

## تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر

### در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن<sup>۱</sup>

رامین شیخانی<sup>۲</sup>؛ علی عباسی<sup>۳</sup>؛ نیر طهوری<sup>۴</sup>

تاریخ ارسال: ۱۴۰۳/۱۱/۱۲ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۳/۱۹

### چکیده

این مقاله به بررسی ارتباط میان فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن و نظریه صنعت فرهنگ که توسط تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر- از بنیانگذاران مکتب فرانکفورت- مطرح شده، می‌پردازد. صنعت فرهنگ که از دیدگاه آنان، ابزاری برای بازتولید ارزش‌های مصرف‌گرایانه و سلطه‌جویانه در جوامع سرمایه‌داری است، در تحلیل فیلم‌های ابرقهرمانی با استناد به دنباله‌سازی‌ها و بازسازی‌های مداوم فیلم‌ها، مورد اشاره قرار می‌گیرد. در این سینما، ارزش‌های اخلاقی و قانونی، به مثابه تمهیدی برای اشاعه ایدئولوژی غالب در نظام سرمایه‌داری امریکا در نظر گرفته می‌شوند. با این حال، آثار اسپایدرمن نقدهایی اساسی به سرمایه‌داری را به نمایش می‌گذارند و به بررسی از خودبیگانگی ناشی از تأثیرات رسانه و فرهنگ مصرفی بر زندگی فردی و اجتماعی می‌پردازند. لذا با وجود وابستگی سینمای ابرقهرمانی به چهارچوب صنعت فرهنگ، مفهوم آزادی فردی و مقاومت در برابر سلطه فرهنگی در این آثار مورد تأکید قرار می‌گیرد. در این مقاله، هر سه مجموعه سینمایی تولیدشده با محوریت اسپایدرمن، با استفاده از روش توصیفی- تحلیلی، با در نظر گرفتن پژوهش‌های معاصر در بازتعریف فرهنگ عامه‌پسند در عصر دیجیتال، مورد بررسی قرار گرفته‌اند. نتایج تحقیق نشان می‌دهد که فیلم‌های اسپایدرمن، نه با اهداف تجاری و ایدئولوژیک، بلکه با نگرش انتقادی نسبت به استانداردسازی، مصرف‌گرایی، بت‌وارگی، عقلانی‌سازی، از خودبیگانگی و کنترل اجتماعی، به مفاهیمی همچون عدالت، فداکاری و اخلاق دست یافته‌اند.

### واژه‌های کلیدی

مکتب فرانکفورت، نظریه انتقادی، صنعت فرهنگ، هنر عامه‌پسند، ابرقهرمان، فیلم‌های اسپایدرمن.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

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

r.sheikhani@iaiu.ir

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

a-abbassi@sbu.ac.ir

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

n-tahoori@srbiau.ac.ir

## مقدمه

نظریهٔ صنعت فرهنگ<sup>۱</sup> که نخستین بار توسط تئودور آدورنو<sup>۲</sup> و ماکس هورکهایمر<sup>۳</sup> در بستر مطالعاتی مکتب فرانکفورت<sup>۴</sup> مطرح شد، تلاشی نظری برای تحلیل پیوند میان تولیدات فرهنگی عامه‌پسند و فرایندهای سلطهٔ ایدئولوژیک در جوامع سرمایه‌داری بوده‌است. فرهنگ در این دیدگاه، به صنعتی تبدیل شده که از طریق رسانه‌ها، همچون کالا، بازتولید و مصرف می‌شود، و سینما به‌عنوان یکی از ابزارهای مرکزی صنعت فرهنگ، نه عاملی برای آگاهی‌بخشی، بل ابزاری برای تثبیت هنجارهای مسلط و تضعیف تفکرات انتقادی است.

ابرقهرمانان<sup>۵</sup>، که با اوج‌گیری صنعت کمیک<sup>۶</sup> و ظهور سوپرمن<sup>۷</sup> و بت‌من<sup>۸</sup>، ابرقهرمانان اصلی شرکت دی‌سی کمیکز<sup>۹</sup>، در اواخر دههٔ ۱۹۳۰ به دنیای سرگرمی‌های فانتزی وارد شدند، به دلیل دوباره‌نویسی اسطوره‌ای منطبق با نیازهای امروزی، و به کارگیری الگوهای تکراری و اهدافی سرمایه‌محور و ایدئولوژیک، شاید بهترین مثال از صنعت فرهنگ باشند. آنها به جهت باورپذیری برای مخاطب عصر عقلانیت، هویت جایگزین<sup>۱۰</sup> انسانی یافتند تا «در جامعه‌ای کاملاً طبقاتی که در آن ناراحتی‌های روانی، سرخوردگی‌ها و عقده‌های خودکم‌بینی رواج دارد» (اکو، ۱۳۹۴: ۱۷)، امیال انسان مدرن را جهت فرا رفتن از وضعیت ملال‌آورش، برآورده نمایند. این قهرمانان خیالی کاملاً امریکایی، همگام با دگرگونی‌های فرهنگی و اجتماعی دههٔ ۱۹۶۰، توسط استن لی<sup>۱۱</sup>

1. Kulturindustrie.
2. Theodor Adorno.
3. Max Horkheimer.
4. Frankfurt School.
5. Superheroes.
6. Comics فکاهه‌های مصور مطبوعاتی.
7. Superman.
8. Batman.
9. DC Comics.
10. Alter Ego.
11. Stan Lee.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

خالق انقلابی انتشارات مارول کمیکز، به چهره‌های واقع‌گرایانه و انسانی تازه‌ای تغییر شکل یافتند که «برخلاف اسلافشان، شخصیت‌های کامل یا خداگونه نبودند.» (پین، ۱۳۸۲: ۴۳۵). ویژگی‌های فوق‌به‌ویژه در کمیک‌های اسپایدرمن<sup>۲</sup> تجلی یافت که به‌عنوان نمادین‌ترین شخصیت‌های مارول، همواره با بحران‌های اجتماعی، مفاهیم اخلاقی و دغدغه‌های نوجوانی پیوند خورده‌است.

علی‌رغم ورود ابرقهرمانان کمیک از همان سال‌های اولیه به سینما، دهه‌ها سپری شد تا تکنولوژی لازم برای اجرای واقع‌گرایانه تخیلات کمیک‌بوک‌ها فراهم شود. عصر دیجیتال و گسترش تکنولوژی سی‌جی‌آی<sup>۳</sup> در سینما، نمایشی فراتر از واقع را برای ابرقهرمانان تخیلی کمیک امکان‌پذیر ساخت، و همزمانی اکران اسپایدرمن (۲۰۰۲/سام رایمی<sup>۴</sup>) با تأثیرات ناشی از حمله به نیویورک در ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱، کمپانی مارول را در رأس تولید فیلم‌های ابرقهرمانی قرار داد. در دهه‌های اخیر، ابرقهرمانان یکی از جریان‌های غالب صنعت سینما بوده‌اند و فیلم‌های کمپانی مارول، در صدر تولیدات پرمخاطب، زمینه‌ساز اشکال تازه‌ای از مصرف فرهنگی و وابستگی رسانه‌ای شده‌اند. این سینما که در گذشته صرفاً یک سرگرمی تابستانی در نظر گرفته می‌شد، با گذر زمان به موضوعات اجتماعی/سیاسی پرداخته، و توقع مخاطبان را از صرف زد و خورد و فانتزی، ارتقاء بخشیده‌است.

گرچه زیربنای امپریالیستی و کاپیتالیستی سینمای ابرقهرمانی، به شکل نمادین نجات جهان غرب توسط قهرمان امریکایی با هدف صلح، امنیت و آزادی، «باور اساسی امریکایی‌ها به قدرت فرد، در عین ضرورت یک دولت با اقتدار محدود را تأیید و تداوم می‌بخشد» (Gray, Kaklamandjou, 2011: 4)، ولی همزمان گرایش‌های مردمی این سینما را نیز آشکار می‌سازد. در واقع دو نگره مخالف ابرقهرمان و نظریه انتقادی<sup>۵</sup> فرانکفورت، از یک مبدأ سرچشمه گرفته‌اند: اوج دوران مدرنیته و واکنش به نابرابری، فاشیسم و عقل‌گرایی. لذا گرچه نظریه انتقادی «از هر بیان اقتدارگرایانه‌ای که خود را پشت نقاب آزادی‌خواهی پنهان کند» (احمدی، ۱۳۹۶:

1. Marvel Comics.
2. Spiderman.
3. CGI (Computer-generated imagery) تصاویر تولیدشده توسط کامپیوتر.
4. Sam Raimi.
5. Critical Theory.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

(۱۳۳۴)، جداست ولی فیلم‌های ابرقهرمانی نه با ترویج قدرت، بلکه با نقد آن است که در فرهنگ معاصر، ماندگار شده‌اند.

با وجود پژوهش‌های متعدد پیرامون سینمای ابرقهرمانی، به نظر می‌رسد که هنوز تحلیل‌های انتقادی کافی در زمینه تطبیق مفاهیم نظریهٔ صنعت فرهنگ با ساختار روایی و بصری این فیلم‌ها ارائه نشده‌است. این مقاله در پی پرکردن این خلاء پژوهشی از طریق جست‌وجو و تفسیر مؤلفه‌های انتقادی همسو با دیدگاه‌های مکتب فرانکفورت در مجموعه فیلم‌های اسپایدرمن است. با این پرسش که فیلم‌های ابرقهرمانی چه ارتباطی با تعریف تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر از صنعت فرهنگ دارند؟ و چگونه می‌توان آنها را با نظریهٔ فوق مورد نقد قرار داد؟ پژوهش بر سه مجموعهٔ سینمایی اسپایدرمن متمرکز است که علی‌رغم قصه‌ای واحد، تنوعی در روایت و سبک، و روندی از تحولات فناوری اخیر را به نمایش می‌گذارند، و به پژوهشگر امکان می‌دهند تا بررسی محتوایی دقیق‌تری از آنها را در یک چارچوب نظری مشخص، ارائه دهد.

### پیشینهٔ پژوهش

پژوهش‌های مهمی که در سطح داخلی و بین‌المللی به شکل مقاله و رساله، به سینمای ابرقهرمانی پرداخته‌اند را می‌توان را تحت سه رویکرد ایدئولوژیک، روان‌شناسانه و اقتصادی، تقسیم‌بندی نمود:

**در حوزهٔ تحلیل‌های ایدئولوژیک**، نجف‌آبادی و ناظری (۱۳۸۴) در مقالهٔ اسطوره ابرقهرمان سینمایی مدرن از منظر مطالعات فرهنگی، هدف اسطوره‌سازی در سینمای ابرقهرمانی را، هم‌گرایی فرهنگی / ایدئولوژیک در بستر لیبرالیسم آمریکایی تعبیر نموده‌اند. این نگاه کلی‌نگر، عمدتاً بر اهداف سلطه‌جویانهٔ دولت امریکا تأکید دارد، ولی بر خلاف یک مقالهٔ مرتبط با سینما، به تحلیل فیلم پرداخته، یعنی آنچه پژوهش حاضر، آن را مدنظر قرار داده‌است

کروا (۲۰۱۸)، در رسالهٔ نظامی‌گری، امنیت و جنگ: سیاست‌های ابرقهرمانان معاصر هالیوود، برخلاف نگاه منفی مکتب فرانکفورت به سیاست و مطابق با نظر

1. Crowe.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

پی‌یر بوردیو<sup>۱</sup>، ابرقهرمانان را یک نهاد مهم سیاسی، برگرفته از کنش‌های اخلاقی فرهنگ عامه می‌بیند و آنان را دارای ظرفیت انتقادی و عاملی برای تغییر می‌داند. تحلیل‌های کروی مبتنی بر سیاست‌های نظامی است، درحالی‌که مقاله پیش رو، با مقایسه دو رویکرد انتقادی و ایدئولوژیک، در پی روشن ساختن تناقضات فرهنگی در این نوع سینما است.

