

Representation of Urban Anxiety and Demythologizing in Superhero Cinema with a Look at Walter Benjamin's Thoughts

Ramin Sheikhani, PhD student of Art Research, Department of Art, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran. Email: sheikhaniramin@gmail.com

Ali Abbasi, Professor, Department of French Language and Literature, Shahid Beheshti University, Tehran, Iran. Email: a-abbasi@sbu.ac.ir

Nayer Ntahoori, Assistant Professor, Department of Art, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran. Email: ntahoori@gmail.com

Abstract

“Superheroes” are one of the most important products of popular culture, which with unique costumes and powers, have been spread since the second quarter of the 20th century in comic strips and comic books, and in the last twenty years, they have been one of the dominant filmmaking trends in Hollywood. Regardless of critical views, these films have affected the economic cycle of cinema, and have become a dominant discourse and a common language, so this article is trying to provide a coherent interpretation of them. In this study, based on the ideas of Walter Benjamin, German theorist related to the Frankfurt School, about the disenchantment of myth in modern culture, the anxieties caused by urbanization in superhero movies are focused on, and the psychological, social and political crises after the attack to New York on September 11, 2001, has been examined as one of the most important reasons for the prosperity of this type of cinema. The study method is based on library data, and describing and analyzing the visual and thematic features of the movies adapted from the more well-known superhero characters, including Superman and Batman (from DC) and Spider-Man (from Marvel), separately. In the conclusion of this study, the anxieties caused by the dominance of technology over nature, crime and terrorism, anarchism, the culture industry and human distortion in capitalist society, aliens and the fear of death and the destruction of humanity, is considered as the most important factors in the demythology of superheroes in today's cinema.

Keywords

Superhero Movies, Public Culture, City, Modernity, Anxiety, Demythologizing, Walter Benjamin.

بازنمایی اضطراب شهری و اسطوره‌زدایی در سینمای ابرقهرمانی با نگاهی به اندیشه‌های والتر بنیامین

رامین شیخانی^۱، علی عباسی^۲، نیر طهوری^۳

چکیده

«ابرقهرمانان» یا قهرمانان نقابدار فناپذیر، یکی از مهم‌ترین محصولات فرهنگ عامه‌اند که با لباس‌های ویژه و قدرت‌های منحصر به فرد، از ربع دوم قرن بیستم در فکاهیات مصور دنباله‌دار یا اصطلاحاً کمیک‌ها، گسترش یافته و در بیست سال اخیر، یکی از روندهای مسلط فیلمسازی در هالیوود بوده‌اند. این فیلم‌ها صرف نظر از دیدگاه‌های انتقادی، چرخه اقتصادی سینما را متأثر ساخته و به گفتمانی غالب و زبانی مشترک تبدیل شده‌اند، لذا این مقاله در تلاش است تا تفسیری منسجم از این قهرمانان سینمایی روز، ارائه دهد. در این مطالعه، با محوریت نظریات والتر بنیامین (۱۹۴۰-۱۸۹۲)، فیلسوف یهودی آلمانی مرتبط با مکتب فرانکفورت و چند متفکر دیگر در باب افسون‌زدایی از اسطوره در فرهنگ مدرن، بر اضطراب‌های ناشی از شهرنشینی در فیلم‌های ابرقهرمانی تمرکز شده و بحران‌های روانی، اجتماعی و سیاسی پس از حمله به نیویورک در ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱، به عنوان یکی از مهم‌ترین دلایل رونق این نوع از سینما، مورد بررسی قرار گرفته است. روش مطالعه بر اساس داده‌های کتابخانه‌ای و توصیف و تحلیل ویژگی‌های تصویری و مضمونی فیلم‌های اقتباس شده از شخصیت‌های ابرقهرمانی شناخته شده‌تر دو شرکت برجسته عرصه کمیک، یعنی دی‌سی و مارول، شامل سوپرمین و باتمن (از دی‌سی) و اسپایدرمن (از مارول)، به طور جداگانه است. در نتیجه‌گیری این مطالعه، اضطراب‌های ناشی از غلبه فناوری بر طبیعت، سلطه جنایت و تروریسم، آناشیسیم، صنعت فرهنگ و مسخ انسان در جامعه سرمایه‌داری، ترس از بیگانگان و هراس از مرگ و نابودی بشریت، به عنوان مهم‌ترین عوامل اسطوره‌زدایی از ابرقهرمان در سینمای امروز، در نظر گرفته شده است.

واژگان کلیدی

سینمای ابرقهرمانی، فرهنگ عامه، شهر، مدرنیته، اضطراب، اسطوره‌زدایی، والتر بنیامین.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۷/۱۳ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۱/۲۴

۱. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، گروه هنر، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

sheikhaniramin@gmail.com

۲. استاد گروه زبان و ادبیات فرانسه، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

a-abbassi@sbu.ac.ir

۳. استادیار گروه هنر، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

ntahoori@gmail.com

مقدمه

«ابرقهرمان»، برداشتی مدرن از دو واژه کلاسیک است: «قهرمان» که در فرهنگ یونان باستان تداعی شجاعت، شرافت و جنگجویی بوده و «اسطوره» که جوهری از طبیعت الهی و ماورائی را به همراه داشته است. این واژه در دهه ۱۹۳۰، از طریق صنعت کمیک، به دایره لغات فرهنگی راه یافت. اگر اسطوره، واکنش بشر در مقابل ترس از طبیعت بود، ابرقهرمان، جبران اضطراب‌های ناشی از مدرنیته است. تحولات سریع و گیج‌کننده زندگی شهری، عامل اصلی گرایش به خلق قهرمانانی مردمی در مطبوعات برای گریز از سختی‌ها و بی‌عدالتی‌ها بود که از بحران اقتصادی و جنایات سازمان‌یافته تا قدرت‌طلبی‌های سیاسی و دلوپسی‌های ناشی از تحقیقات علمی، فضایی و هسته‌ای را در برمی‌گرفت. همچنین، نبرد ابرقهرمان با بحران هویت‌اش، به مضمون مسخ انسان در جوامع مدرن نزدیک شد. ابرقهرمانان برخلاف قهرمانان اسطوره‌ای، انسان‌هایی معمولی با توانایی‌هایی غیرمعمول‌اند. آن‌ها «جای خالی قدرت‌های ماورایی... را که پیش از ظهور اومانیزم، در انحصار «خدا» یا «خدایان» بوده را پر کرده» (دی‌پائولو، ۱۴۰۰: ۹) و به نماد اخلاقی عصر سکولاریسم بدل شده‌اند.

گرایش‌های انسانی ابرقهرمانان، تداعی‌کننده دیدگاه‌های والتر بنیامین، از مشهورترین نظریه‌پردازان مدرن، در باب ازدست‌رفتن تجلی یا زوال «هاله» (أره) در هنر و زندگی شهری و روزمره است. شهر به زعم بنیامین، کلاژی از اسطوره و زندگی جاری، «الهیات و عامی‌گری» (گودرزی، فرزانه‌پور، ۱۳۸۵: ۱۲۶) و ماوراءالطبیعه و فناوری است، مؤلفه‌های زیربنایی کمیک‌های ابرقهرمانی که بارزترین مثال‌های هنر عامه‌پسند هستند.

بنیامین همچنین مروج حیات هنر و فرهنگ پاپ در دهه‌های بعد از خود بوده و به‌طور غیرمستقیم بر پست‌مدرنیسم تأثیر گذاشته است، به‌ویژه در مفهوم بریکلاژ یا چیدمان عناصر بی‌ارتباط جهان یکدست مدرن که مثال همبستگی جمعی در برابر اضطراب‌های فردی مدرنیته است. گرایش به فرهنگ عامه‌پسند و یادمان‌های گذشته در دوران پست‌مدرن و ترقی تدریجی جلوه‌های ویژه، هالیوود را در اواخر دهه ۱۹۷۰ آماده‌تصویرسازی واقعی از ابرقهرمانان خیالی کمیک نمود و احساس ناامنی امریکایی‌ها پس از یازده سپتامبر، تولید این نوع فیلم را به روندی بدون توقف بدل کرد. گسترش فناوری سی.جی.آی و انیمیشن سه‌بعدی، «به محملی مناسب برای تحقق صورت‌روایی اساطیر مدرن... بدل شده» (حسینی، ندایی، ۱۴۰۱: ۷۲) و عجیب‌ترین تخیلات فیلمسازی را که پیش از آن قابل اجرا نبوده، همچون تصاویر رئالیستی، امکان‌پذیر ساخته

است. سینمای هالیوود درگسترهٔ مقبولیتی که در سطح جهان دارد، به تولید اسطوره می‌پردازد تا نیاز جوامع به منجی را منعکس نماید. «این امر می‌تواند به فرهنگ مسلط، مرکزیت و تفوق بیشتری ببخشد.» (تورجی، شایگان‌فر، سجودی، سلطانی، ۱۳۹۹: ۲۵۲) با تمام سودجویی‌ها و سیاست‌های هژمونیک هالیوود، بسیاری از فیلم‌های ابرقهرمانی، در تاریکی سینما احساسی از امنیت به مخاطب می‌بخشند.

این جستار می‌کوشد که پاسخی به پرسش‌های زیر باشد:

– چه ارتباطی بین بحران‌های شهری و اسطوره‌های ابرقهرمانی هست؟

– اسطوره‌زدایی مدرن با آرای والتر بنیامین چگونه تحلیل می‌گردد؟

– تأثیر اضطراب‌های پس از یازده سپتامبر در موفقیت فیلم‌های ابرقهرمانی چگونه بوده است؟

پیشینه پژوهش

عمده مقالات مرتبط با مطالعهٔ پیش‌رو، در ارتباط با آرای بنیامین پیرامون هنرهای مردم‌پسند و یا تأثیرات ایدئولوژیک ابرقهرمانان بوده و در این مقاله از زاویهٔ اضطراب‌های شهری به اسطورهٔ ابرقهرمانی در سینما پرداخته شده است.

طهوری (۱۳۸۴) در مقالهٔ «والتر بنیامین: نظریهٔ فقدان تجلی در هنر مدرن» با استناد به دیدگاه بنیامین در باب هاله، استحالهٔ هنر در دوران مدرن، به سبب پیشرفت فناوری و قدرت یافتن سرمایه را مورد تفسیر قرار داده است.

نجف‌آبادی و ناظری (۱۳۸۴) در مقالهٔ «اسطوره و ابرقهرمان سینمایی مدرن از منظر مطالعات فرهنگی»، بیان نموده‌اند که روایات سینمایی ابرقهرمانی، با هدف دستیابی به جامعه‌ای همگن به سبک زندگی لیبرال امریکایی، مفاهیم فلسفی را با تناقضات فرهنگی، اجتماعی و سیاسی ادغام نموده‌اند.

حسینی و ندایی (۱۴۰۱) در مقالهٔ «بررسی ساختار روایتی اسطورهٔ معاصر در قهرمانان مارول با تمرکز بر مجموعه فیلم‌های انتقام‌جویان» با تکیه بر نظریات امبرتو اکو، اذعان می‌دارند انسان زمانی که با شرایطی فراتر از توانایی‌های فکری و فیزیکی‌اش روبه‌رو می‌شود، اساطیر خود را خلق می‌کند.

کول، فوکنبرگ، توپز و شنایدر (۲۰۱۲) در مقالهٔ «تولد و مرگ فیلم ابرقهرمانی»، با استناد به نظریهٔ تک‌اسطورهٔ جوزف کمپبل و دیدگاه‌های ارنست بکر، به پتانسیل ذهن انسان برای گسترش اضطراب و انکار مرگ، به عنوان مهم‌ترین عامل شکل‌گیری

فیلم‌های ابرقهرمانی در شرایط بحرانی اشاره نموده‌اند. ماریو- شرودر (۲۰۱۸) در مقاله «عدالت جنبه بدی دارد» بیان می‌دارد که ابرقهرمانان پس از ۱۱ سپتامبر، به دلیل شرایط ضروری، مرز بین قانون و بی‌قانونی را محو می‌کنند و همانند قهرمانان وسترن، سفارش تمامیت‌طلب یا دولتی را نادیده می‌گیرند تا به عدالت دست یابند.

تعریف و ویژگی‌های ابرقهرمان

ابرقهرمانان در ۱۹۳۸ با سوپرمن و باتمن به منصفه ظهور رسیدند و در برابر پیشگامان‌شان تعریف تازه‌ای از قهرمان را مطرح نمودند که پیترکوگان، پرکارترین پژوهشگر این حیطه، آن را با چهار ویژگی مطرح می‌نماید: «قدرت، مأموریت، هویت و تمایز» (Cole, 2018: 12).

