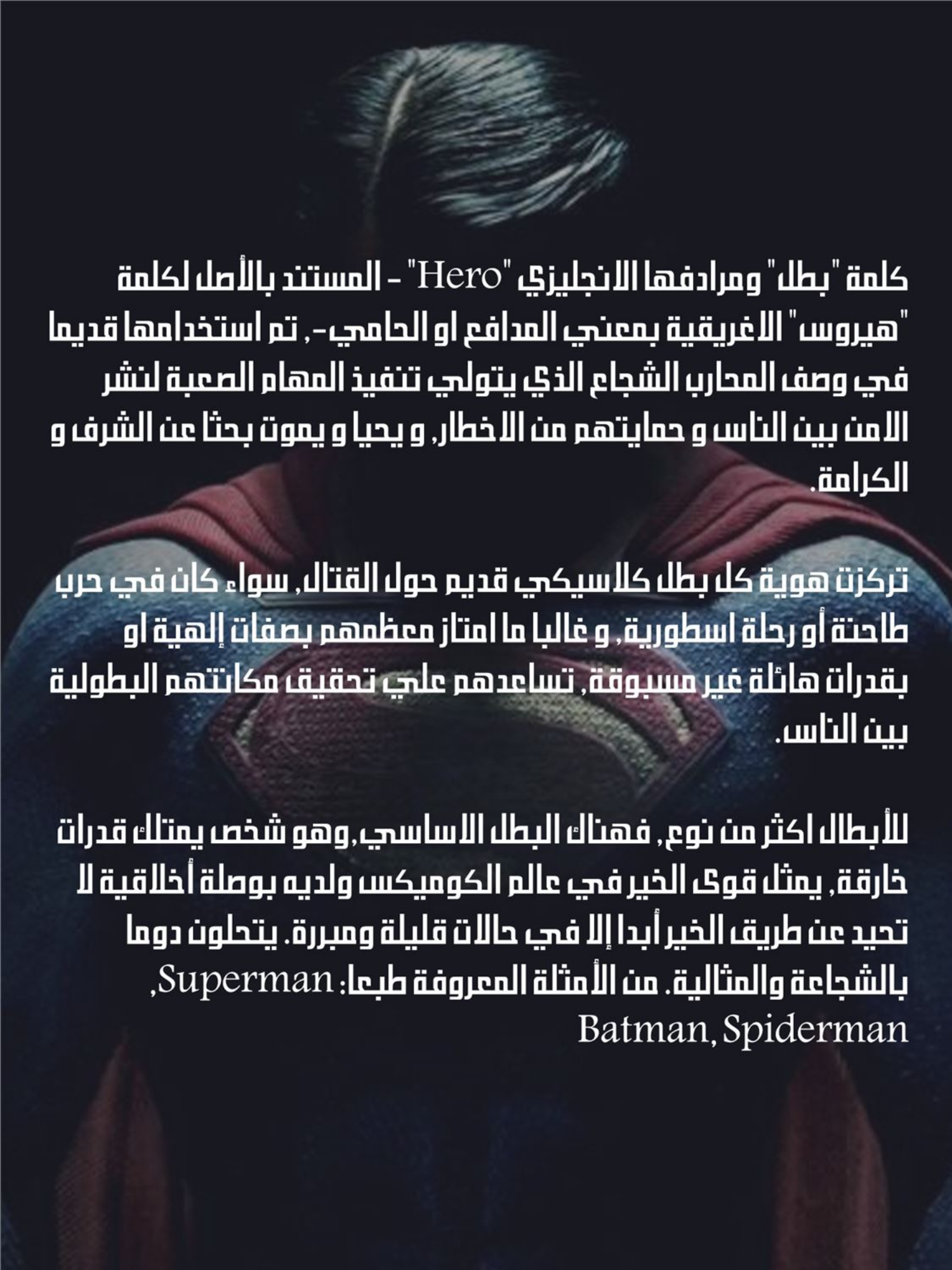
I
AM
A HERO
إعداد إسلام عماد

نستكمل سويا رحلتنا إلي العالم القديم, عالم الاساطير و الحكايات السحرية بكل غموضها و متعتها..ولكننا في تلك الرحلة لن نكن بمفردنا, بل سيرافقنا اعظم ابطال التاريخ, و منهم سنعلم اسرار بطولتهم الخارقة, و كيف صاروا ماهم عليه بعد ان كانوا افرادا عاديين مثلنا جميعا

في بداية هذا الكتاب, سنتطرق إلي بعض المفاهيم التي قد تساعدنا بشكل اكبر علي كشف حقائق و مصادر استلهام الشخصيات الخارقة

ونبدأ تلك المفاهيم, بالتحدث عن مفهوم "البطل",فنجد فيه الحديث متشعبا, وملحئ بالتفاصيل, وهذا ما سنواجهه بالفصل الاول من الكتاب

الفصل الاول
مفهوم البطولة



كلمة "بطل" ومرادفها الانجليزي "Hero" - المستند بالأصل لكلمة "هيروس" الاغريقية بمعني المدافع او الحامي-, تم استخدامها قديما في وصف المحارب الشجاع الذي يتولي تنفيذ المهام الصعبة لنشر الامن بين الناس و حمايتهم من الاخطار, و يحيا و يموت بحثا عن الشرف و الكرامة.

تركزت هوية كل بطل كلاسيكي قديم حول القتال, سواء كان في حرب طاحنة أو رحلة اسطورية, و غالبا ما امتاز معظمهم بصفات إلهية او بقدرات هائلة غير مسبوقة, تساعدهم علي تحقيق مكانتهم البطولية بين الناس.

للأبطال اكثر من نوع, فهناك البطل الاساسي,وهو شخص يمتلك قدرات خارقة, يمثل قوى الخير في عالم الكوميكس ولديه بوصلة أخلاقية لا تحيد عن طريق الخير أبدا إلا في حالات قليلة ومبررة. يتحلون دوما بالشجاعة والمثالية. من الأمثلة المعروفة طبعا: Superman, Batman, Spiderman

و هناك نوع اخر يدعي بنقيض البطل, او الAntihero, وهو من لا ينطبق عليه مواصفات الأبطال بالمعنى المفهوم، ينظر له المجتمع علي أنه سئ لأنه لا يحترم قوانينه, وهي الحقيقة, فهو خارج علي القانون بإرادته, ولكنه بشكل عام يستلطفه الجمهور لأنه يشكل جزءا من المجتمع, فقد تجده يتصرف مثل اي بطل تقليدي, ولكنه يقتل ويتلذذ بقتل أعداءه، او يظهر برود و صفاقة شديدة في التعامل, ولكن في النهاية هم أبطال .. نوعا ما. من أمثلتهم: Deadpool، Punisher، Catwoman، The Comedian.

و كالعادة, يلزم البطل ظهور شخصية اخرى علي النقيض تماما منه، كتلة من الشر والكره للأبطال والعالم والكون بأكمله. سوف تجدون من هؤلاء الأشرار من هم محبوبون من القراء من الأبطال أنفسهم، وذلك لأسباب كثيرة منها عمق الشخصيات وروعة الكتابة من المؤلفين. توجد أهداف مختلفة لكل شرير منهم ولكن الشر هو محركهم الأساسي وطبعا منهم:
Lex Luthor ،The Joker ،Thanos

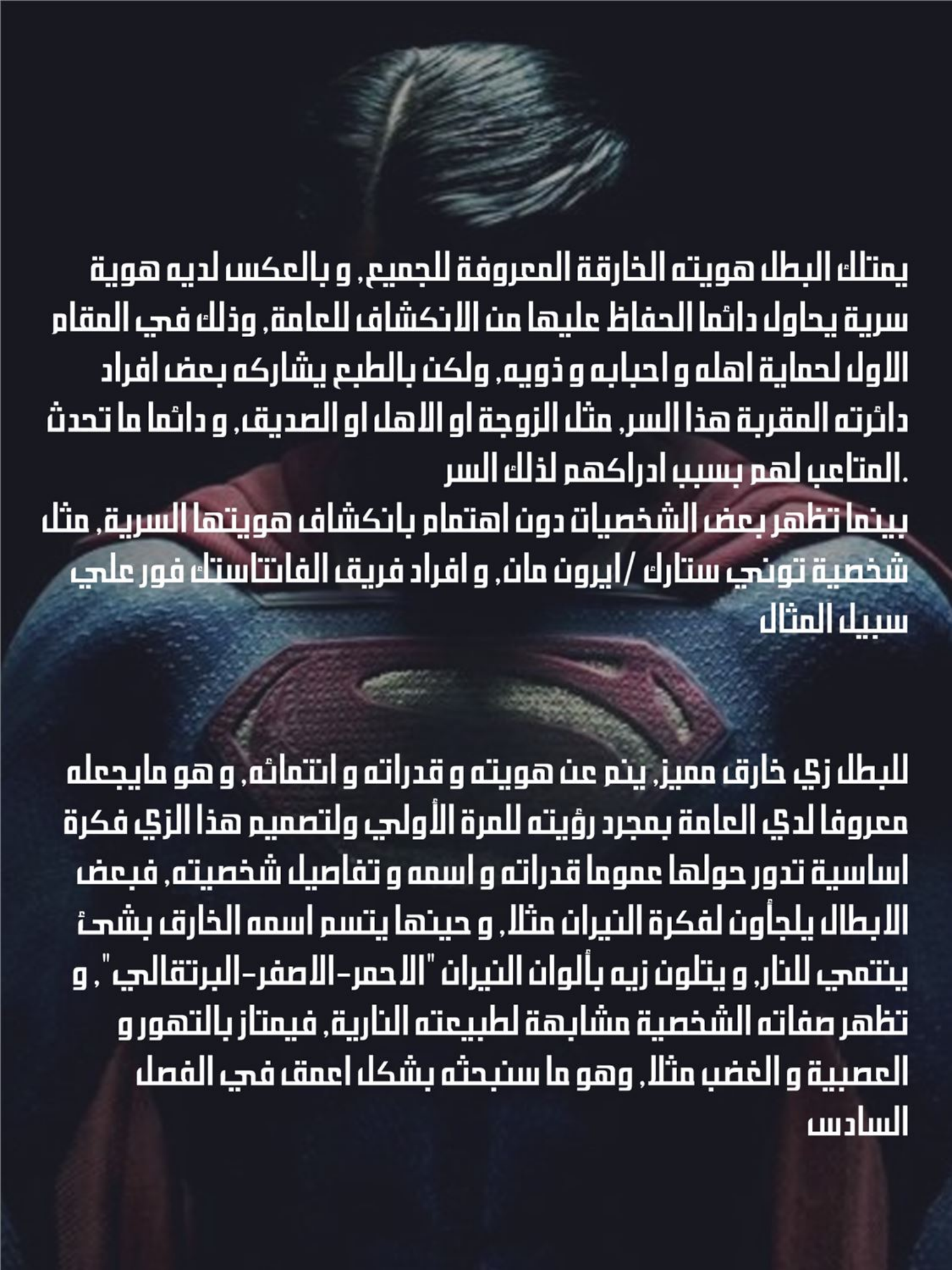
تساعد شخصية الشرير علي إبراز صفات البطل, و وضعه في مكانته البطولية كنتيجة لمواجهاته المستمرة ضد الشر و اعوانه, و دائما ما تنشأ علاقات وثيقة بين البطل و عدوه الشرير, فنجد في مناسبات عديدة أن الشرير هو انعكاس كامل للبطل, إنعكاس في الصفات و الافكار و الهيئة و حتي شكل شعار البطل و لون زيه الخاص, و ابسط مثال يعود لشخصية فلاش و ريفرس فلاش, اللذان يتصفان بانعكاس الوان ازيائهم بشكل كامل.

