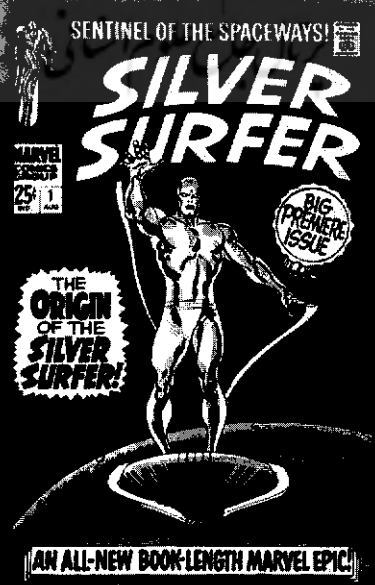
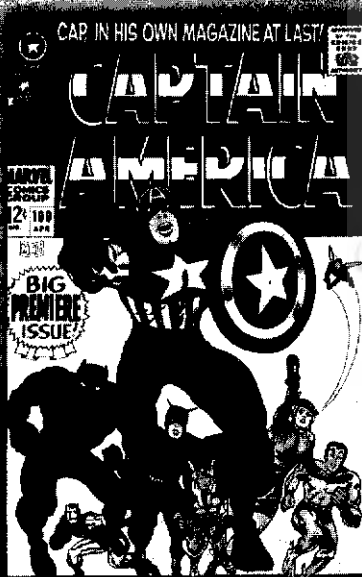
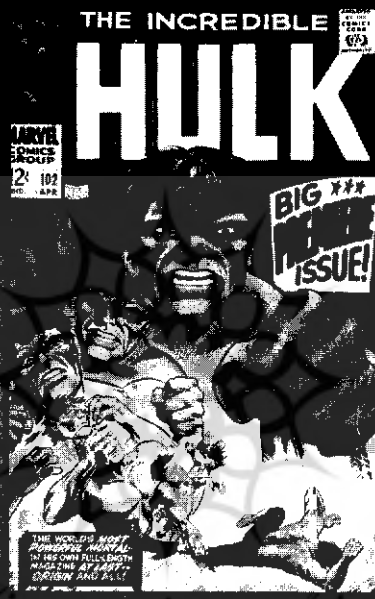


سایورگ در کامیک استریپ‌ها

تصاویری از قهرمانان و اشرار سیرنتیک

مارک الزبت

ترجمه‌ی امید نیک فرجام



متولد شد. این «عصر طلایی» با آغاز به کار شرکت دیکتیو کامیکس و معروف‌ترین قهرمانش، سوپرمن، آغاز شد. نخستین قهرمان این شرکت حتی از کره‌ی زمین هم نبود، موجودی بیگانه بود و غیر قانونی. دی‌سی در سال ۱۹۳۹ با انتشار بت‌من به سلطه بر این بازار ادامه داد. این بار دی‌سی درست به سراغ نقطه‌ی مقابل سوپرمن رفت. بت‌من نیروی ماوراءالطبیعه نداشت و پسر زن و شوهری ثروتمند بود که در جریان حمله‌ی یک دزد کشته شده بودند. نخستین قهرمان «سایبورگی» دو سال بعد در ۱۹۴۱ و زمانی از راه رسید که کمپانی مارول «کاپیتان امریکا»ی آبرسباز را خلق کرد. هویت پنهان کاپیتان امریکا استیو راجرز بود، یک آدم نحیف ۴۹ کیلویی که به خدمت سربازی پذیرفته نمی‌شود تا این که از «سِرُم ابرسرباز» به خود تزریق می‌کند. نخستین آدم شوری که این قهرمان در برابرش ایستاد کسی نبود جز آدولف هیتلر. دیگر قهرمان سایبورگی ضدنازی، هیومن تورچ نام داشت. تورچ اصلی یک آدم ماشینی بود که در آزمایشگاه خلق شد و بعد علیه آفرینندگان خود شورید. تورچ هم مثل اغلب قهرمانان معاصر خود در کامیک‌ها بلافاصله دست به کار جنگیدن با نازی‌ها شد.

پس از جنگ جهانی دوم و آغاز جنگ سرد تأکید و توجه قهرمانان کامیک‌ها از آلمان و ژاپن به روسیه و چین معطوف شد: عنوان این کامیک‌ها «کاپیتان امریکا شد»؛ «کاپیتان امریکا... در هم کوبنده‌ی سرخ‌ها». در حالی که کاپیتان امریکا علیه شوروی می‌جنگید، مارول یک آدم شرور چینی و کمونیست خلق کرد که «زردپنجه» نام داشت و جادو و جنبل می‌کرد و معجون‌های درست کرده بود که عمرش را زیاد می‌کرد. در این دوره چندین قهرمان و شرور دیگر نیز خلق شد، اما این نمونه‌ها فقط بیانگر خاستگاه و تضادهایی بسیار ساده‌انگارانه بودند که شخصیت‌های اولیه در آن‌ها درگیر می‌شدند. مدت زیادی نگذشته بود که داستان‌ها روشن‌تر و پیچیده‌تر شدند؛ طی «عصر مارول» (۱۹۷۰ - ۱۹۶۱) علم در خلق قهرمانان و اشرار نقشی مهم ایفا کرد. در داستان