قدرت، با اشاره «به پیشوند «ابر» واژه ابرقهرمان» (Rosenberg, Coogan, 2013: 4)، هم قدرت‌های فرابشری و هم «توانایی‌های اکتسابی خارق‌العاده، فناوری پیشرفته یا مهارت‌های ذهنی گسترش‌یافته» (Cole, 2018: 12) را شامل می‌شود. مأموریت، با اشاره به بخش «قهرمان» واژه، تعیین‌کننده وظایف وی و مبتنی بر ارزش‌های جامعه است. گاه انگیزه ابتدایی ابرقهرمان، شخصی به‌نظر می‌رسد، ولی با رشد شخصیت، به انگیزه دفاع از جامعه، تکامل می‌یابد. هویت، روشن‌ترین نشانه ژانر و شامل نام ابرقهرمانی، طرح لباس و یک «هویت جایگزین» است که ابرقهرمان را به انسان معمولی تبدیل کرده و او را توسط جامعه شهری مورد پذیرش قرار می‌دهد. جذابیت ابرقهرمان مرتبط با آرزوی ابرقهرمان‌شدن انسان‌های معمولی است. تمایز عمومی، عنصر نهایی تعریف کوگان از ابرقهرمان است: اگر شخصیتی متناسب با سه قرارداد اول باشد، اما به ژانر دیگری تعلق داشته باشد، ابرقهرمان به حساب نمی‌آید. البته ابرقهرمانی در سینما یک ژانر مشخص به حساب نمی‌آید و می‌توان رگه‌هایی از ژانرهای دیگر را در این فیلم‌ها ملاحظه کرد.

«ابرقهرمان، تداوم پرسونای قهرمان وسترن است که به قدرت مطلق ترفیع یافته» (Burke, Gordon, Ndalians, 2020: 2) و با رشد شهرها «به روابط متقابل علم و فناوری» (ibid, 2) پا گذاشته است. شهر، مهم‌ترین عنصر ژانر است و «قهرمانان کتاب‌های مصور همواره در پی عدالت در محیط شهری بوده‌اند. در روند تاریخی مراقبان و انتقام‌جویان شهری از قهرمانان وسترن تا قهرمانان تراژیک فیلم‌نوار در سال‌های پس از جنگ و از ضدقهرمانان نجات‌بخش تریلرهای دهه‌های ۶۰ و ۷۰ تا

قهرمانان اکشن دهه‌های ۸۰ و ۹۰، سینمای ابرقهرمانی جنبه‌های مشخصی از ژانرهای مختلف را وام گرفته، ولی به لطف جلوه‌های ویژه‌اش، ژانرهای مختلف را «در فانتزی فراگیرتری می‌پیچد» (Burke, 2015: 97). پس ژانر علمی-تخیلی هم دارای اهمیت است. به لطف عناصر داستانی وابسته به تخیل، اکشن، فاجعه و نوآر، می‌توانیم ژانر ابرقهرمانی را تعریف کنیم.

مدرنیته و اسطوره ابرقهرمانی

اصطلاح «مدرنیته» بنا به تعریف شارل بودلر، «برجسته‌کننده بداعت حال به عنوان گسستی از گذشته، حالی گشوده به روی آینده‌ای به شتاب نزدیک‌شونده و نامعلوم است.» (پین، ۱۳۸۲: ۶۰۰). مدرنیته که به لحاظ تاریخی، دوران گذار از روستا به کلان‌شهر و تحولات علمی است، تهدیدی علیه طبیعت، سنن و اسطوره و زمینه‌ساز «دلنگی برای بهشت گمشده ماقبل مدرن بوده است.» (برمن، ۱۳۷۹: ۱۸). انسان مدرن که نتوانسته دغدغه بازگشت به اسطوره را از میان بردارد، آن را در جهان متغیر مدرنیته، افسون‌زدایی کرده و به شکل زمینی دوباره‌سازی می‌کند.

دیدگاه‌های انتقادی نسبت به مدرنیته از همان سال‌های آغازین‌اش، شکل گرفتند: نیچه از نیهیلیسم و از خودبیگانگی فراسوی مدرنیته با عنوان «مرگ خدا» یاد کرد. آدورنو و هورکهایمر، نظریه‌پردازان مکتب فرانکفورت معتقد بودند که «پوزیتیویسم» با قوانین انعطاف‌ناپذیر خود، به «خودآگاهی کاذب دانشمند بورژوا در عصر لیبرال» (باتومور، ۱۳۹۸: ۳۳). منجر و خردباوری، قربانی‌کننده شور و آزادی فردی در برتری‌طلبی ایدئولوژیکی و تکنولوژیکی شده است که آشکارترین شکل آن، فاشیسم و نمود پنهان‌تر آن، نظام سرمایه‌داری است. آن‌ها در نظریه «صنعت فرهنگ»، بر کالایی‌شدن فرهنگ، به مثابه ابزارهای تمامیت‌طلبی در جامعه سرمایه‌داری و شی‌گشته‌گی منتج از آن، تمرکز نمودند. اما «به تعبیر متفکر پیشرویی چون بنیامین، «نو» هنگامی که از هر محتوای خاصی منتزع شود، «هماره همان» خواهد بود» (پین، ۱۳۸۲: ۶۰۱). «ویران کردن شکل‌های فریبنده تجربه، در حکم پیش‌فرض و پیش‌بینی ساختن‌های بعدی است» (احمدی، ۱۳۸۰: ۲۳۶)؛ که نماد یا اسطوره «را از زمینه‌اش جدا می‌کند و شکل تازه‌ای بدان می‌بخشد.» (همان) در واقع بنیامین ضمن تأیید نیهیلیسم نیچه در زوال ارزش‌های آیینی، به جای ناامیدی منفعلانه، کارکردهای تکاملی آن را در قالب فناوری، مطرح می‌نماید، از جمله فناوری تکثیر که منجر به در دسترس قرارگرفتن هنر می‌گردد.

یکی دیگر از نتایج مدرنیته، فردگرایی است که نیاز انسان‌ها به اسطوره نجات بخش را، به مثابه عامل همبستگی جمعی، شکل می‌دهد. «هویت اجتماعی باید... میان دنیای شخصی و دنیای اجتماعی، ارتباط ایجاد کند... سوژه در حکم ظرفی است که از قطعات بی‌شماری ساخته می‌شود... این برداشت لوی- استروس از بریکولاژ را پیش می‌کشد» (احمدی، ۱۳۸۰: ۴۸)؛ که از ایده‌های بنیامین سرچشمه می‌گیرد و از پایه‌های تفکر پست‌مدرن است.

آدورنو در انتقاد از همسانی مدرنیته، همانند بنیامین به سوژه پراکنده در هنر رسید، ولی برخلاف وی، فرهنگ والا و فرهنگ توده را در مقابل هم قرار داد، در حالی که فرهنگ توده، توسط خود مردم رشد یافته و از بالا تحمیل نشده است. سبک هنری/ فرهنگی پاپ در سال‌های پس از جنگ که نزدیک به برداشت بنیامین از فرهنگ توده بود، با شکل بریکولاژگونه و دموکراتیک‌اش، شکست تمامیت‌طلبی مدرنیته را اعلام کرد و اتصال به دوران پست‌مدرن را امکان‌پذیر نمود. اتفاقاً نمایه‌های کمیک‌استریپ و ابرقهرمانی یکی از مؤلفه‌های مورد علاقه پاپ‌آرت بوده است. منظر فرهنگی پست‌مدرنیته، بر خلاف فرهنگ عمودی مدرن، افقی است، چراکه علائق و سلیقه‌های گوناگون را به گفت‌وگو وامی‌دارد و تلفیق سبک‌ها و ژانرها را ممکن می‌سازد.

در سینمای پست‌مدرن، قالب‌های فرهنگی نازلی چون داستان‌های علمی- تخیلی، با رویکردی نوآورانه مورد توجه قرار گرفته و قهرمان وجه اسطوره‌ای‌اش را از دست می‌دهد. شاید سینمای تکنولوژیک اقتباس شده از داستان‌های دنباله‌دار ابرقهرمانی که در آن مفهوم «تکرار» بنا به گفته اکو و بر خلاف نظر آدورنو، «مفهوم جدیدی از عدم تناهی متن» (اکو، ۱۳۸۲: ۶۳) است، بهترین مثال از پست‌مدرنیسم باشد.

والتر بنیامین: فرهنگ عامه پسند و شهری

بنیامین، فیلسوفِ باورمند به ظهور نجات‌دهنده و امیدوار به عدالت، معتقد بود در عصر مدرن، قابلیت تکثیر باعث مخدوش شدن ارزش آئینی محصولات فرهنگی شده، به طوری که «دیگر موردی یکه محسوب نمی‌شوند که با حفظ فاصله از مخاطب، جاودانی... و دارای تجلی جلوه کنند» (احمدی، ۱۳۸۰: ۶۱). نتیجه این تجلی‌زدایی، ورود هنر به محدوده سیاست و اجتماع و جایگزینی «ارزش نمایشی» به جای «ارزش آئینی» بود.

بنیامین، تجلی یا «هاله» را برخوردار از خصوصیتی اسطوره‌ای می‌دانست. «اسطوره برای بنیامین معنایی مثبت نداشت» (احمدی، ۱۳۷۳: ۱۴۸)، لذا اسطوره‌زدایی را امری

دموکراتیک تلقی می‌کرد. هاله در نظر بنیامین، «ابزاری بود در خدمت اهداف فاشیستی» (طهوری، ۱۳۸۴: ۴۳) و سیاسی شدن هنر را، «نه چون عاملی در دست فاشیسم مسلط که در دست توده انقلابی» (طهوری، ۱۳۸۴: ۶۶) می‌دانست. از دید بنیامین، نتیجه فاشیسم، جنگ است «ویرانگری جنگ بیانگر این حقیقت است که جامعه هنوز آنقدر بالغ نشده تا فناوری را به مثابه یکی از اندام‌های خود بپذیرد» (بنیامین، ۱۳۷۷: ۲۲۵). دگرگونی انقلابی مورد نظر بنیامین بیش از همه در هنرهای چاپی، عکاسی و سینما صورت گرفته است. «عکاس فرانسوی، اوژن اتزه این گام اساسی را با خیابان‌های خالی پاریس، همچون صحنه برجای مانده از جنایت، برداشت. تأثیر ادگار آلن پو در شرح جزئیات صحنه جنایت... از دیگر نکات پر اهمیت است» (طهوری، ۱۳۸۴: ۶۹). تبدیل شدن عکاسان به شاهدان عینی جامعه، به کارشان منش سیاسی و دغدغه اجتماعی بخشید. نمایش‌های خیابانی و داستان‌های مجلات، اقدامات بعدی در همگانی شدن هنر بود که با سینما به اوج رسید. مونتاژ سینمایی «برای بنیامین تبدیل به فرم تمثیلی پویایی شد که عناصر ناهمگون را به هم پیوند بزند و مردم را برای درک و دریافت چیزهای جدید تکان دهد» (کمالی، اکبری، ۱۳۸۷: ۱۳۱). گرچه بنیامین با تجلی اسطوره‌های سینمایی مخالف بود، اما جنبه‌های انسانی ابرقهرمانان، در هماهنگی با تعریف او از اسطوره‌زدایی است.

از دید بنیامین شهر مدرن، کلیتی از اسطوره‌های برآمده از فناوری است. ریزکیهانی که چندگونه‌گی و گذرایی را در خود جمع کرده و جهانی بدون مؤلف واحد ارائه می‌دهد. بنیامین در بیان شهر، کاملاً متأثر از بودلر، شاعر تغزلی عصر سرمایه‌داری بود. «از نظر بودلر... زندگی مدرن واجد زیبایی خاص و اصیلی است که متأسفانه از فلاکت و اضطراب ذاتی... آن... جدایی ناپذیر است» (برمن، ۱۳۷۹: ۱۷۰). «شفقتی که از اعماق روح شاعر برمی‌خیزد، در شهر مملو از بقایا و زباله‌های انسانی، احساس همدلی دردمندان‌ای را در وجودش بیدار می‌کند.» (شایگان، ۱۳۹۴: ۷۹).