يمكننا دراسة شخصية البطل, بافتراض عشرة قواعد يلزم وجودها, لنطلق لقب البطل علي اى شخصية ما..و هم

يمتلك البطل قوي خارقة او قدرات غير اعتيادية, او لديه مهارات و ادوات تعطي له تفوق علي جميع من حوله,تتنوع تلك القوي الخارقة, وهذا ما سنراه بشكل اعمق في الفصل الرابع, حيث يندرج تحت ذلك البند: القوة البدنية الهائلة, الطيران, الحواس الخارقة, اطلاق الطاقة بمختلف انواعها.
قد يظهر بعض الابطال المفتقدين لتلك القوي الخارقة, مثل باتمان, جرين ارو, هوك أي, ولكنهم يملكون بدلا منها مهارات كالمهارات القتالية و العلمية غيرها, و ادوات متقدمة و اسلحة تساعدهم علي الوقوف امام اعدائهم الخارقين

يتبع البطل مبدأه الاخلاقي الخاص بشكل ثابت, والذي يتضمن بعض الصفات النبيلة كالتضحيه بنفسه من اجل سلامة الاخرين و بدون انتظار اي جوائز منهم, بجانب رفضه لإستعمال العنف الزائد او القتل...إلخ

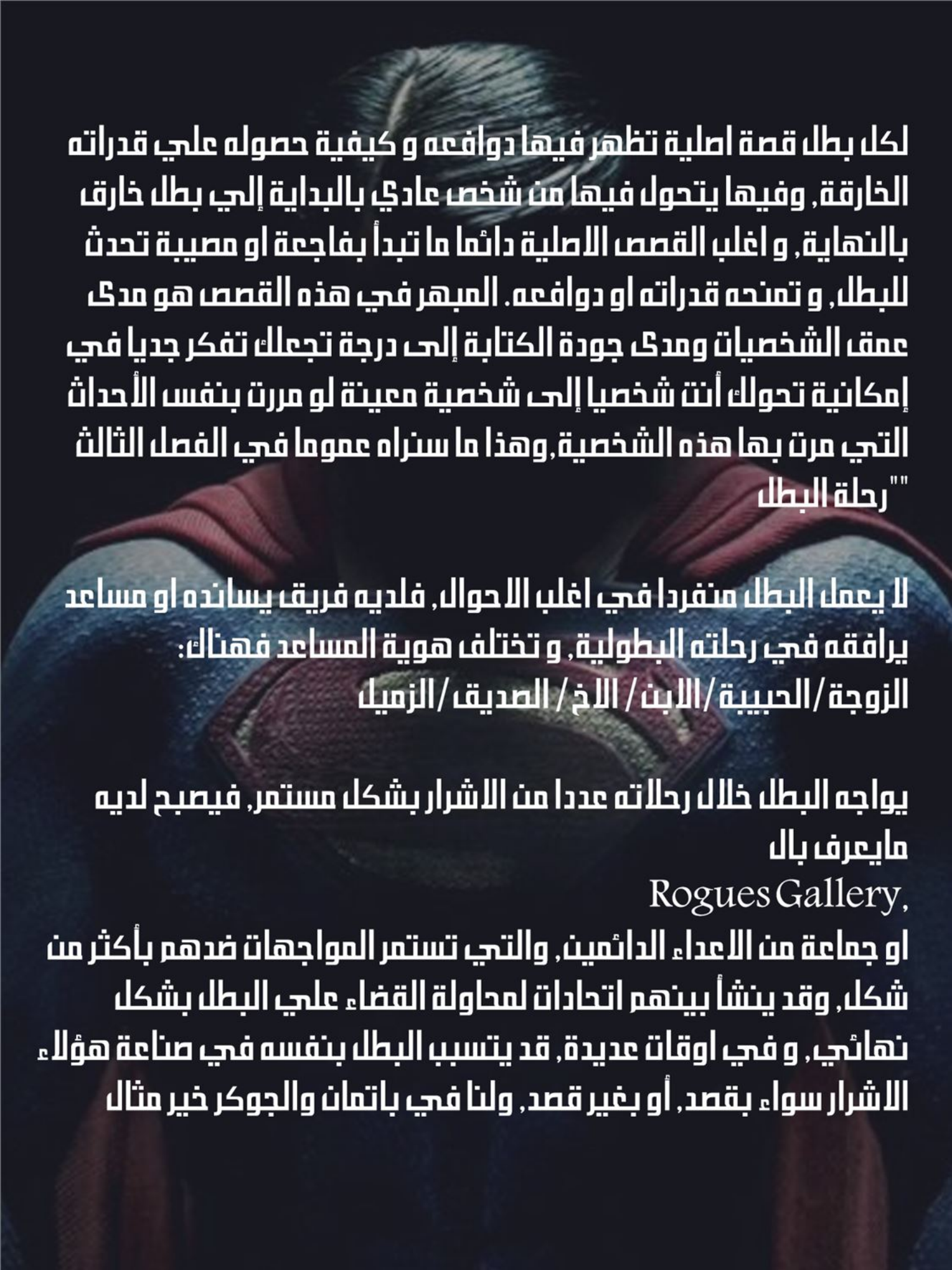
للبطل دافع اساسي, يستعين به لإستكمال رحلته نحو الامام دائما, مثل الاحساس بالمسئولية, او نداء خاص يرشده, او انتقام شخصي تجاه المجرمين, او ايمان عميق بالعدالة و الانسانية.



يمتلك البطل هويته الخارقة المعروفة للجميع, و بالعكس لديه هوية سرية يحاول دائما الحفاظ عليها من الانكشاف للعامة, وذلك في المقام الاول لحماية اهله و احبابه و ذويه, ولكن بالطبع يشاركه بعض افراد دائرته المقربة هذا السر, مثل الزوجة او الاهل او الصديق, و دائما ما تحدث المتاعب لهم بسبب ادراكهم لذلك السر.

بينما تظهر بعض الشخصيات دون اهتمام بانكشاف هويتها السرية, مثل شخصية توني ستارك /ايرون مان, و افراد فريق الفانتاستك فور علي سبيل المثال

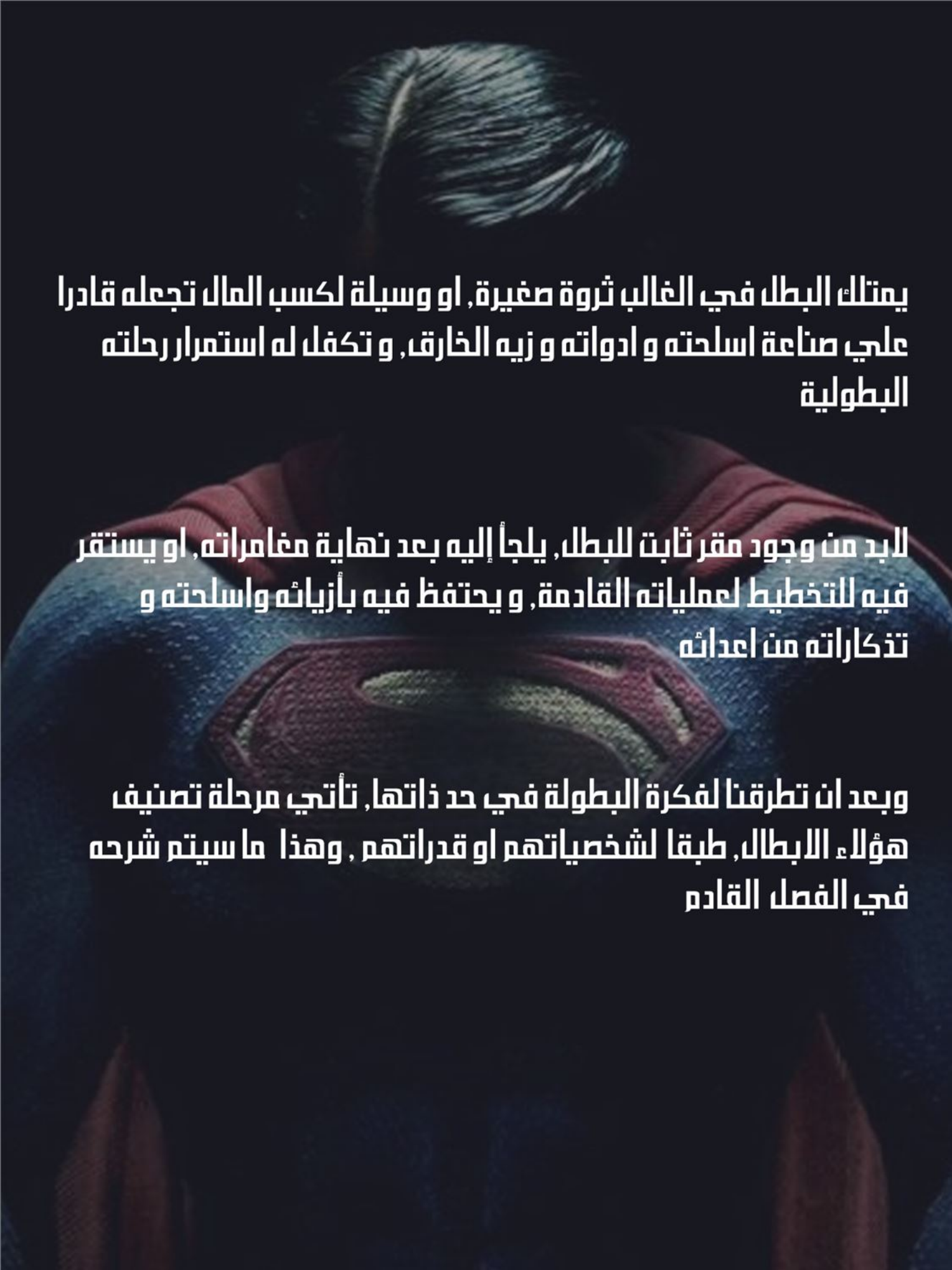
للبطل زي خارق مميز, ينم عن هويته و قدراته و انتمائه, و هو مايجعله معروفا لدي العامة بمجرد رؤيته للمرة الأولي ولتصميم هذا الزي فكرة اساسية تدور حولها عموما قدراته و اسمه و تفاصيل شخصيته, فبعض الابطال يلجأون لفكرة النيران مثلا, و حينها يتسم اسمه الخارق بشئ ينتمي للنار, و يتلون زيه بألوان النيران "الاحمر-الاصفر-البرتقالي", و تظهر صفاته الشخصية مشابهة لطبيعته النارية, فيمتاز بالتهور و العصبية و الغضب مثلا, وهو ما سنبحثه بشكل اعمق في الفصل السادس