سایبورگ*ها در کامیک‌های امروزی در مورد چگونگی درک این شخصیت‌ها اطلاعات زیادی به ما می‌دهند. کامیک‌ها در کنار فیلم‌های سینمایی رایج‌ترین رسانه‌ای هستند که بسیاری از کودکان و بزرگسالان به واسطه‌ی آن به برداشتی شخصی از فرهنگ سایبورگ می‌رسند. یکی از جالب‌ترین ویژگی‌های این فرهنگ تقسیمات سایبورگ‌ها در کامیک‌ها است. این مقولات به ترتیب میزان پیچیدگی عبارت‌اند از «کنترل‌کننده‌ی ساده»، «تلفیق‌گر بیوتکنولوژیکی»، و «سایبورگ ژنتیکی». همچنین، سایبورگ‌های کامیک‌ها پرده از برخی از واکنش‌های روانی‌ای برمی‌دارند که این شخصیت‌ها در ما برمی‌انگیزند، واکنش‌هایی که از احساس دوگانگی عمیق نسبت به خشونت و کشتار تا مسأله‌ی گم‌شدن انسانیت و در نهایت برداشته‌های جدید از ماهیت شیز را دربر می‌گیرند.

◀ از «عصر طلایی» تا «عصر مارول»

سایبورگ‌های کامیک‌ها اجدادی بسیار دارند. رد کامیک‌هایی را که امروزه می‌شناسیم می‌توان در دهه‌ی سی پیدا کرد، یعنی زمانی که هری داینفلد کمپانی «نیوفان کامیکس» را از میجر ویلر - نیکلسون خرید. کمپانی داینفلد در نهایت به شرکت دی‌سی (دیکتیو کامیکس) تبدیل شد و در سال ۱۹۳۸ سوپرمن را منتشر کرد. مارول، شرکتی که مدتی بعد بر بازار کامیک سلطه یافت، هم در همین زمان یعنی «عصر طلایی» کامیک‌ها (۱۹۵۰ - ۱۹۳۹)

* مشخصاً به معنای انسان‌هایی است که با جایگزینی اعضاء و اندام‌های مصنوعی یا تغییراتی بیولوژیک مناسب زیست در محیطی غیر از زمین خلق شده‌اند. اما به‌طور عام به شخصیت‌هایی اطلاق می‌شود که بر اثر فرایندی بیولوژیک خصلت‌هایی فراترسانی می‌یابند. م.

بیوتکنولوژیکی»، و «سایبورگ‌های ژنتیکی». منطق این تقسیم‌بندی را می‌توان در کار کریس گری یافت که سطوح تلفیق انسان و ماشین را این‌گونه توصیف کرده است:

(الف) با تداخل‌های اطلاعاتی از جمله شبکه‌های کامپیوتری، ارتباطات انسان و کامپیوتر، و اکسیناسیون، و دستکاری فنی دراطلاعات ژنتیکی.

(ب) با روابط ساده‌ی انسانی - مکانیکی مثل چیزی که در پروتزهای پزشکی، سیستم‌های تقلیه یا تسلیحاتی انسان - ماشین، و تلفیق کلی‌تر انسان و ابزار می‌توان دید.

(ج) با پیوندهای مستقیم ماشینی - انسانی مثل تلاش‌های امروزی ارتش برای وصل کردن خلبان‌ها به کامپیوتر. برنامه‌ی «دان لود» کردن خودآگاهی انسان به درون کامپیوتر نیز بخشی از این شبکه است.

نکته‌ای که تقسیم‌بندی این شخصیت‌ها را دشوار می‌سازد این است که بسیاری از این قهرمانان و اشرار را می‌توان در چند گروه قرار داد، بنابراین برای راحتی کار در تحلیل حاضر سایبورگ‌ها بر اساس سیستم اولیه‌شان گروه‌بندی شده‌اند. دسته‌ی اول از سایبورگ‌ها «کنترل‌کننده‌ی ساده» نام گرفته و می‌تواند دو زیرمجموعه داشته باشد: پیوند یا درون‌کاشت و لباس. مشخصه‌ی این سایبورگ‌ها یا سادگی سیستم‌هاشان است یا جداشدنی بودن آن.

◀ کنترل‌کننده‌ی ساده

نمونه‌ی عالی سایبورگ دارای کنترل‌کننده‌ی ساده یا درون‌کاشت، یکی از شخصیت‌های مارول با نام گرگ‌نماست. او یکی از اعضای گروه موتاسیونی افراد ایکس است، اما سیستم سایبورگی اولیه‌ی او فلزی است که از طریق جراحی به او الحاق شده است. گرگ‌نما مزدوری کانادایی است که چون کانادا می‌خواهد گروه ابرقهرمانان خود را تشکیل دهد روی او چند عمل جراحی انجام می‌شود. در این عمل‌ها فلز خیالی آدمانتیم را به ساختار اسکلت او پیوند می‌زنند و در دست‌هایش پنجه‌هایی خیلی بلند و خیلی تیز از همین فلز می‌کارند. گرگ‌نما به واسطه‌ی