بنیامین، تجربه بودلر از جهان را مشابه «خدا مرده است» نیچه می‌داند. «آن نیروی جدیدی که... هاله زرین قهرمان را می‌رباید... ترافیک مدرن است» (برمن، ۱۳۷۹: ۱۹۱). «پرسه‌زن» بنیامین به‌سان «قهرمان ولگرد» بودلر، سرنمون انسان مدرن است. او، در حد فاصل از خودبیبگانگی و همذات‌پنداری، به تغییرات ناهمگن کلانشهر، فرم و معنا می‌بخشد. بنیامین، با وام‌گیری از داستان پو پرسه‌زن را «مردی در میان جمعیت» می‌خواند، کسی که از تنوع فناوریانه شهر لذت می‌برد، همانند لذت از ساختار

شوگمانند فیلم و از این منظر، «ظرفیت شهر و سینما را می‌توان شوقی برای ارتباط گروهی در نظر گرفت.» (قهرمانی، پیراوی و نیک، مظاهریان، صیاد، ۱۳۹۵: ۱۹).

بنیامین، ایده و فق دادن فناوری با بدن انسان را نیز مورد بررسی قرار داد. هدف وی از ادغام طبیعت و فناوری، تعامل بدون سلطه‌جویی بین بشریت و طبیعت، در مقابل مفهوم سرمایه‌داری از فناوری بود. این ایده که ماهیت اسطوره از تلفیق فرهنگ و طبیعت را مدنظر قرار داده، گرچه یک نظریه علمی به حساب نمی‌آید، اما در سینما شایان تقلید بوده است. مصداق آن طبق گفته بنیامین، میکی ماوس مخلوق والت دیسنی، یا به تعبیر امروزی تجلی سایبورگ (یا ابرقهرمانان) در سینما است. اکنون و در عصر دیجیتال، مفهوم زدودن هاله، با بهره‌گیری از فناوری سی.جی.آی در سینما، برای متجلی ساختن اسطوره‌هایی قابل رؤیت است که در نهایت، انسان بودن را ترجیح می‌دهند.

ابرقهرمان و اضطراب‌های شهری

کلانشهر امریکایی در آغاز قرن بیستم، تصویری از ازدحام جمعیت، آسمان‌خراش‌ها، سیستم‌های جدید حمل و نقل، ارتباطات جمعی و تبلیغات را به نمایش می‌گذاشت. «اما این محیط بی‌دروپیکر، ترس و وحشت را هم الهام می‌بخشید» (Rosenberg, Coogan, 2013: 43). وعده شهرنشینی برای مهاجران، ترس بی‌سابقه‌ای از فقر و جرم بود.

ادبیات مدرن، همواره واکنشی نکوهش‌گرانه نسبت به شهر مدرن داشته است. «در دهه‌های ۱۹۲۰ تا ۱۹۴۰، مجموعه‌ای از شخصیت‌های گیج و مردد نسبت به اخلاقیات... و حقیقت... در ادبیات امریکایی... شکل گرفتند» (Ibid) که بی‌عدالتی اجتماعی را هدف قرار دادند. «در مقابل، یا شاید هم در مجاور این شخصیت‌ها، ابرقهرمانانی مانند سوپرمن، باتمن و... شخصیت‌هایی بزرگتر از زندگی بودند که برای نجات جهان گرفتار هرج و مرج و فساد تلاش کردند». (Ibid) گرچه برخلاف معاصران درون‌گرا و منفعل خود، به هر حال، روش‌های کنش‌گرایانه‌تری ارائه کردند، ولی تصویر شهر در کمیک‌های ابرقهرمانی اولیه، با روندهای ادبی هم‌دوره‌اش کاملاً هماهنگ بود.

«بدبینی و نیهیلیسمی که در ادبیات معتبر حول شخصیت‌های اصلی می‌چرخید، در داستان‌های ابرقهرمانی شامل حال دانشمندان دیوانه، جانیان و عاملین مدرنیته می‌شد» (Rosenberg, Coogan, 2013: 47). اشرار کمیک‌ها انواع ترس‌های اجتماعی را تجسم بخشیده‌اند و توجیه حضور یک ابرقهرمان، مبارزه با آن‌هاست. عملکرد هر دوی آن‌ها، غیرقانونی است، با این تفاوت که ارزش‌های ابرشورور خارج از هنجارهای جامعه

و برخوردار از جنون خودپرستی و سلطه‌جویی است.

علم، جنگ و سیاست، زمینه‌های اضطراب‌آلود روایات ابرقهرمانی است. در کمیک‌های دهه ۶۰ مارول و رمان‌های گرافیکی پیشگام عصر پست‌مدرن، تمرکز هجوآلودی بر عدم توانایی ابرقهرمان در رفع اضطراب جامعه وجود دارد. اما ابرقهرمانان بعد از حادثه یازده سپتامبر، به شکل قدرتمندانه‌تری به ویژه در سینما به نجات شهرها- اینک نجات جهان- برگشته‌اند تا نقطه عطفی در روند تکاملی خود رقم بزنند. درحالی‌که یک هویت ملی با اعتماد به نفسی آسیب‌ناپذیر، با ویران شدن برج‌های جهانی متزلزل گردید، اکران فیلم اسپایدرمن (۲۰۰۲) با احساس خطر امریکایی‌ها در مقابل تروریسم، مقارن و به تداوم روزافزون ابرقهرمانان در سینما منجر شد. اصطلاح «تروما» یا زخم روانی به زخم اجتماعی تکامل یافته و جنگ علیه ترور، با هدف ترمیم روانی/ اجتماعی، یک موفقیت اقتصادی برای سینمای رؤیاپرداز را رقم زده است. ابرقهرمان، با استناد به دیدگاه بنیامین، آشکارا یک کالای تجاری متعهد به ایدئولوژی نظامی از نوع سرمایه‌داری امریکایی و «حفظ آزادی و لیبرال دموکراسی و نمایش آمریکا به عنوان حافظ آن، یکی از موضوعات رایج در این گونه فیلم‌ها» (Crow, 2018: 91)، شده است. در این فیلم‌ها اغلب، تهدید «دیگری» معمولاً شرقی، استعاره ترس از دست‌دادن «آزادی» است، دشمنی که می‌دانیم زائیده دولت است. ولی این باعث نشده تا نویسندگان دیدگاه بدبینانه خود را نسبت به لیبرالیسم امریکایی، کاهش دهند. شکست رهبران سیاسی در کنترل جرائم سازمان یافته و سیاستمداران فاسد، جای خود را به عدم توانایی‌شان در جنگ علیه ترور داده و ابرقهرمان کماکان جبران‌کننده ناکارآمدی دولت است.

«در هیچ شخصیتی این ایده که در دنیایی ناامن زندگی می‌کنیم، بهتر از شکل اسطوره‌ای قهرمان ارائه نشده است» (Ibid: 70). به قول ارنست بکر در کتاب *انکار مرگ*: «ما آن‌هایی را که رفاه خودشان را جهت محافظت از ما به خطر می‌اندازند، با قهرمان نامیدن‌شان پاداش می‌دهیم» (Rosenberg, Coogan, 2013: 34).

روش پژوهش

در این مطالعه با روش توصیفی- تحلیلی، با استناد به فیلم‌های سینمایی سه ابرقهرمان مشهورتر دو کمپانی اصلی کمیک‌های ابرقهرمانی، دی‌سی اسطوره‌گرا در مقابل مارول واقع‌گرا، بر اضطراب‌ها و فجایع شهری، به مثابه عامل اصلی اسطوره‌زدایی یا

شکل‌گیری اسطوره‌مدرن، تمرکز شده و مبنای تحلیل اسطوره‌زدایی، آرای بنیامین در باب فقدان تجلی بوده است. در تحلیل فیلم‌ها از دیدگاه‌های مارک دی پائولو در کتاب جنگ، سیاست و ابرقهرمانان، برایان جی. راب در تاریخچه کوتاهی از ابرقهرمانان، داملا اوکی در رساله شب تاریک... و جاستین کول در رساله قدرت مخفی ابرقهرمانان بهره گرفته شده که جملگی در منابع ذکر شده‌اند.

تحلیل فیلم‌های ابرقهرمانی از منظر اضطراب‌های شهری

فیلم‌های سوپرمن

سوپرمن، با نام کال - ال نوزادی از سیاره کریپتون بوده که پدر و مادرش به دلیل انهدام سیاره، با اشارات یهودی آشکار، او را با سفینه‌ای به زمین می‌فرستند و زن و مردی کشاورز اهل کانزاس، با نام کلارک، بزرگاش می‌کنند. در نوجوانی و پس از مرگ پدر، از خانه می‌رود و با پیگیری نشانه‌ها به بقایای کریپتون در قطب شمال می‌رسد و از طریق روح پدر بیولوژیکی‌اش جور-ال، متوجه می‌شود که یک ناجی است. اکنون به سوپرمن بدل و عازم متروپولیس (کلانشهر) می‌شود تا در ظاهر یک خبرنگار بی‌دست‌وپا در روزنامه دیلی پلانت، با اصرار غالباً سرمایه‌دار مبارزه کند که برجسته‌ترینشان لکس لوتور، دانشمند سلطه‌جو بر طبیعت است؛ اما بزرگترین دشمن وجودی وی، ماده کریپتونیت، پاشنه آشیل اوست و نیز هموعانش که فاقد خصلت‌های انسانی‌اند.

موج علایق فانتزی متأثر از جنگ ستارگان (۱۹۷۷) و تحولات جلوه‌های ویژه‌اش، امکان نمایش باورپذیر یک ابرقهرمان را پس از چهار دهه فیلم و سریال بی‌کیفیت، با سوپرمن (۱۹۷۸) فراهم ساخت که جدا از سرخوشی نوستالژیک، آغازگر تضاد میان عقلانیت و اسطوره در سینمای ابرقهرمانی بود، عقلانیتی که به دو فاجعه مضطرب‌کننده روایت منتهی شده است: ویرانی کریپتون تلفیق‌شده از عصر یخبندان و جهان آینده در ابتدا و نابودی زمین‌های زلزله‌خیز کالیفرنیا توسط لوتور در انتهای فیلم که هر دو مورد، دیدگاه بنیامین در باب «شورش فناوری علیه جامعه» (بنیامین، ۱۳۷۷: ۲۲۵) را عینیت می‌بخشند. کریپتون، تعبیری سرد و هراس‌آور از بهشت اولیه است و مخفی‌گاه لوتور در کنار مترو، با آفتاب و دریای مصنوعی - نشانه‌ای زیست‌شناسانه از صنعت فرهنگ - وعده‌گاه روشنفکرانه بهشت سرمایه‌داری. جور-ال و لارا، به آدم و حوا شبیه‌اند، ولی این فرزندشان است که همانند آدم به زمین هبوط می‌یابد تا به تعبیر

بنیامین: «تخریب همگانی سنت برای راه یافتن قهرمانان آسمانی و اسطوره‌ها به زندگی توده مردم» (طهوری، ۱۳۸۴: ۶۸)، به تصویر درآید.



تصویر ۲. سوپرمن (۱۹۷۸). منبع: فیلم اصلی



تصویر ۱. سوپرمن (۱۹۷۸).

منبع: www.filmconcertslive.com



تصویر ۴. سوپرمن (۱۹۷۸). منبع: فیلم اصلی



تصویر ۳. سوپرمن (۱۹۷۸). منبع: فیلم اصلی

درعوض، دشت‌های طلایی و آسمان آبی کانزاس، به تصور ما از بهشت نزدیک‌تر است و متروپولیس فیلم با غلبه طنز بر حماسه، تجلی آرمانشهری است که بنیامین معتقد به ظهور منجی موعود، به منزله باوری دینی، طرح کرد. ذات اسطوره، به هر دو جهان تعلق دارد: بلور کریپتونیت - همزمان راهنما و نابودگر - مسیر ابرقهرمان را مشخص می‌کند و لوئیس لین، همکار پرشروشور کلارک، تجسم عشق او به انسان‌ها و رسانه‌های شهری است. سکانس شاعرانه پرواز دونفره بر فراز متروپولیس - با تمام نشانه‌های توریستی نیویورک - نقطه اوج عشق آن‌ها و یادآور دیدگاه بنیامین و بودلر از افسون نورهای مصنوعی شهرهای مدرن است. در پایان سوپرمن جان میلیون‌ها انسان را نجات می‌دهد و لوتور را تحویل پلیس می‌دهد، اما به موقع به معرکه‌ای که لوئیس در آن گرفتار شده، نمی‌رسد. او با دخالت در روند تاریخ، نجات عشق زمینی را بر مسئولیت آسمانی مقدم می‌شمارد که شروعی بر وسوسه رابطه جسمانی، مضمون مرکزی قسمت بعدی است.

