پسرطرفدار بودند اکنون برابر یکدیگر روی قفسه‌های دکه‌های روزنامه‌فروشی برای جلب توجه رقابت می‌کردند و شامل ژانرهای وسترن، کارآگاهی، جنایی، جنگ، علمی‌تخیلی و ترسناک بودند.

داستان‌های وسترن، رگه‌های داستانی آشنایی درباره‌ی جنگ

گاوچران‌ها با سرخپوست‌ها و کلانترهایی که شهرهای کوچک مرزی را آرام می‌کردند به‌نمایش می‌گذاشتند: پسرطرفدارترین کاراکترهایی که برای خودشان در فیلم‌های سینمایی، اسمی دست و پا می‌کردند عبارت بودند از *وایلدبیل هیچکاک* (آون، ۱۹۴۹)، *جسی جیمز* (آون، ۱۹۵۲) و *وایات ارپ* (اطلس، ۱۹۵۵) و نیز خود قهرمانان فیلم‌های سینمایی از جمله، *جین آتری* (فاوست، ۱۹۴۱) و *روی راجرز* (دل، ۱۹۴۴).

ژانر کارآگاهی سیاهه‌ای از مأموران مخفی بود که تشنه‌ی کشف «داستان پلیسی» بودند و تلفیقی از نیروی جسم و تفکر محسوب می‌شدند. معمولاً این داستان‌ها براساس استریپ‌های روزنامه‌ای بنا شده بودند: *دیک ترسی* در ۱۹۳۹ به کامیک تبدیل شد (بنگاه نشر دل) و با *روح* (کوالیتی) در ۱۹۴۴ و *چارلی چان* (کرسٹود) در ۱۹۴۸ ادامه یافت. گاه‌وبی‌گاه، کارآگاه‌هایی هم به‌صورت ویژه برای کامیک‌ها خلق می‌شد، مثل *مأمور مخفی سام هیل* (کلوزآپ، ۱۹۵۰) و *کن شانون* (کوالیتی، ۱۹۵۱).

کامیک‌های جنایی در این زمینه با داستان‌های کارآگاهی متفاوت بودند؛ آن‌ها با مجله‌های «جنایت واقعی» مربوط به بزرگسالان بیش‌تر سازگار بودند و با قهرمانان سخت و خشک فیلم‌های گنگستری جیمی کاگنی میانه‌ی بیش‌تری داشتند: آن‌ها بالغ‌تر و بی‌اندازه خشن‌تر بودند. این داستان‌ها با مخلوط کردن موضوعاتی خیالی و غیرخیالی درباره‌ی اوباش، قاتلین و دیگرگونه‌های جنایتکاران، در زدوخوردهای خونین مسلسل‌های دستی و فساددسته‌های زیرزمینی در می‌غلطیدند. هیچ‌یک از این داستان‌ها به اندازه‌ی جنایت‌کارساز نیست (کامیک *هاوس / لوگلسین*، ۱۹۴۲) حق مطلب را ادا نکرد، گل سرسید بازار کامیک برای مدت‌های طولانی که آثار و طرح‌های پرحرکت و پویای چارلز بیرو را در خود داشت؛ در حقیقت، احساس و درک کامیک چندان دور از فیلم‌های نودکولتین تارانتینو نبود. عناوین داستان‌های جنایی که در دهه‌های چهل و پنجاه ادامه یافتند اغلب افراطی‌تر بودند، برای مثال شماره‌های کامیک‌های *واقعی جنایی* (مجله ویلیج، ۱۹۴۷) و *جنایت مشارکتی* (فاکس، ۱۹۴۸) توسط مجموعه‌دارهای مدرن به دلیل حس غیرعادی و نمایشی آن‌ها از سادیسیم و شکنجه‌پی‌گیری می‌شد.

زمان آن‌ها به یک ژانر مشخص و قابل تشخیص تبدیل شدند و در اصل به دلیل خطوط داستانی خونین‌شان برجسته بودند. بسیاری از داستان‌ها به واقع از فیلم‌های ترسناک معاصر خود فراتر رفتند و سربریدن‌ها، شکم دریدن‌ها، چشم درآوردن‌ها و غیره را با جزئیات سرخوشانه‌ای تصویر کردند.

بدون شک بهترین کامیک‌های ترسناک، سه‌گانه‌ی EC به نام‌های *سرداب‌های وحشت*، *دخمه‌ی ترس* و *محل دهشت* (همگی ۱۹۵۰) بودند: هر چند خشونت آن‌ها از بقیه کم‌تر نبود. ولی خود رابه‌واسطه‌ی داستان‌گویی هوشمندانه‌شان شاخص کردند. به واقع برخی از هنرمندان EC به‌درستی روح کار را درک کردند اما هیچ‌یک با گراهام انگلس که زیر کارهایش را با عنوان «گستلی» [هولناک و مخوف] امضا می‌کرد و برخی از تیزترین تصویرسازی‌های دیده‌شده در کامیک‌ها را خلق می‌نمود برابری نمی‌کردند.

قابل پیش‌بینی بود که داستان‌هایی که سعی در تقلید از فرمول EC داشتند، معمولاً به نتیجه نمی‌رسیدند. این کامیک‌های [تقلیدی]، حس طنز و ظرافت را به جهت نمایش زشتی و نفرت‌انگیز بودن، و ارزش هنری را برای امرارمعاش روزمره فدا کردند. ناشران کوچک‌تر به‌خصوص برای این منظور مقصر بودند: داستانی به‌نام *ماجراهای اسرارآمیز* (استوری، ۱۹۵۱) نقطه‌ی شاخص در زمینه‌ی قطع اعضای بدن و نماهای نزدیک کره‌المنظر به‌شمار می‌رود. در درازمدت برای چنین مصالح تحریک‌کننده‌ای باید توانایی عظیم پرداخت می‌شد.