ماریو- شرودر<sup>۲</sup> (۲۰۱۸)، در مقاله عدالت جنبه بدی دارد: شکل‌گیری قانون و عدالت در فیلم‌های ابرقهرمانی قرن بیست و یکم، بیان داشته که ابرقهرمان، نسخه گسترده و افراطی قهرمان وسترن است که به‌ویژه تحت تأثیر تروریسم پس از ۱۱ سپتامبر و سیاست‌های مبتنی بر تعلیق قوانین، در پی برقراری عدالت فراتر از قوانین رسمی است. این تحلیل در نمایش پیوند فرهنگ عامه‌پسند و مسائل سیاسی ارزشمند است، درحالی‌که پژوهش کنونی تلاش داشته که در تحلیل فیلم‌ها، بر جنبه‌های فرهنگی هنر عامه‌پسند متمرکز باشد.

در حیطه رویکردهای روان‌شناسانه، اوکی<sup>۳</sup> (۲۰۱۱)، در رساله شب تاریک: بازنمایی اضطراب‌های شهری در سینمای ابرقهرمانی اخیر، ضمن پرداختن به ارتباط فضاهای شهری و ژانرهای سینمایی، شهر نیویورک در سینمای ابرقهرمانی پس از ۱۱ سپتامبر را از منظر زیبایی‌شناسی و اضطراب جمعی مورد بررسی قرار داده‌است. نویسنده با تمرکز بر تحلیل‌های بصری و روان‌شناسانه، و بدون پرداختن به اهداف تبلیغاتی یا ایدئولوژیک سینمای ابرقهرمانی، به مفهوم همبستگی جمعی که زیر بنای فرهنگ عامه است، نزدیک شده‌است. مقاله حاضر با تمرکز بر ساختار تولید درون صنعت فرهنگ، جنبه‌های سینمایی مقاله اوکی را تکمیل می‌کند.

کول و همراهان<sup>۴</sup> (۲۰۱۴)، در مقاله تولد و مرگ فیلم ابرقهرمانی، شکل‌گیری کهن‌الگوی ابرقهرمانی را واکنشی به اضطراب مرگ در مواجهه با بحران‌های بشری دانسته‌اند. نویسندگان معتقدند که فرهنگ‌ها رهنمودهایی را در اختیار مردم قرار داده‌اند تا با متقاعد کردن خود، به معنایی باارزش و پایدار دست‌یابند،

1. Pierre Bourdieu.
2. Maruo- chrøder.
3. Okay.
4. Koole; Fockenber; Tops & Schneider.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

مثل مقام قهرمانی به‌مثابه سودمندی نهایی آفرینش، تا اضطراب وجودی خود را مدیریت کنند. پس سیستم‌های قهرمانی اعم از جادویی، مذهبی، سکولار یا علمی، اساساً اسطوره‌ای هستند. این تفسیر ارزشمند متمرکز بر ناخودآگاه فردی، فاقد تحلیل نمونه‌های سینمایی است، یعنی آنچه در پژوهش پیش‌رو، با محوریت نظریه انتقادی به آن پرداخته شده‌است.

حسینی و ندایی (۱۴۰۱)، در مقاله بررسی ساختار روایتی اسطوره معاصر در قهرمانان مارول، نیز اذعان می‌دارند که انسان در مواجهه با شرایطی فراتر از توانایی‌های فکری و فیزیکی‌اش، اساطیر را خلق می‌کند، چنانچه امروز ابرقهرمانان مارول پاسخ‌گوی این نیاز بشری‌اند. نویسندگان با تکیه بر نظریات اومبرتو اکو<sup>۱</sup>، به روایات و شخصیت‌های تکرارشونده انتقامجویان<sup>۲</sup> مارول می‌پردازند، اما نسبت به جنبه‌های انتقادی آن، چندان حساسیت نشان نمی‌دهند، موضوعی که در مقاله کنونی با محوریت اسپایدرمن، مورد توجه قرار گرفته‌است.

در حیطه مطالعات اقتصادی، برینکر<sup>۳</sup> (۲۰۱۶) در مقاله درباره اقتصاد سیاسی مجموعه‌های بلاک‌باستر<sup>۴</sup> معاصر، با استناد به نظریات اومبرتو اکو و اندیشمندان مکتب فرانکفورت از منظر مخاطب‌پژوهی، تکرارپذیری تولید و مصرف فیلم‌های ابرقهرمانی مارول را با استناد به الگوهای موفق، جزئی از روند صنعت فرهنگ دانسته‌است که با ایجاد تنوع و تفاوت نسبت به آن الگوها، به سود ناشی از خلاقیت در عملکرد رقابتی دست می‌یابد. مقاله بر اهمیت مشارکت مصرف‌کننده در تداوم حضور ابرقهرمان در پلتفرم‌های متنوع تأکید می‌کند، اما فاقد بررسی محتوا و مضامین فیلم‌های مصادقی است. پژوهش حاضر با اتکاء به این مبانی نظری، به تحلیل فیلم نیز پرداخته‌است.

دولود<sup>۵</sup> (۲۰۲۱) در مقاله اختلاف طبقاتی ظریف اسپایدرمن: بازگشت به خانه و صنعت فرهنگ، با اتخاذ سه رویکرد اقتصادی، سیاسی و فرهنگی، سینمایی

1. Umberto Eco .

2. Avengers.

3. Brinker.

4. Blockbuster . فیلم پرفروش.

5. Dulude.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن ابرقهرمانی مارول را تلاشی برای پنهان‌سازی شکاف‌های طبقاتی می‌داند. این نگاه، علی‌رغم دیدگاه انتقادی شدید، با رویکرد مقاله پیش‌رو قرابت دارد، ولی مقاله حاضر با تحلیل تعداد بیشتری از فیلم‌های این ابرقهرمان، در پی مؤلفه‌های همسو با نظریه صنعت فرهنگ، در محتوای این آثار است.

در مجموع، پیشینه پژوهش بیانگر گرایش گسترده‌تر به جنبه‌های ایدئولوژیک یا روان‌شناسانه سینمای ابرقهرمانی بوده، و ریشه‌های فرهنگی آن تحت‌الشعاع قرار گرفته است. تنها دو مقاله به نموده‌های صنعت فرهنگ در محصولات مارول پرداخته‌اند و تحلیل سینمایی آنها محدود به دو فیلم با نگرش انتقادی شدید بوده است. مقاله کنونی با استناد به دیدگاه‌های جدیدتر و تحلیل‌های سینمایی افزون‌تر، تلاش نموده تا برای کسب خوانشی جامع، دوگانگی بین اهداف تبلیغاتی و جنبه‌های انتقادی فیلم‌ها را مورد تطبیق قرار دهد.

## چهارچوب نظری

### صنعت فرهنگ و هنر عامه‌پسند

تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر، در دوران مصرف‌گرایی پس از جنگ دوم و در واکنش به گسترش عقلانیت ابزاری، مهم‌ترین نظریه خود را تحت نام صنعت فرهنگ در کتاب دیالکتیک روشنگری<sup>۱</sup> مطرح نمودند که صنایع سرگرمی و رسانه‌های جمعی را به‌عنوان یکی از ابزارهای مهم ساختار قدرت در جامعه سرمایه‌داری، مورد نقد قرار می‌داد. مفاهیم کلیدی نظریه صنعت فرهنگ که نقشی بنیادین در تفسیر آثار سینمای ابرقهرمانی دارند، شامل موارد زیرند:

استانداردسازی به فرایندی اطلاق می‌شود که در آن محصولات فرهنگی تحت ساختاری الگومند و تکراری، تنظیم شده تا به همسانی با ارزش‌های غالب منتهی شوند. آدورنو اظهار داشته که «درجه‌ای از تفاوت‌های سطحی، یعنی نوعی شبه فردیت به محصولات فرهنگ توده‌ای اعطا شده تا طبیعت کالایی آن پنهان شود» (الکساندر، ۱۴۰۰: ۸۹)، در حالی که ماهیت این محصولات، مشابه و فاقد عمق است.

1. Dialektik der Aufklärung.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

عقلانی‌سازی به معنای زیر ساخت منطبق بر علم و تکنولوژی محصولات فرهنگی، و کارآمدی منطقی و اقتصادی آن در همه عرصه‌های زندگی است.

مصرف‌گرایی فراتر از صرف خرید کالا، روندی است که در آن هویت‌ها و ارزش‌ها از طریق الگوهای مصرف، شکل گرفته و بازتولید می‌شوند. در این چارچوب، رسانه‌ها به مثابه ابزارهای ترغیب به مصرف‌گرایی، فرد را از نیازهای انسانی خود جدا می‌سازد.

بت‌وارگی؛ نشان می‌دهد که چگونه محصولات فرهنگی، «ارزش‌های حقیقی و کاربردهای انتقادی اجتماعی خود را از دست داده و انسان‌ها را به بندگان و پرستندگان خود تبدیل می‌سازند.» (نوذری، ۱۳۹۶: ۲۲ و ۲۳)

از خودبیبگانگی مفهومی است که به جدایی فرد از کار، جامعه و حتی خود حقیقی‌اش در جامعه سرمایه‌داری، اشاره دارد. در عرصه فرهنگی و رسانه‌ای، مخاطب به جای تجربه آگاهانه و نقادانه، صرفاً به مصرف‌کننده‌ای منفعل بدل شده، فقدان کنترل بر هویت خود را تجربه می‌کند.

کنترل اجتماعی مجموعه سازوکارهایی است که رسانه‌ها از طریق آن، به جهت‌دهی نگرش‌ها و رفتارهای مخاطبان، می‌پردازند و افراد را به پذیرش قالب‌های از پیش تعیین‌شده، سوق می‌دهند.

روایات ابرقهرمانی، اگرچه به طور مستقیم مورد بررسی اندیشمندان فرانکفورت قرار نگرفتند، اما زمینه‌اسطوره‌ای و تکرارپذیر آنها، نمونه‌ای از یکسان‌سازی صنایع فرهنگی است. نشانه‌ها و نمادهای موجود در سینمای ابرقهرمانی به عنوان واحدهای معنایی، حامل پیام‌های پیچیده فرهنگی / ایدئولوژیکی هستند که در بازتولید و مصرف مؤلفه‌های صنعت فرهنگ، نقشی اساسی دارند. مفهوم استانداردسازی در سینمای ابرقهرمانی از طریق تکرار کلیشه‌های بصری و روایات دنباله‌دار، آشکار می‌گردد. عقلانی‌سازی در این فیلم‌ها با توجیهات علمی فرایندهای تخیلی روایت و استفاده دقیق و هدفمند از جلوه‌های ویژه، تجلی می‌یابد. مصرف‌گرایی در این سینما، کارکرد تجاری قهرمانان ساخته و پرداخته آن در دل زندگی شهری، به منظور ایجاد یک الگوی مصرف است. بت‌وارگی ابرقهرمانان با فروش محصولات جانبی، گسترش چندرسانه‌ای روایت و اهمیت اقتصادی آنان به مثابه یک برند محبوب

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

شکل می‌گیرد. از خودبیگانگی در غوطه‌ور شدن مخاطب در دنیای خیالی قهرمانان و تجربه قدرت و آزادی فردی بدون ایجاد تغییری در واقعیت اجتماعی، برجسته می‌شود. کنترل اجتماعی نیز با تقویت برداشت ایدئولوژیک امریکایی از مفاهیمی چون قدرت، مسئولیت و عدالت در جهت حفظ وضعیت موجود، در این سینما صورت می‌پذیرد.