دنباله‌های سوپرمن در دهه ۱۹۸۰ گرچه او را به قهقرا و مضحکه کشاندند، ولی کماکان بازگوکننده تضاد علم و اسطوره‌اند. در سوپرمن ۲ (۱۹۸۰)، آزادی ژنرال زاد و دو همراهش از سیاه‌چاله‌های فضایی‌ای که در قسمت قبلی به آن محکوم شده بودند،

به ویرانی فاشیستی امریکا منتهی می‌شود. در مقابل، سوپرمن که در کشمکش رابطه عاطفی با لویس لین، توسط روح مادر بیولوژیکی اش لا-لا- تجسم بهشتی حوّا- بقایای کریپتون به انسان فانی بدل شده، بعداً با بلور کریپتونیتی که لویس- تجلی زمینی حوّا- جاگذاشته، دوباره به قدرت‌هایش دست یافته و بر زاد پیروز می‌گردد، گرچه وصال برای همیشه دست‌نیافتنی می‌شود. در سوپرمن ۳ (۱۹۸۳)، نابودی مزارع قهوه با امکانات کامپیوتری تاجری شرور، در مقابل تبدیل شخصیت سوپرمن به شخصیتی غیرانسانی قرار می‌گیرد و او توسط اهالی شریف کانزاس، به شرایط انسانی برمی‌گردد و در سوپرمن ۴ (۱۹۸۷)، با خلق یک ابرانسان هسته‌ای از ژن سوپرمن توسط لوتور، آسیب‌پذیری اسطوره هدف قرار داده می‌شود.



تصویر ۶. سوپرمن (۱۹۸۰). منبع: فیلم اصلی

تصویر ۵. سوپرمن (۱۹۸۰). منبع: فیلم اصلی

سوپرمن در هزاره جدید با دو فیلم به پرده نقره‌ای برمی‌گردد که بی‌توجه به طنز سوپرمن‌های قدیمی، جهان تاریک و مضطرب‌کننده‌ای را به نمایش می‌گذارند. در سوپرمن بازمی‌گردد (۲۰۰۶)، لوتور با ایده برپایی اقلیمی سبز بر متروپولیس قدیمی با استفاده از دانه‌های کریپتونیت، غلبه روشن‌اندیشی بر طبیعت را نمایندگی می‌کند، به تعبیر آدورنو: «روشنگری کل ماده و محتوای خود را از اسطوره‌ها می‌گیرد، ولی به قصد نابودی‌شان.» (آدورنو، هورکهایمر، ۱۳۹۸: ۲۷) در مقابل یک سوپرمن ناامید و تداعی‌کننده اسطوره اطلس «که محکوم به حمل زمین بر دوش‌اش بود. در حالی که سوپرمن قدرت خود را فقط در این جهان می‌گیرد... این مسئولیت اوست که باید با تمام وجود به دوش بکشد» (Okay, 2011, 51).



تصویر ۸. سوپرمن بازمی‌گردد (۲۰۰۶).

تصویر ۷. مرد پولادین (۲۰۱۳).

منبع: فیلم اصلی

منبع: www.wallpaper-house.com

مرد پولادین (۲۰۱۳)، با سبک و جلوه‌های سینمایی پرآب‌وتاب‌تری، به وقایع هبوط کال- ال و حمله زاد به زمین، بازمی‌گردد. در اینجا کریپتون، با تداعی دوران پس از عصر یخبندان یا تصاویر انجیلی از بهشت آغازین، گرما و روشنی بیشتری را بازتاب داده و جنبه‌های مثبت فناوری دیجیتالی از طریق شخصیت جور- ال- که در این فیلم یک دانشمند است- نمود یافته است. در عوض دنیای کلارک با تمرکز بیشتر بر ترومای یتیمی‌اش، به شدت سرد و پر اضطراب است و سرگردانی و آسیب‌پذیری او پس از مرگ پدر کائزاسی‌اش، با هویت‌ها و مشاغل گوناگون و همدردی با آدم‌ها، با پهلوان پرسه‌زن بودلر- بنیامین و عریضه «خدا مرده است» نیچه، هماهنگ می‌شود. انسانیت مسیحی سوپرمن در صحنه مراجعه به کلیسا، پس از اولتیماتوم زاد آشکار می‌شود: «من خودم را تسلیم بشر می‌کنم نه زاد!»

فصل‌های حملات فاشیستی زاد، آشکارا متأثر از حملات یازده سپتامبر، به لطف فناوری سینمایی روز، به شدت واقعی و هراسناک‌اند و نبرد سخت سوپرمن با او در پی ویرانی بسیار، از زمین تا فضا تداوم می‌یابد تا به پیروزی برسد: «اگر آن‌قدر انسان‌ها را دوست داری پس می‌توانی برایشان عزاداری کنی!» بازگشت ابرقهرمان به مرام پدر کائزاسی‌اش پس از تلاش برای نجات جهان و غلبه بر بحران هویت، مبین گرایش نهایی وی به انسان بودن است، لذا فیلم نه با سوپرمن، بلکه با کلارک به پایان می‌رسد که برای استخدام وارد روزنامه دیلی پلانت می‌شود.

جدول ۱. مایه‌های اضطراب و مؤلفه‌های اسطوره‌زدایی در فیلم‌های سینمایی سوپرمن

فیلم‌های سوپرمن	مایه‌های اضطراب	مؤلفه‌های اسطوره‌زدایی
چهارگانه قدیمی سوپرمن	بهشت اولیه، مرگ عزیزان، سرمایه‌داری، علم و فناوری، غلبه بر طبیعت، خشم خدا یا طبیعت، بیگانگان، فاشیسم، ویرانی	بحران هویت، ارتباط با طبیعت، تمایل به انسانیت و فرهنگ شهری، ضعف در برابر نژاد فرابشری، از دست دادن قدرت‌ها، شوخ‌طبعی
سوپرمن بازمی‌گردد	سرمایه‌داری، علم و فناوری، غلبه بر طبیعت، خشم طبیعت، فاشیسم، ویرانی، از دست رفتن ایمان به منجی	ارتباط با طبیعت، تمایل به فرهنگ شهری، داشتن فرزند، ضعف در برابر نژاد فرابشری، یأس، میرایی
مرد پولادین	مرگ عزیزان، جهان، بیگانگان، فاشیسم، ویرانی	بحران هویت، ارتباط با طبیعت، تمایل به انسانیت و فرهنگ شهری، ضعف در برابر نژاد فرابشری، یأس

فیلم‌های بتمن

بتمن برخلاف سوپرمن، نه یک ناجی از پیش تعیین شده، بلکه اشراف‌زاده‌ای با نام بروس وین بوده که در کودکی شاهد قتل پدر و مادرش، محبوب‌ترین افراد شهر گاتهام، توسط سارقی جنایتکار بوده است. او پس از این ضربه روانی، از شهرش گریخته تا زمانی که به این باور رسیده که باید ترس را در آغوش بکشد و با استفاده از ثروت و آمادگی ذهنی و جسمی به قصد انتقام، به گاتهام برگردد؛ اما او از انتقام، به نجات شهر از فساد و بی‌عدالتی تکامل می‌یابد. ترسش از خفاشی که در کودکی با آن مواجه شده بود، الهام‌بخش وی برای ترساندن کسانی شد که شهر را به وحشت انداخته بودند. گاتهام‌سیتی، برخلاف خصلت‌های اتوپایی متروپولیس، دیستوپایی ملال‌آور است، «یک کابوس گوتیک که گویی خورشید بر بام‌های آن نمی‌تابد.» (دی‌پائولو، ۱۴۰۰: ۱۴۶) لذا اضطراب، درونمایه اصلی داستان‌های بتمن را تشکیل می‌دهد. علم و فناوری در داستان‌های بتمن، مؤلفه‌ای مثبت و مقرر اصلی‌اش، غار خفاش‌ها در مجاورت قصر اجدادی خاندان وین است.

روایت‌های بتمن، بیزاری نسبت به سرمایه‌داری مدرن را، با وجود تعلق بروس وین به این طبقه، تداوم بخشیده و به اشرار شهر، تنوع بیشتری بخشیده‌اند. در دهه ۱۹۸۰، متأثر از تحولاتی که نویسندگان صاحب سبکی چون فرانک میلر و آلن مور به عرصه کمیک وارد نمودند، تیم برتون با ارادت به فرهنگ پاپ و تعدیل خصوصیات «صنعت فرهنگ»ی آن با طنز سیاه گوتیک، بتمن را با دو فیلم پاپی به اوج رسانید. مهم‌ترین جنبه این فیلم‌ها، غیرت بصری پست‌مدرن برتون است که از بریکولاژ سبک‌های اکسپرسیونیسم، فتوریسم، پاپ‌آرت و پانک، بدون در نظر گرفتن دوران‌های متفاوتشان به دست آمده و سوررئالیسم فراتاریخی بنیامین در تصاویر شهری را تجسم بخشیده است. این تنوع با الهام از ترومای کودکی بروس، در دو وجه کودکانه (با تأثیر از افسانه پریان) و هراسناک (متأثر از داستان‌های تیره پو) امکان بروز یافته، دو سبک ادبی‌ای که الهام‌بخش بنیامین در تحلیل شهر بوده است.

اضطراب در بتمن (۱۹۸۹)، بر توطئه‌های جوکر، گنگستر سلطه‌جوی گاتهام، متمرکز و اسطوره‌زدایی از ارتباط متقابل قهرمان با وی شکل می‌گیرد: او در اینجا همان جنایتکاری است که در جوانی، والدین بروس را به قتل رسانده و متقابلاً در درگیری با بتمن بوده که در حوضچه مواد شیمیایی سقوط کرده و به جوکر بدل شده است. ذوق هنری مدرن و آنارشستی جوکر، در ترکیب با جنبه‌های تبلیغاتی تمامیت‌طلبانه‌اش که علائق پاپ برتون را با مفهوم «صنعت فرهنگ» آدورنو درهم می‌آمیزد، در تشابه با

قصر نئوگوتیک و پراز التقاط بصری بروس وین- تداعی فضای داستان‌های پو- قرار می‌گیرد که بیانگر پیچیدگی ذهنی بروس است.

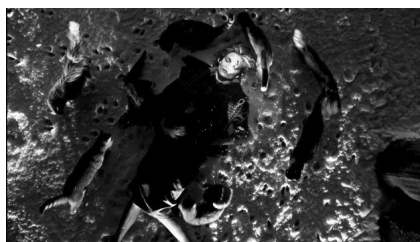
در قسمت دوم فیلم: بتمن بازمی‌گردد (۱۹۹۲)، اسطوره‌زدایی در تشابه و تضاد قهرمان با سه شرور، خصلت التقاطی پیچیده‌تری یافته و حضور وی را تحت‌الشعاع قرار داده است. «آیا آرزوهای ساده‌لوحانه اسطوره قهرمانی در جهان فیلم‌نوآر و سیاهی که احاطه‌اش کرده، جایگاهی دارد؟» (دی پائولو، ۱۴۰۰: ۱۵۳). آنارشیسیم پنگوئن ناقص‌الخلقه، سلطه‌جویی شریک سرمایه‌دار و فمینیسم‌کت‌وومن عقده‌مند از تحقیر زنان، به ترتیب با تیمی و انتقام‌جویی، فئودالیسم و وابستگی به شهر و همدلی با فرهنگ پاپ در شخصیت بروس در اشتراک‌اند. برتون در تشابه با علائق بنیامین به کتاب‌های مصور کودکان، حال‌وهوایی کریسمسی را در تضاد با اقدامات شرورانه فیلم، تدارک دیده است.