لكل بطل قصة اصلية تظهر فيها دوافعه و كيفية حصوله علي قدراته الخارقة, وفيها يتحول فيها من شخص عادي بالبداية إلي بطل خارق بالنهاية, و اغلب القصص الاصلية دائما ما تبدأ بفاجعة او مصيبة تحدث للبطل, و تمنحه قدراته او دوافعه. المبهر في هذه القصص هو مدى عمق الشخصيات ومدى جودة الكتابة إلى درجة تجعلك تفكر جديا في إمكانية تحولك أنت شخصيا إلى شخصية معينة لو مررت بنفس الأحداث التي مرت بها هذه الشخصية,وهذا ما سنراه عموما في الفصل الثالث ""رحلة البطل

لا يعمل البطل منفردا في اغلب الاحوال, فلديه فريق يسانده او مساعد يرافقه في رحلته البطولية, و تختلف هوية المساعد فهناك:
الزوجة/الحبيبة/الابن/ الاخ/ الصديق/الزميل

يواجه البطل خلال رحلاته عددا من الاشرار بشكل مستمر, فيصبح لديه مايعرف بال
Rogues Gallery,
او جماعة من الاعداء الدائمين, والتي تستمر المواجهات ضدهم بأكثر من شكل, وقد ينشأ بينهم اتحادات لمحاولة القضاء علي البطل بشكل نهائي, و في اوقات عديدة, قد يتسبب البطل بنفسه في صناعة هؤلاء الاشرار سواء بقصد, أو بغير قصد, ولنا في باتمان والجوكر خير مثال



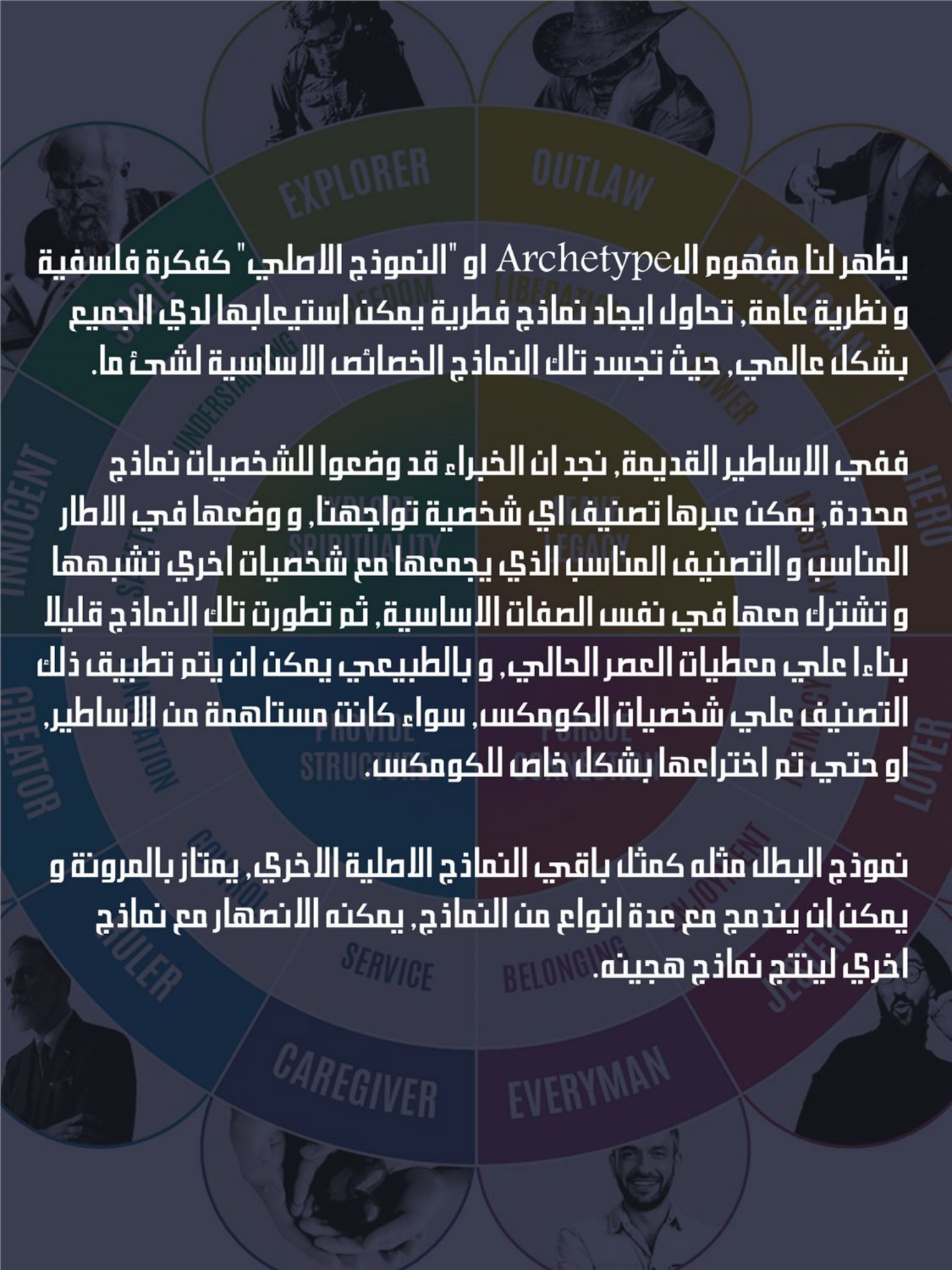
يمتلك البطل في الغالب ثروة صغيرة, او وسيلة لكسب المال تجعله قادرا علي صناعة اسلحته و ادواته و زيه الخارق, و تكفل له استمرار رحلته البطولية

لابد من وجود مقر ثابت للبطل, يلجأ إليه بعد نهاية مغامراته, او يستقر فيه للتخطيط لعملياته القادمة, و يحتفظ فيه بأزيائه واسلحته و تذكاراته من اعدائه

وبعد ان تطرقنا لفكرة البطولة في حد ذاتها, تأتي مرحلة تصنيف هؤلاء الابطال, طبقا لشخصياتهم او قدراتهم , وهذا ما سيتم شرحه في الفصل القادم

الفصل الثاني

تصنيفات الأبطال



يظهر لنا مفهوم الArchetype او "النموذج الاصلي" كفكرة فلسفية و نظرية عامة, تحاول ايجاد نماذج فطرية يمكن استيعابها لدي الجميع بشكل عالمي, حيث تجسد تلك النماذج الخصائص الاساسية لشئ ما.

ففي الاساطير القديمة, نجد ان الخبراء قد وضعوا للشخصيات نماذج محددة, يمكن عبرها تصنيف اي شخصية تواجهنا, و وضعها في الاطار المناسب و التصنيف المناسب الذي يجمعها مع شخصيات اخري تشبهها و تشترك معها في نفس الصفات الاساسية, ثم تطورت تلك النماذج قليلا بناءا علي معطيات العصر الحالي, و بالطبيعي يمكن ان يتم تطبيق ذلك التصنيف علي شخصيات الكومكس, سواء كانت مستلهمة من الاساطير, او حتي تم اختراعها بشكل خاص للكومكس.

نموذج البطل مثله كمثل باقي النماذج الاصلية الاخري, يمتاز بالمرونة و يمكن ان يندمج مع عدة انواع من النماذج, يمكنه الانصهار مع نماذج اخري ليبتج نماذج هجينه.

نموذج العالم/الفنان: artist/scientist

يمثل ذلك النموذج قوة العقل, و مهارات الابداع المتفجرة بداخل كل منا,التي تساعد علي حل المشكلات بطرق غير متوقعة, او حتي الارتجال لإيجاد تلك الحلول..

تتسم شخصيات ذلك النموذج احيانا ببعض الصفات الطفولية كالإنبهار بما يقدمه لنا الكون دائما, و الفضول الدائم نحو كل شئ..
يظهر ذلك النموذج بشكل واضح في شخصيات:

DC

Barry Allen

Kyle Rayner

Ted Kord

Will Magnus

Mr Terrific

Ray Palmer

MARVEL

Hank Pym

Reed Richards

Tony Stark

Riri Williams

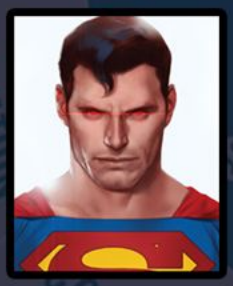
Shuri

Peter Parker

نموذج المثل الأعلي:

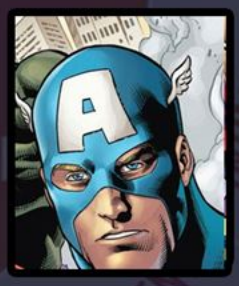
وهو البطل ذو المبادئ القويمة, و القلب السليم الذي يقوده دائما نحو فعل الخير, و قيادة الاخرين بالحكمة و الشجاعة اللازمة في المصاعب.
يظهر ذلك النموذج بشكل واضح في شخصيات:

DC



Superman

MARVEL



Captain America

نموذج البطل العادي ذو الادوات:

وهو البطل الذي يفتقر لقدرات خارقة, فيعوضها بإختراعه لأسلحة و معدات خاصة يستخدم فيها مهاراته العقلية والقتالية ليصبح مكافئا للآخرين, وعادة مايكون ذلك البطل ثريا, ذو شخصية جذابة و عقلية ذكية للغاية.

يظهر ذلك النموذج بشكل واضح في شخصيات:

DC

The Question

Green Arrow

Batman

MARVEL

The Punisher

Hawkeye

Iron Man

Falcon

Ant-Man

Black Widow

نموذج المتحول:

وهو البطل الذي يمتلك القدرة علي تحويل هيئته الجسدية, و حجمه و شكله سواء نتيجة تعرضه لحادث ما, او تناوله لعقار ما, او امتلاكه تلك القدرة منذ ولادته.

يظهر ذلك النموذج بشكل واضح في شخصيات:

DC

Beast Boy

Martian Manhunter

Plastic Man

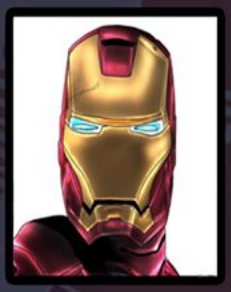
Miss Martian

Metamorpho

MARVEL

The Punisher

Hawkeye


Iron Man

Falcon

Ant-Man

Black Widow

نموذج المتحول:

وهو البطل الذي يمتلك القدرة علي تحويل هيئته الجسدية, و حجمه و شكله سواء نتيجة تعرضه لحادث ما, او تناوله لعقار ما, او امتلاكه تلك القدرة منذ ولادته.

