

תוכן עניינים

1.	מבוא	3
2.	מסגרת מושגית	5
3.	שומרי הגלקסיה (ג'יימס גאן, 2013)	9
4.	דדפול (טים מילר, 2016)	12
5.	סיכום	15
6.	ביבליוגרפיה	17

1. מבוא

נושא העבודה ושאלת המחקר

עבודה זו עוסקת באופן בו טראומות הגרעין האמריקאיות, כפי שזוהו והוגדרו על ידי אלססר (אלססר וחגין, 2012) מתבטאות ומיוצגות בסרטים "שומרי הגלקסיה" ו"דדפול". העבודה מציעה ניתוח במסגרת של מתודה דוגמטית, משמע ניתוח של סרטים על פי תיאוריה נבחרת. ניתוח שכזה נבחר לעבודה זו משתי סיבות: הראשונה היא היקפה המוגבל של עבודה זו והיעדר היכולת לבצע מחקר מקיף יותר. שנית, הרצון להתמקד באופן בלעדי בתיאוריה המסוימת של אלססר.

אלססר טוען לקיומן של שלוש טראומות גרעין, שיפורטו ויוצגו בהמשך, שמלוות את החברה האמריקאית כחטאי עבר ומתבטאות בבעיות מהותיות איתן החברה האמריקאית סירבה או נכשלה להתמודד איתן גם כיום. אימוץ עמדה הרואה את טראומות אלו כעומדות בליבה של החברה האמריקאית גם כיום מאפשרת את הניתוח וההסתכלות של תוצרי תעשיית הקולנוע האמריקאית בראי של אותן טראומות. כלומר, אלססר טוען שכתוצר תרבותי, ניתן וצריך לזהות בקולנוע האמריקאי העכשווי עדויות לטראומות גרעין אלו.

העבודה כאמור עוסקת בשני סרטים, "שומרי הגלקסיה" (2013) ו"דדפול" (2016). שני סרטים אלו נבחרו ראשית עקב משיכה טבעית וחיבה מצדי כותב וחוקר קולנוע בהתהוות לז'אנר גיבורי העל וסרטי קולנוע המבוססים על קומיקס. שנית, עניין אותי לבדוק האם בהתאם לטענתו של אלססר גם בסרטים מסוג זה, הנחשבים על ידי רבים לבידור טהור וחסר יומרות, יהיה ניתן לאתר אזכורים והתייחסויות לטראומות הגרעין שזוהו על ידי אלססר. כצופה, באופן אינטואיטיבי קלטתי שקיימים רבדים סמויים ומורכבים מאחורי סיפורי ההרפתקאות והפעולה הנתפסים לרוב כשטחיים וילדותיים. בעקבות הקורס והחשיפה לתיאוריית טראומות הגרעין האמריקאיות, בחרתי לבצע מחקר בו אנסה לאשש את התיאוריה של אלססר על שניים מסרטי גיבורי העל הבולטים של הזמן האחרון.

מבין סרטי הקומיקס וגיבורי העל, הסרטים "דדפול" ו"שומרי הגלקסיה" בולטים ממספר סיבות. שני הסרטים מבוססים על דמויות שוליות יחסית ופחות מוכרות ביקום של חברת מארוול וההחלטה על הפקת עיבודים קולנועיים על פיהם נחשבה להימור גדול.

בנוגע ל"דדפול", המקור הקומיקסי רווי באלימות, כתיבה צינית ומודעת לעצמה, פנייה לקוראים והתייחסות מודעת להימצאות הדמויות בתוך קומיקס ושבירת מוסכמות: מאפיינים שנטען שהפכו אותו לכמעט בלתי ניתן לעיבוד קולנועי. יוצרי העיבוד הקולנועי בחרו להעביר למסך את מאפיינים אלו באופן מלא ולכן הסרט כולל במנוגד לנהוג בז'אנר אלימות וגסויות והוא קיבל בעל דירוג צפייה מחמיר (משמע למבוגרים בלבד), בחירה נדירה כאמור לסרט מסוג זה משום שהוא מרחיק את קהל הצופים הפוטנציאלי (Romano, 2016). בנוסף, הדמות הופיעה כבר באחד מעיבודי הקולנוע לקומיקס 'אקס-מן' והדמות של 'דדפול' לא זכתה לביקורת חיובית או לאהדת הקהל בלשון המעטה. על אף זאת, הסרט הפך להצלחה ביקורתית וקופתית אדירה (תקציב של 58,000,000 והכנסות של 783,000,000).

באופן דומה, "שומרי הגלקסיה" נתפס בהתחלה כבדיחה¹. הסרט מבוסס על קומיקס שולי ביותר ברפטואר של מארוול שגיבוריו כוללים רקון מדבר ועץ דמוי אנוש למשל, ושלא היו מוכרות לקהל הרחב, בטח בהשוואה לגיבורים כמו ספיידרמן והענק הירוק למשל. משום כך ההפקה שלו נחשבה לסיכון גדול מבחינה כלכלית ובהתאם לכך ההצלחה הקופתית האדירה שלו (תקציב של 173,000,000 והכנסות של 774,000,000), כמו כן הביקורתית, נחשבה לאחת ההפתעות הגדולות של השנה.