از میان همه‌ی ژانرهای ماجراجویی - جنگ، جنایت، وحشت و غیره - ارزش دارد که برای لحظه‌ای بر این‌که چقدر داستان‌های EC شاخص و برجسته بودند، درنگ کنیم. اکثر تاریخ‌نویسان به‌عنوان امتیاز اصلی، ارزش هنری تصاویر را عنوان می‌کنند (که در بالا به آن اشاره شد) اما نوشتار و داستان صرف‌شده نیز به همان اندازه توجه برانگیزند ابرهای گفتارها و حاشیه‌های روایی اول طراحی می‌شدند و تصاویر بعداً به دور آن‌ها ترسیم می‌گشتند - به‌جای شیوه‌ی برعکس. به‌علاوه، از آن‌جا که اکثر شرکت‌ها لزوماً «به‌شکل کارگاه‌هایی با شرایط کار سخت» بودند، EC به‌طرز عجیبی با خالقین و طراحان اثر دوستانه رفتار می‌کرد و هر

کامیک‌های جنگی آمریکایی، درست مثل هم‌تایان بریتانیایی‌شان، بر جنگ جهانی دوم تمرکز داشتند و به یک اندازه علیه ژاپنی‌ها و آلمانی‌ها حالت نژادپرستانه به خود می‌گرفتند (که اولی برخی اوقات برای ایجاد اثر مضاعف به‌عنوان «ژاپنازی» [ترکیبی از ژاپنی و نازی] متسبب می‌شد). آن‌ها به‌علاوه از جنگ کره در اوایل دهه‌ی پنجاه بسیار بیش‌تر تأثیر می‌گرفتند: عناوینی چون *اکشن جنگی* و *ماجراهای جنگ* (هر دو اطلس، ۱۹۵۲) که کره‌ای‌ها را به همان شیوه‌ی ژاپنی‌ها به تصویر می‌کشید - شیاطین زردپوست - و همان قواعد قدیمی را جاودانه می‌کرد.

بهترین کامیک‌های جنگی دو مجموعه‌ی چاپ‌شده در همین زمان توسط EC (ایترتینینگ کامیکس) به نام‌های *دو داستان مشت* (۱۹۵۱) بودند که خط داستانی واقعی‌تری به کار گرفتند. این کامیک‌ها با تصاویر برجسته و از نظر تاریخی صحیح خود که توسط والی وود، جان سورین و دیگران ترسیم می‌شدند، و تحت تأثیر نوآورانه‌ی ویراستار مشترک آن یعنی هاروی کرتزمن (که هم‌زمان چنین نقشی را در *مد* نیز برعهده داشت) به‌طور عامدانه، زرق‌وبرق و جادوی هیجان‌بخش از حد را در جهت تأکید بر دهشت جنگ کنار گذاشتند.

ژانر علمی‌تخیلی هم وارد دور شد. با *که راجرز و فلاش گوردون* کامیک‌های اختصاصی خود را داشتند (۱۹۴۰، فیموس فانیز، ۱۹۴۳، دل) اما عناوین دیگر، از داستان‌های قهرمانانه و حماسی صرف فاصله گرفتند و به ترس‌های آمریکایی دربارهی بشقاب‌پرنده‌ها و بیگانگان وارد شدند که امروزه از آن به‌عنوان «هراس سرخ» تعبیر می‌شود. بار دیگر EC، زمینه را جهت افزایش کیفیت فراهم کرد؛ با *علم عجیب* و *فانتزی عجیب* (هر دو ۱۹۵۰) که ترسیم وحشی والی وود از تجهیزات فضایی را در خود داشت و طرح‌هایی از نویسندگان برتر علمی‌تخیلی مثل ری برادبری را «به عاریت می‌گرفت».

گونه‌ی نهایی کاسیک‌های آمریکایی در این سال‌های اوایل دهه‌ی پنجاه، بدون شک بدنام‌ترین آن‌ها - کامیک‌های ترسناک - بود. از نظر تکنیکی، آن‌ها تا اوایل دهه‌ی چهل وجود داشتند. همان موقع که عناوین داستانی «هیولا»-یی مختلف پرترفدار بودند. اما آن‌ها در دهه‌ی پنجاه شکل واقعی خود را یافتند، در این

استریپ اعتبار و آبرویی حمل می‌کرد - که واقعاً در آن دوران چیز غریبی بود. ناشر EC، ویلیام گینز، بعدها عنوان کرد که این شرایط کاری یکی از دلایل اصلی موفقیت آن‌ها بوده است: «هنرمندان احترام شگرفی برای یکدیگر قائل بودند. والی‌وود با یک داستان وارد می‌شد و سه هنرمند دور او حلقه می‌زدند و در برابر هر ضربیه قلم‌مو و هر تابلو، با وسواس دقیق می‌شدند. دفعه‌ی بعد، نوبت او بود که از کار دیگری ستایش کند... آن‌ها همگی در یک رقابت دوستانه بودند برای این‌که بتوانند هر یک بیش‌تر از دیگری با کارهایشان یکدیگر را مسحور کنند. و این فضا شگفت‌انگیز بود، یک محفل دوستانه و گرم».

تمایل روزافزون به خشونت در کامیک‌های امریکایی، در درازمدت برای «نگهبانان عفت عمومی» ثقیل می‌نمود. متأسفانه برای طرفداران کامیک در ایالات متحد و همین‌طور بریتانیا، جایی‌که یک جریان آرام اما ثابت کامیک در کشور وجود داشت، یکی از بزرگ‌ترین بحران‌های تاریخ این رسانه [کامیک] در حال وقوع بود. در فاصله چند سال بعد، کامیک‌ها به‌عنوان قربانی و آلت دست نیروهای مختلف مرتجع مورد سانسور قرار گرفتند؛ نتیجه‌ی این جریان عقیم‌شدن و دوباره ساختن کل صنعت کامیک امریکا بود. دلیل اولیه، اعتراضات بخشی از مردم در امریکا (و در یک درجه کم‌تر، در بریتانیا) نسبت به دو ژانر آشکار بود: جنایی و وحشت.