يظهر ذلك النموذج بشكل واضح في شخصيات:

DC

Beast Boy

Martian Manhunter

Plastic Man

Miss Martian

Metamorpho

MARVEL

Absorbing Man

Mystique

Mr Fantastic

Ms Marvel

Ant-Man

Hulkling

نموذج ممارس الفنون القتالية:

وهو البطل الذي يلجأ دائما لقدراته القتالية العالية, و مهاراته المتعددة في استخدام سائر الفنون القتالية المعروفة كالكاراتيه و التايكوندو..إلخ

يظهر ذلك النموذج واضحا في شخصيات:

DC

Karate Kid

Bronze Tiger

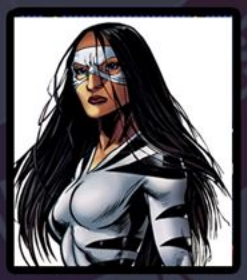
Cassandra Cain

MARVEL

Iron Fist

Shang-Chi

Elektra



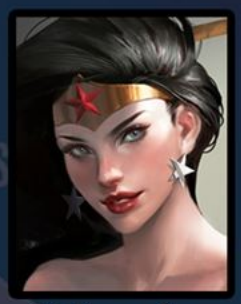
White Tiger

نموذج البطل الاسطوري السحري:

وهو البطل الذي يستمد قوته من اصول اسطورية قديمة, او عوالم سحرية غامضة
و يظهر ذلك النموذج بوضوح في شخصيات:

DC

Shazam



Wonder Woman

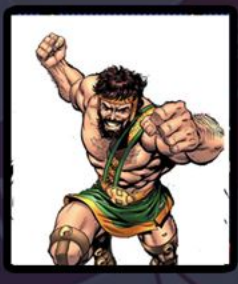
MARVEL

Odin

Loki

Thor

Heimdall



Hercules

Valkyrie

نموذج البطل الغاضب:

وهو البطل الذي يتسم بالغضب و التهور و الميل إلي العنف دائما,
و غالبا ما يفضل العمل وحيدا دون الاستعانة بأحد.
و يظهر ذلك النموذج بوضوح في شخصيات:

DC

Guy Gardner

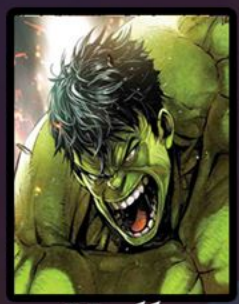
Rorschach

RedHood

Damian Wayne

Damage

MARVEL


Hulk

Wolverine

Blade

Namor

Moon Knight

Punisher

نموذج المحقق العبقري: Master Detective

وهو البطل الذي يستخدم قدراته الخاصة او مهارات الملاحظة و الاستكشاف و الاستنتاج, لحل القضايا الغامضة و الجرائم المستعصية علي الحل.
ويظهر ذلك النموذج بوضوح في شخصيات:

DC

Detective Chimp

Martian Manhunter

Batman

The Question

Ralph Dibny

Constantine

MARVEL

Misty Knight

Moon Knight

Daredevil

Jamie Madrox

Jessica Jones

نموذج البطل الشاب:

وهو البطل الذي يمتاز بسنه الصغير مقارنة بسائر الابطال, ولكنه يمتلك بداخله شغفا و اقبالا علي المغامرة, يضعه في مصاف كبار الابطال.

ويظهر ذلك النموذج بوضوح في شخصيات:

DC

Cassandra Cain

Beast Boy

Damian Wayne

Wonder Girl

Kid Flash

Miss Martian

MARVEL

Kate Bishop

Ms Marvel

Miles Morales

Franklin Richards

Riri Williams

Valeria Richards

نموذج البطل ذو العضلات: The Brick

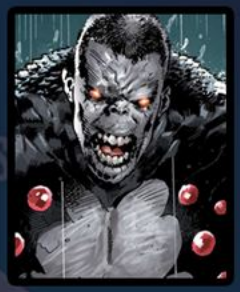
وهو البطل الذي يتسم ببنية عضلية فائقة, و ضخامة بشكل اكبر من المعتاد, مع قوة هائلة يصعب السيطرة عليها

ويظهر ذلك النموذج بوضوح في شخصيات:

DC

King Shark

Big Barda



Damage

MARVEL

Hulk

The Thing

Juggernaut

She-Hulk

Colossus

نموذج البطل الفضائي: Cosmic Guardian

وهو البطل الذي يكتسب قوته من مصادر فضائية أو كونية, ويعمل كحارس فضائي يرتحل من كوكب لآخر لإقرار النظام و حماية الكائنات في الاكوان الاخري أيا كان نوعها.

و يظهر ذلك النموذج بوضوح في شخصيات:

DC

StarFire

Adam Strange

Green Lanterns

Orion

Legion of Superheroes

MARVEL

Nova

Silver Surfer

Beta Ray Bill

Guardians of The Galaxy

Quasar

Captain Marvel

نموذج الساحر The Mystic Arcane:

وهو البطل ذو القدرات السحرية الفائقة, و الذي يتعامل دائما بالتعاويذ و الادوات السحرية ضد اخطار قديمة أتت عبر عوالم غامضة عنا.

ويظهر ذلك النموذج واضحا في شخصيات:

DC

Raven

Dr Fate

Zatanna

Enchantress

Constantine

MARVEL

Scarlet Witch

Loki

Doctor Strange

Wiccan

Clea

Brother Voodoo

نموذج البطل رامي الأسهم Archer:

وهو البطل الذي يعتمد بشكل اساسي علي استخدام القوس و السهم, وهو فئة شهيرة في التراث البطولي القديم, منذ شخصية روبن هود و حتي الآن.

ويظهر ذلك النموذج واضحا في شخصيات:

DC

Artemis

Red Arrow

Green Arrow

MARVEL

Hawkeye

Kate Bishop

Yondu

نموذج البطل ذو القوة اللانهائية:

وهو البطل القادر علي فعل اي شئ و كل شئ بلا استثناء. طاقته متفجرة بلا نهاية, و امكانياته لا حدود لها.

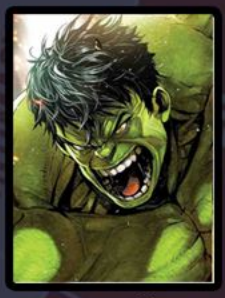
ويظهر ذلك النموذج بوضوح في شخصيات:

DC

Superman

MARVEL

Sentry



Hulk

الفصل الثالث
رحلة البطل
في الكومكس

رحلة البطل أو الرحلة البطولية [بالإنجليزية hero's journey] هي نموذج يتكون من مجموعة من الحكايات التي تبدأ بدخول البطل [الشخصية الرئيسية] في مغامرة ما، ومروره بأزمات حاسمة يحرز فيها النصر في النهاية، ثم يعود مرة أخرى وقد "تغير" أو "تحول" نفسيا وفكريا بصورة جذرية.

يعتبر جوزيف كامبل أول من قدم هذا المصطلح في كتابه "البطل بألف وجه"، حيث وصف في هذا الكتاب أساسيات النمط الروائي للرحلة البطولية، حيث تتصاعد الأحداث بخروج البطل من نطاق العالم المعتاد أو "المنطقة المألوفة" إلى نطاق العالم الخاص أو "المنطقة الغير مألوفة أو المجهولة"، والتي يوجد بها قوة كبرى تحاول معارضته، ويتنج صراع بينهما، ولكنه يحرز النصر على تلك القوة، ويعود إلى حياته مرة أخرى بعد هذه المغامرة الغامضة، والتي تلهمه فلسفة جديدة.

وصف كامبل ١٧ مرحلة في الرحلة البطولية، إلا أنه ليست كل الروايات التي كتبت في ضوء هذا المصطلح تحتوي على كل هذه المراحل، فبعضها يركز فقط على مرحلة واحدة، بل إن بعض الروايات قد تورد هذه المراحل بصورة مخالفة للترتيب.

يمكن تنظيم ال ١٧ مرحلة بطرق مختلفة، من بينها طريقة الثلاثة فصول:

الفصل الأول:المغادرة

- نداء المغامرة، أو طلب الدخول في المغامرة
- رفض النداء، ورفض الدخول في المغامرة.
- المساعدات الفائقة.
- عبور العتبة للمجهول أو العالم الاخر.
- بطن الحوت

في الفصل الأول [المغادرة] يعيش البطل[الشخصية الأساسية] حياة عاديةأو يعيش في "العالم المعتاد"، وأثناء ذلك يأتيه نداء أو ضرورة تطلب منه دخول مغامرة ما أو الدخول في "المجهول"، وقد يتردد البطل في الاستجابة في بداية الأمر إلا أنه قد يجد من ينصحه لدخول المغامرة.

الفصل الثاني:البدء

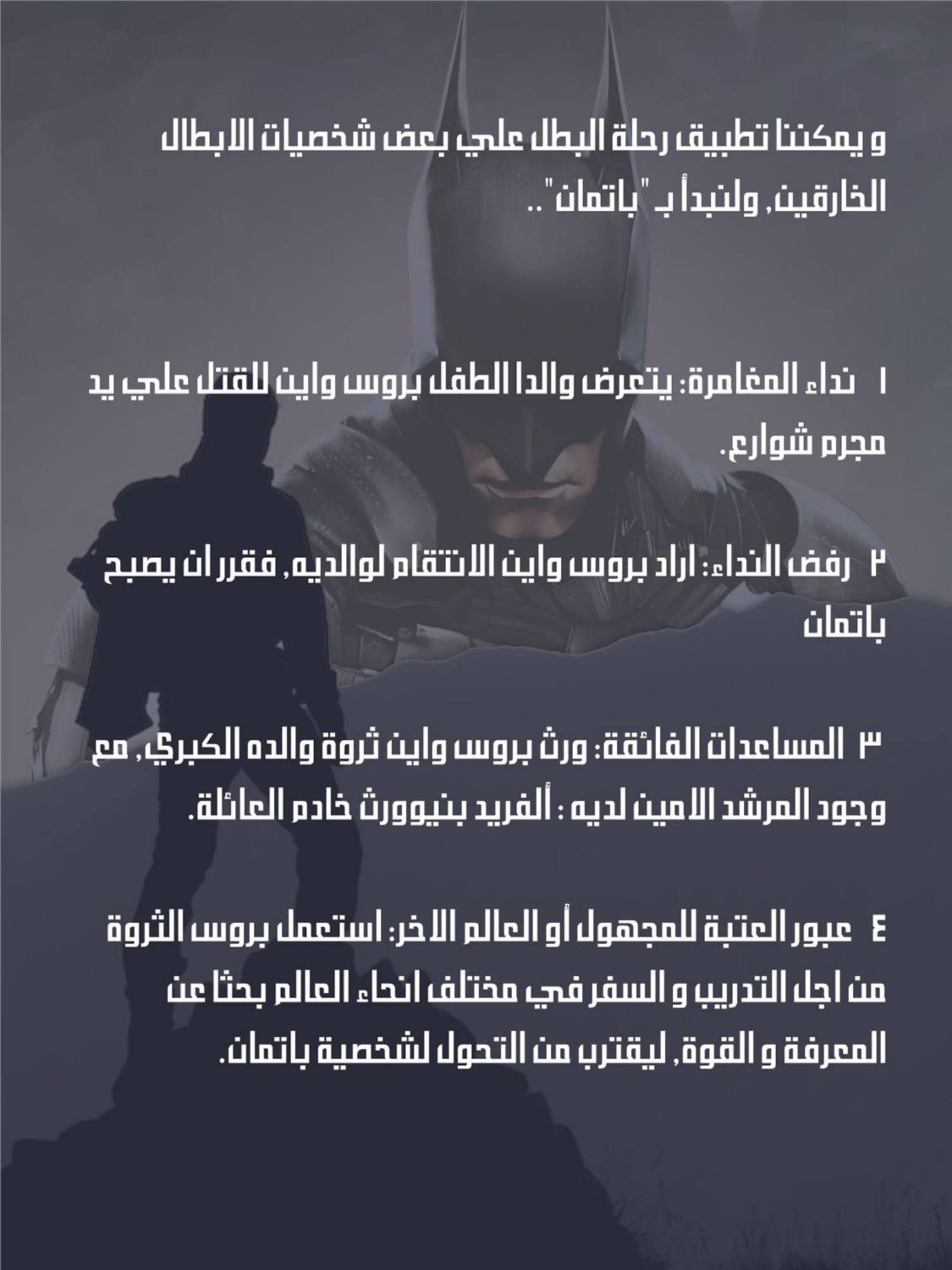
- طريق التجارب
- مقابلة مع المرأة الفاتنة
- المرأه كإغراء
- التكفير مع الأب
- التمجيد أو المثل الأعلى
- النعمة او الهبة المطلقة