صنعت فرهنگ، همچنین نمود سوءاستفاده از هنر و ادبیات، به مثابه کالایی برای پُرکردن اوقات فراغت و رفع خستگی از کار طاقت‌فرسای روزانه است که در آن اصالت و ارزش زیبایی‌شناسانه، قربانی سودآوری می‌شوند. آدورنو که خود موسیقی‌شناس بود، تحت تأثیر نظرات والتر بنیامین<sup>۱</sup>، مباحث نظری مکتب فرانکفورت را متوجه فرهنگ و هنر نمود، ولی بر خلاف ستایش بنیامین از فرهنگ انبوه، او و هورکهایمر، آن را «فرهنگی پست و نازل» (طهوری، ۱۳۸۴: ۴۰) دانستند. آدورنو سرشت واقعی هنر مدرن را، «بیانی از اجزاء ناهمانند و کلیتی پیش‌بینی‌ناپذیر» (احمدی، ۱۳۸۰: ۱۳۴) می‌دید که تمایلات هماهنگ‌خواه دستگاه ادراکی انسان را نفی می‌کند.

از عصر پاپ به بعد، مفهوم صنعت فرهنگ فرانکفورت، جامعیت خود را از دست داد و متفکرین پذیرای شیوه انتقادی انعطاف‌پذیرتری شدند که هرآنچه مربوط به فرهنگ مردمی است، ایدئولوژیک نیندازد. نظریه‌پردازان پست‌مدرن، با مبنا قرار دادن مفهوم سوژه پراکنده آدورنو، که جنبه چندصدایی اندیشه وی را آشکار می‌کند، بر خلاف نظر وی، مصرف را یک لذت اجتماعی دانستند که آحاد جامعه از طریق آن، کنش‌گرانه در فرهنگ مشارکت می‌نمایند. بنا به نظر متفکرانی چون پی‌یر بوردیو، فرهنگ حتی در حفظ وضعیت موجود درون ساختارهای سرمایه‌داری نیز، دارای تنوع است، و رسانه و هنر «تمایز دوگانه فرهنگ بالا و پایین را پیچیده می‌کند» (Bourdieu, 1984: 236). مشابه دیدگاه ژان بودییار<sup>۲</sup> که اذعان داشته: «در یک جامعه مصرفی، تفاوت بین تولیدکننده و مصرف‌کننده محو می‌گردد» (Baudrillard, 1970: 88). مفهوم فراواقعیت بودییار پیشنهاد می‌دهد که در محیطی اشباع شده از رسانه، مرزهای بین واقعیت و شبیه‌سازی، از میان برداشته می‌شود،

1. Walter Benjamin.
2. Jean Baudrillard.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

لذا در چارچوب نظر او، فیلم‌های شبیه‌سازانۀ ابرقهرمانی شکل جدیدی از واقعیت را ایجاد می‌کنند که مخاطبان آن را واقعی‌تر از تجربیات زندگی‌شان مصرف می‌کنند. اومبرتو اکو که از دوران پاپ، نمایه‌های کمیک‌استریپ<sup>۱</sup> را مورد عنایت قرار داده بود، این‌گونه اشاره کرده که دنباله‌های داستانی «باید این تأثیر را بر جای بگذارند که این قصه جدید از قصه‌های مقدم متفاوت است.» (اکو، ۱۳۸۲: ۵۰) فیلم‌های دنباله‌دار، مفهومی از عدم تناهی متن را به‌دست داده، و معنایی تازه به تمهید واریاسیون می‌بخشند. لذت تکرار، لذت داستان‌ها و بازی‌های کودکانه است و کارکردی سلامت‌بخش دارد که «به ما مصرف‌کنندگان آرامش می‌بخشد، چرا که قابلیت پیشگویی ما را ارضاء می‌کند» (همان: ۵۱).

امروز ماهواره، اینترنت و شبکه‌های اجتماعی «تولید و توزیع محتوا را دموکراتیک کرده‌اند» (Shirky, 2008: 50). چرا که هجوم انبوهی از اطلاعات گسترده و متغیر، مانع از تمرکز مفاهیم ثابت در ذهن می‌گردد. همان‌طور که هنری جنکینز<sup>۲</sup> در مورد فرهنگ همگرایانه اذعان داشته: «در عصر دیجیتال، مخاطبان دیگر مصرف‌کنندگانی منفعل نیستند، بلکه مشارکت‌کنندگان فعالی در خلق معانی فرهنگی‌اند که بر روایت‌های رسانه‌های مردمی تأثیر می‌گذارند» (Jenkins, 2006: 18). از سوی دیگر، به گفته داگلاس کلنر<sup>۳</sup>: «تولیدات رسانه‌ای، نشانه‌ها، اسطوره‌ها و منابعی را به دست می‌دهند که افراد از طریق آنها فرهنگی مشترک می‌سازند» (کلنر، ۱۳۹۴: ۶۸). **داگلاس وولف**<sup>۴</sup>، یکی از محققان برجستۀ سینمای ابرقهرمانی معاصر، این سینما را واجد ترکیبی از ویژگی‌های نوستالژیک، محافظه‌کارانه و در عین حال پیشرو می‌داند که در بستر تحولات رسانه‌ای و تکنولوژیک معاصر، شکل‌های نوینی از روایت و معنا را بازتعریف نموده است. «ما قهرمانانی اسطوره‌ای را به ارث برده‌ایم که بزرگتر از زندگی‌اند، زیرا فرهنگ دارای حس مالکیت جمعی است» (Wandtke, 2012: 58). لذا در تحلیل آثار این مقاله تلاش شده، ضمن وفاداری به

1. Comic Strip.
2. Henry Jenkins.
3. Douglas Kellner.
4. Douglas Wolf.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

بنیان‌های نظری مکتب فرانکفورت، از دیدگاه‌های مکمل نیز استفاده گردد تا درکی چندلایه از ساختار صنعت فرهنگ در سینمای ابرقهرمانی ارائه شود.

## شخصیت اسپایدرمن

اسپایدرمن با نام اصلی پیتر پارکرا، نوجوان عینکی، درس‌خوان و بی‌دست‌وپایی است که با عموی بازنشسته و زن‌عمویش زندگی می‌کرده، و پس از گزیده‌شدن توسط عنکبوت رادیواکتیو در بازدید علمی مدرسه، صاحب قدرت و مهارت عنکبوتی گردیده‌است. او برای جلب توجه دختر همسایه و عشق ابدی‌اش مری‌جین<sup>۲</sup>، با قدرت‌هایش در یک مسابقه کشتی کج شرکت می‌کند تا پول لازم برای خرید اتومبیل را تهیه کند، اما برگزارکننده از پرداخت همه پول به او امتناع می‌ورزد. وقتی برگزارکننده مورد سرقت قرار می‌گیرد، پیتر با یاری نکردن وی، انتقام خود را می‌گیرد. بعداً که همان سارق مسئول قتل عمو بن<sup>۳</sup> می‌شود، پیتر پریشان با این اندرز انجیلی وی که «قدرت زیاد مسئولیت زیادی به همراه می‌آورد»، به بلوغ می‌رسد، و نیروهایش را وقف مبارزه با بی‌عدالتی می‌کند.

پیتر پارکر، دورترین تصور ممکن از قهرمان است. مشکلات او مستقیماً اشاره به گروه خاصی از نوجوانان گوشه‌گیر دهه ۱۹۶۰ دارد که مجلات مصور مارول برایشان یک راه فرار بود. او بیش از هر ابرقهرمانی، به تقویت عزت‌نفس مخاطب با رهاشدن در فانتزی‌های شخصی دست یافته‌است. گرچه «اشتیاک پیتر برای ثروتمند شدن چندان خودخواهانه نیست» (دی پائولو، ۱۴۰۰: ۲۰۴)، ولی گراپشات مردمی، او را در ممانعت از ثروتمند شدن قرار می‌دهند. لذا روایت‌های فردگرایانه و تراژیک اسپایدرمن، بی‌هیچ شعاری با سرمایه‌داری در تضاد هستند.

دشمنان اسپایدرمن مثل خودش اهل علم‌اند و قدرت‌های فرانسانی خود را در معرض آزمایش‌های علمی خارج از کنترل به‌دست آورده‌اند، اما این قدرت‌ها به طور معکوس، تاریکی وجودشان را بیدار کرده‌است. لذا آنها بر خلاف اشارار کمیک‌های دیگر، صددرصد منفی و غیرقابل‌اصلاح نیستند. هنر اصلی در خلق آنها،

1. Peter Parker.
2. Mary Jane.
3. Uncle Ben.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

طراحی جنبه‌های مخوف پوزیتیویسم<sup>۱</sup> و عقلانیت محاسبه‌گر است. کمپانی آزرکورپ<sup>۲</sup> در کمیک‌ها و فیلم‌های اسپایدرمن، یک مرکز علمی وابسته به ارتش و نظام سرمایه‌داری، ولی در عمل، یک مرکز شرارت است، و اسپایدرمن باید اشرار را از علم و تکنولوژی‌ای که سرقت کرده‌اند، خلع‌ید کند.

جنبه‌های سیاسی داستان‌های اسپایدرمن با اکران اولین فیلم از تریلوژی سام رایمی بلافاصله پس از ۱۱ سپتامبر، کامل‌شد. بار دیگر ابرقهرمانی برای نجات کشوری وحشت‌زده پیش آمد، ولی امریکایی‌ها دیگر آن ملت کمال‌گرایی نبودند که سوپرمن فناپذیر قادر به نجاتشان بود، آنها هوادار اسپایدرمن بودند که بیش از آنها وحشت‌زده و پر از نقص به نظر می‌رسید.

### روش پژوهش

این پژوهش به لحاظ ماهیت، کیفی است و با رویکرد تفسیری و تحلیل محتوایی تماتیک فیلم‌های اسپایدرمن، انجام گرفته‌است. سه مجموعه فیلم اسپایدرمن شامل سه‌گانه سام ریمی، دوگانه مارک وب<sup>۳</sup> و سه‌گانه جان واتس<sup>۴</sup>، به عنوان داده‌های اصلی انتخاب شده، و آثار انیمیشنی و نسخه‌های تلویزیونی، به دلیل اطناب مقاله و قالب متفاوت رسانه‌ای، کنار گذاشته شده‌اند. روش تحقیق حاضر مبتنی بر استخراج و تفسیر مضامین معنادار در ساختار روایت و فرم بصری فیلم‌ها، با هدف تطبیق این مضامین با مفاهیم کلیدی نظریه صنعت فرهنگ است. واحد تحلیل پژوهش شامل سکانس‌های کلیدی و در برخی موارد دیالوگ‌ها و نماهای خاصی از فیلم است که به‌طور مشخص واجد مضامین نظری صنعت فرهنگ، شامل استانداردسازی، عقلانی‌سازی، مصرف‌گرایی، بت‌وارگی، ازخودبیگانگی، کنترل اجتماعی و تقابل با هنر و ادبیات اصیل هستند.

