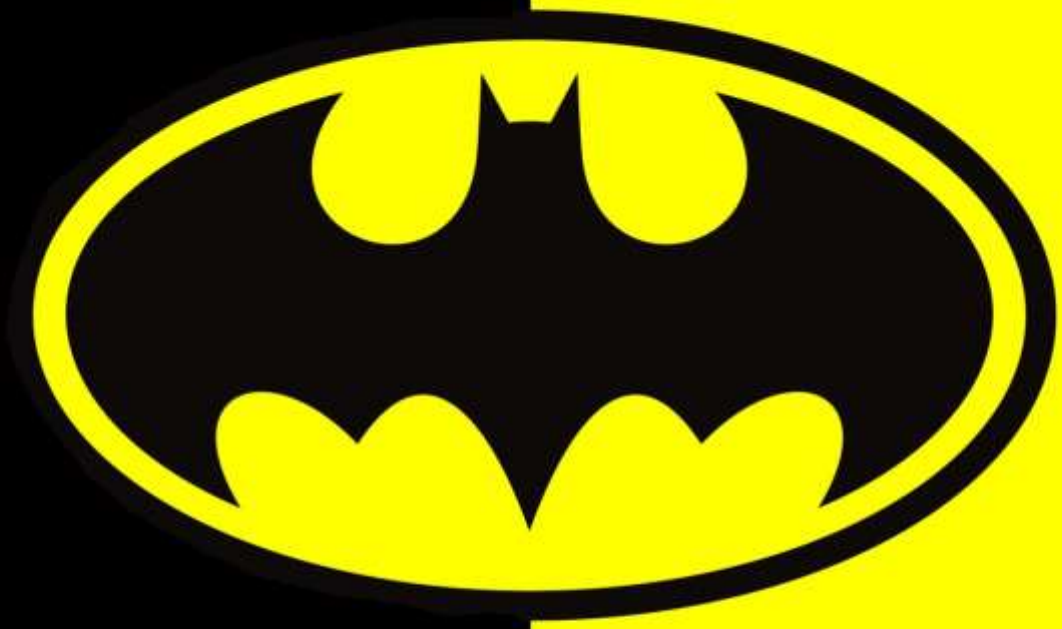


رحلتي من الذات إلى البات

اكتشف وطواطك الداخلي

إسلام عماد

جاءت فكرة تنفيذ هذا الكتاب بعد كتابتي لبوست ساخر علي صفحتي الشخصية في الفيسبوك بتاريخ ٢٣ سبتمبر ٢٠١٨، اعلن فيه عن رغبتي في تأليف كتاب بعنوان "رحلتي من الذات للبات –اكتشف وطواطك الداخلي" و استعرض فيه عشقي لشخصية باتمان و انطباعي عنها مع بعض المعلومات المشوقة الخاصة بتاريخ الشخصية....و بعدها بأيام، تبلورت الفكرة لديّ، و صار البوست الساخر فكرة حقيقية رغبت فى تنفيذها بشكل حقيقي... وهاهي تنتهي و تخرج إلي النور في اواخر يناير ٢٠١٩

و الحقيقة ان تلك الفكرة جاءت نتاج لشغف بدأ منذ اكثر من ١٥ عاماً، مررت فيها مع تلك الشخصية بكل مراحل نضوجي، و تابعت مراحل نضوج الشخصية ايضاً عبر سنواتها الطوال علي أيدي عدد ضخم من الكتاب و الرسامين...

اتمني ان ينال هذا الكتاب الصغير اعجابكم، كما نال إعجابي دائماً...

إسلام عماد

الفهرس

١- لماذا باتمان ؟

٢- من هو باتمان؟

٣- حدثني عن نفسك اكثر..

٤- اطفال

٥- اين ابدأ ؟

٦- هكذا تكلم باتمان

٧- الشعار

٨- باط مان

٩- أنا اعمل وحيداً

١٠- بذلتي سر أناقتي

١١- باتمان واحد فقط؟؟

١٢- أن تكون مثل باتمان

١ - لماذا باتمان ؟

كثيراً ما يسألني الجميع...لماذا باتمان ؟ لماذا لا يعجبك سوبرمان مثل البقية ؟ سوبرمان ألوانه براقة زاهية، مفتول العضلات و بعباءته الحمراء يرفرف في السماء مدافعاً عن العدالة و الحرية...انما باتمان...ممم ؟ لماذا هذا السواد ؟!

احمد الله انه في السنوات الاخيرة في مجتمعاتنا العربية ، صار لباتمان شهرة تتضاعف يوم بعد يوم، وذلك نتيجة للنجاح المتميز لثلاثية فارس الظلام للمخرج كريستوفر نولان و الممثل كريستيان بيل، ورغم اعتراضاتي الشخصية علي بعض تفاصيلها، لكنها سمحت لعديد من الشباب بالانضمام لعشاق الوطواط، و بالتالي لم يعد سؤال "لماذا باتمان" متكرراً كما اعتدت مسبقاً..

ولكني احب ان اجيب هنا ولو بشكل بسيط علي ذلك السؤال العجيب..

و لما ليس باتمان ؟

كأحد احلام الطفولة، و مقارنةً بسائر الابطال الاخرين متعددي القوي و القدرات، كان من السهل ان اصبح مثل باتمان،فهو البشري الوحيد فيهم من لا يملك اي قدرات خاصة يصعب الحصول عليها..

ولكن بشكل نظري، باتمان بطل متكامل، يمكنك عمل قائمة checklist و الاستعداد بتوقيع علامة الصح علي جميع بنودها.... يعتبر باتمان احد الابطال الخارقين القليلين ممن لا يمتلكون قوي خارقة من الاساس، ولم يُعرف عنه اعتماده علي اي وسائل تحتوي قوي خارقة، بل يعتبر اعتماده الاساسي علي عقله في التفكير لحلول عبقرية و ابتكار دروع و اسلحة و

معدات تحقق له النجاح، ثم الاعتماد علي جسده و قوته لياقته البدنيه و مهاراته القتالية لإنهاء المعارك..صفاته البشرية تلك تجعله اكثر قرباً من القارئ بدلاً من ابطال اخرين نصف فضائيين او من عوالم أخري..شخصيته الواثقة تجعله جديراً بالتواجد في غرفة واحدة مع من يمكنه الطيران او قراءة العقول او الجري بسرعه تفوق سرعه الضوء، و مع ذلك يمكنه قيادة الجميع و إشعارهم بالرهبة بسهولة شديدة..

بالرغم من مظهره و هيئته القاسية، يلتزم باتمان بنفس اخلاقيات سائر الابطال كنشر العدالة و الحفاظ علي الحقوق و الحريات و عدم التعرض بالقتل لأي شخص حتي و إن كان مذنباً..