يبدأ الفصل الثاني بعبور البطل عتبة "المجهول" إلى "العالم الخاص"، حيث يواجه مهمات وصعوبات مختلفة بمفرده أو بوجود شخص معه، وفي النهاية يصل البطل إلى "أعمق جزء" أو العقبة الأساسية في هذه المغامرة، حيث يتحمل هذه العقبة ويجتازها ويتغلب عليها، ويحصل على الغنيمة "الجوهر أو المعني الحقيقي"، ويعود البطل مرة أخرى الي العالم المعتاد أو التقليدي إما بسبب نصيحة من أشخاص موجودين في "العالم الخاص"، أو يجبر على العودة تحت تأثير الواقع.

الفصل الثالث:العودة

- رفض العودة
- الرحلة السحرية [رحلة العودة السحرية]
- الإنقاذ من الخارج
- عبور عتبة الرجوع للعالم الاعتيادي
- خبير العالمين
- حرية العيش

في الفصل الثالث يعبر البطل عتبة العالم المعتاد رجوعا إليه مرة أخرى، محملا بالغنيمة أو "الجوهر" الذي اكتسبه من العالم الخاص، والذي قد يستخدمه لصالح الأشخاص التابعين له والمتاثرين به، لأن البطل نفسه "تغير بصورة جذرية"، كما أنه اكتسب حكمة وقوة روحية بسبب هذه المغامرة.



و يمكننا تطبيق رحلة البطل علي بعض شخصيات الابطال الخارقين, ولنبدأ بـ "باتمان"..

١ نداء المغامرة: يتعرض والدا الطفل بروس واين للقتل علي يد مجرم شوارع.

٢ رفض النداء: اراد بروس واين الانتقام لوالديه, فقرر ان يصبح باتمان

٣ المساعدات الفائقة: ورث بروس واين ثروة والده الكبري, مع وجود المرشد الامين لديه : ألفريد بنيوورث خادم العائلة.

٤ عبور العتبة للمجهول أو العالم الاخر: استعمل بروس الثروة من اجل التدريب و السفر في مختلف انحاء العالم بحثا عن المعرفة و القوة, ليقترب من التحول لشخصية باتمان.

٥ بطن الحوت: يعود بروس واين لجوثام, ليجدها مرتعا للفساد و المجرمين, محاصرا من رجال العصابات المنظمة, ويقضي فترة معتكفا في منزله ليضع الخطة التي سينفذها ضد اشرار جوثام.

٦ طريق التجارب: يبتكر باتمان شعاره و زيه الخاص, ليواجه به العديد من اشرار جوثام علي مدي رحلته البطولية.

٧ مقابلة مع المرأة الفاتنة: يواجه باتمان كاتووومان و ايفي السامة.

٨ المرأه كإغراء: تصبح كاتووومان عامل الاغراء الاكبر امامه, والمقربة إليه عن الآخرين.

٩ التكفير مع الأب: مواجهة باتمان للجوكر, اخطر اعدائه و الذي تختلف حياة باتمان بعد ظهوره عما سبق.

١٠ التمجيد أو المثل الأعلى: يصبح باتمان بطلا عظيما

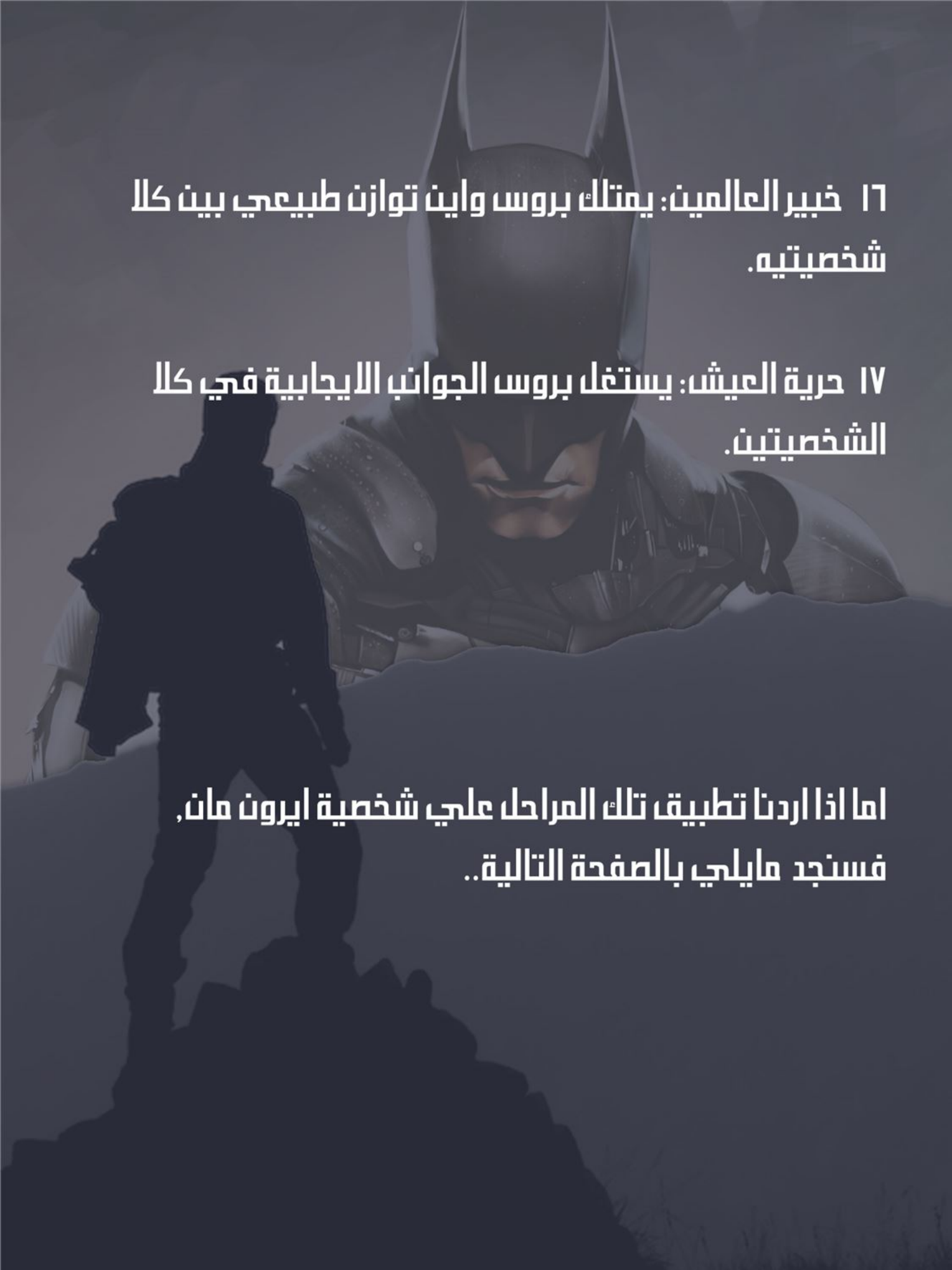
١١ النعمة او الهبة المطلقة: يمتلك باتمان القدرة علي حماية جوثام من الاشرار

١٢ رفض العودة: يرفض باتمان ان يعود لهوية بروس واين الطبيعية, ويستمر كباتمان.

١٣ الرحلة السحرية [رحلة العودة السحرية]: يعود باتمان للاهتمام بهويته الحقيقية كبروس واين, مع الاحتفاظ بهوية باتمان ليلا.

١٤ الإنقاذ من الخارج: يستمر ألفريد بإسداء النصح لبروس, و توجيه خطواته اثناء كونه باتمان, ليمنعه من الانحراف بعيدا عن طريق البطولة.