1. Positivism.
2. Oscorp.
3. Mark Webb.
4. John Watts.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

جدول ۱- عنوان فیلم، سکانس، شاخص نظری و مصداق

نام فیلم	زمان سکانس (دقیقه)	شاخص نظری	توضیح مصداق
اسپایدرمن	۵۳	مصرف‌گرایی استانداردسازی از خودبیگانگی	معرفی پیتربارکر
	۱۷ الی ۱۱۴	عقلانی‌سازی از خودبیگانگی	شکل‌گیری ایرقهرمان و شرور
	۴۳ الی ۱۳۶	مصرف‌گرایی استانداردسازی	مسابقات کشتی کج
	۶۲ الی ۶۰	بت‌وارگی کنترل اجتماعی	روزنامه دیلی بیوگل <sup>۱</sup>
	۷۴ الی ۱۷۲	از خودبیگانگی	گفت‌وگوی نورمن آزرورن <sup>۲</sup> با آینه
			نجات مری‌جین از حمله خیابانی
	۱۰۵ الی ۹۹	تضاد با شاخص‌های صنعت فرهنگ	نجات مری‌جین و مردم در پل کوئینزبورو <sup>۳</sup>

داده‌ها به صورت هدفمند انتخاب و از طریق کدگذاری مفاهیم، طبقه‌بندی و تفسیر شده‌اند. برای سازماندهی تحلیل، از جداول کدگذاری اولیه استفاده شده و در آنها هر فیلم با ذکر سکانس، زمان، شاخص نظری و توضیح مصداق مشخص شده است.

### یافته‌های پژوهش

#### تفسیر فیلم‌های اسپایدرمن با رویکرد صنعت فرهنگ

#### اسپایدرمن (۲۰۰۲): علیه استانداردسازی روایت

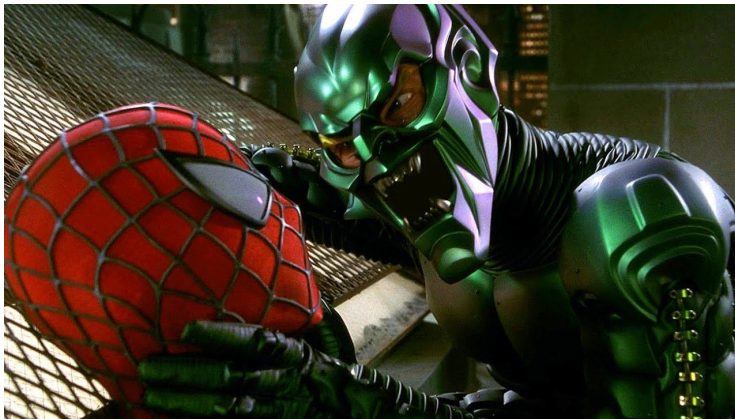
اولین اسپایدرمن تاریخ سینما، ریشه‌های نوستالژیک و استاندارد روایت یعنی مراحل تبدیل پیتربارکر به اسپایدرمن، به موازات شکل‌گیری شرور

1. Daily Bugle.
2. Norman Osborn.
3. Queensboro Bridg.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

داستان گریلین گوبلین -جن سبز- را مورد اقتباس قرار داده‌است. فصل معرفی پیتر در ابتدای فیلم با مونولوگ او بر تصاویر خوش‌آب‌ورنگ محله کوئینز ، با تأکید بر مری‌جین، غریزی‌ترین آرزوی پیتر، ظواهر سرخوش فرهنگ مردمی را به تصویر می‌کشد. دست‌های پیتر -به نشانه هویت‌اش- که به شیشه اتوبوس مدرسه می‌کوبد، اولین عنصری است که از او دیده می‌شود، در حالی که راننده و هم‌مدرسه‌ای‌ها او را دست می‌اندازند. همین دست‌هاست که در فصل‌های بعد از دیوارها بالا می‌رود و همه را جامی‌گذارد. سکانس، از خودبیگانگی پیتر در جامعه‌ای مصرف‌گرا، و هدف غریزی او از قدرت خارق‌العاده‌ای که بعداً به دست می‌آورد - تحت تأثیر قرار دادن یک دختر- را پیش‌بینی می‌کند.

کابوس عنکبوتی‌شدن بیمارگونه پیتر در اتاق خواب، با موسیقی هراسناک و تصاویر گرافیکی از فعل و انفعالات درون بدنش، تمثیلی از بلوغ جنسی قبل از بلوغ قهرمانی است که موازی با تصاویر مشابهی از تبدیل نورمن آزبورن، پدر ثروتمند هری<sup>۱</sup> دوست صمیمی پیتر، و دانشمند عضو هیئت مدیره آکورپ به گرین گوبلین، تدوین شده تا از خودبیگانگی ناشی از عقلانیت علمی در شکل‌گیری هر دو شخصیت به نمایش درآید. رنگ سبز که نشانه طبیعت است، به خصلت‌های شیطانی و جنون‌آمیز پیوند می‌یابد، در مقابل رنگ پرتنش قرمز که در اینجا مترادف انسانیت ابرقهرمان است و در فصول بعد در تضاد لباس‌ها نیز بروز می‌یابد (تصویر ۱).



تصویر- اسپایدرمن، منبع: [www.cinemablend.com](http://www.cinemablend.com)

1. Harry .

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

سکانس مسابقات کشتی کج، که پیتز به راحتی ولی بدون مزد بر حریف قَدَرش پیروز می‌شود، نمایش ابتذال و فریبکاری فرهنگ کالاگرا در سرگرمی‌های خشونت‌آمیز امریکایی، در تضاد با انسانیت مسیحی مستتر در پند عمو بن در سکانس قبل‌تر است. اولین سکانس روزنامه دیلی بیوگل، با فضای پرتنش و مضحک، و سردبیری جیمسون<sup>۱</sup> خودرأی و عصبی ولی طناز، نمود آشکارتری از صنعت فرهنگ در کنترل و فریب افکار عمومی را نمایش می‌دهد. بدیهی است که جیمسون، پیتز را به عنوان عکاس اسپایدرمن ضدقانون و در جهت بدنامی او استخدام کند: «تو عکس می‌گیری، من خبر می‌سازم». پیتز با عکاسی از اسپایدرمن، خود را عملاً به کالا تبدیل می‌کند، بی‌آنکه به لحاظ مالی برایش مفید باشد.

فصل گفت‌وگوی نورمن بزدل با خود بی‌باکش در آئینه که او را به نابودی بشر تشویق می‌کند، با فضا سازی خانه نئوکلاسیک وی، و صورتک‌های اسطوره‌ای بدوی در اطراف که داستان‌ها و فیلم‌های ترسناک گوتیک را تداعی می‌کند، بیانی از تضاد اسطوره و عقلانیت در قالب از خود بیگانگی، و وحدت عقلانیت و بربریت، با آرای مکتب فرانکفورت است.

سکانس نجات مری‌جین از اوباش خیابانی، در حد فاصل دیدار به‌ظاهر تصادفی پیتز با او و آغاز رابطه عاشقانه با اسپایدرمن، صورت می‌گیرد. پیتز در این دیدار متوجه می‌شود که مری‌جین با هری وارد رابطه شده- گرایش به پسری ثروتمند و متفاوت با پیتز- و بی‌هیچ تجربه قبلی در صدد بازیگر شدن است- بت‌وارگی در مقابل گمنامی اسپایدرمن- که هر دو مورد می‌تواند او را هم از پیتز و هم از طبقه اجتماعی‌اش دور کند- از خود بیگانگی- لذا بوسه و ارونه اسپایدرمن و مری‌جین در باران پس از شکست اوباش، نشانه وصال آنها در دنیایی خیالی است.

در نقطه اوج فیلم که نورمن همزمان مری‌جین و یک تله‌کابین پر از کودک را از بالای پل کوئینزبوروی نیویورک به پایین می‌اندازد، پیتز مجبور می‌شود بین احساسات شخصی و مسئولیت اجتماعی دست به انتخاب بزند. فضای شبانه سکانس در تضاد با نور لباس‌های رنگین، بیان تصویری این دوراهی است. گرچه او در پایان، هر دو را نجات می‌دهد و نورمن با گلايدر خودش کشته می‌شود،

1. Jameson.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

ولی پیتتر، هم از طرف هری به قتل نورمن توسط اسپایدرمن، متهم می‌شود و هم به خاطر احساس مسئولیت، مجبور است به عشق مری‌جین پاسخ منفی بدهد. اسپایدرمن در مقابل جدایی از کلیشه‌های عامه‌پسند، باید به قلب شکسته مخاطب بدل شود، او «رؤیاهایی را که باعث رضایت فردی‌اش می‌شوند... قربانی می‌کند... [و] تنها پاداشش نکوهش مردم، آزارهای بی‌پایان، فقر و تنهایی است» (دی‌پائولو، ۱۴۰۰: ۲۴۴).

### اسپایدرمن<sup>۲</sup> (۲۰۰۴): شور و حال فرهنگ مردمی و تمسخر صنعت فرهنگ

قسمت دوم مجموعه اول اسپایدرمن، یک کمدی سیاه غنایی با مضمون تردید نسبت به الزامات جامعه سرمایه‌داری است که از نظر روایی و تکنیکی، جهش قابل توجهی در سینمای ابرقهرمانی به‌شمار می‌رود. گرایش ابرقهرمان به زندگی عادی بی‌دردسر که به شکل نمادین از دست‌رفتن قدرت‌های عنکبوتی به نمایش درآمده، در تقابل با ظهور ابرشور همدلی‌برانگیزی به نام اوکتاویوس- مترادف اختاپوس- قرار می‌گیرد که از دانشمندی با هدف ارتقاء فیزیکی انسان با استفاده بهینه از انرژی خورشیدی، به هیولایی نابودگر تنزل می‌یابد.

فیلم با حرکت آرام دوربین از چشمان مری‌جین بر یک تابلوی تبلیغاتی، و برش‌های سریع بعدی از زندگی پیتتر درگیر مشاغل ناخوبندش به عنوان پیک موتوری پیتزا و عکاس دیلی‌بیوگل، بر پس‌زمینه تنش زندگی شهری و همزمان با فعالیت‌های ابرقهرمانی، آغاز می‌شود، تا مصرف‌گرایی و کالاسازی در مقابل احساس مسئولیت، به سرخوردگی و ازخودبیگانگی ناشی از عشق به یک بازیگر نمایش و مدل تبلیغاتی، منتهی شود.

فصل دیدار پیتتر با دکتر اوتو اوکتاویوس به خاطر پیشرفت در پروژه‌های دانشگاهی‌اش، در همراهی با هری، وارث فعلی آزکورپ، همانند فیلم قبلی، علم‌گرایی را به سرمایه‌داری مرتبط می‌کند. تحسین هوش و استعداد پیتتر توسط اوکتاویوس و انتقاد از عدم پشتکار وی، بازگویی تضاد شخصیتی پیتتر، بین یک دانش‌آموز نابغه ولی بی‌دست‌وپا و ابرقهرمانی قدرتمند و بی‌نیاز از علم است. «دقایق کوتاه حضور رُزی همسر اوتو {که در رشته ادبیات تحصیل کرده و تی. اس. الیوت شاعر ضدمدرنیته، موضوع تحقیقاتش بوده}، برای پیتتر نگاهی اجمالی به

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

آرزوهایش است: زندگی عادی با حرفه علمی مورد علاقه‌اش و زنی که او را دوست می‌دارد.» (Mills, 2014: 150) با استناد به ادبیات برای تطبیق دو زن، شعر برای رزی و تئاتر برای مری‌جین، عقلانیت محاسبه‌گر و عدم درک عمیق ادبیات، به وجه اشتراک قهرمان و دانشمند در از خود بیگانگی، بدل می‌گردد.