در یک کلام، باید بگوییم که این کامیک‌ها، و به‌خصوص آن‌هایی که توسط EC تولید می‌شدند، هیجان و اضطراب عمومی را ایجاد می‌کردند. در امریکا، این انگاره که کامیک‌ها دست‌کم تا حدودی در ازدیاد تخلفات نوجوانان مؤول هستند، به‌سرعت فراگیر شد و پشتوانه‌ی نظری‌اش هم کتابی از یک روان‌پزشک برجسته به نام دکتر فردریک ورتهام بود. کتابی که نام گمراه کردن انسان‌های معصوم را بر خود داشت، به تمامی ژانرهای کامیک می‌ناخت اما به‌شکل کلی بر ژانرهای جنایی و وحشت تمرکز می‌کرد و این ادعا را مطرح می‌ساخت که این کامیک‌ها در بهترین حالت «به‌خصوص مستعد تداخل با خواب کودکان» هستند و در بدترین حالت به تقلید جنایت منجر می‌شوند. در واقع کتاب از نظر آکادمیک بی‌اثر و بی‌سروصدا بود و از تصاویر کامیکی استفاده

می‌کرد که کاملاً با متن بی‌ربط بودند - اما احساسات‌گرایی پیرامون آن - «تکان‌دهنده‌ترین کتاب سال» و شور و شوق انجیل‌وار نویسنده‌اش برای تحت‌تأثیر قرار دادن وحشت اخلاقی منتشرشده کافی بود. این جریان، در اعتراضات و حتی کامیک‌سوزی‌های خانگی نمود پیدا کرد.

در بریتانیا ترس‌های مشابهی ایجاد شد. داستان‌های EC توسط شرکت آرنولد‌بوک به‌صورت سیاه و سفید تجدید چاپ شده بود و در مقایسه با کامیک‌های جریان روز مثل عقاب در مقیاسی محدود فروخته می‌شد اما با این وجود هیچ‌گونه رسوایی به‌بار نیاورد. یک مقاله‌ی تأثیرگذار در پیکچرپست در ۱۹۵۲، این پرسش را مطرح کرده بود: «آیا کامیک‌های امریکایی باید ممنوع شوند؟» و با تکرار ادعاهای ورتهام درباره‌ی تخلفات و استفاده از نظر کارشناسان بریتانیایی به آن پاسخ گفته بود. مقاله با قیاس «با شیب یک‌دست» پایان می‌یافت: «این کتاب‌ها بسته به القاء شوک‌های خشونت‌آمیز به سیستم عصبی، و درست مثل اعتیاد به مواد مخدر، به‌صورت تصاعدی میزان دُزی را که برای القای همان اثر لازم است، بالا می‌برد. بنابراین همچنان که احساسات توسط تکرار یک عمل وحشی و حیوان‌گونه کند و راکد می‌شوند، درجه‌ی خشونت نیز می‌باید لزوماً افزایش یابد».

به این ترتیب، مردم در دو سوی اقیانوس اطلس، ناگهان به گرفتن موضعی جدید درباره‌ی کامیک‌ها فراخوانده شدند. والدین توجه زیادی به فرزندشان وقتی مشغول خواندن داستان‌های اکشن یا طنز بود، نشان نمی‌دادند (یسا اگر توجه می‌کردند، نارضایتی خود را به شکل ملایمی ابراز می‌کردند) اما این داستان‌های جدید ترسناک یا جنایی معجونی متفاوت و نامعمول را نمایش می‌دادند. کلیشه‌ی کامیک دیگر بار به چالش کشیده می‌شد و همه این‌ها تنها یک نتیجه می‌توانست دربر داشته باشد: سانسور.

در امریکا، در سنا بحث‌هایی مطرح بود و در آن‌ها فردریک ورتهام و ویلیام گینز در مقابل یک گروه ناشناسی که وادار به متحدشدن با هم به‌شکل یک گروه خودگردان شده بودند و نام انجمن مجله‌های کامیک امریکا (تشکیل شده به سال ۱۹۵۴) را داشتند، شهادت دادند. این انجمن آیین‌نامه‌ای را ترتیب داد که

بریتانیایی نیاز به وارد شدن در معرکه نداشت. به عبارت دیگر، هراسی وجود نداشت. علاوه بر این، جو عمومی ضد امریکایی رو به کاهش می‌گذاشت و به واقع «روابط ویژه»ی سیاسی بین دو کشور به دلیل جنگ سردی که ادامه داشت از همیشه قوی‌تر به نظر می‌رسید.

در زمینه‌ی انتشار، شکست و نابودی EC راه را برای تسلط بازار توسط کامیک‌های DC و مارول (که سابقاً با نام‌های «اتلس» و «تایملی» شناخته می‌شدند) و صعود شرکت‌های کوچک‌تری مثل گیلبرت باز کرد.

در نهایت، هیچ بررسی از عناوین داستان‌های کامیک ماجراجویی امریکایی، بدون اشاره‌ی کوتاهی به کامیک‌های تصاویر کلاسیک گیلبرت کامل نخواهد بود. چنانچه قبلاً گفته شد. این کامیک‌ها قصد داشتند آثار بزرگ داستانی را که در واقع همان کتاب‌های نویسندگان «کلاسیک» بود به کودکان معرفی کنند. اکثریت کارها دارای موضوعات متمایل به اکشن بودند: داستان‌های با ارزش و موشکافانه‌ای مثل جزیره‌ی گنج، آخرین بازمانده‌ی موهیکان‌ها و سه تفنگدار. این‌ها حساب‌شان از دیگر کامیک‌های روی قفسه‌ها جدا بود چون داستان‌هایی طولانی و جامع بودند و به روشنی قرار بود بار آموزشی داشته باشند. به این جهت، آن‌ها بیش‌تر توسط والدین خریداری می‌شدند تا کودکان. این کامیک‌ها در امریکا از ۱۹۴۷ توسط گیلبرت‌تن و نسخه‌های بریتانیایی آن‌ها از ۱۹۵۱ توسط «تورپ اندپورت» منتشر می‌شدند.

اوج محبوبیت آن‌ها درست بلافاصله و بعد از دوران شکل‌گیری «آیین‌نامه» بود می‌توان گفت کامیک‌های امریکایی در دهه‌ی شصت دوباره مسیر خود را یافتند، اما شرایط کاری برای افراد داخل این صنعت به‌هیچ‌وجه بهبود نیافت.