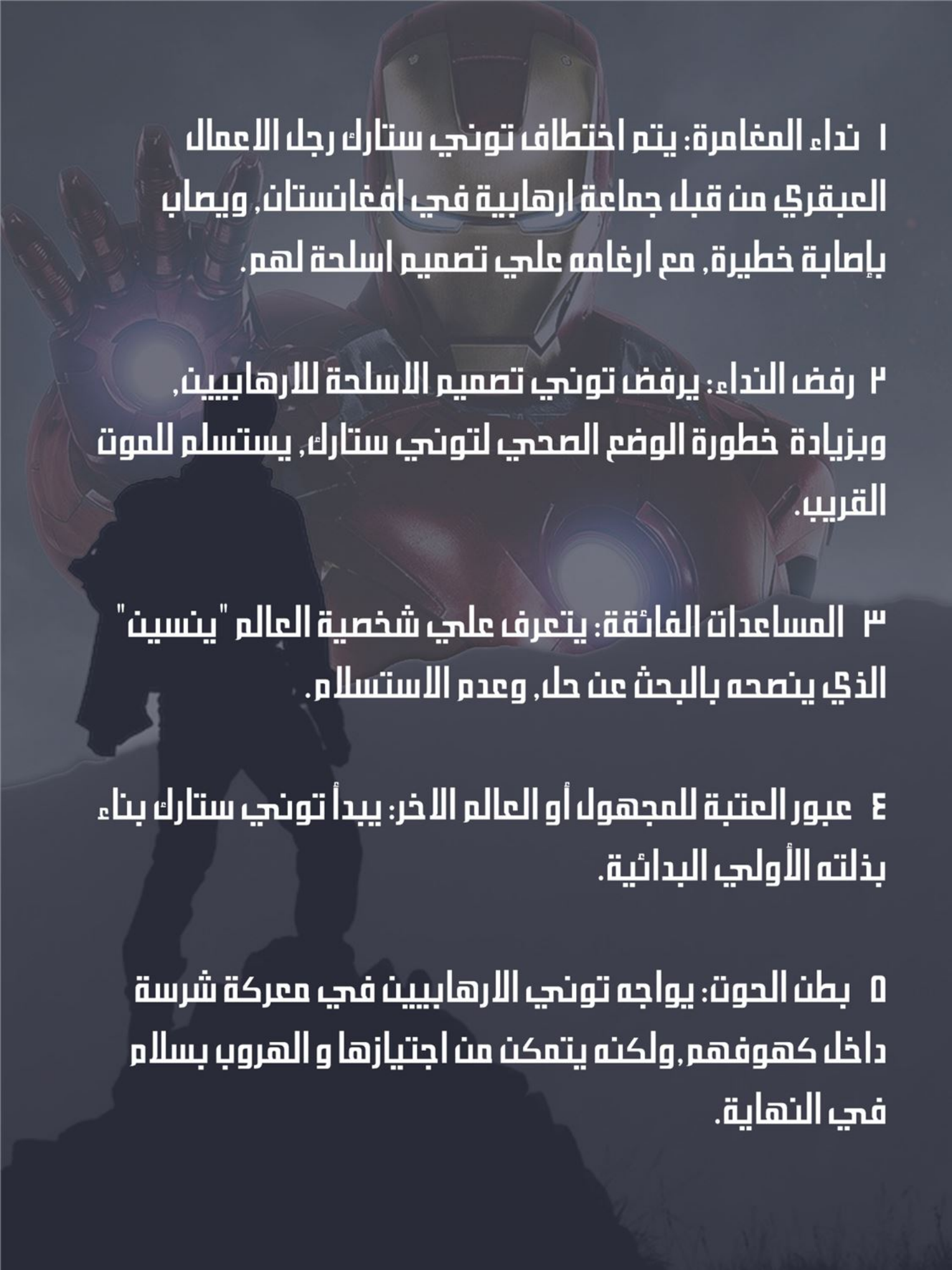
١٥ عبور عتبة الرجوع للعالم الاعتيادي: يفسح باتمان المجال لظهور اعوانه الجدد من روبن, نايتوينج, باتجيرل, ليصبحوا كأسرة طبيعية تحيط به بدلا من الوحدة.



١٦ خبير العالمين: يمتلك بروس واين توازن طبيعي بين كلا شخصيتيه.

١٧ حرية العيش: يستغل بروس الجوانب الايجابية في كلا الشخصيتين.

اما اذا اردنا تطبيق تلك المراحل علي شخصية ايرون مان, فسنجد مايلي بالصفحة التالية..



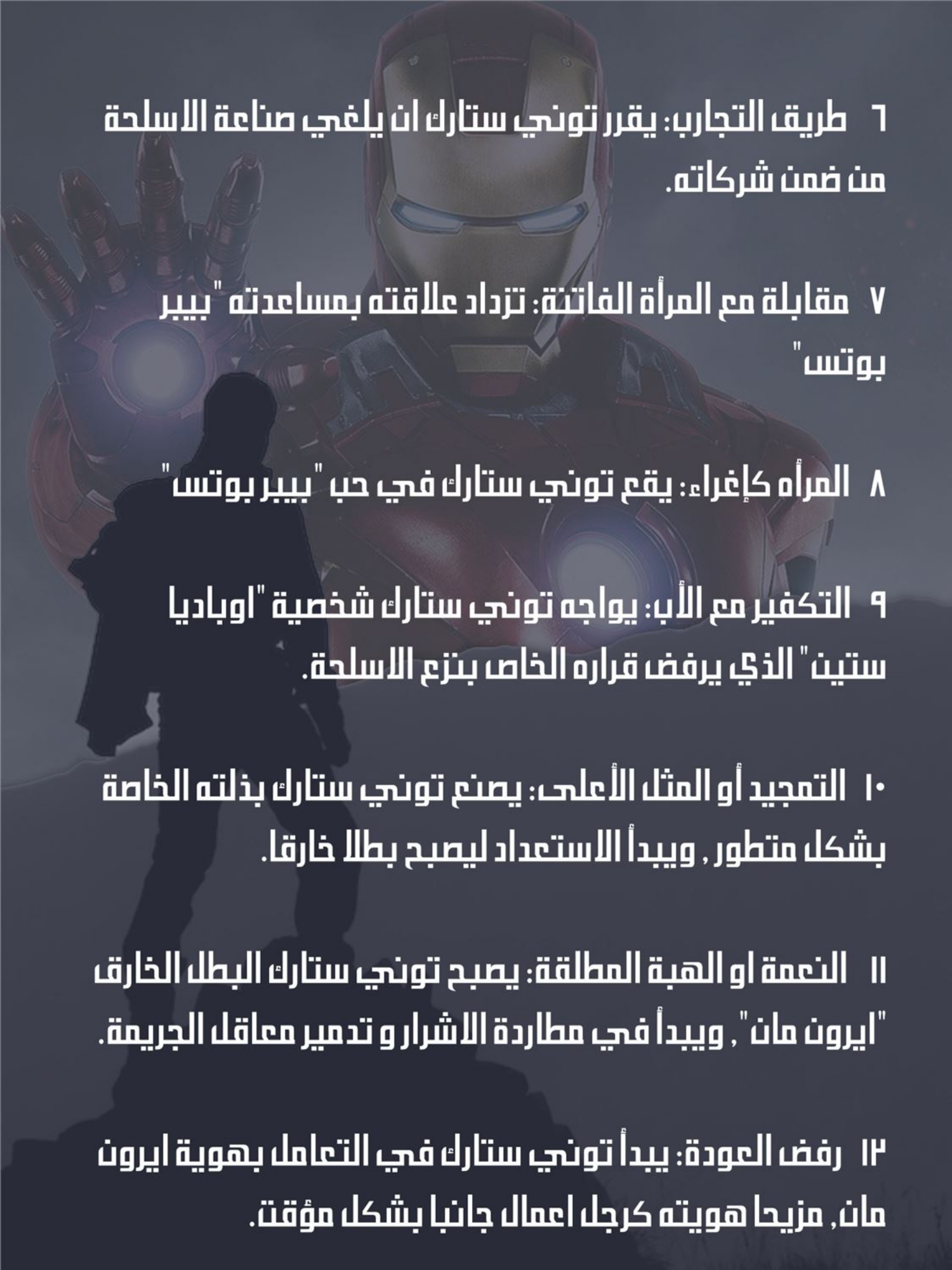
١ نداء المغامرة: يتم اختطاف تونى ستارك رجل الاعمال العبقري من قبل جماعة ارهابية في افغانستان, ويصاب بإصابة خطيرة, مع ارغامه علي تصميم اسلحة لهم.

٢ رفض النداء: يرفض تونى تصميم الاسلحة للارهابيين, وبزيادة خطورة الوضع الصحي لتونى ستارك, يستسلم للموت القريب.

٣ المساعدات الفائقة: يتعرف علي شخصية العالم "ينسين" الذي ينصحه بالبحث عن حل, وعدم الاستسلام.

٤ عبور العتبة للمجهول أو العالم الاخر: يبدأ تونى ستارك بناء بذلته الأولي البدائية.

٥ بطن الحوت: يواجه تونى الارهابيين في معركة شرسة داخل كهوفهم, ولكنه يتمكن من اجتيازها و الهروب بسلام في النهاية.



٦ طريق التجارب: يقرر توني ستارك ان يلغي صناعة الاسلحة من ضمن شركاته.

٧ مقابلة مع المرأة الفاتنة: تزداد علاقته بمساعدته "بيبر بوتس"

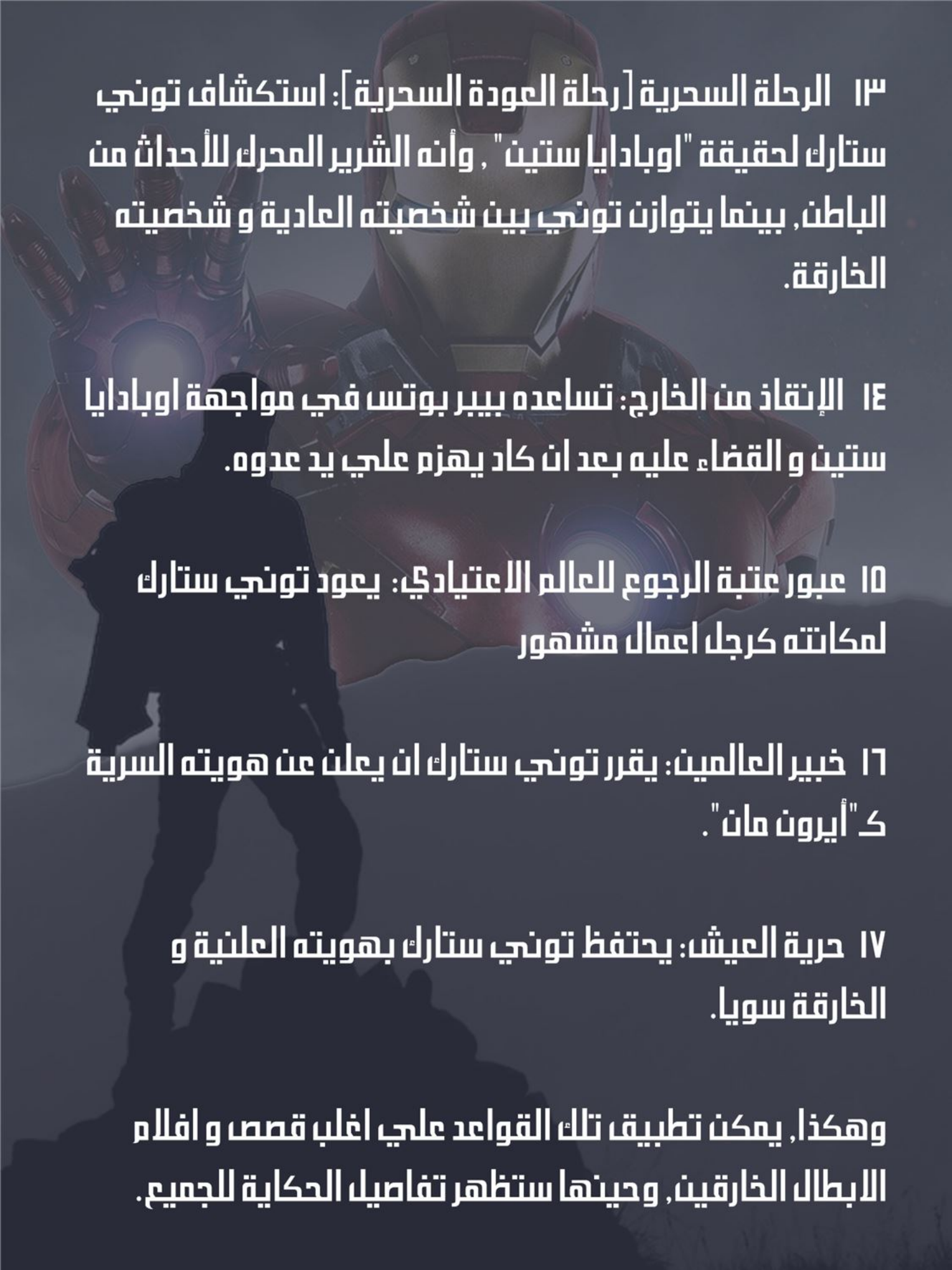
٨ المرأه كإغراء: يقع توني ستارك في حب "بيبر بوتس"

٩ التكفير مع الأب: يواجه توني ستارك شخصية "اوباديا ستين" الذي يرفض قراره الخاص بنزع الاسلحة.