جدول ۲- عنوان فیلم، سکانس، شاخص نظری و مصداق

نام فیلم	زمان سکانس (دقیقه)	شاخص نظری	توضیح مصداق
اسپایدرمن ۲	۰۸ ۱۵۳	مصرف‌گرایی از خود بیگانگی	مشاغل پیتر
	۲۲ ۱۱۸	عقلانی‌سازی از خود بیگانگی تقابل با ادبیات اصیل	خانه / آزمایشگاه اوکتاویوس <sup>۱</sup>
	۴۲ ۱۳۳		رونمایی از اختراع
	۵۸ ۱۵۳	مصرف‌گرایی	مهمانی مری‌جین و پسر جیمسون
	۶۵ ۱۶۰	استانداردسازی عقلانی‌سازی از خود بیگانگی	بازگشت پیتر به زندگی عادی
	۱۰۲ ۱۹۳	تضاد با شاخص‌های صنعت فرهنگ	نجات مردم از ترن هوایی
	۱۲۲ ۱۱۷		بازگشت مری‌جین

اما سرنوشت اوکتاویوس مطابق با مضمون برهوت اثر الیوت که از درکش عاجز بود، پیش می‌رود و قربانی اشتباه محاسباتی خودش می‌گردد. در سکانس رونمایی اختراع‌اش تحت نورپردازی آبی‌رنگ در ابتدا آرامش‌بخش و به تدریج هولناک، تراشه بازدارنده دستگاه که متشکل از چهار بازوی بلند و مواج و به شکل آزارنده‌ای متصل به کتف است، طبق پیش‌بینی پیتر از کنترل خارج و به شاخک‌هایی قدرتمند و مرگبار بدل شده، ویرانی به بار می‌آورد. رزی- نماد عشق و ادبیات- اولین کسی است که در این آخرالزمان پوزیتیویستی جانش را از دست

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

می‌دهد، و انعکاس تصویر چشمان او بر شیشه‌ای شکسته، چشمان مری‌جین در ابتدای فیلم را یادآوری می‌کند.

تمسخر دلمشغولی‌های استاندارده شده سرمایه‌داری در فصل مهمانی اعلام نامزدی مری‌جین با پسر جیمسون سردبیر که به شکل تحقیرآمیزی پیترا را برای عکاسی فراخوانده، به اوج می‌رسد، و هری که سیاه‌مست شده، به خاطر ازدست‌رفتن سرمایه‌اش توسط اوکتاویوس و عکاسی‌های پیترا از اسپایدرمن، به صورتش سیلی می‌زند. در همین شب است که پیترا متوجه از دست دادن تدریجی قدرت‌هایش می‌شود.

مراجعه طنزآمیز به یک پزشک عمومی که عقل‌گرایانه پیترا را از رؤیای ابرقهرمانی برحذر می‌دارد، باعث می‌شود که او پس از کابوس دیدار با عمو بن، لباس‌های قهرمانی‌اش را دور بیندازد. در کلیپ/ سکansı با ترانه خاطره‌انگیز دهه ۱۹۶۰: قطره‌های باران بر سرم فرود می‌آیند که مضمون آن بلوغ مردانه است، پیترا مجدداً عینک‌زده را می‌بینیم که بدون قدرت ولی در عوض با پیشرفت در کلاس‌های دانشگاه، به یک زندگی شاد ولی سلطه‌پذیر برگشته است.



تصویر ۲- اسپایدرمن ۲، منبع: فیلم اصلی

اما نیاز مردم به بازگشت اسپایدرمن و به اسارت گرفته شدن مری‌جین توسط اوکتاویوس، سرانجام باعث می‌شود که پیترا قدرت‌های خود را بازیابد و در نماهایی پرهیجان بر فراز نیویورک همراه با موسیقی حماسی، با وی به مبارزه برخیزد. در

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

سکانس تأثیرگذار نجات مردم از قطار هوایی در حال سقوط به دریا، اسپایدرمن در آسیب‌پذیرترین شکل ممکن، با لباس پاره‌شده، نقاب افتاده و دست و پای زخمی، تنها با کمک تارهایش، جلوی سقوط قطار را می‌گیرد تا بار دیگر دعای خیر مردم، بدرقه‌ راهش باشد. آنها تن‌غش کرده‌اش را دست‌به‌دست به دوش می‌کشند (تصویر ۲) و کودکان با این قول که هرگز هویتش را فاش نمی‌کنند، نقابش را به وی برمی‌گردانند. پس از نبردی بی‌نتیجه، نقاب‌برداری بعدی پیترو در خانه در حال ویرانی اوکتاویوس، به دوستی و اعتماد منجر می‌شود، در حضور مری‌جین در بند، که در اینجا حکم تناسخ‌رُزی در فصل آشنایی آنها را دارد. حالا اوکتاویوس، با قبول این حقیقت که تراشه بازدارنده هرگز اصلاح نمی‌شود، با امید به رستگاری، خود را در دریا غرق می‌کند تا مثل یک هیولا نمیرد، و پیترو، مری‌جین را که حالا هویتش را شناخته، به آغوش نامزدش برمی‌گرداند.

پایان خوش فیلم، به سبک پایان‌های دریکش‌ب اتفاق افتاد<sup>۱</sup> (۱۹۳۴/ فرانک کاپرا<sup>۲</sup>) و آپارتمان<sup>۳</sup> (۱۹۶۰/ بیلی وایلدر<sup>۴</sup>)، در حکم همراهی ابرقهرمان و فرهنگ مردمی است: مری‌جین، از مراسم عروسی در کلیسای بزرگ شهر می‌گریزد، و شاد و خندان در طول سنترال پارک<sup>۵</sup> - یکی از مردمی‌ترین نمادهای نیویورک- به سمت آپارتمان حقیر پیترو می‌دود. در حالی که یکدیگر را در آغوش می‌کشند، دستگاه مخابراتی اسپایدرمن علامت می‌دهد که به کمک نیاز هست. اسپایدرمن برفراز شهر، هلی‌کوپترهای پلیس و پرچم امریکا به پرواز درمی‌آید، و مری‌جین در کنار پنجره بدرقه‌اش می‌کند. «این صحنه در بهترین شکلی سنت فیلم‌های پسر/ دختری ارائه شده که در نهایت یکدیگر را در یک اتاق کوچک فقیرانه، بدون هیچ راه فراری از هم می‌یابند. لحظه‌ای گرانبها در عذابی شیرین که همراهی با خواسته‌های وحشی جهان... را، به مثابه بهترین راه برای رسیدن به صلح پیشنهاد می‌دهد.» (Mills, 2014: 152)

1. It Happened One Night.
2. Frank Capra.
3. The Apartment..
4. Billy Wilder.
5. Central Park

### اسپایدرمن ۳ (۲۰۰۷): کالایی شدن ابرقهرمان

جدول ۳- عنوان فیلم، سکانس، شاخص نظری و مصداق

نام فیلم	زمان سکانس (دقیقه)	شاخص نظری	توضیح مصداق
اسپایدرمن ۳	۵۳	استانداردسازی بت‌وارگی	تصاویر اسپایدرمن در نمایش‌گر محیطی
	۲۹ الی ۲۲	عقلانی‌سازی از خودبیگانگی	شکل‌گیری سندمن‌ا
	۴۳ الی ۴۲	بت‌وارگی	اخراج مری‌جین از نمایش
	۶۳ الی ۴۳	استانداردسازی بت‌وارگی	کارناوال شهری
	۷۵ الی ۶۷	کنترل اجتماعی	درگیری اسپایدرمن با سندمن
	۱۰۵ الی ۱۰۰	بت‌وارگی از خودبیگانگی	رفتارهای بی‌پروایانهٔ پیتر
	۱۰۴ الی ۱۰۱	تضاد با شاخص‌های صنعت فرهنگ	تحول پیتر
	۱۳۳ الی ۱۳۲		بازگشت به سوی مری‌جین

قسمت آخر مجموعهٔ اول اسپایدرمن، به جنبه‌های منفی فرهنگ مردمی، در قالب نمادین یک موجود سیاه‌رنگ و انگل‌گونه با نام سیمیوت<sup>۲</sup> می‌پردازد که علاوه بر افزایش قدرت، قهرمان را دچار نخوت و کنش‌های غیراخلاقی می‌کند. فیلم این دگرگونی شخصیت را با تأثیرات منفی رسانه‌ها و فرهنگ محبوبيت، همراه می‌کند. پیتر در انتها، تنها با بخشیدن فلینت مارکو<sup>۳</sup>، زندانی فراری فقیر و بدشمنی که به خاطر هزینهٔ بیمارستان دخترش مرتکب جرم شده، و از قضا قاتل اصلی ولی ناخواستهٔ عمو بن است، می‌تواند سیمیوت را از خود دور کند.

1. Sandman.
2. Symbiote.
3. Flint Marko.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

سکانس ابتدایی فیلم، نشاط و انرژی اسپایدرمن را برفراز نیویورک آفتابی به تصویر کشیده، ولی بلافاصله مشخص می‌شود که این یک فیلم تبلیغاتی در نمایشگرهای شهری است تا مضمون تقدیس کالایی ابرقهرمان را از طریق دوربین‌های رسانه‌ای، پیشاپیش آشکار کند.

فصل فرار مارکو از دست مأموران و سگ‌های پلیس، با موسیقی دلهره‌آور و حرکات پیچیده دوربین، بازگویی وحشت از کنترل اجتماعی است، و هنگامی که ناخواسته به یک حوضچه وسیع متعلق به آزمایشگاه رادیو اکتیویته سقوط کرده و تحت تأثیر آن به هیولایی از دانه‌های شن یا سندنم، تبدیل می‌شود، درحالی‌که زنجیری حاوی یک عکس کوچک از دختر بیمارارش را چنگ می‌زند، وحشت از عقلانی‌سازی نیز، توأم با همدردی در بیننده برانگیخته می‌شود.

وقتی اجرای مری‌جین در مطبوعات با انتقاد روبه‌رو می‌شود، کارگردان، بازیگر دیگری را جایگزین وی می‌کند. در سکانس اخراج‌اش از نمایش، بیرون سالن مردم در حال تشویق‌اند، ولی نه برای او، بلکه برای اسپایدرمن در یک موقعیت تبلیغاتی که منجر به دلخوری‌اش از پیترو می‌شود. سکانس، با نمایش این ترقی و نزول ستارگان نمایشی، کالاسازی فرهنگی را مورد انتقاد قرار می‌دهد.

فصل کارناوال شهری در تجلیل از ابرقهرمان محبوب با حضور ارتش در سنترال پارک، نمود استانداردسازی نیاز به قهرمان است. نماهای کلوزآپ از لبخندهای خودشیفته و رفتارهای متنوع پیترو عکاس، دافعه‌برانگیز است. وقتی با لباس اسپایدرمن و با تشویق مردم و موزیک ارتش، همچون یک شیء نمایشی از سقف آویزان شده و گوئن استیسی<sup>۱</sup> دختر رئیس پلیس شهر را، به همان سبک مری‌جین در فیلم اول می‌بوسد، اصالت غریزی فرهنگ عامه را تبدیل به کالایی مبتذل می‌کند. در پایان همین فصل است که سندنم در راه سرقت از بانک- نماد سرمایه‌داری- مردم را به وحشت می‌اندازد.

در سکانس درگیری خشونت‌آمیز اسپایدرمن سیاه‌پوش با مارکو در کانال زیرزمینی، پیترو به دور از مرام ابرقهرمانی، شرور را به آب می‌بندد تا با تبدیل

1. Gwen Stacy.

شدن‌اش به گل، پول سرقت‌شده را از دست بدهد. گرچه در پایان صحنه، بار دیگر حرکت زنجیر حاوی عکس دخترش، ما را همدردانه از زنده ماندن او مطلع می‌سازد. سکانس / کلیپ پیتر پارکر با موهای ریخته روی صورت، دلبری‌های منزجرکننده و رقص‌های بی‌پروا، همراه با موسیقی دیسکویی پس‌زمینه، گرچه برای مخاطب عام سرگرم‌کننده است، اما اوج از خودبیگانگی یک ابرقهرمان را در فرهنگ عامه‌پسند، نشان می‌دهد. او با اعتمادبه‌نفس در دفتر دلیلی‌بی‌وگل، ادی براک<sup>۱</sup>، عکاس جدید اسپایدرمن را، «که حاضر است برای معروف شدن عکس‌های تقلبی بسازد» (دی‌پائولو، ۱۴۰۰: ۲۱۱)، رسوا و حقوق بیشتری از جیمسون طلب می‌کند. در حالی که ادی در حسرت رابطه با گوئن است، پیتر او را به کافه‌ای می‌برد که مری‌جین در آنجا پیشخدمت و آوازه‌خوان شده، تا با نمایشی اغراق‌آمیز در مقابل تشویق مردم، سقوط او را مورد تمسخر قرار دهد. او پس از درگیری با مأموران کافه، وقتی مری‌جین هم مورد اصابت قرار می‌گیرد، با شنیدن صدای ناقوس کلیسا به خود می‌آید.