اما لمحبي الغموض و الكآبة ، فباتمان بالتأكيد بطلهم المفضل، فشخصية باتمان نفسياً تمتلك ابعاداً أعمق من سائر الشخصيات الاخري، بدءاً من مقتل والديه امامه في الصغر، ثم اعداد ذاته للانتقام لهم، و التعرض لمصاعب متعددة طوال حياته و فقدانه لعدد كبير من احبابه خلال حملته علي الجريمة و الاشرار...كلها جوانب داخلية تدفعك لمشاطرته كل تلك المشاعر و الاندماج معه ككيان واحد، و تؤكد طبيعته البشرية و تشابهه مع القارئ في امكانية الشعور بالحزن و الافتقاد..

باتمان يحفر في أذهان من يقومون بقراءة قصصه أنك لا تحتاج لقوة خارقة كي تكون بطلاً، تحتاج فقط العزيمة للتغلب علي مخاوفك والوقوف في جانب الحق دائما كي تصبح بطلا...

2-من هو باتمان؟

يخبرنا التاريخ أنه في الأول من مايو عام ١٩٣٩، وبالتحديد في العدد ال٢٧ من مجلة الكومكس " detective comics" صنع باتمان ظهوره الأول المميز في عالم دي سي كومكس...

اخترع تلك الشخصية الفنان "بوب كين" و الكاتب "بيل فينجر"، و اعطوا لها قصة يسهل التعاطف مع صاحبها بسهولة، فهو الطفل الصغير "بروس وين"، ابن الملياردير الثري "توماس وين" واحد نجوم المجتمع في مدينة جوثام، عاش و ترعرع في قصرهم الخاص و في سن الثامنة يُقتل والداه امام عينيه علي يد لص شرير ،وهم في طريقهم للبيت بعد عودتهم من سهرة، فيعاهد نفسه علي محاربة الجريمة في مدينته انتقاماً لوالديه، و خلال ذلك يعاونه عديد من الشخصيات كخادمه و مربيه الخاص "ألفريد" و الشرطي "جيمس جوردون" رئيس قسم الشرطة...

يصبح هذا الطفل بعد ذلك الملياردير الشاب "بروس وين" صاحب شركات "وين" التجارية الموروثة عن والده، و الذي سافر عبر القارات و تعلم مهارات

مختلفة و تدرب علي فنون القتال و التحري منذ مراهقته، و استوحي اسمه و ازيائه من الخفاش الذي لطالما اخافه في طفولته..

يمكننا ببساطة ان نسأل اي طفل عن بطل خارق يرتدي زي اسود بالكامل، و عندها سيجيب بسعادة بالغة : " باتماااان ! " ، و في الواقع فإن الطفل لم يخطئ، فتلك هي الصورة الشائعه لشخصية باتمان، ولكن يجهل الكثيرون ان التصميم الاولي للشخصية الذي رسمه الفنان "بوب كين" لم يلتزم باللون الاسود الكامل، و كان مشابهاً بقدر كبير لتصميم شخصية سوبرمان، حيث ظهر كشخص قوي البنية يرتدي زياً احمر اللون، و اجنحة سوداء عملاقة كأجنحة الخفافيش، و بقبضة عارية بلا قفازات، و قناع اسود صغير يغطي العينين فقط، مع شعر اشقر....أظن ان ذلك التصميم الأولي ماكان ليصمد كثيراً امام القراء، لذلك تم تغييره تماماً ، و بمساعده الزميل الكاتب "بيل فينجر" و نصائحه ، تم وضع تصورات اخري وصلت في النهاية لذلك المظهر المميز الذي يشتهر به اليوم، منها العباءة السوداء بدلاً من الاجنحة العملاقة، و ان تمسكوا بجعل العباءة عند الطيران اشبه بجناحين عملاقين، و كذلك تغيير القناع الرفيع إلي قناع يغطي الرأس كلها مع اذنين مدببتين كأذني الوطواط، إلي ان تطورت اليوم وصارت الاذنين الجانبيتين بدلاً من اذان كالقرون.

تعتبر شخصية باتمان من اكثر شخصيات الابطال الخارقين شعبية علي مستوي العالم، و تحقق اعداد الكوميكس الخاصة به و افلام الكارتون والافلام الحقيقية نسب مبيعات مرتفعة للغاية..

لم يتم اختيار اسم "بروس وين" علي سبيل المصادفة، فالاسم ذو دلالة معينة لمبتكري الشخصية، حيث استوحوا الاسم من اسماء اثنين من ابطال التاريخ، الاول هو الملك (بروس الاول) قائد حرب استقلال اسكتلندا، و الثاني هو (انتوني وين) احد ابرز ابطال الثورة الامريكية.

باتمان بطل نبيل، يلتزم بأخلاقيات الفرسان رغم اضطراره للاحتكاك بعمالقة الاجرام و اكثرهم خسة و نذاله، و لكن للاسف يوماً ما لم يكن باتمان بكل ذلك النبل كما تخيلنا...في الاعداد الاولي من كوميكس باتمان، تضمنت القصص عدداً من الصور و المشاهد بالغه العنف، حيث يفتك فيها باتمان بضحاياه و يستخدم ضدهم الاسلحة المختلفة بلا رحمة، ولكن مع مرور الوقت، و رغبة في تقريب الشخصية للقارئ، تم تطوير الشخصية لتصبح اكثر نبلاً و التزاماً بالأخلاق، و ليتقيد بقاعده عدم القتل مطلقاً، و لكن لا يمنع ذلك من استخدام التهديد و الترويع لإثارة الرعب في نفوس المجرمين..

في مايو ٢٠١١، تم وضع باتمان في المرتبة الثانية من بين أفضل ١٠٠ بطل خارق بعد سوبرمان، كما وضع في المرتبة الثانية في مجلة إمباير من بين أفضل ٥٠ شخصية إنسانية في كل العصور.

3-حدثني عن نفسك اكثر..

بالرغم من كونه شخصية تابعة لمجلات الكومكس، إلا أن باتمان مصدر خصب للتحليل النفسي، بداية من ماضيه المعقد و رؤيته لمقتل والديه، إلي ما صار إليه من بطل لمدينة جوثام بأكملها...

يمكن وصف قرار (بروس واين) بالانتقام لوالديه، بنوع من انواع التأهيل النفسي من الصدمات، فصدمة فقدان الوالدين صارت وسيلة لتطوير شخصيته و منح نفسه اهدافاً جديدة و خبرات متعددة...و لذلك من السهل التعاطف مع تلك الشخصية، فجميعنا اصيب بكوارث شخصية صارت سبباً في اتخاذه قراراً بمنع حدوثها مرة اخري، إما بمكافحتها أو بالابتعاد عنها..