دو تالی اولی از تمرکز بر ابرقهرمان‌های قدیمی و جدید سود جستند. این ژانر با تأکید بر هسته‌ی باورپذیری‌اش در محدوده‌ی قواعد «آیین‌نامه» می‌گنجید: نزاع‌های بزرگ تا آن‌جا که کسی واقعاً خونریزی نمی‌کرد بدون منع بودند. گیلبرت‌تن از سوی دیگر، مسؤلیت انتشار خط «کلاسیک‌های مصور» بود که برای برگرداندن آثار کلاسیک ادبیات به فرم کامیک طراحی شده بود؛ و بدین ترتیب از همان ابتدا از ارائه‌ی کامیک‌ها به مسؤلین

علاوه بر قوانین «بدون هیچ ارجاعی به مسائل جنسی، خشونت بیش از حد و به چالش کشیدن مقامات»، به سیستم‌های نظارتی این اجازه را می‌داد که هر داستان جدیدی را از آن تاریخ به بعد برای ممیزی تصاویر بازبینی کنند. اگر داستان تأیید می‌شد با برچسب «تأیید شده توسط مقامات آیین‌نامه» همراه می‌شد و چنانچه رد می‌شد، از توزیع آن جلوگیری به‌عمل می‌آمد. در بریتانیا، مجلس قانونی تصویب کرد به نام «اعلامیه‌ی انتشارات مضر برای کودکان و جوانان» (۱۹۵۵) که کامیک‌های خاطی را از ورود به کشور یا چاپ مجدد منع می‌کرد.

این جریان نقطه‌ی عطفی در صنعت کامیک امریکا بود. فروش کامیک‌ها بلافاصله پس از حذف جملات کاهش یافت. تمامی ژانرها به واقع تخریب شدند: ژانرهای وحشت و جنایی به‌خصوص به شکل بدی ضربه خوردند، اما ژانرهای وسترن، جنگ، عاشقانه و حتی داستان‌های ابرقهرمانان نیز از آسیب به دور نماندند. EC تقریباً غرق شد (و اگر این اتفاق هم نمی‌افتاد، به دلیل موفقیت مد به‌زودی غرق می‌شد، و دیگر ناشران هم چندان وضع خوبی نداشتند. همه‌ی این موارد به یک فاجعه منجر شد. برای والدین و معلمین «آیین‌نامه‌های کامیک‌ها» به معنای آرامش خیال بود، اما برای بچه‌ها، نشان‌گر سرگرمی‌های بی‌مزه بود.

«آیین‌نامه‌های کامیک‌ها» مطمئناً پایان مرحله‌ای از پیشرفت کامیک‌های امریکایی بود، هر چند پایان خود کامیک نبود. ناشران بسیاری متضرر شدند ولی بقیه‌ی ناشران خود را سازگار کردند و با شرایط موجود شروع به کار کردند. آن‌ها ثابت کردند که کامیک‌ها هنوز می‌توانند با وجود محدود شدن درون مرزها فروش مناسب خود را داشته باشند. (قاعده‌ی بازی حالا به‌جای صراحت، دلالت بود و تعلیق، جای خون و خون‌ریزی را می‌گرفت). به این ترتیب، صنعت کامیک تصمیم به ادامه‌ی حیات گرفت، هر چند در شرایط کئی، فروش به یک روند نزولی رسیده بود و به‌شکل قابل بحثی صعود تلویزیون نیز در این امر بی‌تأثیر نبود.

در بریتانیا، این فرایند با بالا گرفتن ممنوعیت توزیع کامیک‌های اسرکایی در ۱۹۵۹ ارتباط داشت. از آن پس «آیین‌نامه‌ی کامیک‌ها» کار خود را می‌کرد و اعلامیه‌ی ناشران

«آیین‌نامه» معاف بود.

هیچ ناشر امریکایی به اندازه‌ی مارول بر تطبیق با شرایط جدید موفق‌تر نبود. این بنگاه، پیش از این زیاد با داستان‌های جنگی و ترسناک سر و کار داشت، اما حالا توجه خود را به سمت کامیک‌های ابرقهرمانی سازگار با «آیین‌نامه» تغییر جهت داده بود. در حرکتی که در دی‌سی کامیکس در قواعد بازی خودشان در حال روی دادن بود، یک خط جدید توسط ویراستار / نویسنده استن لی و هنرمند جک کری طراحی و سازماندهی شد: آن‌ها بین خودشان تصمیم گرفتند که یک جهت‌گیری جدید جالب‌توجه باید در زمینه‌ی تأکید بیشتر بر خصوصیات شخصیتی قهرمانان نسبت به طرح داستانی آن‌ها، شکل بگیرد. بدین ترتیب، برعکس فرمول‌های قدیمی، ابرقهرمانان مارول به‌شکلی انسانی‌تر و در قالب شخصیت‌هایی نگران و مردد در مورد قدرت خود شکل گرفتند.

ارزش هنری نیز مرکز توجه اصلی بود. کربی بیش‌تر روی یک دسته از ژانرهای کامیک کار کرده بود که شامل ابرقهرمانان (کاپیتان آمریکا) و جنگ (سنگر) بودند، اما حالا به او اجازه داده شده بود تا کنترل آزادانه‌ای بر استعدادش در زمینه‌ی ژانر علمی‌تخیلی داشته باشد. کربی بعدها گفت: «من به خوبی در موضوع علمی‌تخیلی و حقایق علمی زبردست و مطلع هستم... من نخستین کتاب‌های علمی‌تخیلی را می‌خواندم و خودم شروع به یادگیری درباره‌ی جهان کردم و آن را جدی گرفتم... دریافتم که جهان چه جای شگفت‌انگیز و پرهیبتی است و این موضوع در کامیک‌ها به من کمک کرد چون به دنبال چیزهای پرهیبت و وحشت‌آور بودم.» «پرهیبت» کلمه‌ی کلیدی بود، و اگر کسی نمی‌توانست آن کامیک‌ها را بدون نیاز به ناقص کردن‌شان با قواعد صراحت و بی‌پردگی نشان دهد، کربی می‌توانست: سبک منفجرشونده و پرحرکت او، به انرژی و قدرت ناگفته امکان ظهور می‌داد (به‌جای خود خشونت) و کاراکترهای داستانش طوری به‌نظر می‌رسیدند که گویی می‌توانند واقعاً دیوار را سوراخ کنند. از همه مهم‌تر، این استعداد بی‌نظیر کربی بود که او را به‌عنوان یکی از خالقین برجسته در تاریخ کامیک آمریکا شاخص می‌کرد.