پیتر در فصل ترسناک متعاقب، بر فراز کلیسای بلند نئوگوتیک زیر باران تپه‌پیر، انگل چسبنده را با تحمل درد فراوان از خود جدا می‌سازد، تا ادی حسود و کینه‌جو در پایین کلیسا آن را به خود جذب کرده، به هیولایی با دندان‌هایی ترسناک - کاراکتر نوم<sup>۲</sup> - بدل شود. پیتر در نبرد نهایی با هر دو شرور داستان، آنها را می‌بخشد تا نشان دهد، «پیدا کردن انسان درون شرور، مترادف با مسئولیتی است که به عهده گرفته.» (Mills, 2014: 153) اما ادی که از هیولا بودن دل نمی‌کند، در انفجار کشته می‌شود. در سکانس نهایی، مری‌جین در کافه محل کارش در حال خواندن ترانه من با عشق تمام شدم<sup>۳</sup> است که پیتر دوستانه به او می‌پیوندد. بلوغ و واقع‌گرایی‌شان در مکانی وابسته به فرهنگ عامه‌پسند، آنها را از رابطه جسمانی به دوستی و اعتماد، ارتقاء می‌بخشد.

1. Eddie Brock.

2. Venom.

3. I'm Thru With Love.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

جدول ۴- عنوان فیلم، سکانس، شاخص نظری و مصداق

نام فیلم	زمان سکانس (دقیقه)	شاخص نظری	توضیح مصداق
اسپایدرمن شگفت‌انگیز	۲۲الی۲۴	عقلانی‌سازی ازخودبیگانگی	شکل‌گیری ابرقهرمان
	۳۹الی۴۱		همکاری با کورتیس کانرزا
	۹۳الی۹۴		تزریق قوی‌تر در آبراه زیرزمینی
	۱۱۴الی۱۱۹	تضاد با شاخص‌های صنعت فرهنگ	مرگ پدر گوئن

### مجموعه اسپایدرمن شگفت‌انگیز<sup>۲</sup> او<sup>۱</sup> (۲۰۱۲ و ۲۰۱۴): ازخودبیگانگی ناشی از علم در تقابل با فرهنگ هواخواهی

داگلاس وولف اذعان می‌دارد که «در فیلم‌های ابرقهرمانی پس از ۲۰۱۰، شخصیت‌ها به طور فزاینده‌ای به‌عنوان افراد عمیقاً معیوب معرفی می‌شوند که با درگیری‌های درونی، آسیب‌های روانی و جستجوی هویت دست‌وپنجه نرم می‌کنند و قهرمانی ایده‌آل و ماهیت ساختاری روایت‌های ابرقهرمانی را مورد انتقاد قرار می‌دهند.» (Wolf, 2018:30)

مجموعه دوم اسپایدرمن بازخوانی خاستگاه اسپایدرمن با تمرکز بر ترومای از دست دادن والدین وی است. در اینجا پیوند عنکبوت رادیواکتیویته با انسان، میراث آزمایشات پدر پیتر بر روی خون خودش و با هدف رفع معلولیت، معرفی شده و او و همسرش، در پی سوءاستفاده سردمداران آزرکوپ از نتایج این آزمایشات، مورد سوءقصد قرار گرفته‌اند، ولی این توانایی فقط با ژن پسرشان قابل اجرا بوده است. در تقابل با عقلانی‌سازی سایبری آزرکوپ، کورتیس کانرز، دانشمند خزنده‌شناسی، با سوءاستفاده از تجربیات پدر پیتر، به پیوند ژنتیک با خزندگان روی می‌آورد، ولی

1 Curtis Connors.

2. The Amazing Spiderman.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

با این تمهید به مارمولکی گول‌پیکر بدل می‌شود که هدفش برگشت نظریه تکامل به دوران ژوراسیک است. (تصویر ۳)



تصویر ۳- اسپایدرمن شگفت‌انگیز، منبع: x.com

در فیلم اول، سکانس بیدار شدن پیتر در مترو پس از نیش عنکبوت در آزکوپ، با خشونت ناخواسته، آزار و درد بیشتری نسبت به مجموعه قبلی نمایش داده شده که بیانگر بدبینی افزونتری نسبت به ازخودبیگانگی ابدی پیتر یتیم، به مثابه قربانی آزمایشات علمی و فناوری است. این ازخودبیگانگی ناشی از علم، در سکانس دیگری که پیتر، دانش پدرش را برای آزمایش ترمیمی روی جانوران، در اختیار کانرز می‌گذارد و به عمو و زن عمویش «پدر و مادر جایگزین» بدقولی می‌کند، کامل می‌شود. پس از همین سکانس، مرگ عمو بن اتفاق می‌افتد.

فصلی که دکتر کانرز پس از اخراج از آزکوپ و استقرار در کانال‌های زیرزمینی شهر، با تزریق دوز قوی‌تری از دارو، به مارمولک عظیم‌تری بدل می‌شود، با مونولوگ وی درباره برتری خزندگان نسبت به انسان‌ها همراه است که ارتباط علم و فاشیسم را آشکار می‌کند و همانند آثار فرانکس کافکا، به مضمون مسخ انسان مدرن می‌رسد.

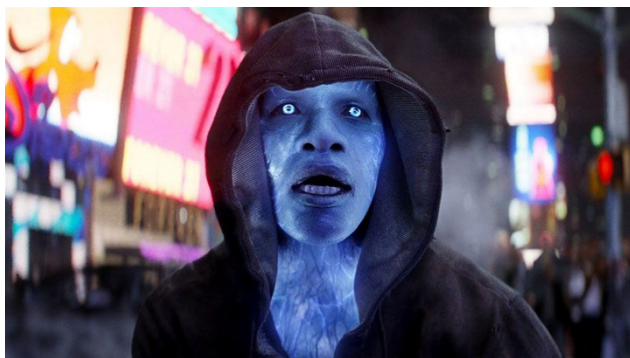
در نقطه اوج فیلم در حالی که کانرز بر فراز برج آزکوپ، قصد آلودگی کامل شهر و تبدیل مردم به خزنده را دارد و اسپایدرمن قادر به مقابله با او نیست، پدر گوئن دختر باهوش مدرسه و محبوب پیتر، غافلگیرانه به کمک وی می‌آید ولی همانند پدر و عموی پیتر، جانش را از دست می‌دهد. او قبل از مرگ از پیتر

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

می‌خواهد که برای حفظ جان دخترش که کارمند آزکوپ است، برای همیشه فراموش‌اش کند. سکانس قصد القای این پیام را دارد که پیترو به جهت مسئولیت ابرقهرمانی، نه فقط عشق بلکه آرمان‌های علمی را هم باید کنار بگذارد.

قسمت دوم مجموعه، انتقاد کافکایی از کنترل اجتماعی علم را با مکس دیلن، مهندس برق ساده‌لوح و زحمتکش آزکوپ ادامه می‌دهد که ایده استفاده از برق آبی به قصد تولید انرژی پایدار و سبز را از او دزدیده‌اند. متناسب با آنچه در دیالکتیک روشنگری گفته شده: «توده‌ها تا آن اندازه درحکم ماده صرف‌اند که صاحبان قدرت می‌توانند هر یک از آنان را به ملکوت خویش برکشند و مجدداً او را پایین اندازند» (آدورنو و هورکهایمر، ۱۳۹۸: ۲۰۹). در فلاشبک ابتدای فیلم که با قطع‌های سریع و دلهره‌آمیز، ماجرای سوءقصد به والدین پیترو را بازگو می‌کند، تصویر آزکوپ در شب و زیر باران، نشانه هولناکی از عقلانیت علمی وابسته به دولت و سرمایه‌داری است. سقوط هواپیما در شب در انتهای سکانس، از طریق نشانه عنکبوت بر پشت

لباس اسپایدرمن، به سقوط او در روز بر فراز شهر در سکانس بعدی، مرتبط می‌شود که بیانگر اعتماد به نفس امروزمین پیترو در مقابل ترس‌های والدین‌اش است که تا انتهای فیلم از آنها رها نمی‌شود. او با این اعتماد به نفس در راه غلبه بر شروری که آزکوپ را مورد سرقت قرار داده، شیفتگی مکس را به خود جلب می‌کند، تا مظلومیت هواخواهی در فرهنگ مصرفی، به قدرت‌طلبی عقلانیت علمی مرتبط شود (تصویر ۵).



تصویر ۴- اسپایدرمن شگفت‌انگیز ۲، منبع: reddit.com



تصویر ۵- اسپایدرمن شگفت‌انگیز ۲، منبع: [daviddunreviews.com](http://daviddunreviews.com)

جدول ۵- عنوان فیلم، سکانس، شاخص نظری و مصداق

نام فیلم	زمان سکانس (دقیقه)	شاخص نظری	توضیح مصداق
اسپایدرمن شگفت‌انگیز ۲	۵۱الی۶	عقلانی‌سازی کنترل اجتماعی	ترور والدین
	۹الی۱۰	بت‌وارگی	دیدار ماکس دیلن با اسپایدرمن
	۳۴الی۳۶	بت‌وارگی از خودبیگانگی کنترل اجتماعی	سرگردانی مکس
	۳الی۷۶	کنترل اجتماعی تقابل با ادبیات اصیل	انستیتوی راونکرافت <sup>۱</sup>
	۷	عقلانی‌سازی از خودبیگانگی	بهره‌گیری از قوانین فیزیک برای کنترل مکس
	۲۹الی۱۳۲	تضاد با شاخص‌های صنعت فرهنگ	بازگشت و مرگ گوئن

پس از سقوط مکس به درون اکواریوم موجودات دریایی غول‌آسا و دارای الکتریسته طبیعی، طبق نقشه مدیران آزرکوپ برای از میان برداشتنش، او برخلاف پیش‌بینی آنها به یک هیولای آبی‌رنگ از جنس موجودات دریایی و توانایی یک خازن الکتریکی، تبدیل می‌شود. (تصویر ۴) به گفته آدورنو و هورکهایمر: «مکر عقل

1. Ravencroft.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

عبارت است از تبدیل آدمیان به جانورانی دارای قابلیت‌های بیشتر» (همان: ۳۰۴) در سکانس سرگردانی مکس در مراکز تجاری با تأکید بر برق و نورهای شهری، و مشاهدهٔ محبوبیت اسپایدرمن برای تمام شهروندان و همکاری‌اش با پلیس در دستگیری وی، شیفته‌گی او به دشمنی بدل می‌شود.

انستیتیوی راونکرافت همچون زندانی نفوذناپذیر است که در آن مکس توسط دکتری سادیست با نام بامسمای کافکا، زیر نظر مدیران آژکورپ مورد بررسی و در واقع شکنجهٔ الکتریکی قرار می‌گیرد. موسیقی آرامش‌بخش یوهان اشتراوس<sup>۱</sup> در سکانس مذکور، اشاره به رابطهٔ عصر روشنگری و عقلانیت علمی دارد. با این حال، قدرت الکتریکی افزودهٔ مکس، در نهایت به نابودی کافکا و گریز وی از راونکرافت منتهی می‌شود.