¹ http://www.fisheye.co.il/comic_con_shorts

2. מסגרת מושגית

פרק זה מחולק למעשה לשני חלקים. חלקו הראשון של הפרק מציג רקע בנוגע לקשר בין הקומיקס ותעשיית הקולנוע וחלקה של חברת מארוול בתופעה זו. חלקו השני של הפרק עוסק במושג של טראומות הגרעין האמריקאיות ויפרט על כל אחת משלושת הטראומות האלו.

2.1 קומיקס, קולנוע, ומארוול

קומיקס הוא אחד כיום אחד מהמדיומים הבולטים בתרבות הפופולרית. באופן מסורתי הקומיקס שימש ליצירה של פנטזיות, קריקטורות או מדע בדיוני (ברטל, 2010). בעשורים האחרונים דמויות הקומיקס פרצו את גבולות החוברות הגרפיות, וכיום הדמויות שנוצרו בדפי הקומיקס מזוהות בעיקר עם תעשיית הקולנוע. שני העשורים האחרונים מלווים בפריחה של סרטים המבוססים על חוברות הקומיקס האמריקניות, וגיבורי על מנפקים את שוברי הקופות ההוליוודיים שנה אחרי שנה (פכלר, 2008). חברת מארוול היא כמובן לא חברת הקומיקס היחידה שסיפוריה ודמויותיה עובדו לקולנוע, אך ההצלחה של הסרטים המבוססים על המותגים שלה היא חסרת תקדים. יותר מכך – הטענה היא שהיקום הקולנועי של מארוול "השתלט" על הקולנוע ושינה באופן חסר תקדים את התעשייה (סיגולי, 2016).

יצירתו של יקום שכזה בהצלחה נתפסת כאמור כמהפכה של ממש. בהקשר זה מארוול נתפסת כמחוללת שינוי חברתי כלכלי משמעותי, מעיין "אפל, הגוגל והאובר של הקולנוע" (שמילוביץ, 2018): חברה שהביאה רוח חדשנות משבשת שערערה את התחום אליו היא נכנסה ועיצבה אותו מחדש. תהליך זה מלווה בהצלחה כלכלית אדירה. אולי הדוגמא המדהימה ביותר שמתמצת את כל הסיפור היא הסיפור הבא: בשנת 1999 בעקבות פשיטת רגל מארוול הציעה את כל קטלוג הדמויות שלה בסכום של 25 מיליון דולר ונדחתה מסיבות של חוסר כדאיות כלכלית. כעשר שנים אחרי, היא נקנתה על ידי דיסני ב-4 מיליארד דולר. הסרטים של מארוול הפכו לאירועים תרבותיים לכל דבר אשר יוצרים ציפייה של מיליוני מעריצים בכל העולם. אספקט חשוב של המהפכה של מארוול היא ריקון מתוכן של המושג 'כוכב קולנוע'. אם בעבר התעשייה הייתה ממוקדת בכוכבים ושמות גדולים גם על חשבון העלילה והסיפורים, בלב ההצלחה של מארוול נמצאים הדמויות והסיפורים – זהות השחקנים עצמם נחשבת לפחות חשובה, וזהו שינוי מהותי באופי של תעשיית הקולנוע.

הקדמה זו בנוגע להצלחה של סרטי הקומיקס של מארוול נועדה כדי להבין את ההצלחה של ה'תוכן המארוולי' וההשפעה שלו על הצופים. בהישענות על הפסיכולוגיה היוגיאנית, על פי אינדיק (Indick, 2004) סרטי גיבורי העל העכשוויים מכילים את אותם ארכיטיפים הקיימים בסיפורי הגיבורים הישנים ההיסטוריים. לטענתו השינויים הם שטחיים – מדע במקום נסים, גיבורי על במקום אלים – אך הרעיון הבסיסי לא השתנה וככל הנראה לא ישתנה כי סיפורי הגיבורים עונים על צורך בסיסי – היכולת לבטא ולשקף דרך סיפורים פנטסטיים את הקשיים והחרדות של כולנו. גם עבור פכלר (2018) גיבורי העל מגלמים תכונות ארכיטיפיות המשותפות לכולנו. ארכיטיפ הוא "דעיונות וסמלים אשר שורדים במשך אלפי שנות קיום המין האנושי.... אידיאה בעלת משמעות כלל-אנושית". הכוונה במילים פשוטות היא לרעיונות אותן אדם יכול לזהות על עצמו ובחיי הכוללים אלמנטים חשובים מחייו וההתפתחות הפסיכולוגית שלו: יחסים עם הורים, מעמדו במשפחה, התהליך שהוא עובר ועוד.

בהמשך לכך, פכלר מזהה מאפיינים פסיכולוגיים זהים אצל כל דמויות גיבורי העל של מארוול המככבים בסרטי הקולנוע של הזמן האחרון. הוא מזהה את קיומם של שבעה ארכיטיפים, שמהווים לדעתו את הבסיס להזדהות והאדהה הגבוהה אליהם ואת ההצלחה הגדולה של הקומיקס