تصویر ۱۰. بتمن (۱۹۸۹).
منبع: www.filmschoolrejects.com



تصویر ۹. بتمن (۱۹۸۹).
منبع: www.batman.fandom.com



تصویر ۱۲. بتمن بازمی‌گردد (۱۹۹۲).
منبع: فیلم اصلی

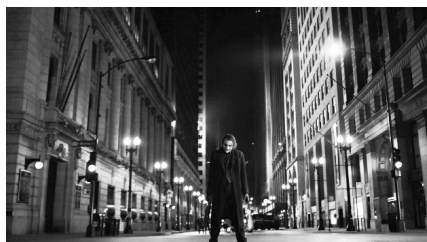


تصویر ۱۱. بتمن بازمی‌گردد (۱۹۹۲).
منبع: فیلم اصلی

مؤثرترین شرور- درواقع ضدقهرمان- فیلم، کت‌وومن است، با نام اصلی سلنا کایل^۱ منشی قدرنادیده شرک که هراس ادیپی بتمن نسبت به زنان را به شکلی از اعتراض فمینیستی بروز داده و بروس را به‌رغم آزرده‌گی از خصلت‌های آنارشیسیتی‌اش، مجذوب ساخته است. فیلم قصد القای این پیام را دارد که نه پنگوئن و نه بتمن- هر

1. Celina Kyle

دو با میراث سرمایه‌داری سنتی - قادر نیستند شُرک - سمبل سرمایه‌داری نوکیسه - را نابود کنند و سلنای طبقه فرودست، قادر به انجام آن است. همانطور که «بیزاری بنیامین از سرمایه‌داری، رها از منش رمانتیک نبود» (احمدی، ۱۳۸۰، ۱۶)، احساس همدردی بتمن با سلنا، به سان نظاره‌گری رمانتیک با خاستگاه فئودالی باقی می‌ماند. لذا در پایان، مفاهیم سیاسی به نفع رومانتیسیسم ذاتی شخصیت کنار گذاشته می‌شود و بروس به سان پرسه‌زن بنیامین در شهری که خیال، تناسخ و همدلی را در هم می‌آمیزد، گربه‌ای خیابانی را به جای کت وومن در آغوش می‌گیرد.



تصویر ۱۴. شوالیه تاریکی (۲۰۰۸).
منبع: www.senscritique.com



تصویر ۱۳. بتمن آغاز می‌کند (۲۰۰۵).
منبع: www.senscritique.com

در هزاره جدید، کریستوفر نولان درگذر از بازتاب‌های اجتماعی - سیاسی یازده سپتامبر، سه‌گانه بتمن خود را در سبک تریلرهای شهری و به دور از جنبه‌های فانتزی کمیک، به تصویر درمی‌آورد تا اسطوره‌زدایی را با آسیب‌پذیری حداکثر، به حماسه نزدیک کند. در بتمن آغاز می‌کند (۲۰۰۵)، بروس برای غلبه بر ترس‌ها و آمادگی برای مبارزه و انتقام، زیر نظر هانری داکار^۱، به مثابه پدری جایگزین، در خاور دور آموزش رزمی می‌بیند. فیلم، ترس را با مفهوم ارسطویی تئاتر، ترکیب می‌کند تا مسیر تحول قهرمانش را بازگو نماید. جایگزینی نمایش رزمی شرقی به جای نمایش اپرایی - و نخبه‌گرای - غربی، جایی که بروس و والدینش در شب سوءقصد به آنجا رفته بودند، می‌تواند به غلبه خشم بر ترس تعبیر شود. این جادوی سینما، رسانه برابر طلب و به قول بنیامین، «روشن‌کننده امکان دگرگونی کامل زندگی اجتماعی» (همان، ۲۴۲)، است که ترس و انتقام‌جویی را به نفع اقدامات عدالت‌جویانه، کنار می‌زند.

بروس خود را شاگرد با لیاقتی نشان می‌دهد و به گاتهام بازمی‌گردد تا با فساد فراگیر مبارزه کند، اما در انتهای فیلم متوجه می‌شود که داکار فریبش داده و هدف وی با نام خیالی رأس الغول^۲،

1. Henri Ducard
2. Ra's al Ghul

تحت فرمان یک سازمان تروریستی ضد آمریکایی، مجازات جوامع منحنی چون گاتهام است. تصویر شهر در فیلم، بیش از همه اقتباس‌های بتمن به نقش توماس وین در مدرنیزاسیون مردمی گاتهام اشاره می‌کند، به ویژه ترن هوایی قدرتمندی که سراسر شهر را با مرکزیت برج تجاری وین - با یادآوری آشکار برج‌های دوقلوی منهتن - به هم متصل می‌کند؛ اما گاتهام امروز حاصل منفعت‌طلبی سرمایه‌داران و مافیای فاسد، همانند تعریف مارشال برمن^۱ از محله برونکس نیویورک، «رمزی بین‌المللی برای جمیع کابوس‌های شهری» (برمن، ۱۳۷۹: ۳۵۵) است. یک شهر بی‌خدا که بروس برای محافظت از آن باید در مقابل شخصیتی شبیه بن لادن قرار بگیرد.

توجه به پدران جایگزین - به ویژه داکار - برای بروس وین کم‌تجربه جنبه دیگری از اسطوره‌زدایی نولان است، لذا ضدیت بروس با ایدئولوژی وی، به شکل نمادین او را از وابستگی به پدر رها می‌سازد. در انتهای نبرد نفس‌گیر پایانی بتمن با داکار، ترن هوایی شهر سقوط می‌کند، اما برج وین و کلیت شهر نجات می‌یابد. «بروس - بتمن در نجات برج، به‌رغم نابودی ترن و عمارت خاندانش در انتهای فیلم، پیمان تازه‌ای برای دوران پس از ۱۱ سپتامبر می‌بندد: ایمان بیشتر به نیروی سیاسی خود به عنوان بتمن و مدیریت صحیح اقتصادی‌اش به عنوان بروس وین با کنترل مجدد شرکت پدرش که قبلاً در فضای اتویایی لیبرالیسم خوش‌نیت اما سست‌عنصر توماس وین شکل گرفته بود.» (Okay, 2011: 48) فیلم، بازتاب لذت در زوال و شورش مخفیانه بورژوازی علیه طبقه خود است که بنیامین در آگاهی از بحران مدرنیته بروز داده بود. در قسمت دوم تریلوژی: شوالیه تاریکی (۲۰۰۸)، جوکر در هولناک‌ترین شکل خود، نماد تروریسمی بی‌هویت، پوچ‌گرا و کنترل‌ناپذیر است که ثبات روانی و اخلاقی شهر را برهم زده است. در اینجا اسطوره‌زدایی از ابرقهرمان در وابستگی به توطئه‌های به‌ظاهر ضد سرمایه‌داری جوکر، خشونت مهارناپذیر در مقابل او و غیراخلاقی‌ترین عملکرد زندگی‌اش یعنی شنود تماس‌های خصوصی شهروندان برای دستگیری وی، به نمایش درمی‌آید. «بتمن، کاراکتری که تلاش می‌کند نظم... فئودالی را دوباره در یک امریکای مدرن احیا کند، احساسات لیبرالی را آنچنان با تفکر سرسختانه در حیطه مبارزه با جنایت درهم می‌آمیزد که به فاشیسم متهم می‌شود.» (دی‌پائولو، ۱۴۰۰: ۲۷) گویی بازگشت شوالیه به تاریکی است که عدالت و آرامش گاتهام را برمی‌گرداند.

در شوالیه تاریکی برمی‌خیزد (۲۰۱۲)، ضدیت با سرمایه‌داری و اضطراب از تروریسم،

۱. Marshall Berman (1940-2013) نویسنده و فیلسوف مارکسیست-انسان‌گرای آمریکایی

در قالب کودتای غول‌پیکری به نام بین^۱ متجلی شده که یک دیکتاتور فاشیست است و اسطوره‌زدایی قهرمان از گوشه عزلت‌گزیدن هشت ساله و ورشکستگی بروس وین تا وابستگی تراژیک به دو شخصیت زن داستان و در نهایت نقاب‌زدایی تکان‌دهنده و زندانی شدنش در سیاه چال بین را دربرمی‌گیرد. اسطوره که در اینجا از تمام نمادهای تأیید زندگی و انکار مرگ سلب شده، تنها با ترس از مرگ است که می‌تواند از جا برخیزد و حماسه نهایی گاتهام را صورت ببخشد.

جدول ۲. مایه‌های اضطراب و مؤلفه‌های اسطوره‌زدایی در فیلم‌های سینمایی بتمن

فیلم‌های بتمن	مایه‌های اضطراب	مؤلفه‌های اسطوره‌زدایی
بتمن‌های تیم برتون	دیس‌توپیا، سرمایه‌داری مدرن، مافیا، صنعت فرهنگ، آنارشسیسم، فمینیسم، عقده حقارت، ویرانی	التقاط شخصیت، انتقام‌جویی، پیوند با شرور، وابستگی به فئودالیسم، شهر و فناوری، احساسات رومان‌تیک
بتمن‌های کریستوفر نولان	مرگ عزیزان، دیس‌توپیا، سرمایه‌داری مدرن، مافیا، فاشیسم، تروریسم، آنارشسیسم، سادیسم، عقده حقارت، فمینیسم، ویرانی، سوءاستفاده از فناوری، فضای مجازی	انتقام‌جویی، عدم تسلط روانی، پیوند با شرور، وابستگی به پدر، فئودالیسم، شهر و فناوری، واقع‌گرایی روایت، احساسات رومان‌تیک، نقاب‌زدایی، آسیب‌پذیری، نزول آرمان‌های قهرمانی
بتمن ۲۰۲۲	مرگ عزیزان، دیس‌توپیا، مافیا، تروریسم، آنارشسیسم، سادیسم، عقده حقارت، ویرانی، رسانه، فضای مجازی	بحران هویت، انتقام‌جویی، عدم تسلط روانی، پیوند با اشرار، وابستگی به پدر، فئودالیسم، شهر و فناوری، واقع‌گرایی روایت، احساسات رومان‌تیک، آسیب‌پذیری، نزول آرمان‌های قهرمانی

در آخرین دستاورد سینمایی قهرمان سیاهپوش، بتمن (۲۰۲۲)، بار دیگر اسطوره‌زدایی، همراهی آزارنده‌ای میان ابرقهرمان آسیب‌پذیر و شرور عقده‌مند و سادیست است که در سه مؤلفه تیمی، مبارزه با سرمایه‌داری مافیایی و ضدیت با نوسازی ریاکارانه، در اشتراکند، ولی شرور به شکل هولناکی مقامات فاسد را به قتل می‌رساند و با هر ترور سرنخ‌هایی از فساد شهر را به بروس انتقال می‌دهد، حقیقی که در ادامه، هویت والدین وی را هم زیر سؤال می‌برد. بتمن سوار بر موتور و با لنز شیشه‌ای ضبط‌کننده‌ای که شب‌ها به چشم می‌زند، درگتاهمی که متأثر از نوسازی تمام‌نشدنی‌اش، گل‌آلود و تیره است، بیش از همه قهرمانان این مطالعه، پرسه

زن بودلر- بنیامین را تداعی می‌کند: «قهرمان ولگردی است بیکار... که همه چیز را می‌بیند و به خاطر می‌سپارد. روزها با کسی کاری ندارد و شب‌ها بیدار می‌ماند تا از شرّ دیگری خلاص شود.» (احمدی، ۱۳۸۰: ۸۴) او در راه مبارزه با ترور و فساد، باید بر ترس‌ها و ابهامات هویتی‌اش فائق آید، گرچه اعتباریافتن‌اش با ویرانی نهایی شهر- در مقابل نوسازی- گره بخورد.

فیلم‌های اسپایدرمن

برخلاف ابرقهرمانان دی‌سی که گویی پیکره‌های خدایان بودند، اسپایدرمن و سایر قهرمانان مارول با رویکرد استنلی در دهه ۱۹۶۰، همانند یکی از ما انسان‌ها و در دنیایی واقعی، طراحی شده بودند. او با نام پیتر پارکر، دورترین تصور ممکن از ابرقهرمان است: نوجوان درس‌خوان، گوشه‌گیر و بی‌دست‌و‌پایی که با عمو و زن عموی پیرش زندگی می‌کند و درگیر مشکلات مالی و عاطفی است، پس از گزیده‌شدن توسط عنکبوت رادیواکتیو، صاحب قدرت فوق‌العاده‌ای می‌گردد و با مرگ عمو بن، رابطه میان قدرت و مسئولیت برایش به یک خط‌مشی بدل می‌شود. او با کم‌تجربه‌گی باید مردم نیویورک را از خطرات و شرارت‌ها نجات دهد و به تقویت عزت‌نفس مخاطب دست یابد. روایت‌های اسپایدرمن، عمیق‌تر از روایت‌های سوپرمن و باتمن، با سرمایه‌داری در تقابل و با فرهنگ عامه‌پسند در هماهنگی قرار می‌گیرند و شروهای داستان‌هایش، بهترین معرف سوءاستفاده از فناوری‌اند که در کمیک‌های دهه ۶۰ بازتاب نگرانی‌های دوران جنگ سرد بوده و در سینمای امروز، تروریسم جهانی پس از یازده سپتامبر را منعکس می‌کنند.