نخستین موفقیت بزرگ مارول چهار خارق‌العاده (۱۹۶۱) بود

که از آقای فانتاستیک، مشعل انسانی، ینگ و دختر نامرئی تشکیل می‌شد. آن‌ها در اصل یک «ابرگروه» بودند که وقت زیادی را صرف ضرب و شتم آدم‌های بد می‌کردند. ترکیب کاراکترها به‌خصوص قوی بود. «ینگ» شبیه یک توده‌ی ترسناک از سنگ نارنجی بود و اخلاق تندی داشت و به‌خوبی با بخش آرام علمی آقای فانتاستیک در تقابل بود. با افزودن تعدادی موجود شرور و ترسناک مثل رییس عروسک‌ها و دکتر دوم، این کامیک به واقع گام‌های بلندی به جلو برداشت و یک طیف دنباله‌روی متعصب را جمع‌آوری کرد.

مارول که خوب شروع کرده بود، هالک افسانه‌ای را در ۱۹۶۲ منتشر کرد، که درباره‌ی یک دانشمند زجر دیده به‌نام بنر بود که بر اثر تشعشعات حاصل در یک تصادف متلاشی می‌شود و به یک حیوان سبز فوق‌قوی تبدیل می‌گردد. اعلان اغراق‌آمیزش چنین بود: «هالک نیرومند، نیم‌انسان، نیم‌هیولا، در دل شب می‌غرد تا جای خود را میان شگفت‌انگیزترین کاراکترهای تمام زمان‌ها بیابد!» داستان متأثر از دکتر جکیل و مستر هاید بود و علاوه بر این، به ترس‌های رایج درباره‌ی «تهدید اتمی» می‌پرداخت. هر چند که داستان شخصیت‌پردازی چهار خارق‌العاده را نداشت و در ابتدا یک داستان ناموفق بود که تنها به آرامی خواننده جمع کرد.

مورد دیگری که بلادرنگ موفق بود، معرفی تور نیرومند در ۱۹۶۲ بود (در شماره‌ی ۸۲ از سفر به رموزراز که درباره‌ی دکتری لاغرمردنی است که برای تعطیلات به نروژ می‌رود و در آنجا چکش خدای تور را در یک غار پیدا می‌کند. وقتی آن را برمی‌دارد، به یک ابروایکنینگ تمام‌عیار با گیسوان طلایی غلطان تبدیل می‌شود. در شماره‌های بعدی، اساطیر اسکاندیناوی به‌شکل روزافزونی مورد استفاده قرار گرفتند که شامل ظهور دشمن انتقام‌جوی ستی تور یعنی لوکی است. تور سرانجام عنوان اختصاصی خود را در ۱۹۶۶ به‌دست آورد.

با این همه، بزرگ‌ترین‌شان مارول در ۱۹۶۳ منتشر کرد: اسپایدرمن شگفت‌انگیز که این هم اثر دیگری از لی کربی بود اما تصویرش کار استیو دیتکو بود. داستان درباره‌ی یک بچه مثبت بود به نام پتر پارکر، که در حین یک آزمایش علمی توسط یک عنکبوت رادیواکتیو گزیده می‌شود. پس از آن متوجه می‌شود که

قلمروی طرفداران کامیک شناخته می‌شود، شکل داد. او بعدها اعتراف کرد «فکر می‌کنم واقعاً با کل قضیه به‌شکل یک مبارزه‌ی بزرگ تبلیغاتی برخورد کردم»، «من می‌خواستم خوانندگان احساس کنند که ما همگی جزئی از یک چیز «داخلی» هستیم که جهان بیرون، از آن بی‌اطلاع است».

موفقیت مارول، دارای تأثیر ضربه‌ی دوباره‌ای بود که کل صنعت کامیک را به زندگی بازمی‌گرداند. دی‌سی کامیکس با احیای دو تاز بزرگ‌ترین کاراکترهایش، سوپرمن و بت‌من، وارد رقابت شد. سوپرمن، دارای عناصر اضافی بود که به اسطوره‌شناسی‌اش افزوده شده بود (مثل گونه‌های مختلف کریبتونایت، ایده‌ی یک «منطقه‌ی خیالی» و دستیاران جدید از جمله کریپتو و سگ خارق‌العاده) و از برخی کارهای هنری خلاقانه کورت سوان سود می‌برد. بت‌من، برعکس، در یک برنامه‌ی تلویزیونی کم‌تماشاکر با آدام وست در نقش اول که در ۱۹۶۶ آغاز گردید نمایش داده می‌شد. کامیک‌های جدید بت‌من عناصری چون بت‌موبایل و بت‌کیو را نمایش می‌داد و به‌طور کلی از سبک اغراق‌آمیز و ریشخندکننده‌ی برنامه‌ی تلویزیونی تبعیت می‌کرد و بدین ترتیب یک نسل جدید از خوانندگان را به دست آورد.

ابر قهرمانان تا اواخر دهه‌ی شصت به موفقیت خود ادامه دادند و برای زمانی حتی «هیپ» هم بودند. این قضیه تا حدی تأثیر پاپ آرت بود که به کزات از کامیک‌ها تأثیر می‌گرفت و به آن‌ها رجوع می‌کرد و بخشی به‌خاطر نسل جدید دانشجویان هیپی بود که خود را به‌عنوان طرفدار اعلام می‌کردند. مثل همیشه، مارول و استن‌لی بودند که اکثر این کامیک‌ها را ساختند: کامیک‌های مارول با برجسب «محصولی از پاپ آرت» منتشر می‌شدند و حال آن‌که لی به تورهای دانشکده‌ای می‌رفت و با افتخار نامه‌های رسمی از طرف دانشجویان و اساتید دانشگاه را در صفحات نامه‌ها چاپ می‌کرد. باید توجه کرد که این نوع پذیرش کلاسیک کامیک‌ها از سوی افراد بزرگسال، تنها به‌عنوان نتیجه‌ی حساسیت جهانی عناوین داستان‌های امریکایی رخ داده است: غیر قابل تصور بود که امر مشابهی بتواند برای هم‌تایان بریتانیایی‌شان روی دهد». ژانرهای دیگر هم جهش داشتند. جنگ، برای مثال، یک

می‌تواند از دیوارها بالا برود، از سقف‌ها آویزان شود و به دور خود تار بندند. جذابیت چنین داستان ظاهراً بسیار ساده‌ای برای خوانندگان‌شان این بود که می‌توانستند با تشویش قهرمان نوجوان آن همذات‌پنداری کنند. او دست‌کم سعی می‌کند کار درست را انجام دهد حتی زمانی که زندگی‌اش در خطر است، (در برخی داستان‌ها، کتاب‌خانه‌ی پیتز تارکر با کتاب‌های اگزستانسیالیستی پر شده است)؛ این فرمولی قدرتمند بود که با معرفی مناسب یک ابرشرور کلاه‌بردار، گرین گابلین، نقطه عطفی اساسی ایجاد می‌کند.