چهار قهرمان افسانه‌ای گروهی قهرمان با قرارگرفتن تصادفی در برابر اشرع به وجود می‌آیند، و این یکی از مضامین بنیادی بسیاری از داستان‌های مصور آن دوره مثل هالک و مرد عنکبوتی و درودیل بود. این مضمون، ترس و واهمه‌ی مردم از پرتوهای اتمی در دوره‌ی پس از جنگ را بازتاب می‌داد. این عصر همچنین شاهد خلق چند شخصیت بود که در ذیل به آن‌ها خواهیم پرداخت، مانند شخصیت‌هایی که در کامیک‌های افراد ایکس و دکتر دوم و مرد آهنی می‌توان دید. در این زمان، تضادها و کشمکش‌هایی که این قهرمانان و اشرار درگیرشان شدند رفته‌رفته ماهیتی کیهانی‌تر پیدا کرد. حالا دیگر شخصیت‌ها به جای دفاع از ایالات متحد در برابر کمونیسم، سعی می‌کردند کل سیاره‌ی زمین را نجات دهند. از ۱۹۷۰ تا ۱۹۹۰ کامیک‌ها پر شدند از شخصیت‌های دارای قدرت افسانه‌ای؛ شخصیت‌های مارول در این زمان عبارت بودند از گوست رایدرو و پانیشر. این شخصیت‌ها نه فقط در نبردهای خارجی بزرگ‌تر درگیر شدند، بلکه شروع کردند به پرداختن به مسائل شخصی خود. نمونه‌ای از این پرداخت «واقع‌گرایانه» از شخصیت ابرقهرمان را در شماره‌ی ۱۲۸ مرد آهنی می‌توان یافت که در آن ابرقهرمان مجبور می‌شود فکری برای الکی بودنش بکند. همراه با این بلوغ قهرمانان، تاریخ کامیک به زمان حال می‌رسد که سرشار است از حضور همیشگی این کامیک‌ها و از همین‌رو می‌توان به آن «عصر سایبورگ» گفت. در زمان نوشتن این مقاله (۱۹۹۵)، مارول در بازار کامیک بیش‌ترین درصد را به خود اختصاص داده بود و جهان مارول پر بود از سایبورگ. دی‌سی که دومین بنگاه نشر کامیک است دارای این تنوع در سایبورگ‌ها نیست. شکی نیست که در کامیک‌های دیگر هم می‌توان سایبورگ پیدا کرد، اما سایبورگ‌هایی که در این مقاله به آن‌ها می‌پردازم جزء مشهورترین شخصیت‌های کامیک‌ها در میانه‌ی دهه‌ی نود هستند و در نتیجه جان می‌دهند برای تحلیل.

◀ سایبورگ‌های امروزی

سایبورگ‌های مصور معاصر را می‌توان به سه گروه عمده تقسیم کرد: «کنترل‌کننده‌های ساده»، «تلفیق‌گرهای

قدرتش برای درمان بسیار سریع که با حواسی بسیار حساس و خشم و عصبیتی فراوان ترکیب شده است نمونه‌ی کامل سایبورگ‌ای جدیدتر و سیاه‌تر است که کامیک‌های امروزی پر از آن‌هاست. یکی از بدنام‌ترین دشمنان گرگ‌نما با نام «امگا رد» هم خود نمونه‌ی عالی کنترل‌کننده‌ی ساده است. امگا رد مخلوق شوروی سابق است و وقتی کار آفرینش تمام می‌شود آن قدر آفرینندگان خود را می‌ترساند که حیات او را به حالت معلق درمی‌آورند. امگا رد شخصیت شرور قدرتمندی است، اما نفرین‌شده هم هست. ساختار سایبورگی او از فلزی مصنوعی ساخته شده به نام «کربن‌دیوم» تا از نابودی او به وسیله‌ی «هاگ مرگ» جلوگیری شود. ناراحتی ناشی از هاگ مرگ، امگارد را واهی دارد برای زنده ماندن نیروی حیات دیگران را از آن‌ها بگیرد. گرچه او از این کار زیاد بدش نمی‌آید، اما به هر حال این ضعفی است که امگارد دوست دارد از سر آن خلاص شود. درست است که این مسئله‌ی او بیان‌گر یک مشکل زیست‌شناختی پیچیده است، اما سلاح‌های سایبورگی او بسیار ساده‌اند. او دارای کابل‌هایی شبیه پنجه‌های گرگ‌نماست. این کابل‌ها مستقیماً در سیستم عصبی او کار گذاشته شده و با فکر کنترل می‌شوند، که در میان سایبورگ‌ها سیستمی معمولی به‌شمار می‌رود.

زیرمجموعه‌ی بعدی سایبورگ کنترل‌کننده‌ی ساده یا لباس است که نماینده‌ی لایه‌ی بیرونی فرهنگ سایبورگ محسوب می‌شود. در این دسته، توانایی سایبورگ‌ها تا حد زیادی از آن‌ها قابل تفکیک است. ممکن است آن‌ها نیروهای درونی هم داشته باشند، اما این نیروها وقتی سخت افزایش می‌یابد که ملحقات تکنولوژیک‌شان را داشته باشند. نخستین و احتمالاً مشهورترین شخصیت از این نوع، مرد آهنی شرکت مارول است که نخستین بار در ۱۹۶۳ در کتاب‌ها پیدا شد. لس دنیلز در تاریخی که بر مارول نوشته است اشاره می‌کند که مرد آهنی نه فقط به خاطر لباسی که بر تن می‌کند، بلکه به دلیل مشکلات جسمی‌اش سایبورگ به‌شمار می‌رود. دنیلز توضیح می‌دهد که زره مرد آهنی فقط برای جنگیدن نیست، بلکه «برای این درست شده تا قلب مریض او به تپیدن ادامه دهد» و بعداً یک میکروچیپ هم به او پیوند زده می‌شود تا «تونی استارک حتی بدون لباس فوق مدرنش