اسپایدرمن (۲۰۰۲)، در یک مجموعه سه‌گانه به کارگردانی سام رایمی، با حال‌وهوای دهه ۱۹۶۰ به بازار آمد که با اولین تأثیرات پس از یازده سپتامبر، مقارن گردید. در اینجا اسطوره‌زدایی از قهرمان از طریق بحران‌های دوران بلوغ پیتر، عشق ابدی‌اش به مری‌جین دختر همسایه و اشاره به یتیم بودنش در مجادله با عموبن به نمایش درآمده که به شرارت نورمن آزبورن

- تداعی نورمن شیزوفرنیک فیلم آلفرد هیچکاک (۱۹۶۰) - دانشمند شرکت آژکوپ و پدر هری دوست پیتر، پیوند می‌خورد که با آزمایشات «تقویت عملکرد انسان» بر روی خودش، با عوارض جانبی مشابه عنکبوتی شدن پیتر، به گرین‌گوبلین (جن سبز) بدل می‌شود، در مقابل پیتر که قدرت خارق‌العاده‌اش او را از تحت تأثیر قراردادن دختر مورد علاقه تا نصیحت انجیلی عمو بن، تکامل می‌بخشد: «قدرت زیاد مسئولیت

زیادی به همراه می‌آورد.»

اسپایدرمن ۲ (۲۰۰۴)، یک کم‌دی سیاه‌غناپی با محوریت شکست‌های مادی و عاطفی پیتر پارکر و از دست رفتن نمادین قدرت‌های وی است. فیلم، اسطوره‌زدایی را با گرایش ابرقهرمان به یک زندگی عادی بی‌دردسر ولی سلطه‌پذیر، روایت می‌کند. پیتر برای جبران مشکلات درسی‌اش، با دانشمندی به نام دکتر اوتو اوکتاویوس رفیق می‌شود که تحت حمایت آژکوپ، دستگاهی متشکل از چهار بازوی بلند متصل به سیستم عصبی اختراع کرده که مثل خورشید، انرژی سالم در بدن ایجاد می‌نماید؛ اما زمان زیادی سپری نمی‌شود که اوکتاویوس، با اشاره به بیهوشی تی. اس. الیوت، شاعر و نویسنده نقاد مدرنیته، قربانی اشتباهات محاسباتی خودش شده و به شروری با بازوهای موج‌ویرانگر- اوکتاویوس مترادف لاتین اختاپوس است- بدل می‌گردد. هیولایی قابل ترحم- تداعی ضحاک یا نرون- که زاینده علم و سرمایه‌داری و ویران‌کننده جامعه مدرن است.



تصویر ۱۶. اسپایدرمن (۲۰۰۲).
منبع: www.scomics2film.com



تصویر ۱۵. اسپایدرمن ۲ (۲۰۰۴).
منبع: www.senscritique.com



تصویر ۱۷. اسپایدرمن ۲ (۲۰۰۴).
منبع: فیلم اصلی

اما این همدردی پیتر با مردم است که قدرت‌هایش را به وی بازمی‌گرداند. سکانس تأثیرگذار نجات قطار هوایی، فراتر از جلوه‌های ویژه، نشان می‌دهد که دعای خیر مردم، بدرقه اسپایدرمن است. او در آسیب‌پذیرترین شکل و با نقاب افتاده،

جلوی سقوط قطار را می‌گیرد. مردم دلسوزانه، تن غش کرده‌اش را دست‌به‌دست بر شانه‌هایشان حمل می‌کنند و در مقابل او کتاویوس می‌ایستند. هرچند او مردم را با خشونت کنار می‌زند و اسپایدرمن را می‌برد، ولی هیچ ابرقهرمان دیگری تا کنون چنین حمایت بی‌قیدوشرطی از شهروندان، دریافت نکرده است. سکانس، گذر بنیامین و زیگفرید کراکائر را در مباحث‌شان پیرامون شهر، از فردگرایی به سوی جمع‌گرایی، کاملاً تشابه می‌بخشد.

سرانجام پیتر، پس از نبرد بی‌نتیجه با اوکتاویوس در خانه‌ او که از یک بنای آرت‌دکو- نماد مدرنیته- به ویرانه‌ای اکسپرسیونیستی- نماد تضاد با مدرنیته- بدل شده، نقاب برداری می‌کند تا او را به اعتماد وادارد: «این بازوها شما را به چیزی بدل کرده که نیستید!» ولی بازوها، غیر قابل کنترل شده‌اند، مگر آن‌که در زیر آب غرق شوند. در اینجاست که اوکتاویوس با امید به رستگاری به درون آب رفته، خود را قربانی می‌کند. پایان خوش فیلم، مفاهیم عوام‌گرایی و ضدیت با سرمایه‌داری را کامل‌تر می‌کند: مری‌جین که حالا هویت واقعی پیتر را فهمیده، از مراسم عروسی لاکچری‌اش با پسری اعیان، می‌گریزد و به سمت آپارتمان حقیر پیتر می‌دود تا در این جهان پراضطراب در کنارش باشد. به قول مارشال برمن: «مدرن بودن یعنی تعلق به محیطی که ماجرا، قدرت، شادی، رشد و دگرگونی خود و جهان را به ما وعده می‌دهد و در عین حال، ما را با تهدید، نابودی و تخریب... روبه‌رو می‌سازد.» (کمالی، اکبری، ۱۳۸۷: ۱۳۰).

در اسپایدرمن ۳ (۲۰۰۷)، اسطوره‌زدایی در قالب خودشیفته‌گی پیتر و نمود تبلیغاتی یا «صنعت فرهنگی» ابرقهرمانی‌اش، او را از مری‌جین دور می‌کند. در مقابل، دیالکتیک میان انتقام و بخشش، در ارتباط با شروری ترحم‌برانگیز و آسیب‌دیده فناوری مطرح می‌گردد که قاتل ناخواستهٔ عمو بن بوده است. در مجموعهٔ جدیدتر اسپایدرمن شگفت‌انگیز (۲۰۱۲)، مشخص می‌شود که کشف قابلیت‌های عنکبوت رادیواکتیو، در واقع میراث آزمایشات پدر پیتر برای نجات انسان‌ها بوده که به ترور او و همسرش توسط سردمداران آژکورپ و ترومای پیتر منجر شده است. در مقابل، دکتر کورتیس کانرز، خزنده‌شناس و همکار پدر پیتر، با بهره‌گیری از تجربیات وی، به مارمولکی غول‌پیکر بدل می‌گردد که هدفش نابودی تمدن و برگشت نظریهٔ تکامل است. این هراس از طبیعت و علم با مضمون مسخ کافکایی انسان به جانوران، در اسپایدرمن شگفت‌انگیز ۲ (۲۰۱۴)، در سرنوشت قربانی بعدی آژکورپ تجلی می‌یابد: مکس دیلن، کارشناس قدرنادیدهٔ برق آبی و شیفتهٔ اسپایدرمن که به هیولایی الکتریکی از جنس

ماهی بدل شده و از جامعه مدرن انتقام می‌گیرد.

اسپایدرمن: بازگشت به خانه (۲۰۱۷)، آغازگر جدیدترین تریلوژی اسپایدرمن است که اسطوره‌زدایی را با جایگزینی فناوری به جای قدرت‌های فرابشری، در مسیر تکاملی پیتر از همراهی آرزومندان‌اش به عنوان کارآموز نوجوان تونی استارک (آیرون‌من)، ابرقهرمان ثروتمند و مجهز انتقام‌جویان تا ایمان به توانایی خود و طبقه اجتماعی‌اش، روایت می‌کند. او در ناهمخوانی با فرهنگ سرمایه‌داری و فناوری دست‌وپاگیر، در تشابه و تضاد با آدریان تومس، تبهکار خلاق فناوریانه قرار می‌گیرد که در پی فراتر رفتن از استارک و سرمایه‌داری یکسان‌ساز اوست و از قضا پدر دختری است که پیتر دوست می‌دارد.

در قسمت دوم تریلوژی: اسپایدرمن: دور از خانه (۲۰۱۹)، منشأ اضطراب، توهم است. کوئنتین بک، متخصص اخراجی سیستم‌های هولوگرافی استارک با اتهام عدم تعادل روانی، پس از مرگ وی در آخرین نبرد انتقام‌جویان، با کمک کارشناسان جلوه‌های ویژه و برای فریب جهانیان، به شکل یک سلحشور تاریخی که از جهانی موازی به زمین آمده، با غول‌های ویرانگر خودساخت‌هاش در شهرهای تاریخی - توریستی اروپا نبرد می‌کند. فیلم، فرافکنانه فریب سینمای ابرقهرمانی را مورد تأکید قرار می‌دهد، اما فراتر از آن عقده‌های شکل‌گرفته تحت سرمایه‌داری فن‌سالارانه را هم مد نظر دارد. این همزمان با تمایل پیتر به زندگی عادی، گذشت از امکانات فناوریانه و همراهی با هم‌کلاسی‌هایش در تور تابستانی مدرسه به همان شهرهای اروپاست. این توهم رومانیک، به فریب خوردن پیتر از کوئنتین و قرار گرفتن در توهم بزرگتری که برای نابودی‌اش تدارک دیده، منجر می‌شود.

سکانس سوررئالیستی چشمگیر فیلم، منطبق بر دیدگاه بنیامین در باب شهر به مثابه یک «لنداسکیپ سوررئال» (قهرمانی و همکاران، ۱۳۹۵: ۲۲) و توسل به ضمیر ناخودآگاه برای غلبه بر ترس و کشف حقیقت است. تصاویر آینه‌ای تودرتو همچون کلاژی‌هایی رنگین از رؤیاهای سرکوب‌شده پیتر - اسپایدرمن سرگردان، دیدگاه بنیامین در باب «ماهیت تکه تکه شده تجربه مدرن» (کمالی، اکبری، ۱۳۸۷: ۱۲۶) را تداعی می‌کند. تصاویر شهرهای بزرگ اروپایی در سراسر فیلم، جایگزین یکدیگر شده‌اند تا وحدتی مفهومی شکل بگیرد و هنگامی که پیتر از شهری ناآشنا در هلند سردرمی‌آورد، طبیعت و ساده‌دلی شهروندان، آینه‌ای بر خوش قلبی مردمی او است. نشانه خروج پیتر از توهم زندگی عادی و قبول مسئولیت که او را برای مقابله نهایی آماده می‌کند.



تصویر ۱۹. اسپایدرمن: دور از خانه (۲۰۱۹).
منبع: فیلم اصلی



تصویر ۱۸. اسپایدرمن: دور از خانه (۲۰۱۹).
منبع: فیلم اصلی

در اسپایدرمن: راهی به خانه نیست (۲۰۲۱)، اظهارات ویدئویی کوئنتین، باعث بدنامی اسپایدرمن و لو رفتن هویت واقعی‌اش می‌گردد و او این بار به فلسفه واقعی جهان‌های موازی زیر نظر دکتر استرنج، ابرقهرمان دیگر مارول، پناه می‌برد تا هویت پیتر پارکر را از اذهان پاک کند. این امر به خطرناک‌ترین آزمون زندگی اسپایدرمن منتهی می‌شود: بازگشت اشرار فیلم‌های قبلی، از دست رفتن دردناک زن عمومیش، فراموش شدن در ذهن نزدیکان و تنهایی ابدی او که تعلق جاودانه‌اش را به مردم و شهر به ارمغان می‌آورد.