قهرمانان دیگری نیز از مارول سربرآوردند. از جمله معروف‌ترین‌شان، مردان X (۱۹۶۳) بود که درباره‌ی یک «گروه چهار نفره‌ی دیگر بود (شیطان، سیکلوپس، مردیخی و فرشته، که بعدتر دختر مارول هم به آن‌ها پیوست)؛ انتقام‌جویان (۱۹۳۶) هالک و تور را با هم همدست کرد و با شخصیت‌های کم‌تر شناخته‌شده‌ای مثل مرد آهنین، مرد مورچه‌ای و زنبور؛ سر و کار داشت و موج‌سوار نقره‌ای (۱۹۶۸) درباره‌ی یک بیگانه‌ی متفکر موج‌سوار و نبردش با گالاکتوس، یک غول جهان‌خوار، بود. دیگر هنرمندان با ارزشی که وقت خود را صرف این‌ها و دیگر قهرمانان مارول کردند، عبارت بودند از جیمز استرانکو، نیل آدامز و جان رومیئا.

این موج جدید ابرقهرمانان، توسط مارول به‌شکلی که قبل از آن وجود نداشت، شاخص شدند (برای مثال، توجه کنید به صفاتی مثل «خارق‌العاده»، «افسانه‌ای»، «نیرومند» و غیره). در واقع، استن‌لی مطمئن شد که نام کمپانی به اندازه‌ی کاراکترها معروف شده است، این‌ها فقط ابرقهرمان نبودند، بلکه «ابر قهرمانان مارول» نام داشتند. علاوه بر این، کامیک‌ها به‌گونه‌ای طراحی شده بودند که در مجموعه‌ها گردآوری شوند: اگر یکی را می‌خریدید باید بقیه‌ی شماره‌ها را هم می‌خریدید (به‌صورت ایده‌آل سری داستان‌های دیگر را هم). شخصیت‌ها در کامیک‌های دیگر ظاهر می‌شدند و بدین شکل طرفداران یکی را به دیگران معرفی می‌کردند و در همان زمان یک دنیای بسیار پرجمعیت را خلق می‌کردند که بعدها به عنوان «جهان مارول» شناخته شد. به این طریق، لی خوانندگان را متقاعد کرد که اعضای یک باشگاه تشکیل شده از حرفه‌ای‌ها هستند و بدین شکل، چیزی را که به نام

زایش دوباره را تجربه کرد. داستان اصلی مارول گروهان فیوری و کماندهای فریاد زنده‌اش (۱۹۶۳) بود که به جنگ جهانی دوم مربوط می‌شد و یک گروهان سیگاری و گروهی از کماندهای با نژادهای مختلف رابه تصویر می‌کشید («کلیشه‌های نژادی فریادزنده» به تعبیر برخی). پاسخ دی‌سی کامیکس، گروهان راک بود، یک کاراکتر قدیمی از ارتش ما در جنگ که داستان اختصاصی خود را در ۱۹۷۷ شروع کرد، که آن هم در جنگ جهانی دوم می‌گذشت اما کم‌تر «ابرقهرمانی» بود. موضوع ویستام به ناشران کوچک‌تر واگذار شده بود. به خصوص «دل» که موفقیت اصلی‌اش داستان‌های کلاه سبز (۱۹۶۷) بود. با وجود سرمشق ایجادشده توسط EC در دهه‌ی پنجاه، این کامیک‌ها در حمایت از شعار «آن‌ها را بکش» به شیوه‌ی قدیمی، حالت ضدجنگ خود را حذف کردند.

حتی ژانر وحشت هم سرانجام یک بازگشت را تجربه کرد. البته ناشران باید با دقت گام برمی‌داشتند. زیرا ولو این که «آیین‌نامه» در این زمان به شکل کم‌تر سخت‌گیرانه‌ای به اجرا گذاشته می‌شد، اما همواره احتمال یک واکنش شدید دیگر وجود داشت. به این خاطر، عناوینی چون خانه‌ی مرموز و خانه‌ی اسرار دی‌سی کامیکس، به موفقیت دست یافتند: آن‌ها از اوایل دهه‌ی پنجاه وجود داشتند اما هرگز برای برجستگی در بازار نبودند. به همین شکل مارول تعداد محدودی از کارهای موفق قابل توجه را وارد بازی کرد که بیش‌تر بر مرموز بودن بنا شده بودند تا خون و خونریزی به سبک قدیمی: برج سایه‌ها (۱۹۶۹) مجموعه‌ای با برخی کارهای هنری برجسته، با حال و هوای قطع سریع اثر جیم استرانکو بود.

دیگر ناشران ژانر وحشت همگی با قرار دادن کامیک‌ها در قالب مجله‌ای (معمولاً سیاه و سفید) از «آیین‌نامه» اجتناب کردند. کریبی و ایری (هر دو وارن، به ترتیب ۱۹۶۴ و ۱۹۶۵) به دوران شکوه EC بازگشتند و در واقع از برخی از همان هنرمندان استفاده کردند (اسم‌های جدیدتر شامل برنی رایتستن و نیل آدامز بود). آن‌ها داستان‌ها را به شکل زیادی متأثر از فیلم‌های «گوتیک» استودیوهای مثل «همر» و «یونیورسال» تصویر می‌کردند. سومین داستان اصلی وارن و امپیرلا (۱۹۶۹)، اصیل‌ترین‌شان بود و یک

خون‌آشام شهوانی را از سیاره‌ای دیگر نمایش می‌داد و عناوین دیگری هم بودند که برخی خوب و برخی بد بودند: کابوس، روانی و جیغ (همه اسکای والد، ۱۹۷۰، ۱۹۷۱، ۱۹۷۳). این آثار به کیفیت مجله‌های وارن نبودند اما روایت پردازی‌های جالب‌تری داشتند که با غرابت سایکدلیک و برداشت‌های خیالی داستان‌های ادگار آلن پو در ارتباط بود.