* "المجرم شخصية تعتقد في الخرافة بشدة، لذلك سأستغل ذلك ضدهم"...بتلك المقولة، يظهر باتمان دوافعه في استخدام شعار الوطواط كوسيلة لنشر الرعب في نفوس اعدائه...

* اطلق الناس ألقاباً عديدة علي باتمان، و لكن اكثرهم جدارة من رأيي هو " أمير الاحزان"...و هذا اللقب ليس للتهكم ولا السخرية، ولكنه حقيقة بالفعل، فشخصية باتمان من اكثر الشخصيات في عالم الكومكس مروراً بالاحزان و المآسي...

من الطبيعي في قصص الكومكس ان يمر البطل بأزمات علي اوقات متفرقة، فذلك يساعد كثيراً في مد فترات الحبكة و تقوية مراحل القصة الممتدة لأعداد اكثر، فتتمكن الشخصية من الاستمرار لفترات اطول، و كذلك يتم استعمال الوفيات و الصدمات كوسائل تحفيزية لإخراج شخصية البطل من مكمنه، و تحويله من فرد عادي في المجتمع إلي شخصية خارقة لها دورها

الفعال...فلا ننسي انفجار كوكب كريبتون موطن سوبرمان، و مجيئه للأرض طفلاً في مكوك صغير، ليصير هنا البطل الاوحد و حامي البلاد الأول، و كذلك شخصية فلاش الذي يصعق بالبرق اثناء وجوده في معمل كيميائي فتتحد المواد الكيماوية مع البرق ليكتسب القدرة علي الجري بسرعه تقارب سرعه الضوء او اكثر احياناً....و هنا في شخصية باتمان، يُقتل والديه امامه اثناء طفولته، فيصبح بطلاً مغواراً باقي حياته، و لكن هل هذا كافي بالنسبة لمبتكري و كاتبي شخصية باتمان ؟

كلا..

يتسبب اعداء باتمان في اصابته اكثر من مرة، و بإصابات و جروح تترك اثاراً في جسده، و يطول الاعتداء اعوانه و اصدقائه و احبابه، فتارة تصاب "باربرا جوردون" مساعدته و صاحبة لقب "باتووومان" بالشلل نتيجة رصاصة اطلقها عليها "الجوكر" عدو باتمان الاول، و اخترقت عمودها الفقري ، فصارت قعيدة لفترة طويلة، ثم تم ابتكار قصة لها في اعداد الكومكس ليتم علاجها بعلاج نادر لتصير قادرة علي المشي مرة اخري، و تعود في شخصية "بات جيرل"...

و كذلك يتسبب الجوكر مرة اخري في مقتل "جيسون تود"، و الحامل الثاني للقب "روبن" مساعد باتمان، بعد الروبن الاول "ديك جريسون"...الجوكر في تلك القصة، قام بإختطاف "جيسون تود" و اوسعه ضرباً بعصا حديدية، ثم قام بتفجير المستودع حيث اختطفه، لتنتهي القصة بصورة لباتمان منهاراً حاملاً جثة "روبن"...

كذلك تتنوع الكوارث عبر القصص ما بين وفيات لأصدقائه، او خيانات من البعض الاخر، او ان يتعارك – كثيراً – مع اصدقائه و مساعديه و يتركوه

وحيداً، او ان ينفصلوا عنه، او ينفصل هو عنهم، بالاضافة لمعاركه المتكررة ضد زملائه في رابطة العدالة "سوبرمان – ووندروومان – فلاش – اكوامان"، و منها في مرة من المرات بعد اكتشافهم لوثائق سرية مخبأة لدي باتمان، تحتوي طرقاً إحتياطية لمهاجمتهم و تدميرهم إذا استلزم الامر !

*باتمان لا يثق بالاخرين بسهولة، بل قد يمكننا الجزم بأنه لا يثق بالاخرين اصلاً...

*فى إحدي مجلات كومكس باتمان المفضلة لي، يكتب باتمان فى مذكراته اسباب كونه باتمان، و فيها تظهر فلسفته الخاصة كمحارب للجريمة في مدينة جوثام...

"لماذا افعل ذلك ؟

افعل ذلك لأنني افعله جيداً.

افعل ذلك لأن العالم يحتاج لأبطال.

افعل ذلك لأن الناس بداخلهم حيوانات مفترسة.

افعل ذلك لأنني شجاع.

افعل ذلك لأنني خائف.

افعل ذلك لأنه لا يوجد اقوي من مجرد شخص عادي.

افعل ذلك لأنه لا يوجد ما يسمي بالشخص العادي.

افعل ذلك لأنه يجعلني انسي آلامي.

افعل ذلك لأن والدي علمني قيمة خدمة الناس.

افعل ذلك لأنني لا اعلم كيفية فعل شئ آخر.

افعل ذلك لأن الناس تحتاجني.

افعل ذلك لأن الحياة ليس لها معني.

افعل ذلك لأن الناس بحاجة للإيمان مرة أخري.

افعل ذلك لأن الآخرين سوف يقلدوني.

افعل ذلك لأنها مجرد البداية.

4-اطفال

يهاب الاطفال الظلام كثيراً، و بالرغم من ذلك لدي باتمان قاعدة عريضة من العشاق في سن الطفولة، فهو بطلهم الخاص القادر علي قهر الظلام و استخدامه كسلاح بدلاً من نقطة ضعف..

اعترف ان سيارة باتمان كانت حلماً شخصياً لي، و كم تخيلتني اقودها بسرعة فائقة عبر الشوارع و الطرقات، مستغلاً امكانياتها المتعددة كما نراها في سلاسل افلام باتمان...كما كانت بداياتي مع باتمان منذ الطفولة بمشاهدتي لمسلسل باتمان الكرتوني الاشهر Batman adventures مدبلجاً علي قنوات الكرتون..اعطاني هذا المسلسل بوابة العبور لعالم باتمان، بجانب قصص كومكس باتمان المترجمة التي ابتاعها من بائعي المجلات القديمة، إلي ان جاء الوقت لمزيد من الفرص التي ادخلتني لأعماق عالم الكومكس.

لكن يتضح بالفعل ان لباتمان شعبية كبري لدي الاطفال، و يتضح ذلك في قصة الطفل الوطواط، حيث منحت مدينة "سان فرانسيسكو" طفلاً في الخامسة من العمر مصاباً بسرطان الدم فرصة تحقيق حلمه الأكبر في أن يتحوَّل إلى باتمان ليوم واحد لينقذ البشرية من الأشرار.