هم آمیزه‌ی انسان و ماشین باشد، همان چیزی که نویسندگان داستان‌های علمی‌تخیلی سایبورگ می‌نامند». مرد آهنی لباس خود را به واسطه‌ی فکرش و یک پیوند سیرنیتیکی کنترل می‌کند. زره او در قسمت پا دو موتور جت دارد که به او اجازه‌ی پرواز می‌دهد، اشعه‌هایی از کف دستش بیرون می‌آید، و سازوکارهایی وجود دارند که قدرت کسی را که آن را بر تن می‌کند به شدت افزایش می‌دهند. این لباس انعطاف‌پذیر هم هست و می‌توان بسته به نوع مأموریت سلاح‌هایی را در آن کار گذاشت. گواه محبوبیت مستمر مرد آهنی این است که کامیک دیگری هم بر اساس این شخصیت به بازار آمده که در زمان غیبت تونی استارک (مرد آهنی اصلی) باید جای او را پر می‌کرد. این شخصیت که «ماشین جنگ» نام دارد مدل جوان‌تر و خشن‌تر کنترل‌کننده-زره است.

یکی از بدنام‌ترین اشرار دنیای کامیک‌ها با نام «دکتر دوم» هم در این مقوله می‌گنجد. از دیگر شخصیت‌های مهم کنترل‌کننده-زره می‌توان به دکتر اختاپوس، سایبر، و ایهاب اشاره کرد.

◀ تلفیق‌گر بیوتکنولوژیکی

این تلفیق‌گرها در مقایسه با سایبورگ‌های کنترل‌کننده بسیار پیچیده‌ترند. سیستم‌های آن‌ها از بدن قابل تفکیک نیست و غالباً به‌طور کامل هم توضیح داده نمی‌شوند. با این حال این سایبورگ‌ها محبوبیت فراوان دارند. اسم رمز یکی از محبوب‌ترین آن‌ها «کابل» است.

کابل شخصیتی است با گذشته‌ای پیچیده. به‌طور خلاصه او پسر دو نفر از افراد ایکس است. کابل در کودکی به یک «ویروس تکنوارگانیک» آلوده می‌شود و او را به امید این‌که درمانی برای بیماری‌اش پیدا شود به آینده می‌فرستند. بیماری درمان می‌شود، اما اجزایی «تکنوارگانیک» اما بدون قدرت ادراک» از ساختار مولکولی در کابل باقی می‌ماند که می‌توانند به دلخواه او تغییر شکل دهند. به این ترتیب کابل می‌تواند بخش‌هایی از بدنش را به شکل ماشین یا حالتی ارگانیک درآورد. اما در داستان‌ها قاعده بر این است که همیشه بخشی از بدنش به شکل ماشین تصویر می‌شود و وقتی از او می‌پرسند چرا او که می‌تواند سر تا پا انسان به‌نظر برسد

شود. گرچه کاپیتان امریکا هنوز هم شخصیتی محبوب است، نظراتش در باب خشونت قدیمی شده‌اند و نشان می‌دهند که او به عصر دیگری تعلق دارد.

مازول همواره به طراحی شخصیت‌های دوبعدی و تلخ و شیرین علاقه نشان داده و بار دیگر با خلق شخصیت یک مزدور با نام رمز «دپول» این علاقه را به رخ کشیده است. دپول در مراحل پایانی سرطان بود و «دو بار شیمی درمانی و سه بار اشعه درمانی» کرده بود که قبول کرد آزمایش‌های «ارتقای زیستی» و «پین ایکس» (برنامه‌ای دولتی) را رویش انجام دهند. از جمله نتایج این آزمایش‌ها افزایش قدرت و یک سیستم دفاعی خارق‌العاده است که مدام حال او را بهتر می‌کند، اما در عین حال به شکلی طنزآمیز بدن و چهره‌ی او را از ریخت می‌اندازد. همچنین، دپول در دیگر پروژه‌های و «پین ایکس» هم شرکت می‌کند. به محض این‌که درمان می‌شود، خاطی می‌شود و برای خود کار می‌کند.

◀ بزرگ‌ترین هراس سایبورگ یا هراس ما از آن‌ها

قهرمانان یا اشرار کامیک‌های امروزی با مشکلات عدیده‌ای روبه‌روند که شخصیت‌های گذشته حتی خوابش را هم نمی‌دیدند. این روزها ابرقهرمان‌ها باید نگران اجاره‌خانه، کار، روابط خانوادگی و دوستانه، کودکی دشوار، و حتی ویروس ایدز باشند. برای مثال، «سُدوهاک»، که از شخصیت‌های کامیک‌های بنگاه نشر ایمج است، آلوده به ویروس ایدز است و خالق او به ما می‌گوید که ایدز باعث مرگش خواهد شد. از جمله مسائلی که سایبورگ‌های مصور با آن‌ها روبه‌روند می‌توان به خشونت، از دست رفتن انسانیت، برخی از سازمان‌ها به مثابه تجسم شر، و این نظریه اشاره کرد که موجودات رباتیک آشکارا شرورند. در این میان، احتمالاً خشونت ساده‌ترین مسأله برای بحث در این‌جا و به‌طور قطع تصویری‌ترین آن‌هاست.