ژانر ماجراجویی همیشه برای دستمزدهای کم و شرایط کاری نامناسب بدنام بوده (میراثی از صنعت داستان‌های پالپ) و این حقیقت که کار براساس یک سیستم قراردادی «اجاره‌ای» بنا می‌شد و بین نویسندگان، هنرمندان و طراحان و تصویرگران تقسیم می‌گردید، علیه هر نوع اتحادی قرار می‌گرفت. این به معنی ناشناس بودن اکثر کامیک‌ها نیز بود.

این درست بود که برخی ناشران بهتر از بقیه بودند: همان‌طور که دیدیم، کارکنان EC نسبتاً وضعیت بهتری داشتند و اجازه می‌یافتند امضای خود را زیر کارشان بگذارند. در مورد چالز بیرو در لوگلیسن هم همین‌طور بود. به همین شکل برخی از خالقان اثر سود قابل توجهی از کارشان به دست می‌آوردند. ویل آیزنر صاحب هر کاری که می‌کرد بود و پاداش آن‌ها را به دست می‌آورد. اما داستان متعارف‌تر، داستان بهره‌کش و بیداری از خواب و خیال بود: سیگل و شوستر بابت کارشان برای دی‌سی کامیکس روی سوپرمن، دوشیده شدند و به همین شکل جک کربی در مارول با چنین رفتاری مواجه شد و یک دعوای طولانی با کمپانی بر سر بازگرداندن آثارش از سر گذراند. این وجه پساصنعتی است که در کتاب‌های تاریخ به ندرت از آن‌ها یاد می‌شود و در عین حال باید در زمان جست‌وجوی هر نوع ملاحظه‌ی زیباشناختی به آن توجه شود.

در نتیجه، پیش از این که این فصل را درباره‌ی کامیک ماجراجویی به پایان ببریم نیاز داریم به جایگاه این کامیک‌ها در فرهنگ عامه به صورت کلی بازگردیم. این موضوع به روشنی پیچیده است، اما از یک چیز می‌توان مطمئن بود: ژانر ماجراجویی محتوای کامیک‌ها را توسعه داد، اما در همان حال دامنه‌ی هدف‌های متقدانه را نیز گسترش بخشید. بحران سال‌های ۵-۱۹۵۴ در زمینه‌ی کامیک‌های وحشت و جنایی امریکایی، به روشنی چیزهایی را به عنوان

پیروز است». بدین ترتیب، داستان‌های جنگ با صحنه‌های ثابت نبردشان و داستان‌های حماسی بدون نتیجه‌ی اخلاقی، به‌همراه داستان‌های ابرقهرمان‌ها و صحنه‌های بی‌پایان زدوخوردشان محکوم شدند. کامیک‌های ابرقهرمان‌ها نیز به این دلیل که بیم آن می‌رفت که کودکان برای عبور از دیوارها مثل هالک سعی کنند خود را به آن بکوبند، یا مثل سوپرمن از پنجره‌ها پرواز کنند مورد حمله واقع شدند. همان‌طور که دیدیم، خشونت بیش از حد در عناوین داستان‌های جنایی و وحشت امریکایی به‌شکل جداگانه‌ای تعبیر و بررسی گردید و از نظر برخی به‌عنوان سرمشق مستقیم برای انجام تخلف در نظر گرفته شد.

مسائل جنسی در کامیک‌ها، یک لولوخورخوره‌ی مشترک دیگر محسوب می‌شد (مثل همیشه، مسائل جنسی با خشونت همراه بود، مثل نمک با فلفل) این موضوع به‌سادگی چنان قضیه‌ای مربوط به بزرگسالان بود که در مورد اثرش بر کودکان بحثی در میان نباشد. صرف‌نظر از این واقعیت که کامیک‌هایی که مصالح شهوانی در آن‌ها وجود دارد از ابتدا یک مخاطب مسن‌تر را جذب خواهد کرد. نمونه‌هایش شامل کامیک‌های جنایی امریکایی می‌شود، که در آن‌ها زنان به یک شیوه‌ی عامدانه ضعیف به‌تصویر کشیده می‌شدند تا با سنت و عرف ژانر سازگار باشند و در برخی از داستان‌های ابرقهرمان‌ها، اغلب به‌مثابه یک حافظ توازن برای ایجاد جذابیت جنسی به کار می‌رفتند. این‌گونه موضوعات، از نظر برخی، خارج از خطوط قرمز قرار می‌گرفت؛ که توانایی نسبی در تبدیل بچه‌های معصوم به مجنونین خطرناک جنسی را دارد و مفسران موضوع متفق‌القول بودند که «کامیک‌ها به‌شکل پرخاشگرانه‌ای شهوانی هستند. به یک شیوه‌ی غیرطبیعی».

بعدها، آگاهی از موضوعات دیگر، به‌ویژه موضوعات سیاسی، خصوصاً با بالاگرفتن جنبش‌های حقوق مدنی و آزادی زنان در دهه‌ی شصت، رشد پیدا کرد. مسأله‌ی نژادپرستی در کامیک‌های ماجراجویی بسیار مورد اشاره قرار گرفته، از آن‌جا که کلیشه‌های جنایتکاران سیاهپوست و «مشکلات اجتماعی» معمول بودند حتی تعداد بسیار محدودی از کامیک‌هایی که سعی کردند توازن را جبران کنند و یک مخاطب سیاهپوست را جذب نمایند اغلب از نظر سیاسی مورد حمله قرار می‌گرفتند (نمونه‌اش داستان

موضوع اصلی شاخص می‌کند، اما با نگرش دوره‌ی زمانی ۷۰-۹۳۰ به‌عنوان یک کلیت، یک دامنه‌ی بسیار وسیع‌تر از آراء و نظرها تقویت می‌گردد.