وحسب موقع "يورو نيوز"، فإن حُلم "مايلز سكوت" تحقق برعاية مؤسسة (Make a wish) (تمنّى شيئاً) التي تعمل على تحقيق بعض أماني الأطفال المصابين بأمراض خطيرة، ورافقه في حُلمه الغالي شخص ببذلة "باتمان"

كان يؤدي حركات بهلوانية حبست أنفاس الصغار والكبار الذين صفقوا لهما طويلاً. وكشفت شرائط الفيديو والصور عن حرص آلاف الأطفال وأوليائهم على أن يشاركوا الصبي مايْلْزْ سْكُوتْ فرحة تحقيق حُلمه ويستمتعوا بالمشهد

المُسلِّي،و حملت السيدات لافتات عليها صورة الطفل و عبارات مثل "الطفل الوطواط Batkid " و "مايلز بطلنا Miles is our hero"، كما تم الاستعانة بعشرات من رجال الشرطة و المرور في الحدث إما بالتمثيل او بتنظيم حشود المارة ووسائل الاعلام، كما تصدر ذلك الخبر نشرات الاخبار و الصحف اليومية في الولاية، و تواجد في مكان الحدث عشرات الصحفيين و مراسلي القنوات الفضائية، وتابعت الموقف من الجو طائرات الشرطة، و حتي تتحلي الاحداث بمزيد من الإثارة، قام بمساعدة امرأة كانت مقيدة بإحدي السيارات، و ألقي القبض علي " الجوكر".

مايلز سكوت، الذي كشف الأطباء إصابته بداء سرطان الدم منذ أن كان عمره لا يتجاوز ثمانية عشر شهرًا و الذي تعافي مؤخراً من السرطان بشكل كامل، أثار اهتمام السيدة الأولى في الولايات المتحدة الامريكية "حينها" ميشيل أوباما حيث كتبت متوجهةً إليه على حسابها في موقع تويتر: ‘‘شكرًا لتخليصنا من كل هؤلاء الأشرار يا باتمان، في إشارة إلى مطاردته الأشرار إلى جانب صديقه باتمان الكبير في شوارع سان فرانسيسكو. ولم يتخلف الرئيس"حينها أيضاً" باراك أوباما عن الموعد حيث أطلّ عليه من شريط فيديو نشره على موقع تويتر قائلاً للصبي مازحًا: ‘‘جميل ما فعلت يا مايْلْزْ’’.

كما وجدت دراسة جديدة على الأطفال أن نشاطهم قد يزداد في الوظائف الموكلة إليهم، في حال تم السماح لهم بارتداء الأزياء التي يريدونها، لا سيما أزياء الأبطال الخارقين من الرسوم المتحركة.

وبحسب فيديو أعده موقع منتدى الاقتصاد العالمي " World Economic Forum" حول دراسة اسمها "أثر باتمان"، فإن تجربة حديثة شملت ١٨٠ طفلًا أثبتت أثر تقمص دور الأبطال الخارقين في زيادة تركيزهم.

وأعطى علماء نفس مهمة مملة لأطفال تتراوح أعمارهم بين ٤ إلى ٦ سنوات، مدتها عشر دقائق، وقسموهم إلى ثلاث مجموعات، واحدة منها فقط سمح لها باختيار أي لباس يودون ارتداءه، حتى لو كان من شخصيات الرسوم المتحركة.

اختار عدد كبير من الأطفال ملابس "باتمان"، فيما اختار زملاء آخرون من نفس المجموعة ملابس لأبطال آخرين كان لها جميعها ذات الأثر.

استطاع هؤلاء الأطفال الاستمرار بالعمل لفترة أطول من أولئك الذين طلب منهم إنجاز المهمة بشكل جدي، دون أي مساحة حرية في فعل ما يريدون.

وضع العلماء ثلاثة احتمالات تفسر سبب نجاح هذه المجموعة تحديداً، الأولى تقول إن ارتداء هذه الملابس منحتهم "مسافة ذاتية" بينهم وبين المهمة المملة.

والتفسير الثاني يقول إن المهمة أصبحت أكثر متعة مع ارتداء هذه الملابس، فيما كان التفسير الثالث والأكثر قوة هو اعتقادهم بأنهم

اكتسبوا بعض صفات هؤلاء الأبطال بارتداء ثيابهم، مثل المثابرة والالتزام، والاهتمام بالتفاصيل.

علي الجانب الاخر، يري البعض ان فكرة السوبرهيرو تؤثر سلبياً علي الأطفال، إذ كشفت دراسة أجرتها جامعة بيرغهام يانغ الأميركية أن السلوك الاجتماعي والجسدي للأطفال أصبح عنيفا بشكل واضح بسبب أبطال المسلسلات الكرتونية الخارقين، على غرار سبايدر مان وباتمان وسوبرمان.

وأجرى الباحثون بقيادة الخبيرة سارة كوين اختبارات على ٣٤٠ طفلا تتراوح أعمارهم بين ثلاثة و ستة أعوام ونصف العام على مدار سنة كاملة.