در رمان علمی‌تخیلی کلاسیک رابرت هاین‌لاین با عنوان «سربازان ستاره‌ای» شخصیت اصلی اظهار می‌کند که «پبیاده‌نظام» سایبورگ‌ها جنگ و خشونت در آینده را «مثل مثنی که به دماغ آدم می‌خورد شخصی کرده است». سایبورگ‌های کامیک‌ها نیز

چنان کاری می‌کند پاسخش این است که «برای رسیدن به جایی که می‌خواهی بروی... بد نیست یادت باشد از کجا آمده‌ای». رابطه‌ی کابل با سیستم سبیرنتیکی‌اش بسیار نزدیک‌تر است، بیش‌تر از آن چیزی که در گروه سایبورگ‌های کنترل‌کننده وجود دارد. این امر در مورد یکی دیگر از سایبورگ‌های تلفیق‌گر به نام «ویپن ایکس» نیز صادق است.

◀ سایبورگ‌های ژنتیکی

این دسته سومین و جالب‌ترین دسته از سایبورگ‌های کامیک‌ها هستند. شخصیت‌های این دسته ممکن است پیوند مصنوعی داشته باشند، ممکن هم هست نداشته باشند، اما قدرت اصلی آن‌ها از تغییر عامدانه در کدهای ژنتیکی‌شان ناشی می‌شود. مسأله‌ی عمد و نیت در این‌جا نقشی مهم دارد و تعیین‌کننده‌ی ویژگی‌های این گروه است. همین نیت است که سایبورگ ژنتیکی را از شخصیت‌های مصوری که به‌طور تصادفی خلق شده‌اند متمایز می‌سازد. از جمله سایبورگ‌های تصادفی می‌توان به شخصیت‌های مشهوری چون سوپرمن، مره عنکبوتی، فلاش، و هالک اشاره کرد.

نخستین سایبورگ ژنتیکی یکی از مشهورترین قهرمانان دنیای آثار مصور یعنی کاپیتان امریکا است. کاپیتان فرآورده‌ی جنگ جهانی دوم بود و نخستین ماجرایش یعنی جنگیدن با هیتلر در مارس سال ۱۹۴۱ پیش از واقعه‌ی پرل هاربر منتشر شد. در نخستین شماره از کاپیتان امریکا، دکتری که «سِرُم ابرسرباز» را به استیو راجرز نحیف و مردنی تزریق می‌کند اعلام می‌کند که این سرم «بدن و بافت‌های مغز او را به سرعت می‌سازد تا این‌که اندام و هوشش به اندازه‌ی باورنکردنی رشد می‌کند». کاپیتان امریکا در یکی از ماجراهایش در آب‌های منجمد قطب شمال می‌افتد. جسم او به لطف سِرُم سالم می‌ماند تا این‌که در میانه‌ی دهه‌ی شصت گروهی ابرقهرمان با نام «انتقام‌جویان» او را پیدا و احیا می‌کنند. همین اواخر، این سایبورگ اصل ژنتیکی این خبر بد را دریافت کرد که سرم دارد بر سلامتی‌اش تأثیر معکوس می‌گذارد و در صورتی که به فعالیت‌های سنگینش ادامه دهد ممکن است فلج

این نوع خشونت را در پیش گرفته و آن را آن قدر جدی می‌گیرند که انگار می‌خواهند شکم شما را بدرند. در شماره‌ی نوامبر ۱۹۹۳ کتاب *بلاد/استرایک*، «سوپریم» که از سایبورگ‌های ژنتیکی است دست‌تنها و فقط در شش صفحه دنده‌های یک نفر را خرد می‌کند، بازوهای یک نفر دیگر را می‌شکند، یک دست را له می‌کند، چشم از حدقه درمی‌آورد، چنان مشت‌ی به شکم یکی از دشمنانش می‌زند که روده‌هایش از پشتش بیرون می‌زند، و برای حسن ختام ستون فقرات او را می‌شکند. این نمونه از خشونت یک سایبورگ علیه سایبورگ‌های دیگر گرچه افراطی است اما در کتاب‌های کامیک به وفور یافت می‌شود.