١٠ التمجيد أو المثل الأعلى: يصنع توني ستارك بذلته الخاصة بشكل متطور , ويبدأ الاستعداد ليصبح بطلا خارقا.

١١ النعمة او الهبة المطلقة: يصبح توني ستارك البطل الخارق "ايرون مان" , ويبدأ في مطاردة الاشرار و تدمير معاقل الجريمة.

١٢ رفض العودة: يبدأ توني ستارك في التعامل بهوية ايرون مان, مزيحا هويته كرجل اعمال جانبا بشكل مؤقت.



١٣ الرحلة السحرية [رحلة العودة السحرية]: استكشاف توني ستارك لحقيقة "اوبادايا ستين" , وأنه الشرير المحرك للأحداث من الباطن, بينما يتوازن توني بين شخصيته العادية و شخصيته الخارقة.

١٤ الإنقاذ من الخارج: تساعده بيبر بوتس في مواجهة اوبادايا ستين و القضاء عليه بعد ان كاد يهزم علي يد عدوه.

١٥ عبور عتبة الرجوع للعالم الاعتيادي: يعود توني ستارك لمكانته كرجل اعمال مشهور

١٦ خبير العالمين: يقرر توني ستارك ان يعلن عن هويته السرية ك "أيرون مان".

١٧ حرية العيش: يحتفظ توني ستارك بهويته العلنية و الخارقة سويا.

وهكذا, يمكن تطبيق تلك القواعد علي اغلب قصص و افلام الابطال الخارقين, وحينها ستظهر تفاصيل الحكاية للجميع.

العلاقة مع الموت:

في صميم كل حكاية بطولية, هناك مواجهة ضد الموت, فإذا لم تكن المواجهة مباشرة, فإننا نجد هناك تهديدا بالموت أو موتا رمزيا علي شكل رهان مهم, او مغامرة يكسب فيها البطل او يخسر.

من النقاط الهامة التي تحدث بشكل كبير في قصص ابطال الكومكس الخارقين, هي موت البطل, او ان يبدو ميتا, من اجل ان يتمكن من العودة إلي الحياة مرة أخري.

إنها احد الاصول الكبري لسحر الاسطورة البطولية, والتي تقود الجمهور إلي التماثل مع البطل و مع قدره, فما يحدث للبطل يحدث لنا, و تضعنا الحكاية في موقف يجعلنا نمر بتجربة الموت مثل البطل, ونشعر بشكل مؤقت بأننا محبطون, لكي نتمكن من التحرر عند عودة البطل بعد نجاته من الموت, ويتتج عن ذلك احساس عارم بالفرح و البهجة بإستعادة الحياة.

الفصل الرابع

تصنيفات القوي الخارقة

المجنحين

DC: Hawkman,Hawkgirl,Blue Beetle

Marvel: Falcon,Darkhawk,Angel
Bumblebee,The Wasp

التحكم بالماء

DC: Aquaman-Tempest-Mera-Aqualad

Marvel: Namor-Namora

التحريك عن بعد

DC: Martian Manhunter-Doctor Manhattan
Miss Martian

Marvel: Jean Grey-Invisible Woman
Franklin Richards

المتسارع

DC: Flash, Kid Flash"all characters

Marvel: Quicksilver-Speed

الدروع

DC: Booster Gold-Blue Beetle-Batman-Steel

Marvel: Ironman-Spiderman- Black Panther
Iron Lad-War Machine-Rescue

الكهرباء

DC: Static,Black Lightning,Lightning lad,Zeus

Marvel:Thor,Storm

السايبورج و الاندرويد

DC: Robotman,cyborg,Brainiac 8,Metal Men
red tornado
Marvel: Nebula,Cable,Deathlok,Vision,Viv

الاستحواذ الشيطاني

DC: Jason Blood/Etrigan, Deadman,Spectre

Marvel: Wendigo, Ghost Rider,Jack o'lantern

الضوء

DC: Jade-Lightray-The Ray

Marvel: Dagger-Dazzler-Monica Rambeau

الثلج

DC: Ice,Killer Frost,Polar boy,Coldsnap

Marvel: Iceman,Jack Frost,Bitter Frost
Bora,Coldmoon

الصوت

DC: Black Canary-Vibe

Marvel: Black Bolt-Banshee-Dazzler
Songbird-Icarus-Siryn

النيران

DC: Fire-Starfire-Firestorm-Etrigan
Heat wave-El Diablo

Marvel: Ghost Rider-Human Torch-Firestar
Sunfire-Phoenix-Hellstorm-Sunspot

التحكم بالنبات

DC: Swamp Thing-Poison Ivy-Black Orchid

Marvel: Gaea-Groot-Manthing

السفر في الزمن

DC: Flash-Booster Gold-Doctor Manhattan
Rip Hunter-Legion of Superheroes
Doctor Fate-White Lantern

Marvel: Iron Lad-Bishop-Cable
Doctor Strange-Franklin Richards
Cosmic Ghost Rider-Silver Surfer

السحر

DC: Zatanna-Dr Fate- Constantine-Raven
Etrigan-Spectre-Wonder Woman-Ragman
Jhonny Thunder-Shazam-Phantom Stranger
Enchantress

Marvel: Scarlet Witch-Doctor Strange
Loki-Thor-Odin-Frigga-Adam
-Warlock-Magik-Wiccan-Brother Voodoo
Talisman-Ancient One-Wong-Clea

الفصل الخامس
دوافع
الابطال

لماذا يقوم الابطال بتلك الافعال الخارقة من الاساس؟
لماذا يستمرون في رحلاتهم و حملاتهم البطولية, عاما بعد عام و بدون توقف؟ حتي لو انتهي ذلك بمقتلهم ؟

البطل بدون دافع, سيصبح شخصية عبثية تحركها الأهواء و المواقف, و سرعان ما سيتسبب في اشعار القارئ بالملل, لذلك اهتم كتاب و صناع شخصيات الابطال الخارقين, بتأسيس دوافع هامة لدي ابطالهم الخارقين, و جعلها دوافع منطقية يستطيع القراء ان يتفاعلوا معها, و يشاركون البطل احساسه وقتها, ليتحدوا سويا في تفاصيل المغامرة.

بمراجعتنا لبعض القصص الاصلية للشخصيات, يمكننا حصر الدوافع المحفزة للأبطال في بعض النقاط التي سأستعرضها في الصفحات التالية..

١- يأتي دافع الانتقام كدافع اساسي لدي عديد من الشخصيات المعروفة, و منهم:

باتمان:الحالة الاشهر, حيث يقوم باتمان بما يفعله انتقاما من سائر المجرمين, لمقتل والديه اثناء طفولته علي يد مجرم شوارع, فلا يحدث للناس ما حدث له شخصيا.
بانيشر: كذلك بدافع الانتقام لمقتل اسرته علي ايدي العصابات المنظمة, مما يؤدي لإستغلاله لخبراته العسكرية كجندي سابق, و يعلن الحرب علي العصابات لتحقيق انتقامه الشخصي.

٢- التطهر من ذنوب الماضي و التكفير عنها , نراه في عديد من الشخصيات, مثل:
ايرون مان: الراغب في التطهر من ذنوب ماضيه في تجارة السلاح.

سبايدرمان: بعد التكاسل في منع احد المجرمين, تسبب ذلك في قتل المجرم لعمه الحبيب, فيقرر ان يحقق العدالة و يواجه المجرمين, تكفيرا عن تسببه في مقتل عمه.

٣ - ميراث البطولة:

وهو القيام بدور البطل استكمالا لإرث سابق قادم من الاب, او الام, او احد افراد العائلة, مثلما نري في شخصية Power Girl او Supergirl, اللذان يصبحا ابطالا مثل قريبهم سوبرمان, و كذلك شخصيات impulse و damian wayne, franklin richards اللذان يصبحا ابطالا مثل اجدادهم و ابائهم.

٤ - العائد المادي:

تظهر احيانا بعض الشخصيات الخارقة التي تهدف لكسب المال من وراء قدراتها الفائقة, ولكن بدون استغلالها في السرقة او الشر, فنجدهم قد وضعوا قدراتهم تحت الطلب مقابل اجر معين, مثل صيد الغنائم او تنفيذ المهام الصعبة, التحقيق الخاص في الجرائم, الحماية و الحراسة...إلخ اشهر تلك الشخصيات: Luke Cage, Danny Rand "Heroes for Hire" و Suicide Squad و deathstroke و Deadshot.

٥ - الدفاع عن النفس:

يستخدم بعض الابطال قواهم الخاصة من اجل البقاء حيا وسط المخاطر, او علي الاقل استخدامها من اجل حماية نفسه من اي خطر قد يصيبه علي العموم, و نجد ذلك احيانا في بعض شخصيات المتحولين الذين ينضمون لجماعة الXmen, هروبا من الخطر الذي يصيبهم من البشر العاديين

٦ - تمثيل القضية:

و هنا نجد البطل في موقف يجعله ممثلا لفئة كاملة او قضية عامة, يقوم بالدفاع عنها و الحديث باسم افرادها, و يعمل من اجل سلامتهم و حريتهم, و غالبا ما يرتبط ذلك البطل بقضيته بشكل وثيق, فيصبح رمزا اساسيا لتلك القضية, مثل:

بلال بانثر ممثلا لدولته واكاندا ذات الثقافة الخاصة و التقاليد الثابته, و كممثلا لذوي البشرة السمراء في قضايا العنصرية.

ووندروومان ممثلة للمرأة, و سفيرة لعالم الامازونيات في عالمنا الحقيقي.

٧ - الواجب الوطني:

يقوم البطل حينها بدوره البطولي من اجل حماية الوطن, و يضع قدراته كلها تحت امر بلاده و حكومة بلاده, مثلما نري شخصية كابتن اميركا, و لايلزم ان يكون البطل امريكيا كما يشاع, فهناك ابطال وطنيين في دول اخري مثل الابطال الروسيين.

٨ - الحماس من اجل المعركة:

وهنا يسعي البطل نحو المعارك بحثا عن الحماس و الادرينالين الناتج من انغماسه في القتال و الحركة, و نجده احيانا واضحا في شخصية وولفرين علي سبيل المثال.

٩ - التمرد علي الاوضاع الحالية:

و هنا يجد البطل نفسه غير راضيا علي ما يحدث حوله, و يرغب في التمرد علي تلك الاوضاع ليحاول تغييرها او علي الاقل يبعد اثرها السلبي عنه, و غالبا نجد ذلك البطل مرتديا للقناع, ليخفي هويته عن السلطات التي تستمر بتعقبه و البحث عنه لإيقاف حركته المتمردة, يظهر ذلك في شخصية مثل شخصية رورشاش في كومكس watchmen.