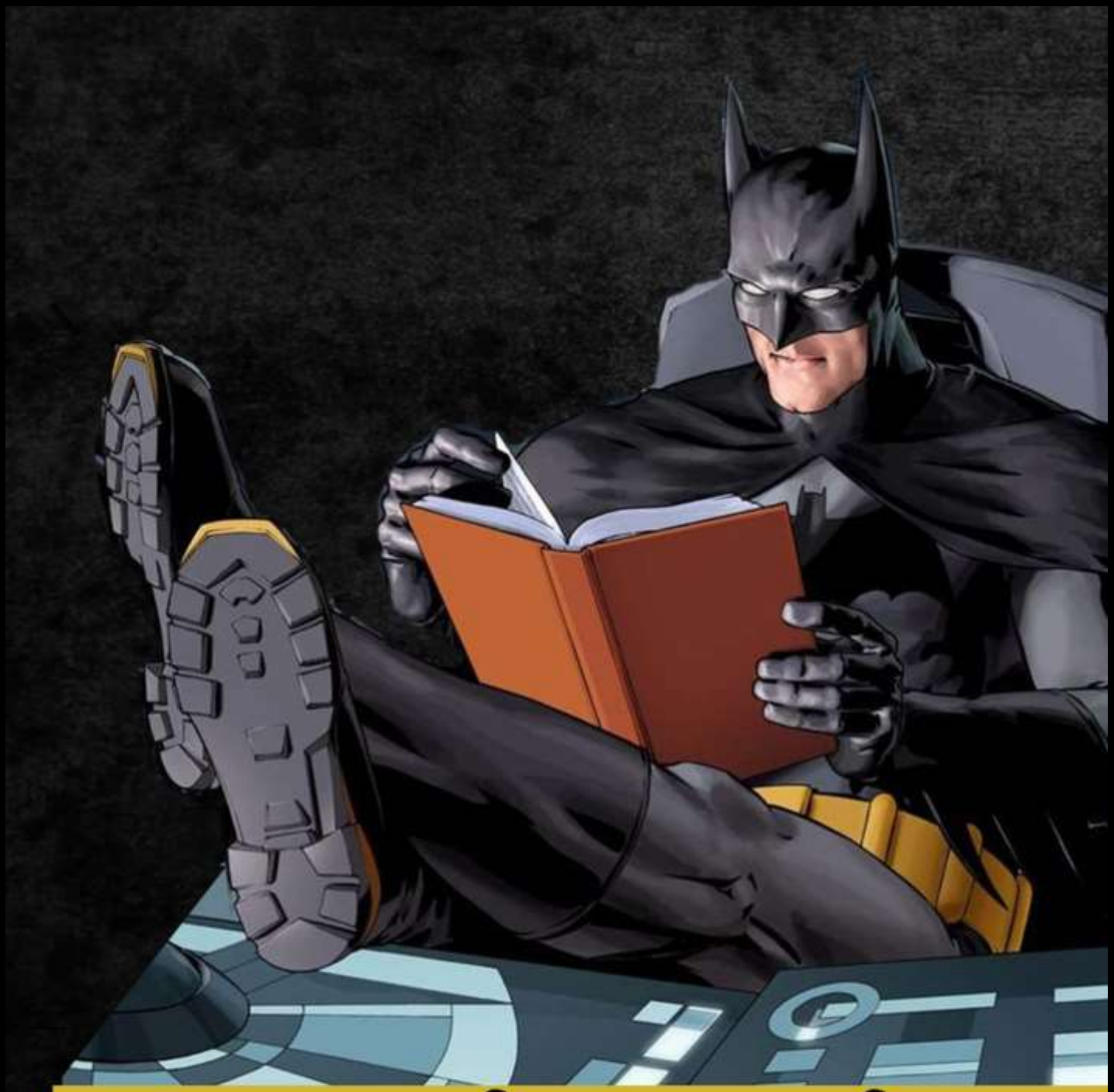
ودرس الخبراء كل بطل كرتوني وإلى أي مدى يمكن أن يؤثر على سلوك الأطفال سواء بالفعل أو بالكلام. وتبين أن الرغبة في العنف تزداد لدى الأطفال، كلما أقبلوا أكثر على مشاهدة مسلسلات الأبطال الكرتونية.

وبينت الدراسة أن الأطفال أجابوا عما يجعل البطل بطلاً، بالقول "لأنه يضرب ويدمر كل شيء"، فيما قال آخرون "إنه يمكن أن يطير ويصطاد آخرين بشبكته."

من جهة أخرى أثبتت الدراسة أن الفتيات كن أقل عرضة لتأثير أبطال الأفلام الكرتونية لأن غالبية الأبطال من الذكور. كما أن الفتيات يهتممن أكثر بالقصص التي تدور أحداثها عن الواقع والحياة اليومية.

وأكد الخبير الألماني في العلوم الاجتماعية بجامعة بوتسدام روبرت بوشينغ ذلك، حيث قال "لم تفاجئني نتائج الدراسة الأميركية لأن العنف كان دوما مبررا في مسلسلات الأبطال الكرتونية."

وحذرت كوين –رئيسة فريق البحث– من أن الأطفال لا يستطيعون حماية أنفسهم من تأثير الأبطال الكرتونيين، لذلك على الآباء أن يقوموا برعاية الأطفال نفسيا ويحاولوا التقليل من تأثير الأبطال الكرتونيين فيهم.



5- أين ابدأ ؟

صار من الصعب ان تتخذ قراراً بقراءة كل مجلات كومكس تخص اي شخصية ما، و ذلك لأن عدد المجلات لم يعد بالقليل، كما انه كلما زادت شهرة الشخصية و تواجدها في عالم الكومكس، زاد معها عدد ظهورها بالمجلات، بل إنه يمتد احياناً كثيرة للظهور بمجلات شخصيات اخري كضيف شرف، او شخصية مشاركة بقوة في الاحداث..

و عندما يأتي القرار إلي شخصية مثل شخصية باتمان، حينها نقع جميعاً في حيرة كبرى، فشخصية باتمان تمتاز بعدد كبير من القصص المتميزة في احداثها و شخصياتها و تأثيرها في عالم الكومكس...لكن مثلما قلت في البداية أنه من الصعب قراءة كل مجلات باتمان، فإنه ليس مستحيلاً أن نفعل ذلك..

هناك بعض القصص المحورية المؤثرة في الخط الزمني العام لشخصية باتمان، و كذلك هناك اعداداً احتوت ما يسمي بـ" الmasterpiece"، أي انه من الممكن لتلك الأعداد ألا ترتبط بالخط الزمني العام، ولكنها تكفل للقارئ متعة عظيمة أثناء تصفحه لها و الانغماس بداخلها..

إذن...هذه قائمة قصيرة ببعض ترشيحات القراءة التي اتفق عليها معظم قراء و محبي شخصية باتمان..

١- Earth One:

في عالم الكومكس، يتكرر كثيراً لفظ "العوالم المتعددة multiverse"، و تعني بأنه لدينا عوالم متوازية بعدد كبير، و في كل عالم تظهر ظروف حياتية مختلفة للشخصيات، فتؤثر علي هيئتها و افكارها و انتمائتها..

هذه القصة بجزئيها الاول و الثاني ، تنتمي لتلك الفئة، هنا إعادة تصور مختلف بعض الشئ لبدايات شخصية باتمان، و لكن بأغلب الشخصيات المعتادة ايضاً...تصلح كقراءة منفصلة للشخصية و ستظل المتعة موجودة..لكن لا ينصح بها كقاعدة اساسية للتعرف علي شخصية باتمان، و إلا سيصاب القارئ الجديد بالتشوش.

2 - The Killing Joke:

من القصص الرهيبة في عالم باتمان، و يكفي ان يتصدر احداثها الجوكر، الشرير الاول و الاعظم من بين اعداء باتمان..