جدول ۳. مایه‌های اضطراب و مؤلفه‌های اسطوره‌زدایی در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

فیلم‌های اسپایدرمن	مایه‌های اضطراب	مؤلفه‌های اسطوره‌زدایی
تریلوژی اسپایدرمن ۲۰۰۸-۲۰۰۲	مرگ عزیزان، سرمایه‌داری، علم و فناوری، تقویت عملکرد انسان، ویرانی، آلودگی زیست‌محیطی، تبلیغات، رسانه، توهم، کهن‌الگو، تنهایی	بحران هویت، بحران‌های دوره بلوغ، عدم اعتماد به نفس، یأس، آسیب‌پذیری، نقاب‌زدایی، مشکلات عاطفی، مشکلات مادی، گرایش به زندگی عادی، هجو، پیوند با شرور
اسپایدرمن شگفت‌انگیز ۱ و ۲ ۲۰۱۲-۲۰۱۴	مرگ عزیزان، سرمایه‌داری، علم و فناوری، تقویت عملکرد انسان، طبیعت، آلودگی زیست‌محیطی، ویرانی، تنهایی	بحران هویت، بحران‌های دوره بلوغ، آسیب‌پذیری، یأس، مشکلات عاطفی، مشکلات مادی، هجو، پیوند با شرور
تریلوژی جدید اسپایدرمن ۲۰۲۱-۲۰۱۷	مرگ عزیزان، سرمایه‌داری، علم و فناوری، تقویت عملکرد انسان، ویرانی، رسانه، توهم، کهن‌الگو، تنهایی	بحران‌های دوره بلوغ، عدم اعتماد به نفس، آسیب‌پذیری، نقاب‌زدایی، مشکلات عاطفی، گرایش به زندگی عادی، هجو، پیوند با شرور

نتیجه‌گیری

تحولات فکری مدرنیته با رهاکردن تاریخ، به دلالتگی انسان برای سنت منجر گردید و تب‌وتاب زندگی شهری، گرایش به اسطوره را در مقابل خردباوری شکل داد. ابرقهرمانان، برداشتی امریکایی از اسطوره‌ها، برای مواجهه با اضطراب‌های شهری و شرارت‌های اجتماعی عصر مدرن بوده و تمایلات عصر پست‌مدرنیستی به داستان‌های عامیانه، درکنار ترقی فناوری سینما که بازسازی واقع‌نمایانه ابرقهرمانان تخیلی را امکان‌پذیر ساخته، منتج به روندی پایان‌ناپذیر برای ابرقهرمانان سینمایی شده است. در پاسخ به اولین از سه پرسش ابتدای مقاله در مورد ارتباط بین بحران‌های شهری و اسطوره‌های ابرقهرمانی باید گفت که بی‌عدالتی‌های ناشی از گسترش سرمایه‌داری در جوامع شهری و واکنش نسبت به رنج بشری در جامعه مدرن، منجر به خلق اسطوره‌های خیالی در رسانه‌هایی شد که همه‌روزه و به ارزانی در اختیار عامه مردم قرار می‌گرفت تا خود را در قامت ابرقهرمانی تصور کنند که توانایی غلبه بر عوامل قدرت‌طلب را داشت.

در پاسخ به سؤال دوم، تحلیل اسطوره‌زدایی در روایات ابرقهرمانی با نظریه فقدان تجلی و التربنیامین، بزرگترین ستایشگر فرهنگ عامه‌پسند در عصر مدرن، می‌توان این‌گونه تفسیر کرد: اسطوره‌زدایی یا درک جنبه‌های انسانی اسطوره، از جنس دموکراسی و ضدیت با سرمایه‌داری مدرن و تماشای سینما، شوقی برای همبستگی جمعی است. این همبستگی، امروز در قالب ابرقهرمانی تجسم‌یافته که از مردمی‌ترین خاستگاه‌های اجتماعی ظهور کرده و به‌طور غیرمستقیم، دموکراسی و لیبرالیسم جهان غرب را تضمین می‌کند. تقابل خیر و شر در روایات اسطوره‌ای، به تقابل اسطوره‌زدایی و اضطراب‌های شهری در داستان‌های ابرقهرمانی تکامل یافته است.

و پرسش آخر در باب تأثیر اضطراب‌های پس از یازده سپتامبر در موفقیت فیلم‌های ابرقهرمانی چنین پاسخ داده می‌شود: گرچه اضطراب‌های مدرن عامل شکل‌گیری اسطوره‌های ابرقهرمانی بوده و گرایش‌ات گذشته‌گرای پست مدرن، ظهور مجدد آن‌ها را باعث شده، اما همزمانی اکران اولین اسپایدرمن سینما با رستاخیز پس از یازده سپتامبر به روندی منتهی شد که امروز با نام «سینمای ابرقهرمانی» از آن یاد می‌شود. نجات جهان غرب از نابودی توسط شرور یا اشارات انتقام‌جو و متعصب مشرق‌زمین، توسط قهرمانی ریشه‌یافته در فرهنگ سنتی امریکایی، اصلی‌ترین انگیزه این سینماست که بشر ترسان و ناامید از نابودی دنیا را بیش‌ازپیش، مجذوب ساخته است. این حقیقت گرچه

تضمین‌کننده سیاست‌های امپریالیستی و کاپیتالیستی صنعت فیلمسازی هالیوود است، اما به شکل متناقضی، همانند محتوای بسیاری از فیلم‌های امریکایی، در ذات خود مضمونی ضدسرمایه‌داری و مردمی را به‌همراه دارد. این جایی است که ارزش‌های آئینی مخاطب، بر ارزش‌های ایدئولوژیک هالیوود، منطبق می‌گردد.

در فیلم‌های سوپرمن، اسطوره‌زدایی از اضطراب درونی ابرقهرمان نسبت به تفاوت‌هایش با انسان‌ها شکل می‌گیرد و با این درک که منجی بشریت است، به عزت‌نفس می‌رسد. سوپرمن، با آرای بنیامین، نشانه تضاد اسطوره و مدرنیته و عمده‌ترین اضطراب بیرونی داستان‌هایش، علم، فناوری و فاشیسم است. عشق او به روزنامه نگار فعال اجتماعی، لوئیس لین، تبلور شیفته‌گی‌اش به انسان شهری، همواره با حسرت وصال همراه است، چراکه وصال، به میرایی منجر می‌گردد. سوپرمن نه با انسان بودن، بلکه با بیگانه بودن‌اش است که می‌تواند منجی جهان باشد.

در فیلم‌های بتمن، اضطراب مؤلفه اصلی اسطوره‌زدایی است، با منشأ ترور والدین‌اش در کودکی که به نبرد این شاهزاده فئودال علیه سرمایه‌داری مدرن منجر می‌شود. او با الهام از خفاش، نماد طبیعت ترسناک و با تکیه بر فناوری، به نجات شهر گاتهام می‌شتابد، دیستویایی که از ترکیب فانتزی و گوتیک فیلم‌های برتون تا واقع‌نمایی ضد فانتزی نولان را دربرمی‌گیرد. بتمن، بیشترین شباهت را به پرسه‌زن بودلر- بنیامین بروز می‌دهد، در برابر رؤیای شهری، در ویرانی و نوسازی بی‌پایان که او وارث و نگهبانش است. اشرار داستان‌های بتمن، متنوع‌ترین ترس‌های اجتماعی را نسبت به سایر اشرار داستان‌های ابرقهرمانی بروز می‌دهند: از عقده حقارت در جامعه سرمایه‌داری تا تروریسم ضد امریکایی پس از یازده سپتامبر و مافیای مواد مخدر که ابرقهرمان را به خشونت و عدم تسلط روانی نزدیک می‌کنند.

در فیلم‌های اسپایدرمن، اسطوره‌زدایی متکی بر واقع‌گرایی شهری، بحران‌های عاطفی و مادی و نگرانی‌های علمی است و او در مواجهه با رنج‌های ابرقهرمان‌شدن به احساس مسئولیت می‌رسد. تفاوت اسپایدرمن و اشرار وی، مطابق با دیدگاه بنیامین در باب ادغام طبیعت و فناوری در بدن انسان، در همراهی او مانیستی قهرمان با فناوری و طبیعت، در مقابل برخورد خودخواهانه و غیرانسانی اشراری است که شکست منتهی به شیذوفرنی‌شان، همانندی آشکاری را با گناهکاران داستان‌های پو و مسخ‌شدگان آثار کافکا، برمی‌تابد، در عین حال که نسبت به آنتاگونیست‌های بتمن و سوپرمن، شایان دلسوزی بیشتری‌اند. پیروزی نهایی اسپایدرمن، نادیده گرفتن خوشبختی مادی و

همراهی با مردم است، لذا روایت‌های او بیشترین هماهنگی با دیدگاه‌های بنیامین در باب فرهنگ عامه‌پسند و ضدیت با سرمایه‌داری را بروز می‌دهد، هرچند که بر خلاف نظر وی، دیدگاه مثبتی نسبت به رسانه در فیلم‌های اسپایدرمن دیده نمی‌شود. بحران هویت، تنهایی و احساس تفاوت با سایر انسان‌ها، وجه مشترک هر سه قهرمان و عوامل اصلی اسطوره‌زدایی از آنهاست. از طرف دیگر، سرمایه‌داری و نابودی شهر (و جهان) به ویژه پس از ۹/۱۱، بزرگترین هراس جمعی‌ای است که ابرقهرمانان باید با آن مقابله کنند. این همان اضطراب عظیمی است که به مدد فناوری سال‌های اخیر در سینمای ابرقهرمانی تکرار شده و عامل پیوند فیلم‌های این ژانر با یکدیگر بوده است.

منابع و مأخذ

- احمدی، بابک (۱۳۷۱). از نشانه‌های تصویری تا متن. تهران: نشر مرکز.
- احمدی، بابک (۱۳۸۰). حقیقت و زیبایی: درس‌های فلسفه هنر. تهران: نشر مرکز.
- احمدی، بابک (۱۳۸۰). مدرنیته و اندیشه انتقادی. تهران: نشر مرکز.
- احمدی، بابک (۱۳۸۰). معمای مدرنیته. تهران: نشر مرکز.
- احمدی، بابک (۱۳۹۶). خاطرات ظلمت، درباره‌ی سه اندیشگر مکتب فرانکفورت: والتر بنیامین، ماکس هورکهایمر، تئودور آدورنو. تهران: نشر مرکز.
- آدورنو، تئودور و هورکهایمر، ماکس (۱۳۹۸). دیالکتیک روشنگری، ترجمه‌ی مراد فرهادپور و امید مهرگان، تهران: نشر هرمس.
- اکو، امبرتو (۱۳۸۲). تفسیر فیلم‌های دنباله‌دار، ترجمه‌ی شهریار واقفی‌پور، فصلنامه‌ی ارغنون، (۲۳)، ۴۷ - ۷۰.
- اکو، امبرتو (۱۳۹۴). اسطوره‌ی سوپرمن و چند مقاله‌ی دیگر، ترجمه‌ی خجسته کیهان، تهران: نشر ققنوس.
- باتومور، تام (۱۳۹۸). مکتب فرانکفورت، ترجمه‌ی حسینی‌علی نوذری، تهران: نشر نی.
- برمن، مارشال (۱۳۷۹). تجربه‌ی مدرنیته، ترجمه‌ی مراد فرهادپور، تهران: انتشارات طرح نو.
- بنیامین، والتر (۱۳۷۷). اثر هنری در عصر تکنیر مکانیکی، ترجمه‌ی امید نیک‌فرجام، فصلنامه‌ی فارابی، ۸(۳)، ۲۱۰ - ۲۲۵.
- بین، مایکل (۱۳۸۲). فرهنگ اندیشه انتقادی از روشنگری تا پسا‌مدرنیته، ترجمه‌ی پیام یزدانجو، تهران: نشر مرکز.
- ترابی‌اقدم، محمود؛ فهیمی‌فر، علی‌اصغر؛ اسفندیاری، شهاب و ندایی، امیرحسین (۱۴۰۱). نظام «دیگری‌سازی» در سریال آمریکایی دنیای غرب (با تأکید بر انگاره‌های رؤیای آمریکایی). فصلنامه علمی مطالعات فرهنگ - ارتباطات، ۲۳(۵۸)، ۷ - ۳۳. DOI: 10.22083/JCCS.2021.302453.3428
- تورجی، قاسم؛ شایگان‌فر، نادر؛ سجودی، فرزانه و سلطانی، سیدحسین (۱۳۹۹). اشکال بازنمایی «منجی» در انیمیشن کودکانه بن‌تن، فصلنامه علمی مطالعات فرهنگ - ارتباطات، ۲۱(۵۲)، ۲۵۱ - ۲۷۵. DOI: 10.22083/JCCS.2019.130718.2430
- حسینی، معصومه‌سادات و ندایی، امیرحسین (۱۴۰۱). بررسی ساختار روایتی اسطوره‌ی معاصر در قهرمانان مارول با تمرکز بر مجموعه فیلم‌های انتقام‌جویان، فصلنامه‌ی رهپوی‌ی هنرهای نمایشی، ۱(۴)، ۷۱ - ۸۱. DOI: 10.22034/RPA.2022.254762
- دی‌پائولو، مارک (۱۴۰۰). جنگ، سیاست و ابرقهرمانان: اخلاقیات و پروپاگاندا در کمیک‌ها و فیلم‌ها، ترجمه‌ی علی‌اکبر طالب‌زاده، تهران: انتشارات سوره مهر.
- رهنما، آذر (۱۳۹۷). نسبت فناوری و گرافیک در اندیشه‌ی معاصر بر اساس دیدگاه انتقادی مکتب فرانکفورت (رساله

برای دریافت درجه دکتری فلسفه هنر). دانشکده هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرکز، تهران، ایران.
 ساعتچی، محمدمهدی (۱۳۸۷). دگرگونی منش هنر در عصر فیلم: نگاهی به آرای و الترنیامین در مورد سینما و عکاسی. فصلنامه اطلاعات حکمت و معرفت، ۳(۱۰)، ۳۱-۳۳.