خشونت به مثابه یکی از مسائل سایبورگ‌ها شمشیری دولبه است. یک‌لبه‌ی آن به هراس و لذت جامعه از میزان کنونی جنایت در دنیا ربط دارد. این سایبورگ‌های قهرمان در برابر قاچاقچیان مواد مخدر و تروریست‌هایی می‌ایستند که خواب خوش را از ما می‌گیرند. آن‌ها نه فقط شجاعانه در برابر این اشرار می‌ایستند، بلکه با سلاح‌هایی جدید و خشونت هرچه تمام‌تر این جانیان را نابود می‌کنند. وقتی گروگانگیری پیش می‌آید، سوپریم به جای صبر کردن و مذاکره با جنایتکاران صاف به طرف آن‌ها هجوم می‌برد و با دست خالی آن‌ها را به سزای اعمال‌شان می‌رساند. عدالت سایبورگ‌ها این است. حقوقی برای این افراد در کار نیست، دادگاهی تشکیل نمی‌شود، و هیچ جنایتکاری نمی‌تواند به کمک وکیلی زبردست از قانون فرار کند. اگر توجه سایبورگ قهرمان به شما جلب شود، احتمالاً باید انتظار داشته باشید که یا کشته شوید یا ناقص. اما لبه‌ی دیگر این تیغ به هراس خود ما از سایبورگ‌ها ربط دارد. آیا این تصاویر از آن هیولاهای پست‌مدرن ما هستند؟ اگر این سایبورگ‌های قدرتمند، علیه ما شورش کنند، ما به عنوان انسان‌های طبیعی چگونه می‌خواهیم با آن‌ها مقابله کنیم؟ در کتاب‌های کامیک موجوداتی خلق شده‌اند که مهارشان از دست همه خارج است. برنامه‌ی خیالی و پین‌ایکس یکی از بهترین نمونه‌ها در این زمینه است. همین ابهامی که در مورد قهرمانان و اشرار سایبورگ در کتاب‌ها می‌بینیم - آدم‌بدها خوب می‌شوند و برعکس - گواهی است بر ناراحتی و تردید ما نسبت به این موجودات. در واقع خشونتی را که بر صفحات کتاب‌های کامیک

نقش می‌بندد می‌توان هشدار دهنده‌ی دانست نسبت به اتفاقاتی که با این روند تکنولوژی ممکن است در آینده رخ بدهد. گرگ‌نما در جایی می‌گوید: «نمی‌توانم صد درصد مطمئن باشم که او دروغ می‌گوید یا نه، اما مجبورم صد درصد مطمئن باشم، چون وقتی او را بکشم او صد درصد می‌میرد».

◀ انسانیت از دست رفته

کریس گری در مقاله‌ی خود درباره‌ی سربازان سایبورگ اشاره می‌کند که در حالی که تفکر نظامی در حال حاضر «به‌سوی ادغام ظریف‌تر انسان و ماشین در حرکت است» تصویری که هنوز در باورها پابرجاست تصویر «توان و تحمل ماشینی با خریدی انسانی است که در برابر کل سیستم تسلیحات نقشی کم‌تر دارد». اما این نکته فقط تفکر نظامی امروزی را بازتاب می‌دهد و به مسأله‌ی نظارت بر رابطه‌ی انسان و ماشین در کتاب‌های کامیک ربطی ندارد.

قهرمان یا فرد شرور در کامیک‌های امروزی معمولاً در سیستم تسلیحاتی خود نظارتی بیش از گذشته دارد. نمونه‌ی عالی این امر سوپریم است، سایبورگی ژنتیکی که در سطح سلول بر سیستم خود نظارت دارد. کراس و بانچ و نورمن در مقاله‌ی خود درباره‌ی سیستم‌های کمکی به خلبان‌ها، مسأله‌ی نظارت را از منظر توانایی‌های انسان مورد توجه قرار می‌دهند. آن‌ها به‌خصوص اشاره می‌کنند که «انسان‌ها توانایی‌های محدودی دارند. میزان اطلاعاتی که می‌توانند پردازش کنند و زمانی که برای پردازش این اطلاعات نیاز دارند آن‌ها را محدود می‌کند». در این‌جا به نظر می‌رسد آن‌ها در سیستم‌های انسانی - ماشینی نظارت ماشین بر انسان را به دلیل محدودیت توانایی‌های انسان ترجیح می‌دهند. اما ظاهراً سایبورگ‌ها در کامیک‌ها از این مسأله خم به ابرو نمی‌آورند، و دلیل این امر هم آشکار است. این شخصیت‌ها با سلاح‌هایی پست‌مدرن در دنیاهایی به سبک غرب قدیم شرکت می‌کنند. وقتی سعی کنند بمبی پانصدپوندی را در یکی از ساختمان‌های شهری بزرگ کار بگذارند خود را موظف نمی‌دانند نگران خسارات جانبی این کار باشند. آن‌ها نزدیک و رودرروی

داستان شکل‌گیری این مجله به ملاقات هرژه با ریموند لبلانک، رهبر مقاومت فرانسه بازمی‌گشت. در آن زمان هرژه به‌خاطر همکاری‌اش با نشریه «لوسوار» در دوران نازی‌ها، تحت فشار بود. دیدار با لبلانک وسیله‌ای بود برای بیرون آمدن از این بحران. لبلانک با خوش‌رویی هرژه را پذیرفت و پیشنهاد چاپ ماجراهای تن‌تن در مجله‌ای ویژه را به او داد. چاپ این مجله تا ۳۰ نوامبر ۱۹۴۷ ادامه داشت و به هرژه این فرصت را داد تا ارجح و قرب سابق را به ماجراهای تن‌تن - که به عنّت همکاری هرژه با نازی‌ها چندان اعتنایی به آن نمی‌شد - برگرداند. در همین مجله بود که جاکوبز و آلیس دی‌وس برای نخستین بار هفت‌گویی بلورین را با آبرنگ رنگ‌آمیزی کردند. اما هرژه، برای چاپ این داستان، ایده‌های بلندپروازانه تری داشت. او می‌خواست قاب‌های نقاشی‌شده‌اش نوعی رازآمیزی را القا کنند؛ رازآمیزی‌ای که با وحشتی ناشناخته عجیب باشد. جاکوبز برای این منظور از رنگ‌های گرم بهره گرفت و آرامش و امنیتی دروغین خلق کرد. امنیتی که چیزی خارج از توان و تصور ما تهدیدش می‌کند. او سپس با رنگ‌های تندی چون گوی بلورین آتشی که حاوی نوعی گاز است و قربانیانش را به خوابی عمیق فرو می‌برد، دنیایی از آشفتگی و نابسامانی آفرید که روح طرح‌های رنگ‌شده‌ی هرژه در این اثر خاص است. هفت‌گویی بلورین، این‌گونه به یکی از موفق‌ترین کارهای هرژه تبدیل شد و او را بر آن داشت که استودیوی شخصی کوچک تازه‌تأسیس‌اش را برای سال‌های بعد وسعت دهد.