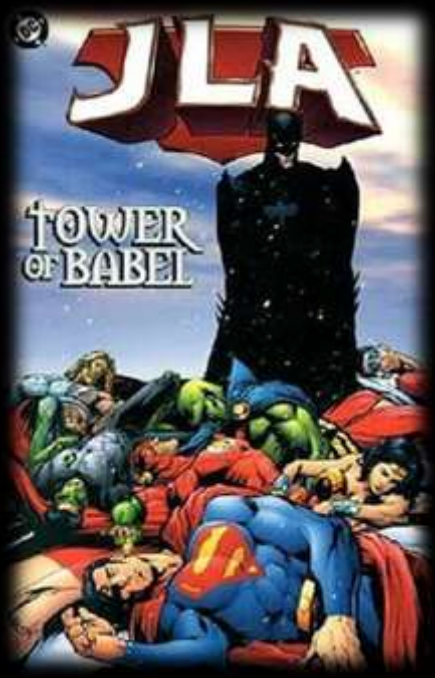
نتابع في تلك القصة بدايات الجوكر، و كيف تحول من انسان عادي إلي ماهو عليه، ثم عودة إلي الحاضر، عندما يقرر الجوكر

أن يعتدي علي شخصين من اقرب الاشخاص لباتمان...المحقق جوردن، و ابنته "باربرا" او كما يطلق عليها "بات جيرل"...

ذلك الاعتداء سيؤثر بشكل مروع علي الشخصيتين، و لكن كيف تم هذا الاعتداء ؟

ستعلمون بعد أن تقرأوا القصة...

JLA: Tower of Babel -3 :



كما اسلفنا الذكر، قصص باتمان لا ترتبط بأعداده الخاصة فقط، فهنا نري سلسلة اعداد "رابطة العدالة"، وهو الفريق المكون من سوبرمان، باتمان،ووندر ومان، جرين لانترن، جرين ارو، و غيرهم من الشخصيات الخارقة..

تعتبر تلك القصة من القصص المؤثرة في علاقة باتمان برابطة العدالة، فهنا يقرر "راس الغول" احد ألد اعداء باتمان، ان يخطط لبعض الاعمال الاجرامية الكبري كعادته، و لكي يتفادي الوقوع في قبضة رابطة العدالة، يلجأ لخطة هجومية يبعد بها خطرهم عنه، و المفاجأة التي تصيب الرابطة ان مصدر تلك الخطة هي ملفات سرية احتفظ بها باتمان لنفسه..تحتوي تلك الملفات علي الادوات الممكنة للقضاء علي كل فرد في رابطة العدالة !

باتمان لا يثق بأحد، و يضع خططاً لجميع الاحتمالات الممكنة، و لكن تلك المرة كان الأمر اكبر من احتمال اعضاء رابطة العدالة..

قصة ممتعة مليئة بالأحداث الشيقة، و من الممكن قرائتها دون الالتزام بسياق زمني معين..

4 - A Death in the Family :

من القصص المفجعة في حياة باتمان، و تركت اثراً عظيماً في السنوات التالية لها..هنا يتعرض "جيسون تود" صاحب شخصية "روبن" الثاني، للاختطاف من قبل الجوكر، و يقوم الجوكر بتعذيبه حتي الموت...و لكن كيف حدث ذلك؟ و لماذا؟ و أين كان باتمان وقتها ؟ كل ذلك مذكور بالقصة...

5- KNIGHTFALL :

اغلبنا شاهدوا فيلم "the dark knight rises" اخر اجزاء ثلاثية "نولان"، و فيه يظهر الاداء الرائع للممثل المتميز "توم هاردي" في شخصية المجرم الارهابي "بين" ذو القناع غريب الشكل، و ينشر سيطرته علي مدينة جوثام،

مسبباً الهلاك و الدمار لكل ما يقابله، إلي أن يأتيه باتمان و يصارعه ليتمكن من الفوز في النهاية بصعوبة شديدة..

حسناً، نسخة "بين" في الفيلم كانت صورة هادئة لنسخة "بين" الخاصة بالكومكس !

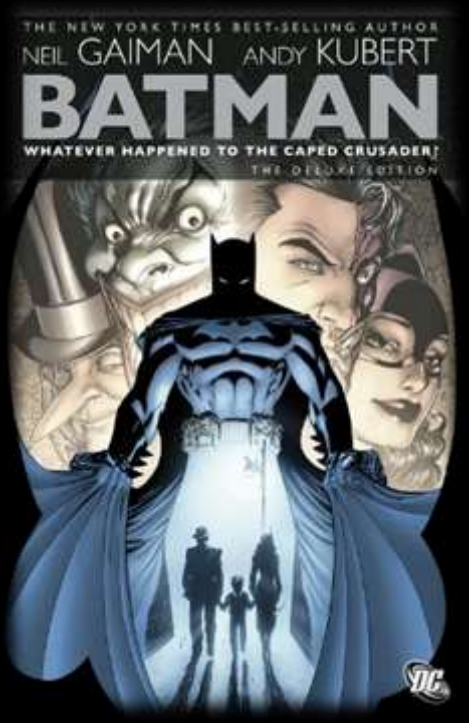
ف "بين" في الكومكس هو مجرم بالغ الذكاء والقوة، يتغذي علي مادة "فينوم" الكيميائية التي تمنحه طاقة جبارة تشحن جسده و تجعله اضخم من المعتاد، بعضلات تنافس عضلات أبطال الاساطير الاغريقية..

في الكومكس، يستغل "بين" قوته و قدراته الاجرامية و عصابته من المجرمين الاشداء لفرض السيطرة علي جوثام، و يعلن التحدي علي فارس الظلام باتمان، و خلال القتال يفاجأ باتمان بقدرات "بين" التي لا يتمكن من ايقافها، فيتسبب "بين" في كسر ظهر باتمان، مثلما حدث في فيلم " the dark knight rises"..

في الفيلم شُفي باتمان من كسر الظهر بشكل سريع و طريقة ساذجة – بصراحة –، لكن في الكومكس تمتد القصة لشهور خلال مجلات الكومكس، و هنا تأتي شخصية "عزرائيل" الذي يحمل لواء باتمان، و يحرس جوثام بدلاً منه...

لكن من هو "عزرائيل" ؟ و هل سيلتزم بأخلاقيات باتمان و مبادئه؟ أم سينتهج طريقته الخاصة في تطبيق العدالة بدون أي قوانين رادعة ؟ و هل سيعود باتمان في النهاية ؟

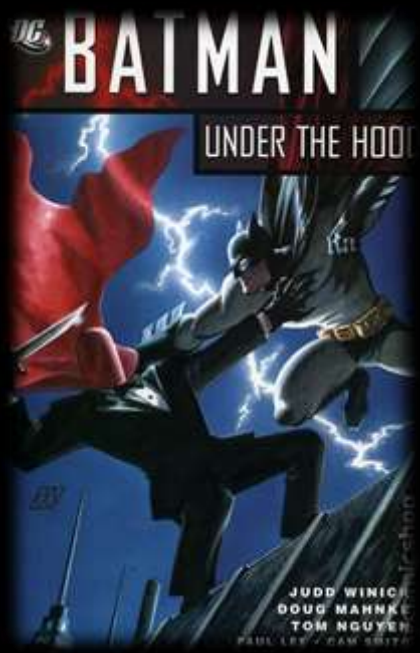
اقرأوا القصة لتعلموا كل ذلك، ولن تندموا...