گوئن که به دلیل فاصله گرفتن‌های پیترو، در حال مهاجرت به انگلستان است، در سکانس آغاز حملات مکس که با قطع برق شهر همراه است، با یادآوری فرمول شارژ الکتریکی در درس فیزیک برای متوقف کردن مکس، در کنار پیترو می‌ماند. ابرقهرمان باید با توسل به علم در مقابل نشانهٔ انتقام از علم قرار گیرد و سزای آن به شکل نمادین، از دست دادن محبوب است. در سکانس پایانی که در غیاب ابرقهرمان به دلیل ناامیدی از مرگ گوئن، با حملهٔ مجدد شرور ابتدایی فیلم ولی با امکانات تکنولوژیک گسترده‌تری روبه‌رو می‌شویم، بازگشت اسپایدرمن برای نجات شهر، با تأکید بر پسر بچهٔ هواخواهی که به شکل نمادین فاقد پدر است، نشان‌دهندهٔ اعتماد به نفس مجدد او، به دور از استانداردهای و عقلانیت ابتدایی روایت، و متکی بر رابطهٔ دوسویهٔ بین او و مردم است.

## اسپایدرمن: بازگشت به خانه<sup>۲</sup> (۲۰۱۷): انتقاد از استانداردهای دولت و سرمایه‌داری

مجموعهٔ جدیدتر اسپایدرمن، روایت استاندارد شکل‌گیری او را، نوآورانه در طی یک دورهٔ کارآموزی زیر نظر تونی استارک -آیرون‌من- ابرقهرمان ثروتمند و متنفذ انتقامجویان، و با برجسته کردن تکنولوژی در ساختار شخصیت وی، تغییر می‌دهد.

1. Johann Strauss.

2. Spiderman: Homecoming.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

در مقابل ابرشروری مبدّع به نام آدرین تومس که در پی فراتر رفتن از استارک است. این طی‌طریقی است که پیتر پارکر را از خامدستی نوجوانانه تا ایمان به خود و طبقه اجتماعی‌اش، پیش می‌برد.

جدول ۶- عنوان فیلم، سکانس، شاخص نظری و مصداق

نام فیلم	زمان سکانس (دقیقه)	شاخص نظری	توضیح مصداق
اسپایدرمن: بازگشت به خانه	۵۴الی۵۲	استانداردسازی ازخودبیگانگی کنترل اجتماعی	اخراج آدرین تومس
	۶۵الی۵۰	عقلانی‌سازی	تعقیب آدرین
	۹۲الی۷۲	بت‌وارگی کنترل اجتماعی	نبرد روی عرشه کشتی
	۱۲۲الی۱۱۸	تضاد با شاخص‌های صنعت فرهنگ	دیدار نهایی اسپایدرمن با استارک

در سکانس ابتدایی، آدرین و گروهش در بنای ویران شده‌ای از آخرین نبرد انتقامجویان، قصد پاکسازی و آزمایش بر روی سلاح‌ها و ابزارهای فضایی اسقاطی به‌جامانده از نبرد را دارند که توسط مأموران دولت، و احتمالاً تونی استارک، مورد ممانعت قرار می‌گیرند. این ممانعت باعث می‌شود که مدتی بعد آدرین قدرت‌طلبانه از تجهیزات حفظ شده، برای تولید و فروش غیرقانونی سلاح‌های دیجیتالی و ساخت بال‌هایی برای پرواز که او را به والچر بدل می‌کند، استفاده نماید. رویکرد سکانس نسبت به دولت امریکا در سرکوبی نوابغ مستقل، انتقادی است. آدرین مجبور است برای بهبود وضعیت خود، خارج از چارچوب‌های اجتماعی عمل کند که در نتیجه به شرور بدل می‌شود. «ازخودبیگانگی خاص او ناشی از کاری نیست که انجام می‌دهد، بلکه از این واقعیت است که او مجبور است از آن کار دور شود.» (Dulude, 2021: 3) «پیام‌های ظریف فیلم، افراد را تشویق می‌کند تا بدون تلاش برای بالارفتن، در جایگاه خود

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

در جامعه باقی بمانند.» (۲: Ibid) با این حال، مخاطب با شرور انقلابی فیلم، ارتباط بیشتری برقرار می‌کند.



تصویر ۶- اسپایدرمن، بازگشت به خانه، منبع: wallpapercat.com

در سکانس تعقیب والچر توسط اسپایدرمن، تکنولوژی لباس اسپایدرمن که توسط شرکت استارک طراحی شده، در مقابل تکنولوژی فضایی والچر، کاملاً دست و پاگیر و ناکارآمد به نظر می‌رسد. هوش مصنوعی لباس تنها در تلفیق با هوش و درخواست‌های پیتر است که می‌تواند جلوی انفجار بمب در برج واشنگتن را بگیرد.

در فصل فاجعه و درگیری پیتر با والچر روی کشتی، سلطه‌جویی استارک در استفاده از امکاناتش و همراهی با افبی‌آی برای کمک به پیتر، با تمام نیت مثبتش، در تضاد با احساس مسئولیت پیتر عمل می‌کند. (تصویر ۷) تشویق آبرو من توسط مردم در پایان فصل، و بازپس گرفتن لباس پیتر به معنی اخراج از کارآموزی به دلیل کم‌تجربه‌گی در پس زمینهٔ مجسمهٔ آزادی نیویورک، نشانه‌ای از بت‌وارگی ابرقهرمان استاندارد شده توسط دولت است. این سکانس، به بازگشت اسپایدرمن به مدرسه و قرار ملاقات با دختر ایده‌آلش راه می‌دهد که با آشکار شدن این که او دختر آدرین است، به احساس مسئولیت نهایی وی می‌انجامد. پیتر پس از پیروزی یک نفره و بدون لباس تکنولوژیک بر والچر، مورد تحسین استارک که اکنون در مکانی مجهزتر و گسترده‌تر مستقر شده، قرار می‌گیرد، به طوری که او را همچون یک محصول تبلیغاتی، به مصاحبهٔ مطبوعاتی با

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

رسانه‌ها دعوت می‌کند. ولی حالا پیتر ترجیح می‌دهد قهرمان محله‌اش و نه عضوی از انتقامجویان باقی بماند. این اعتمادبه‌نفس، آسیب ناشی از سرپیچی از استاندارسازی، کالایی شدن و عقلانیت تکنولوژیک را تحت‌الشعاع قرار می‌دهد.

جدول ۷- عنوان فیلم، سکانس، شاخص نظری و مصداق

نام فیلم	زمان سکانس (دقیقه)	شاخص نظری	توضیح مصداق
اسپایدرمن: دور از خانه	۶۱الی۶۴	عقلانی‌سازی بت‌وارگی	آشکار شدن شخصیت واقعی میسترپیو
	۷۷الی۸۲	ازخودبیگانگی	گرفتار شدن پیتر در توهم

### اسپایدرمن: دور از خانه (۲۰۱۹): فریب رسانه و توهم تکنولوژیک

فیلم بعدی مجموعه، فرافکنانه توهم سینمای ابرقهرمانی را مورد انتقاد، و پیتر پارکر را بیش از پیش در مواجهه با ازخودبیگانگی، قرار می‌دهد. وولف اشاره نموده است: «امروزه فیلم‌های ابرقهرمانی منعکس‌کننده خودآگاهی فزاینده در هالیوود هستند، زیرا نه تنها شرورهای خارجی را نقد می‌کنند، بلکه نقش رسانه‌ها و نهادهای سینمایی را در دستکاری واقعیت عینی زیر سؤال می‌برند» (Wolf, 2020:85). در فیلم نیک فیوری مدیر انتقامجویان، پس از مرگ تونی استارک، از پیتر می‌خواهد که به عنوان جانشین وی با ابرقهرمانی به نام کوئنتین بک ملقب به میسترپیو- به ایتالیایی به معنی رمز و راز- در نجات جهان از غول‌های ویرانگری که از جهان موازی آمده‌اند، همکاری کند. درحالی‌که پیتر در ادامه فیلم قبلی، تمایل به زندگی عادی و سفر با تور تابستانی همراه با هم‌مدرسه‌ای‌هایش به شهرهای اروپایی را دارد. لذا عینک فوق‌پیشرفته‌ای که استارک برای او به یادگار گذاشته را به کوئنتین می‌بخشد. ولی کوئنتین در واقع یک دانشمند/ فیلمساز نیمه‌دیوانه و فریبکار، و کارشناس اخراجی سیستم‌های هولوگرافی استارک است که با کمک کارشناسان مجرب خود، دنیای خیالی واقع‌نمایی را برای فریب جهانیان خلق، و به شکل یک ابرقهرمان اسطوره‌ای، با غول‌های خودساخته‌اش در نقاط مختلف جهان، نبرد می‌کند.

1. Spider-Man: Far From Home.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

دو سکانس تکان‌دهنده فیلم، با حرکت از توهم به واقعیت و بالعکس، گویای از خودبیگانگی مورد نظر فیلمساز هستند. در سکانس اول در کافه‌ای در پراگ و در شب، پس از تحویل عینک هوشمند و خروج پیتر، با حرکت افقی دوربین از درب تا داخل کافه و ایست روی چهره کوئنتین رو به دوربین، همراه با تغییرات ناشی از اشعه لیزر آبی‌رنگ و مرموز، متوجه می‌شویم که این صحنه، یک فریب سینمایی بوده و افراد داخل کافه، همکاران کوئنتین هستند. دلهره این سکانس، نه بابت موجودات وهمی، بل به دلیل واقعیتی رو به دوربین و ضد توهم است. در اینجا نیز استارک ناخودآگاه، زائل‌کننده بداعتی فراتر از خود و زمبینه‌ساز یک نیرنگ شده است.



تصویر ۷- اسپایدرمن دور از خانه، منبع: فیلم اصلی

در سکانس دوم در برلین و در روز، پیتر که متوجه فریب کوئنتین شده، از فضای واقعی ملاقات جهت آگاه ساختن فیوری، با همان تکنیک مرموز سکانس قبلی، به دنیای توهمی تاریکی که کوئنتین با عینک استارک و برای نابودی‌اش تدارک دیده، وارد می‌شود. او در صحنه‌های سوررئالیستی چشمگیر این سکانس که تلفیقی از کلاژ رنگین پاپ آرت و تصاویر آینه‌ای است (تصویر ۷)، با رؤیاهای، آرزوها و هویت سرکوب‌شده خود روبه‌رو می‌شود و با تلاش برای حفظ خود از توهم، به پخته‌گی و آگاهی می‌رسد. تصاویر شهرهای اروپایی در سراسر فیلم، جایگزین یکدیگر شده‌اند تا وحدتی مفهومی شکل بگیرد، و هنگامی که پیتر در شهری گمنام از خواب بیدار می‌شود، حال‌وهوای روستایی و ساده‌دلی مردم‌اش در تضاد با شهرهای بزرگ، آینه‌ای بر خوش‌قلبی مردمی او است. با وجود همراهی دستیار

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

استارک، پیروزی نهایی اسپایدرمن بدون لباس و امکانات فوق پیشرفته، بلکه با تسلط بر خویش و در همراهی با مردم، صورت می‌گیرد.