١٠ - القوة المرتبطة بالوظيفة:

وهنا لا يمتلك البطل قوته الخارقة طوال الوقت, بل تظهر فقط في الفترة التي ينال فيها هويته الخارقة, ثم يعود بعدها لشخصيته العادية, مثلما نري في شخصية "جرين لانترن", فبدون الخاتم لا يمتلك البطل اي قوي خارقة, ويستطيع ممارسة حياته بشكل طبيعي, ولكن بمجرد ارتداء خاتمه الخارق, يصبح موكلا بحماية المجرة و الدفاع عنها ضد اي اخطار فضائية.

١١ - خدمة الناس:

وهنا يؤمن البطل ان قدراته الخارقة قد تم منحها له لكي يستخدمها في حماية الناس و خدمتهم, وانه قادر علي احداث الفارق في حيواتهم اثناء اوقات الخطر.

بالطبع نجد المثال متواجدا بشكل اساسي في اغلب اذهان الابطال الخارقين, و واضحا بشكل عملي في شخصية سوبرمان.

الفصل السادس
ازياء
الابطال

يساعد الزي علي ابراز مكانة البطل الخارق و اظهاره امام الجمهور بشكل اوضح, كما انه يرمز بطريقة اساسية لهوية البطل و اسمه و قدراته, فمثلا شخصية ديرديفل تظهر بزي احمر كإشارة لاسمه "الشيطان الجرئ", و كابتن اميركا يرمز بألوان زيه الخاص إلي ألوان العلم الاميركي, زي باتمان يرمز لهيئة الوطواط, و سبايدرمان يزين زيه بخيوط شبكة العنكبوت.

و يرجع اصل تصميم زي البطل الخارق بشكله المعتاد, نسبة لكومكس "The Phantom" من رسوم Lee Falk, حيث يظهر البطل بقناع للعينين, تبدو فيهم الحدقة بلون أبيض تام بدلا من لونها الطبيعي, و بزي ضيق يظهر تفاصيل الجسم العضلية.

القناع

غالبا يلجأ الابطال لإرتداء قناع لإخفاء هويتهم السرية, سواء كان القناع جزئيا لمنطقة العيون مثل:

greenlantern,Cyclops,robin,ms marvel,nightwing

او كان القناع كليا للوجه بأكمله مثل:

Spiderman,Black Panther ,moon knight

deathstroke,deadpool question,Rorschach

ولكن اشهر انواع الاقنعة هو القناع الذي يخفي النصف العلوي من الوجه, و يظهر فقط الفم و الفك, فيساعد علي المحافظة علي غموض هوية البطل, مع اظهار تعبيرات الوجه اللازمة, مثل Batman,Flash Captain America, Daredevil,Batwoman,Mr.terrific- , Hawkman,Catwoman

بينما يرتدي البعض خوذات كاملة للوجه مثل

Doctor Fate .Antman,Atom,Ironman

Redhood,Blue Beetle

الرمز

تتنوع رموز الابطال بدءا من الحروف الاولية
كحرف S الخاص بسوبرمان و الX الخاصة بxmen
الR الخاصة بروبين, الA الخاصة بكابتن اميركا, الDD الخاصة بديرديفل

أو رقم مثل ٤ الخاصة بفنتاستك فور

او الرموز البصرية كوطواط باتمان و عنكبوت سبايدرمان,
جمجمة بانيشر, مصباح جرين لانترن, برق فلاش

و غالبا ماتكون الرموز علي منطقة الصدر.

الزي

تمتاز ازياء الابطال الخارقين بأنها ضيقة لتظهر عبرها عضلات الابطال ومميزاتهم الجسدية المختلفة عن اجساد البشر العاديين, و غالبا ما يتم صناعتها من خامات مطاطة تشبه الSpandex و ازياء التمرينات الرياضية.

احيانا ما يكون الزي الخاص بالبطل مقتبسا من وظيفة اخري او هوية شائعة, مثلما نري في شخصية "زاتانا" الساحرة و التي ترتدي زيا خاصا بسحرة عروض المسارح الترفيهية, او شخصية "Ghost Rider" الذي يرتدي الزي الخاص بركاب الدراجات النارية, او شخصية Constantine و The Question اللذان يرتديان معطف ضد المطر و بذلة عادية كأغلب الناس.

الزي

في فترة التسعينيات, والتي امتازت بالجنون التام في تصميم ازياء الشخصيات, و نري ذلك في بعض الابطال الذين تمردوا علي عادات و تقاليد ازياء الابطال, فارتدوا ازياء اكثر عملية و بهيئات تشبه الهيئة العسكرية, مثل ارتداء واقيات الاكتاف, و بذلات الصدر المصفحة ضد الرصاص, او قطع من الدروع المعدنية علي السيقان و الاذرع, و الاحزمة العريضة الثقيلة التي تتدلي منها الجيوب المليئة بالذخيرة و الاسلحة.

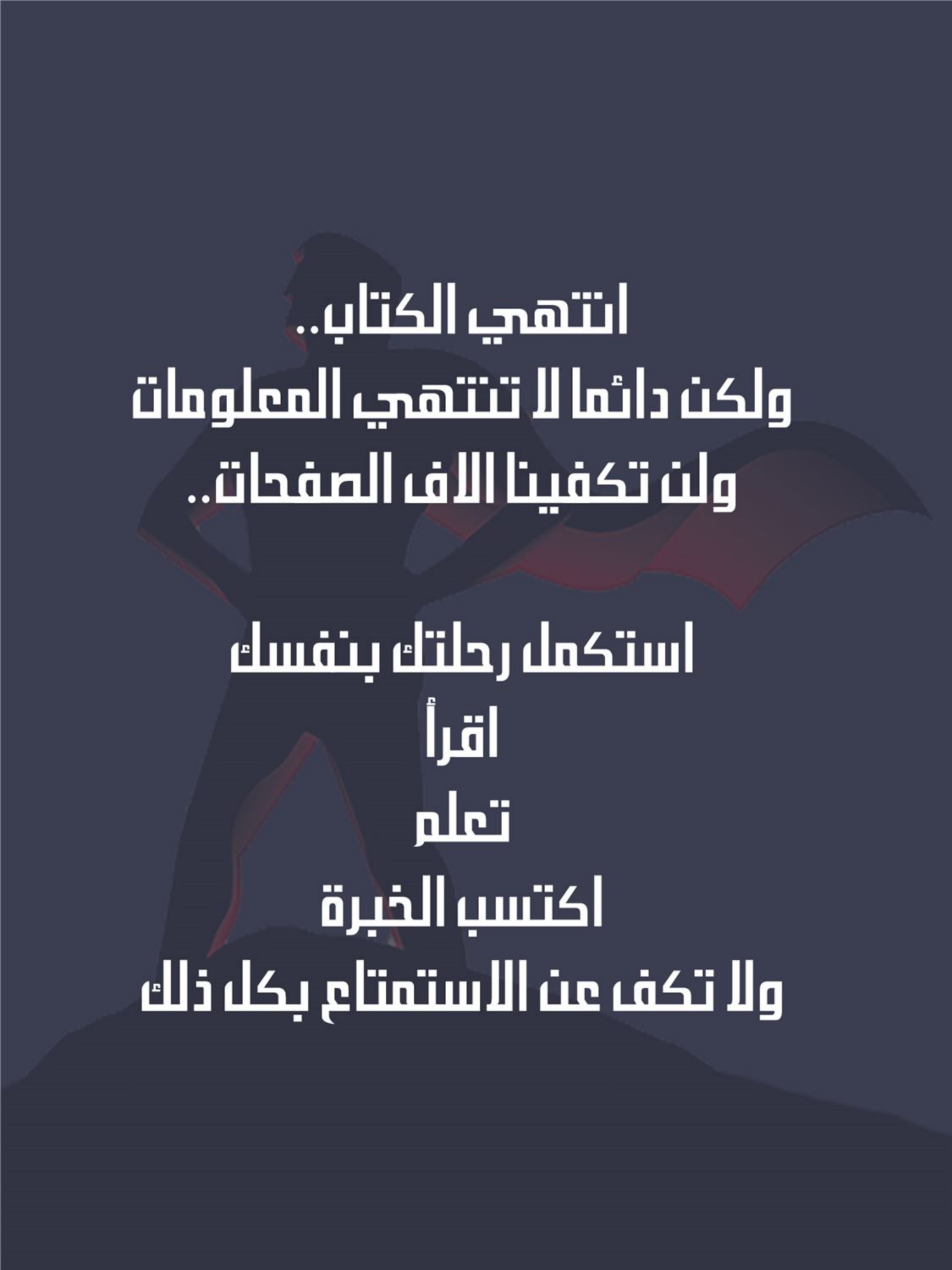
وهناك بعض الشخصيات التي ترتدي اقل قدر من الملابس حرفيا, مثل شخصية هالك الذي يكتفي بسروال قصير, او شخصية starfire التي ترتدي زيا يشبه مايوه البحر, او هناك من لم يرتدي شيئا علي الاطلاق, مثل شخصية Dr. Manhattan و mystique في اغلب الاحيان.

العباءة

تم اعتبار العباءة لفترة طويلة , جزءا من الاجزاء الضرورية لملابس الابطال الخارقين, وتعود اهميتها بصريا لإبراز جزءية الطيران لدي الشخصية الخارقة, ولعل اشهر الامثلة هو سوبرمان وثور بعباءتهم الحمراء , وباتمان ذو العباءة السوداء, حتي أننا نري احيانا في اعداد الكومكس, ان لفظ "cape" او عباءة يتم اطلاقه بشكل اعتباري علي الابطال الخارقين عموما.

بينما نجد في بعض السلاسل مثل Watchmen و افلام The Incredibles الكرتونية, انهم يسخرون من مبدأ العباءة و مدي ضروريتها, بل لحد اعتبارها سببا معوقا في حركة البطل و تعامله مع من حوله.

يستعمل اغلب الابطال ازيائهم لأغراض اخري بخلاف الهوية البصرية, فبعضهم مثل باتمان, يستعمل زيه كمستودع لأدواته و اسلحته, بوضعها في حزامه الخاص, او بتخبئتها داخل القناع, او اعتبارها جزءا من الزي نفسه, كقفازاته الخاصة و حذائه السميك, او في الحالة الاشهر "ايرون مان" و "انت مان", حيث يعتبر زيهم الخاص هو السلاح ذاته.


انتهي الكتاب..
ولكن دائما لا تنتهي المعلومات
ولن تكفينا الاف الصفحات..
استكمل رحلتك بنفسك
اقرأ
تعلم
اكتسب الخبرة
ولا تكف عن الاستمتاع بكل ذلك

مصادر الكتاب

١- كتاب البطل بألف وجه ...جوزيف كامبل
٢- كتاب دليل السيناريست
٣-مواقع قاعدة بيانات DC و مارفل
٤- صفحات البحث في جوجل