WHATEVER HAPPENED TO THE CAPED CRUSADER? -6

قصة عجيبة من تأليف المبدع "نيل جايمان"، تتكون من جزءين، نري فيهم حدث موت باتمان، و اجتماع اصدقائه و اعدائه في جنازته لتأبينه و ذكر مواقفهم معه، و كيف عاصر كل منهم حدث وفاته و لحظاته الاخيرة...و كل ذلك في وجود روح باتمان الذي يراهم جميعاً ولا يرونه..بالطبع هي قصة منفصلة عن السياق، تمتلئ بالغرابة كأغلب كتابات "نيل جايمان"، ولكنها مغامرة ممتعة يُنصح بقرائتها..

Under The RedHood -7



هل تتذكرون "جيسون تود" او الروبن الثاني المقتول علي يد الجوكر ؟ حسناً، لقد عاد من الموت بطريقة سحرية بعض الشئ، و انتحل شخصية تدعي red hood، و جاء لينتقم من الجوكر، ومن باتمان الذي تركه وحيداً بقبضة الجوكر قبل مقتله..قصة هامة في التسلسل الزمني لشخصية باتمان، و منها تبدأ شخصية جيسون تود بالشكل الجديد في التكون إلي ان يستمر بتلك الهيئة للأبد..

HUSH –8

تعتبر تلك القصة من اكثر قصص باتمان تشويقاً، حيث يجتمع فيها عوامل الإثارة و الغموض و تداخل الشخصيات و الاحداث، و يتعرض فيها باتمان لتجارب متعددة تحاول النيل من عزيمته وإرادته، لكن في النهاية ينكشف السر الأكبر، و نعلم شخصية hush، اعتماداً علي مقولة " احياناً ألد الاعداء هم اقرب الاصدقاء"..

Son of the Demon -9

باتمان لديه ابن لا يعلم بوجوده، و ذلك الابن جاء من علاقته بابنه أحد ألد اعدائه، و هاقد جاء الابن ليحاول تنفيذ اوامر أمه و جده بقتل أبيه لإثبات استحقاقه بلقب ابن باتمان...اظن هذا يكفي، و لتبدأوا بالقراءة حالاً..

The Court of Owls – 10

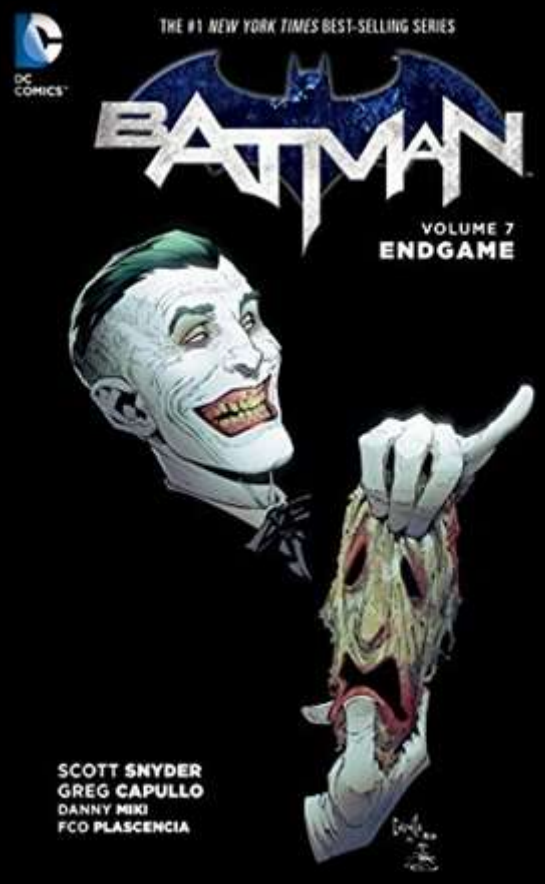
قصة طويلة، يواجه فيها باتمان جماعه سرية تسمي بـ"محكمة البوم"، وهي جماعه من الشخصيات السرية المختبئة بداخل المجتمع اشبه بالجماعات الماسونية، ولديهم طاقم من القتلة المحترفين اشبه بالزومبي، لا يموتون ولا يمكن القضاء عليهم..

يواجه باتمان و اعوانه تلك الجماعه بصعوبة بالغة، بعد ان تكاد جوثام تصير رماداً و ركاماً..

Death of the Family – 11

الجوكر يزداد جنونه و يضرب ضربته الاخيرة، و يقرر قتل اصدقاء باتمان بالكامل...قصة جنونية، يسلخ فيها الجوكر جلد وجهه بنفسه، و يتعرض فيها افراد عائلة باتمان ومساعديه بالترتيب لأخطار الجوكر، إلي ان تصل لذروة النهاية الرائعة !

قصة هامة، و تمتد أهميتها إلي استكمال الاحداث من بعدها التي تقودنا إلي القصة القادمة Endgame



Endgame –12

كما يبدو واضحاً من الاسم...المعركة النهائية بين باتمان و الجوكر، و يا لها من معركة، و إن كان من الصعب ان تنتهي تلك المعارك، فبعض الاشياء جاءت لتبقي !

خير ختام لتلك السلسلة و ما سبقها من قصص ذات أهمية بارزة في التسلسل الزمني لشخصية باتمان منذ عام ٢٠١١ و حتي الآن..