معبد خورشید، منتشر شده به سال ۱۹۴۹، ماجراهای هفت‌گویی بلورین را در پرو دنبال می‌کند. در این داستان، تن‌تن، میلو کاپیتان هادوک به دنبال پیدا کردن پروفیسور تورنسل - که در قسمت پیشین دزدیده شده بود - سر از معبد اینکاها در می‌آورند و تا مرز سوزانده شدن توسط اینکاها پیش می‌روند. چیزی که در این کتاب هم به چشم می‌خورد توجه به جزئیات است. این ریزبینی را در رنگ‌آمیزی تابلوهای ترسیم‌شده توسط هرژه می‌توان دید، یا در طراحی لباس کاهنان معبد اینکاها و... هرژه در طراحی این داستان، به‌وضوح به فیلم‌های پرزرق و برق تاریخی نظر داشته. در صحنه‌ی مراسم سوزاندن تن‌تن و دوستان‌اش،

پروفیسور تورنسل همه چیز را شبیه پرده‌ی سینما و یک نمایش تاریخی می‌بیند.

این آشکارترین اشاره‌ای است که هرژه، از زبان آدم‌هایش، به دنیای سینما می‌کند. تابلوهای خوش آب و رنگ هرژه در این کتاب، کاملاً از قواعد قصه‌گویی کلاسیک پیروی می‌کند. تقطیع‌های مورد نظر هرژه در صحنه‌های داخلی، خاصه در گفت‌وگوی دو نفره‌ی شخصیت‌ها، کاملاً از شیوه‌ی دکوپاژ نماهای «پلاتو»-ی فیلم‌های هالیوودی تبعیت می‌کند. در صحنه‌های خارجی، استفاده‌ی هوشمندانه از تابلوهای نقاشی‌شده با نماهای باز، کاملاً در جهت یکدست و روان کردن طراحی‌ها پیش می‌رود. معبد خورشید، آن‌قدر جاذبه داشت که در اواخر دهه‌ی شصت یک انیمیشن بلند از آن تهیه شد. هرژه بر تولید این انیمیشن بلند سینمایی نظارتی تام و تمام می‌کرد و کارگردانی و نویسندگی فیلم‌نامه‌ی آن را برعهده داشت.

تن‌تن در سرزمین طلای سیاه، در واقع در نیمه‌ی اول دهه‌ی ۴۰ شکل گرفت اما به‌خاطر شروع جنگ و اشغال بلژیک، در ۱۹۵۰ چاپ شد. تن‌تن این‌بار به خاورمیانه، به یک کشور خیالی عربی به‌نام «خمد» می‌رود تا از راز بنزین‌های تقلبی فروخته شده به اروپا سر در بیاورد. هرژه با این کتاب، بار دیگر به فضای داستان خرچنگ پنجه‌طلایی باز می‌گردد. او قهرمان‌هایش را به صحرا برد تا بار دیگر سراب را تجربه کنند.

فضای این کتاب، اما شوخ و شنگ‌تر از خرچنگ‌های پنجه‌طلایی است، هر چند تجربه‌های بدیع بصری آن کتاب را ندارد. هرژه می‌خواهد روایتگر قصه‌ای سراسر است باشد، به همراه مقداری طنز و شوخی با فرهنگ اعراب. عامل شوخی‌ساز دیگر، عبدالله پسر شیطان امیر «خمد» است که با سیگارهای فشفشه‌ای‌اش، شخصیت‌های قصه را ذله می‌کند. تن‌تن در سرزمین طلای سیاه بیش‌تر یک کم‌دی اسلپ استیک است. این، تنها کتاب هرژه است که به شوخی‌سازی بیش از طرح معما و حادثه‌پردازی و ماجراجویی علاقه دارد. هرژه گویی با این کتاب خواسته، کمی به خود استراحت داده و فضای جدی کتاب‌های قبلی را از بین ببرد.

در ۱۹۷۰، به سفارش طرف قرارداد در بریتانیا، هرژه نسخه‌ی

جانوری است که در دل ظلمات توانایی دیدن دارد و...^{۱۲} به هر حال اسب شاخدار آن چنان کامل و بی نقص می نمود که هرژه هیچ گاه نیاز ندید آن را اصلاح و بازسازی کند.