شایگان، داریوش (۱۳۹۴). جنون هشیاری: بحثی درباره اندیشه و هنر شارل بودلر. تهران: چاپ و نشر نظر.
 شمس نجف آبادی، الهه و ناظری، افسانه (۱۳۹۶). اسطوره و ابرقهرمان سازی سینمایی مدرن از منظر مطالعات فرهنگی. فصلنامه پژوهش هنر، ۷(۱۳)، ۳۱-۴۲.
 DOR: 20.1001.1.23453834.1396.7.13.3.7

صدر، حمیدرضا (۱۳۸۱). چگونه می‌توان یک عنکبوت بود و چرا؟. ماهنامه سینمای فیلم، ۲۱(۲۸۸)، ۶۹-۷۰.
 طهوری، نیر (۱۳۸۴). والتر بنیامین: نظریه فقدان تجلی در هنر مدرن. فصلنامه خیال، ۲۱(۲۲)، ۳۸-۷۸.
 قهرمانی، محمداقرا؛ پیروای ونک، مرضیه؛ مظاهریان، حامد و صیاد، علیرضا (۱۳۷۷). بازتجدید «پرسه‌زن» شهر مدرن در پیکر تماشاگر فیلم. فصلنامه هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۱(۱)، ۱۷-۲۸.

DOI: 10.22059/JFAUP.2016.59678

کاهه، کامبیز (۱۳۸۱). تجدید دیدار با بچه‌محل‌های قدیمی. ماهنامه سینمای فیلم، ۲۱(۲۸۸)، ۷۱-۷۴.
 کمالی، زهرا و اکبری، مجید (۱۳۸۷). والتر بنیامین و هنر بازتولیدپذیر. فصلنامه پژوهش‌های فلسفی، ۴(۱۴)، ۱۲۵-۱۴۶.

گودرزی، مصطفی عبدی و فرزانه‌پور، شاداب (۱۳۸۵). فتومونتاژ، تجلی تکثر شهری، با نگاهی به اندیشه‌های والتر بنیامین. فصلنامه خیال شرقی، ۳(۳)، ۱۱۱-۱۲۲.

معین‌الدینی، محمد؛ مراثی، محسن و نادعلیان، احمد (۱۳۹۳). بررسی مفهوم و جایگاه سبک هنری در هنر عامه. فصلنامه علمی مطالعات فرهنگ- ارتباطات، ۱۵(۲۷)، ۸۷-۱۰۸.

DOR: 20.1001.1.20088760.1393.15.27.4.8

مورنو، آنتونیو (۱۳۸۰). یونگ، خدایان و انسان مدرن، ترجمه داریوش مهرجویی، تهران: نشر مرکز.
 مهرگان، امید (۱۳۹۸). زیبایی‌شناسی انتقادی، گزیده نوشته‌هایی در باب زیبایی‌شناسی از: بنیامین، آدورنو، مارکوزه. تهران: انتشارات گام نو.

نوذری، حسینعلی (۱۳۹۴). نظریه انتقادی مکتب فرانکفورت در علوم اجتماعی و انسانی. تهران: نشر آگه.
 ولایی، کسری (۱۳۹۵). چهار گفتار درباره ابرقهرمان‌ها، ماهنامه دنیای تصویر، ۲۴(۲۶۱)، ۱۴-۱۷.
 یاراحمدیان، سیدمهدی (۱۳۹۳). مروری بر نظریه فرهنگ مکتب فرانکفورت، فصلنامه فرهنگ پژوهش، ۷(۱۷)، ۴۹-۷۲.

Ahmadi, Babak. (1993). From Pictorial Signs to the Text. (First ed). Tehran: Markaz Publishing. [In Persian]

- Ahmadi, Babak. (2001). Truth & Beauty: Lectures on the Philosophy of Art. (2nd ed). Tehran: Markaz Publishing. [In Persian]
- Ahmadi, Babak. (2001). The Dilema of Modernity. (2nd ed). Tehran: Markaz Publishing. [In Persian]
- Ahmadi, Babak. (2002). Modernity and Critical Thought. (4nd ed). Tehran: Markaz Publishing. [In Persian]
- Ahmadi, Babak. (2018). Memoires of Darkness: About the Three Thinkers of the Frankfurt School W.Benjamin, M.Horkheimer, T. W. Adorno. (8nd ed.). Tehran: Markaz Publishing. [In Persian]
- Baltmore, Thomas Burton. (2019). The Frankfurt School. (HosseinAli Nowzari, Trans. 8nd ed). Tehran: Nay Publishing. [In Persian]
- Benjamin, Walter. (1998). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. (Omid Nikfarjam,, Trans). Farabi Quarterly, 8(3), 210-225. [In Persian]
- Berman, Marshall. (2000). The Experience of Modernity. (Morad Farhadpour, Trans. First ed.). Tehran: Tarh-e-now Publishing. [In Persian]
- Burke, Liam. (2015). The Comic Book Film Adaptations (First ed). Mississippi: University Press of Mississippi, Jackson.
- Burke, Liam; Gordon; Ian & Nadalianis, Angela. (2020). The Superhero Symbol: Media, Culture and Politics (First ed). New jersey and London: Rutgers University Press.
- Cole, Justin. (2018). The Hidden Power of Superheroes: The Ability of Superhero Movies to Influence Political Attitudes. Honors Thesis, University of North Carolina at Chapel Hill, College of Arts and Sciences, USA.
- Crowe, Lori Ann. (2018). Militarism, Security, And War: The Politics Of Contemporary Hollywood Superheroes. A Dissertation Submitted To The Faculty Of Graduate Studies In Partial Fulfillment Of The Requirements For The Degree Of Doctor Of Philosophy, Graduate Program In Political Science York University, Toronto,Canada.
- Di Paolo, Marc. (2021). War, Politics, and Propaganda in Comics and Films. (Ali-Akbar Talebzadeh, Trans. First ed.). Tehran: Sooreh-e-mehr Publishing. [In Persian]
- Eco, Umberto. (2005). The limits of Interpretation. (Shahriar Vaghefipour, Trans.). Arghanon Quarterly, (23), 47-70. [In Persian]
- Eco, Umberto. (2005). The Myth of Superman and Some Other Essays. (Khojasteh Keyhan, Trans. Second ed). Tehran: Qoqnoos Publishing. [In Persian]
- Ghahremani, Mohammad-Bagher; Piravi-Vanak, Marzieh; Mazaherian, Hamed; Sayyad, Ali-Reza. (1998). Reincarnation of the Modern City's "Wanderer" in the Body of the Movie Viewer. Quarterly of Performing Arts and Music, 21(1), 17-28. DOI: 10.22059/JFAUP.2016.59678 [In Persian]
- Goodarzi, Mostafa; Abdi Farzanehpour, Shadab. (2006). Photomontage, the Manifestation of Urban Pluralism, with a Look at Walter Benjamin's Thoughts. East Khial Quarterly, (3), 111-122. [In Persian]
- Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W. (2020). Dialectic of Enlightenment. (Morad Farhadpour and

- Omid Mehrgan, Trans. 4nd ed.). Tehran: Hermes Publishing. [In Persian]
- Hosseini, MasoomehSadat; Nedaei; AmirHassan. (2022). Examining the Narrative Structure of the Contemporary Myth in Marvel Heroes with a Focus on the Avengers Film Series. *Rahpouyeh of Dramatic Arts' Quarterly*, 1(4), 71-81. DOI:10.22034/RPA.2022.254762 [In Persian]
- Kaheh, Kambiz. (2002). Reuniting with Old Friends, *Film Monthly*, (288), 71-74. [In Persian]
- Kamali, Zahra; Akbari, Majid. (2008). Walter Benjamin and Reproducible Art. *Philosophical Research Quarterly*, 4(14), 125-146. [In Persian]
- Koole, Sander L. ; Fockenberg, Daniel A.; Tops, Mattie & Schneider, Iris k. (2012). The Birth and Death of the Superhero Film. *Research Gate*, <https://www.researchgate.net/publication/257030125>. (accessed on July 2020). DOI:10.1057/9781137276896_9.
- Maruo- chröder, Nicole. (2018). Justice Has a Bad Side: Figurations of Law and Justice in 21st-Century Superhero Movies. *Open Edition Journals*, <https://journals.openedition.org/ejas/13817>. (accessed on April 2021). DOI:10.4000/ejas.13817
- Mehregan, Omid. (2019). *Critical Aesthetics, a Selection of Writings about Aesthetics by: Benjamin, Adorno, Marcuse*. (6nd ed.). Tehran: Gam-e-No Publishing. [In Persian]
- Moeinodini, Mohammad; Marathi, Mohsen; Nadalian, Ahmad. (2014). Investigating the Concept and Place of Artistic Style in Popular Art. *Scientific Quarterly of Culture Studies – Communication*, 15(27), 871-108. [In Persian] DOR: 20.1001.1.20088760.1393.15.27.4.8.
- Moreno, Antonio. (2001). *Jung, Gods, and Modern Man*. (Daryoush Mehrjouei, Trans. Second ed.). Tehran: Markaz Publishing. [In Persian]
- Nozari, Hossein-Ali. (2017). *Critical Theory of the Frankfurt School in Social and Human Sciences*. (5nd ed.). Tehran: Agah Publishing. [In Persian]
- Okay, Damla. (2011). *The Dark Night: Representing Urban Anxieties In Contemporary Superhero Films. A Thesis For The Degree Of Master Of Arts, The Department Of Communication And Design And The Graduate School Of Economics And Social Sciences, İhsan Doğramaci Bilkent, Türkiye*.
- Payne, Michael. (2003). *A Dictionary of Cultural & Critical Theory*. (Payam Yazdanjou, Trans. First ed.). Tehran: Markaz Publishing. [In Persian]
- Rahnama, Azar. (2018). *The Ratio of Ttechnology and Graphic in Contemporary Thought Based on the Critical Point of View of the Frankfurt School*. Ph.D. Thesis On Philosophy of Art, Faculty of Art, Central Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran. [In Persian]
- Robb, Brian J. (2014). *A Brief History of Superheroes*. (First ed.). London, Constable & Robinson Press.
- Rosenberg, Robin S. & Coogan, Peter. (2013). *What Is a Superhero?.* (First ed.). New York, Oxford University Press.
- Saatchi, MohammadMehdi. (2008). The Transformation of the Nature of Art in the Film Age: A Look at Walter Benjamin's Opinions about Cinema and Photography. *Information of Wisdom and Knowledge Quarterly*, 3(10), 31-33. [In Persian]

- Sadr, HamidReza. (2002). How to be a Spider, and Why?. *Film Monthly*, 21(288), 69-70. [In Persian]
- Shams NajafAbadi, Elaheh; Nazeri, Afsaneh. (2007). Modern Cinematic Myth and Superheroization from the Perspective of Cultural Studies. *Quarterly of Art Research*, 7(13), 31-42. DOR: 20.1001.1.23453834.1396.7.13.3.7 [In Persian]
- Shayegan, Daryoush. (2015). *The Madness of Consciousness: A Discussion on the Thought and Art of Charles Baudelaire*. (First ed.). Tehran: Nazar Printing & Publishing. [In Persian]
- Tahhori, Nayyer. (2005). Walter Benjamin: The Lack of Manifestation's Theory in Modern Art. *Khial Quarterly*, (21,22), 38-78. [In Persian]
- Tooraji, Ghasem; Shayeganfar, Nader; Sojoodi, Farzan; Soltani, Sayyed-Hassan. (2020). Representation Forms of "savior" in children's Animation: Benton. *Scientific Quarterly of Culture Studies – Communication*, 21(52), 251-275. DOI: 10.22083/JCCS.2019.130718.2430 [In Persian]
- TorabiAghdam, Mahmoud; Fahimifar, AliAsghar; Esfandiari, Shahab; Nedaei, AmirHassan. (2022). The system of "otherization" in the American series "Western world" (with an emphasis on the notions of the American dream). *Scientific Quarterly of Culture Studies – Communication*, 23(58), 7-33. DOI: 10.22083/JCCS.2021.302453.3428 [In Persian]
- Velaei, Kasra. (2016). Four Speeches about Superheroes. *Donya-ye- Tasvir Monthly*, 24 (261), 14-17. [In Persian]
- Yarahmadian, Sayyed Mahdi. (2014). A Review of the Culture Theory of the Frankfurt School. *Research Culture Quarterly*, 7(17), 49-72. [In Persian]