### اسپایدرمن: راهی به خانه نیست<sup>۱</sup> (۲۰۲۱): بازگشت کامل به احساس مسئولیت

در آخرین فیلم به نمایش درآمده از اسپایدرمن، کوئنتین در اظهارات ویدیویی پیش از مرگش، اسپایدرمن را عامل ویرانی جهان دانسته، هویت واقعی او را معرفی می‌کند. پیتز تحت حملات مردم، دولت و رسانه‌ها به نزدیکانش، چاره‌ای جز پناه‌بردن به دکتر استرنج ندارد، ابرقهرمان دیگری از مارول که با تسلط بر فرایندهای ذهنی، قدرت ورود به جهان‌های موازی را دارد. استرنج باید با سنگ زمان، عمل حذف پیتز پارکر از حافظهٔ جمعی را به انجام برساند. اما پیتز که نمی‌تواند از نزدیکانش دل بکند، می‌خواهد که آنها از این طلسم مستثنی باشند. این امر باعث برهم خوردن طلسم و ورود اشرار مجموعه‌های قبلی اسپایدرمن، به جهان اسپایدرمن جدید می‌شود. پیتز قصد دارد قبل از برگرداندن اشرار به دنیاهایشان، با استفاده از فناوری استارک به آنها کمک کند تا از نظر ذهنی درمان شوند، ولی گوبلین، شرورترین آنها، پیتز را به شدت مورد ضرب و شتم قرار داده و با گلابدش زخمی می‌کشد. اما باز شدن درگاه‌های زمانی و مکانی، دو اسپایدرمن مجموعه‌های قبلی را نیز به جهان پیتز پارکر ناامید فیلم وارد می‌کند، تا او را تشویق به بخشش و ادامهٔ تلاش کنند.

جدول ۸- عنوان فیلم، سکانس، شاخص نظری و مصداق

نام فیلم	زمان سکانس (دقیقه)	شاخص نظری	توضیح مصداق
اسپایدرمن: راهی به خانه نیست	۵۱	کنترل اجتماعی	ویدئوی میسترپیو
	۸۱ الی ۱۷۲	عقلانی‌سازی	درگیری با نورمن و مرگ زن عمو می
	۹۹ الی ۱۲۷	تضاد با شاخص‌های صنعت فرهنگ	گرد آمدن همهٔ شخصیت‌ها
	۱۳۴ الی ۱۳۳۲		تنهایی ابدی

1. Spiderman: No Way Home.

تجلی مفهوم «صنعت فرهنگ» از منظر تئودور آدورنو و ماکس هورکهایمر در فیلم‌های سینمایی اسپایدرمن

سکانس عنوان‌بندی فیلم با موسیقی دلهره‌آور، شامل اظهارات فریبکارانه کوئنتین بر زمینه سیاه برای دیلی بیوگل است و تنها نمای کوتاهی که ناگهان از وی میبینیم، بر ترس ما از کنترل اجتماعی و هویت‌سازی رسانه می‌افزاید. در طول فیلم کماکان جیمسون که به یک شبکه تلویزیونی ارتقاء یافته، در پی بدنامی اسپایدرمن، به نفع ابرقهرمان جعلی است، تا از هر دو به مثابه برند، سوءاستفاده کند.

استفاده از دانش نورمن آربورن برای اصلاح اشرار، به سکانس بیدارشدن خصلت‌های شیطانی گوبلین می‌انجامد که به هرج و مرج و گریز اشرار، خشونت، ویرانی و مرگ زن‌عمو می‌منتهی می‌گردد، تا بار دیگر، شکست علم‌گرایی در مقابل انسانیت، با یادآوری مانیفست عموبن، مورد تایید قرار گیرد. حضور نیروهای پلیس و جیمسون برای دستگیری اسپایدرمن در انتهای این فصل، انتقاد از کنترل اجتماعی در مقابل اصلاحات اجتماعی است.

فصل بازگرداندن اشرار به جهان خود با سلامت عقل، که به شکل نمادین در کنار مجسمه آزادی در حال ترمیم و در طلوع صبحگاهی صورت می‌گیرد، علی‌رغم مفهوم سیاسی ارتباط ابرقهرمان و تمامیت‌طلبی امریکایی، با حضور سه اسپایدرمن در تکمیل یکدیگر، در تضاد با مؤلفه استانداردسازی عمل می‌کند. فضای شبانه سکانس، بیانگر ابهام در استفاده از فناوری در مقابله با بحران ناشی از جهان‌های موازی است. استرنج نمی‌تواند شکاف‌های جهان‌های دیگر را ببندد، لذا پیترا این بار می‌پذیرد با از خود بیگانگی کامل، خود را از حافظه جمعی پاک کند.

در حال‌وهوای کریسمسی با موسیقی غم‌انگیز فصل پایانی، پیترا پارکر را می‌بینیم که توسط محبوبش به‌جا آورده نمی‌شود. او در نماهایی کوتاه به آپارتمان کوچکی اسباب‌کشی می‌کند، و در حالی که قصد ادامه تحصیل دارد، بر فراز شهری در زیر بارش برف، فعالیت خود را به‌عنوان اسپایدرمن از سر می‌گیرد. تنهایی شاعرانه با آرمان‌های مردمی، به دور از هیاهوی تبلیغاتی یا سیاسی، آخرین تصویری است که از اسپایدرمن بر جا می‌ماند.

## نتیجه‌گیری

فیلم‌های اسپایدرمن به واسطهٔ دنباله‌سازی و بازسازی‌های مداوم، توسل به تکنولوژی سینمایی و فروش محصولات جانبی، به‌وضوح با نظریهٔ صنعت فرهنگ مکتب فرانکفورت قابل تفسیرند، و تصویری از ابرقهرمان ارائه می‌دهند که به ظاهر در خدمت سلطهٔ فرهنگی و ناسیونالیستی امریکایی است. مؤلفه‌های صنعت فرهنگ، هم در ساختار روایی و بصری، و هم در لایه‌های انتقادی محتوای فیلم‌های مذکور، قابل تفسیر است: استانداردهای در شکل تکراری تولید فیلم‌ها؛ عقلانی‌سازی به واسطهٔ توجیه علمی شکل‌گیری ابرقهرمان و سوءاستفادهٔ علمی شخصیت‌های منفی؛ مصرف‌گرایی در نمایش جذابیت تبلیغاتی فرهنگ عامه‌پسند؛ بت‌وارگی در تبدیل اسطوره به برند و کالای مورد توجه رسانه‌ها؛ از خودبیگانگی با طرح‌کردن بحران هویت در ابرقهرمان و شرور و تأثیرات رسانه؛ کنترل اجتماعی از طریق فعالیت دولت و پلیس، سازمان‌های بزرگ علمی و رسانه‌های فریبکار؛ و تقابل با هنر و ادبیات اصیل با ارجاع به سینما و ادبیات مدرن در تقابل با ساختار مردم‌پسند و کلیشه‌ای این نوع از سینما. اما بررسی دقیق نشان می‌دهد که این فیلم‌ها، علی‌رغم ظاهر سرگرم‌کننده و طنزآلودشان، با بازنمایی‌هایی از هویت و بحران‌های فردی در جوامع سرمایه‌داری مدرن، به نقد عوامل فرهنگی در جوامع امریکایی پرداخته‌اند، و آنها را عامل سطحی‌نگری، فریبکاری و مسئولیت‌گریزی دانسته‌اند. شخصیت اسپایدرمن نه تنها برای نجات افراد، بلکه برای شفاف‌سازی و پرده‌برداری از فساد سیستم‌ها، و تأثیرات فرهنگ مصرفی، رسانه‌های جمعی و تکنولوژی بر هویت‌های اجتماعی شکل گرفته، و فردیت وی تحت سلطهٔ این تأثیرات و در مواجهه با انتظارات عمومی از ابرقهرمان و خواسته‌های شخصی خود از زندگی، تکامل می‌یابد. لذا روایت‌های اسپایدرمن در مسیر تکامل خود، از نوستالژی و رومانسیسم، به سمت نگرش انتقادی نسبت به مناسبات قدرت گام برداشته‌اند. پیتر پارکر، با وجود تمایل به همسانی با فرهنگ عامه، همواره در تقابل با هنجارهای عمومی و مظاهر سلطه قرار می‌گیرد، و با همراهی خودجوش با عامهٔ مردم، از صنعت فرهنگ و از خودبیگانگی به سمت فداکاری و خلوص تکامل می‌یابد.

## فهرست منابع

- آدورنو، تئودور؛ و هورکهایمر، ماکس (۱۳۹۸). *دیالکتیک روشنگری*. ترجمه مراد فرهادپور و امید مهرگان (ویرایش ۴). هرمس.
- احمدی، بابک (۱۳۸۵). *مدرنیته و اندیشه انتقادی* (ویرایش ۴). مرکز.
- احمدی، بابک (۱۳۹۶). *خاطرات ظلمت، درباره سه اندیشگر مکتب فرانکفورت: والتر بنیامین، ماکس هورکهایمر، تئودور آدورنو* (ویرایش ۸). مرکز.
- اکو، امبرتو (۱۳۸۲). *تفسیر فیلم‌های دنباله‌دار، (مترجم: شهریار واقفی‌پور)، ارغنون، (۲۳)، ۴۷-۷۰*. <https://www.noormags.ir>
- اکو، امبرتو (۱۳۹۴). *اسطوره سوپرمن و چند مقاله دیگر، (مترجم: خجسته کیهان) (ویرایش ۲)*. ققنوس.
- الکساندر، ویکتوریا (۱۴۰۵). *جامعه‌شناسی هنرها: شرحی بر اشکال زیبا و مردم‌پسند هنر، (مترجم: اعظم راودراد) (ویرایش ۴)*. فرهنگستان هنر.
- بین، مایکل (۱۳۸۲). *فرهنگ اندیشه انتقادی از روشنگری تا پسامدرنیته، (مترجم: پیام یزدانجو) (ویرایش ۱)*. مرکز.
- دی‌پائولو، مارک (۱۴۰۵). *جنگ، سیاست و ابرقهرمانان: اخلاقیات و پروپاگاندا در کمیک‌ها و فیلم‌ها، (مترجم: علی‌اکبر طالب‌زاده) (ویرایش ۱)*. سوره مهر.
- طهوری، نیر (۱۳۸۴). *والتر بنیامین: نظریه فقدان تجلی در هنر مدرن، خیال، (۲۲ و ۲۱)، ۳۸-۷۸*. <https://www.magiran.com>
- کلنر، داگلاس (۱۳۹۲). *نظریه انتقادی از مکتب فرانکفورت تا مکتب پسامدرن، (مترجم: محمدمهدی وحیدی) (ویرایش ۲)*. سروش.
- نوذری، حسینعلی (۱۳۹۶). *نظریه انتقادی مکتب فرانکفورت در علوم اجتماعی و انسانی (ویرایش ۵)*. آگه.

Baudrillard, J. (1970). *The Consumer Society: Myths and Structures* (1rd ed). Sage Publications.

Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste* (1rd ed). Harvard University Press.

Dulude, K. (2021). The Subtle Classism of Spider-Man: Homecoming and Our Culture Industry. *JHU The Macksey Journal* (2). <https://mackseyjournal.scholasticahq.com>

Gray, R. J., & Kaklamanidou, B. (2011). *The 1st Century Super Hero* (1rd ed). McFarland & Company, Inc., Publishers.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (1rd ed). New York University Press.

Mills, A. R. (2014). *American Theology, Superhero Comics, and Cinema: The Marvel of Stan Lee and the Revolution of a Genre* (1rd Ed). Routledge Publisher.

Shirky, C. (2008). *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations* (1rd ed). Penguin Press.

Wandtke, T. R. (2012). *The Meaning of Superhero Comic Books* (1rd ed) McFarland Publisher.

Wolff, D. (2018). *The Self-Critical Superhero: Deconstructing Modern Heroism in Post-Political Cinema*, *Journal of Superhero Studies*, 5(2), 25-39. <https://doi.org/10.37536/reden.2024.5.2338>

Wolff, D. (2020). *Hollywood and the Critique of Superhero Cinema: A New Era of Self-Reflection in Popular Culture*, *Journal of Superhero Studies*, 7(3), 78-92.