گنج های راکام سرخ ادامه ای بود بر اسرار اسب شاخدار که در سال های پس از جنگ جهانی دوم منتشر شد. این داستان، وام گیری هرژه از ادبیات سرگرم کننده را ادامه داد. این بار هرژه متأثر از داستان های علمی تخیلی ژول ورن بود. کشتی اختراعی پروفیسور تورنسل شباهت عجیبی دارد به کشتی کاپیتان نیمودر بیست هزار فرسنگ زیر دریا و جست و جوی تن تن و هادوک و دوستان اش در جزیره ی گنج، ماجراهای جزیره ی اسرارآمیز ژول ورن را به یاد می آورد. پروفیسور تورنسل برای نخستین بار، در این کتاب خود را نشان می دهد. این مخترع سنگین گوش که به تن تن قول همکاری برای جست و جوی گنج داده، قاچاقی وارد کشتی تن تن و دوستان اش شده و با ندامت کاری هایش، سرزندگی ماجراهای «تن تن» را دو چندان می کند. ظاهراً هرژه، شکل و شمایل تورنسل را از مخترع زیر دریایی برداشته که دانشمندی است به نام آگوسته پیگارد؛ تریفون تورنسل نام فرانسوی و اصلی اوست به معنای لغوی گل آفتابگردان این نام به مذاق انگلیسی ها خوش نیامد و به جایش از نام پروفیسور «کلکولوس» استفاده کردند که مشتق از کلمه ی Calculate به معنی «حساب کردن» است. او در شش کتاب دیگر تن تن حضور دارد. در این کتاب، او با تأکید بر کاغذهایی که تن تن آن ها را بی ارزش می خواند، کمک می کند تا کاپیتان هادوک قصر آباء و اجدادی اش را بازپس گیرد.

هفت گوی بلورین رازآمیزترین ماجرای تن تن است. این داستان ابتدا در سال های ۱۹۴۳ تا ۱۹۴۴ به صورت دنباله دار در مجلات چاپ می شد تا این که سرانجام نسخه ی کامل آن در ۱۹۴۸ منتشر گشت. هرژه در این داستان از تجربه های دستیارش جاکوبز که در گذشته خواننده ی اپرا بود بهره گرفت تا حال و هوای صحنه های تهدیدکننده ی ابتدای کتاب را، که در یک سالن نمایش می گذشت، به دقت به تصویر بکشد. جاکوبز، مسؤولیت کامل رنگ آمیزی این کتاب را به عهده گرفت؛ هنگامی که رفته رفته نخستین شماره ی مجله ی تن تن، بعد از پایان جنگ در ۱۹۴۶، شکل می گرفت.

تکامل یافته ی این علاقه ی تازه بیدار شده در هرژه، در دوگانه ی هدف کره ی ماه و روی ماه قدم گذاشتیم در اوایل دهه ی ۵۰ میلادی بروز کرد.

در اسرار اسب شاخدار، اما، هرژه همه ی قدرت خلاقه اش را به کار گرفت تا روایتگر یک داستان قدیمی از دزد های دریایی و جزیره ی گنج باشد. شیوه ی معماوار کتاب های قبلی در این جا کار کرد خلاقه ی خود را به رخ می کشد و قالب ماجراوار قصه های «تن تن»، در این کتاب به جایگاه حقیقی خود می رسد. اسرار اسب شاخدار برای نخستین بار در ۱۹۴۳ منتشر شد و در سال های پس از پایان جنگ چنان فروشی یافت که هیچ کامیک استریپی نظیرش را به خود ندیده بود. داستان، درباره ی گنجی است که سرفرانسیس هادوک برای نوادگان اش به جا گذاشته. تن تن و کاپیتان هادوک می کوشند ردی از رمز محل گنج را که در سه برگه ی جداگانه و در سه نمونه ی ماکت از کشتی اسب شاخدار جاسازی شده بیابند. هرژه در این کتاب از تجارب بصری قبلی اش در قاب بندی و رنگ آمیزی و طراحی شخصیت ها، در شکلی پخته و در قالب اثری تجاری و سرگرم کننده، نهایت استفاده را می برد. حاصل کار، تحرک بصری خیره کننده ای است که گویی می خواهد از دل کار بیرون بزند. راز اسب شاخدار پیش از آن که وامدار هنر سینما باشد، متأثر از ادبیات قرن هیجده می و داستان های مربوط به دزدان دریایی و جزیره ی گنج است. شخصیت کاپیتان هادوک، در این داستان است که شکل گرفته و از زیر سایه ی تن تن بیرون می آید؛ تا جایی که تن تن سخت می تواند کنترلش کند. هادوک برای نخستین بار در این کتاب، نامزادهای معروفش را به زبان می آورد. نامزادهایی که ریشه های کهن داشته و از فرط عجب بودن ما را به فکر وامی دارد. این نامزادها در ترجمه ی فارسی، بدل به نامزادهای عادی شدند اما صورت عصبانی «هادوک» همین نامزادهای فارسی شده ی معمولی را بعد و عمق دیگری می دهد. ما اگر نسخه ی فرانسه یا انگلیسی کتاب ها را داشتیم - در زمانی که «تن تن» و ماجراهایش برای ما یک بُت دست نیافتنی بود - شاید پی می بردیم که منظور از «Pithecnthropous»، انسان هایی اند که بر مبنای بقایای استخوانی شان شناسایی می شوند و یا منظور از Nictulope، هر