مطمئناً یک دلسردی نسبت به ژانر اکشن ایجاد شد، بسیار شبیه همان چیزی که در مورد ژانر طنز اتفاق افتاد. دو دیدگاه اساسی متضاد هم وجود داشت؛ از یک‌سو، بسیاری از مردم به‌خصوص بزرگسالان و والدین کامیک‌های ماجراجویی را به‌شکل «داستان‌های خون به جوش آمده»، سرگرمی قدرتمند کودکان و نوجوانان و بنابراین چیزی می‌دیدند که دلیل چندانی برای نگرانی نداشت. در حقیقت زمانی که بحث کامیک‌های «اصلاح‌شده» مثل داستان‌های کلاسیک مصور در بریتانیا و ایالات متحد و عقاب و بین و بیاموز ... در بریتانیا مطرح شد، بسیاری احساس کردند که این کامیک‌ها حتی ممکن است بتوانند یک اثر آموزشی هم داشته باشند. از طرف دیگر، ناراضیانی از این رسانه با مطرح کردن بحث‌هایی که ابتدا به نشریات سَلَفِ کامیک‌ها حمله می‌کرد افزایش می‌یافت و در بریتانیا پنی درفول‌ها و روزنامه‌های داستانی و در ایالات متحد، نوول‌های ده‌ستی و داستان‌های پالپ به‌شکل فزاینده‌ای در مقالات، روزنامه‌ها، برنامه‌های رادیویی و تلویزیونی و کتاب‌های دانشگاهی منتشر می‌شد.

پس‌زمینه‌ی اعتراض‌ها این احساس بود که چیزی عوامانه و پست در ایده‌ی استفاده از فرم کامیک برای موضوع ماجراجویی وجود دارد؛ این کار به‌طریقی «فرهنگ» را به زیر می‌کشید. برای مثال این موضوع که کامیک‌ها با هیجانان کاذب، احساسات‌گرایی و انگیزش بصری سر و کار داشتند. (حتی پای حرف که به میان می‌آمد، آن‌ها از گوش عوامیانه به جای زبان صحیح استفاده می‌کردند) چگونه ممکن است این به خواندن یک کتاب مناسب، ترجیح داده شود؟ از این منظر، حتی کامیک‌هایی که داستان‌های ماجراجویی کلاسیک را استفاده می‌کردند (باز هم به‌شکل کنایی «اصلاح‌شده» هاشان)، صرفاً ادبیات را عوام‌زده می‌کردند.

شماره‌های مختلف کامیک، واکنش‌های تندتری را برانگیخت. بزرگ‌ترین ترس درباره‌ی موضوع خشونت بود و به‌خصوص این انگاره که [خشونت] می‌تواند خوی بچه‌ها را وحشی کند و در آن‌ها این فلسفه را تلقین کند که «نیرو و خشونت

دیدیم، این موضوع می‌تواند تا سنت «بچه‌ی بی‌گناه» عقب‌تر برود؛ کسی که باید از وسوسه‌های شیطنی دنیای بزرگسالان به هر قیمتی که شده دور نگه داشته شود؛ هر کسی این مسأله را بسته به شرایط تفسیر می‌کند و اغلب «آداب خود را بنا می‌سازد». هر چند این نظریه هنوز کامل نشده و مباحثات در زمینه‌ی تأثیرگذاری بی‌پایان به نظر می‌رسد.



ابرقهرمان پلنگ سیاه با دیگر اقلیت‌های نژادی نیز به همین شکل نامناسب برخورد می‌شد. عرب‌ها «حیله‌گر»، دسیسه‌گر و خائن بودند؛ شرقی‌ها سادیست‌های مرموز و نفوذناپذیر؛ و امریکایی‌های بومی و سرخپوستان، در یک کلمه وحشی به حساب می‌آمدند. در برخی از کامیک‌ها اندازه‌ی بی‌رحمی و بی‌احساس بودن حیرت‌آور بود: در یکی از داستان‌های بریتانیایی از دهه‌ی شصت، قهرمان سفیدپوست کامیک در یک داستان واحد از عبارات «وگ»، «نیگ‌نگ» و «گیبو» استفاده می‌کرد. تعجب‌آور نیست، هم در بریتانیا و هم در امریکا تعداد بسیار زیادی خالقین کامیک از نژادهای مختلف در این صنعت مشغول به کار بودند.

تبعیض جنسی به یک شکل بزرگ‌تر هم خود را نشان می‌داد. اکثر کامیک‌های ماجراجویی توسط مردان و برای یک مخاطب مذکر تولید می‌شدند و زنان به شکل بسیار نامناسبی در آنان ظهور می‌یافتند. سه اعتراض اصلی به تصاویر ارائه شده وارد می‌شد: اول این‌که زنان نقش‌های فرعی را داشتند که به شکل نمونه‌ای می‌توان آن‌ها را به صورت «دستیار و کمک‌کننده» نامید (پرستاران، کلفت‌ها و زنان خانه‌دار)؛ دوم این‌که از آن‌ها به عنوان وسیله‌ی داستان استفاده می‌شد که به‌طور معمول «قربانی» بودند (که باید آزاد می‌شدند و هدف خشونت بودند)، و سوم این‌که به‌عنوان کالای جنسی تصویر می‌شدند. آگاهی جدیدی که در زمینه‌ی حقوق زنان در دهه‌ی شصت روی داد، به تحول و ارزیابی دوباره‌ی نوع برخورد صنعت کامیک در مواجهه با زنان منجر شد. هر چند ناشران تمایلی به برهم‌زدن قواعد (موفق) ژانر نداشتند و در واقع تغییر اندکی تا دهه‌ی هشتاد روی داد و حتی بعد از آن هم تغییرات به شکل زیادی تزیینی بودند.

تمامی این نگرانی‌ها، با «اثرات» ملاحظه‌شده‌ی کامیک‌های ماجراجویی بر خوانندگان و به‌خصوص کودکان ارتباط داشت. هر چند سطح نظریه‌ی فوق اغلب بسیار ناقص و ابتدایی بود، پسرکان جوان به دید بردگان توخالی که قادر به تفکر و تشخیص نیستند در نظر گرفته می‌شدند: این انگاره که یک رسانه‌ی تصویری مثل کامیک تأثیر ماندگاری خواهد داشت، حسن بسیار معمولی به نظر می‌رسید. اما در واقع هیچ داده‌ی تجربی‌ای برای توجیه این نظریه که به ترس‌های ماندگار تکیه می‌کرد وجود نداشت: همان‌طور که