6- هكذا تكلم باتمان

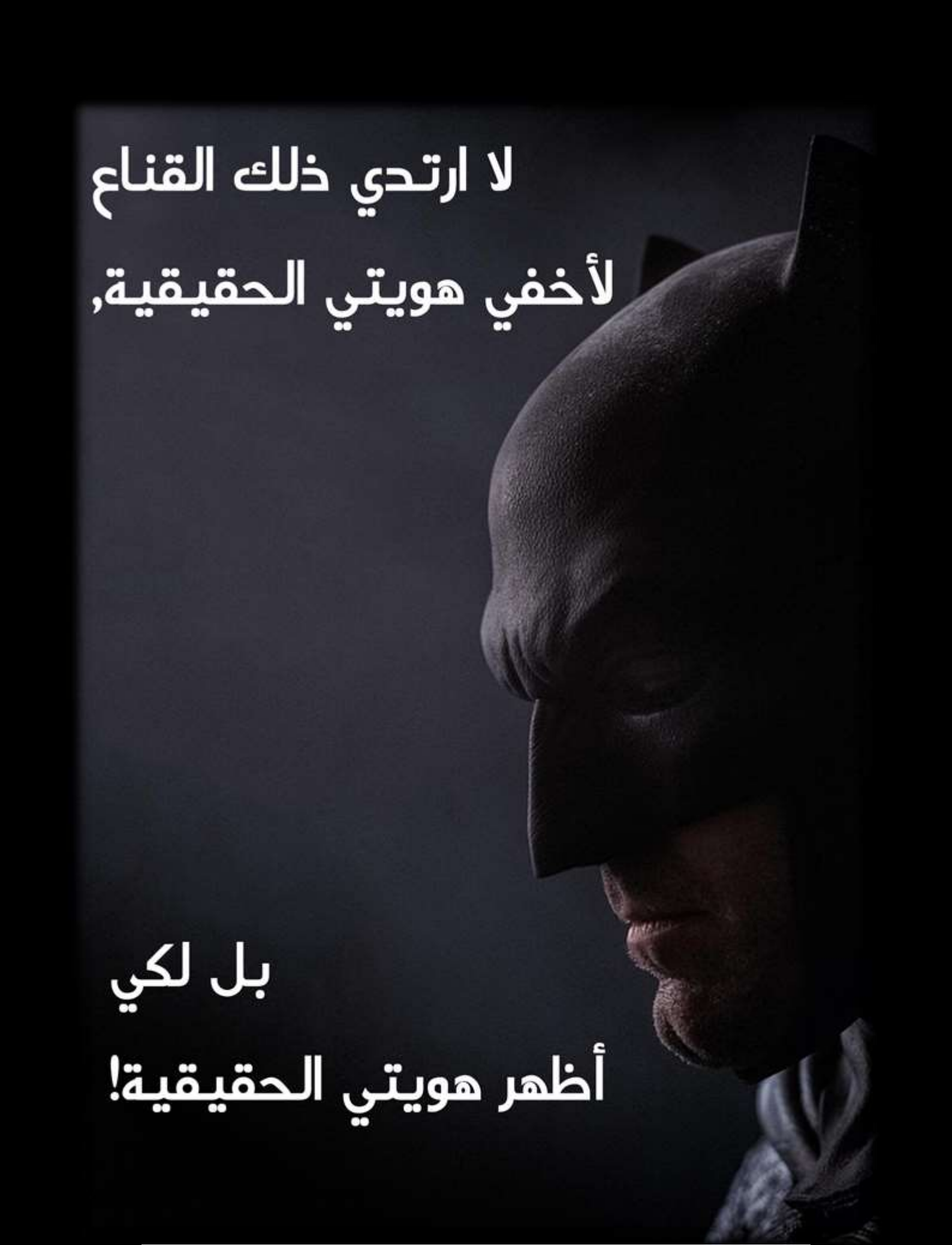
الجميع لديهم حدودهم الخاصة.

يعلمونها و يخافون ان يتخطوها.

ولكني اتجاهل حدودي الخاصة.

لدي قوة خارقة واحدة.

أنا لا استسلم !


لا ارتدي ذلك القناع
لأخفي هويتي الحقيقية,
بل لكي
أظهر هويتي الحقيقية!

الناس تعتقد أنَّ هذا هوس. دافعٌ لا يُقاوم.

وكأن هُناك ما يحثني على القيام بِما أفعله.

كلاء لم يكن الأمر يومًا هكذا.

أنا الذي اخترت هذه الحياة.

أعرف ما الذي أفعله.

وفي أي يوم من الأيام، يُمكنني أن أتوقف عنه.

لكن ليس اليوم. ولا غدًا..

لقد تعبت كثيراً كي
يخافني اعدائي..
لقد صاروا يتناسون
احياناً أني مجرد
انسان من لحم و دم

أنا الانتقام
أنا الليل
أنا باتمان

اعلم جيداً ان سوبرمان قادر علي دهسي مثل
الحشرة , لكني اعلم انه لن يفعل ذلك.
لأنه بداخله, هو شخص جيد.
و انا بداخلي, لست كذلك.

7- الشـعار

اذا ذكرنا اسم باتمان، فبالتأكيد لابد ان يأتي بذهننا شعار الوطواط المحلق المرتسم علي صدر البذلة...

تظهر الدراسات و استطلاعات الرأي أن شعار باتمان منذ ظهوره عام ١٩٣٩، صار من اكثر ٥ شعارات تميزاً في تاريخنا المعاصر، بل اصبح ايقونه محفورة في وعي الجميع بلا استثناء.. و لكن هل كان الشعار بنفس الشكل دوماً ؟ بالتأكيد لا، فلقد مر شعار الوطواط بعديد من التغيرات عبر السنين، فتارة يصبح اكثر سمكاً و تارة يصبح مجرد خطوط مجردة توحي بشكل الخفاش، ثم تلمع من خلفه بقعة ضوء صفراء، او نلمح من وراءه نقطة دم حمراء تزداد في الاتساع...

تاريخ شعار باتمان لديه عديد من المراحل، وفي التالي سنري ماذا حدث كي نصل للشعار الحالي..

١٩٣٩ – عدد detective comics رقم ٢٧ :

الظهور الأول لشخصية باتمان، و من المضحك انه في ذلك العدد، لم يستمر تركيز الرسام طويلاً، فكان احياناً يرسم اجنحة الشعار بأطراف اكثر او اقل من الخمسة الاساسيين..علي العموم لم يدم ذلك الشعار البسيط طويلاً، و سرعان ما تطور.

١٩٣٩ – الشعار المطور:

بدأت التطويرات بظهور الاذنين، و صارت اطراف الاجنحة سبعة اطراف بالتمام و الكمال، و استمر ذلك الشعار لمدة عام.

١٩٤٠ – العدد الاول من مجلة باتمان :

بعد عام من الظهور في مجلات detective comics، صار لباتمان مجلة خاصة به تحمل اسمه، و كذلك شعاراً حديثاً يحمل رأساً واضحة، و جناحين مرتفعين ذي خطوط مجسمة بدلاً من الكتلة السوداء المعتادة.

١٩٤١ – تطوير آخر:

جعل الرسامون شعار الوطواط اكثر حدة، بتقليل العرض و اعطاء جسد الوطواط اطرافاً حادة بالجناحين و الرأس.

١٩٤٣ – الوطواط علي الشاشة:

بعد اربع اعوام علي صفحات الكومكس، ظهر باتمان علي الشاشة للمشاهدين، في مسلسل من بطولة "لويس ويلسون"، كان الشعار اشبه بشعار ١٩٤٠، مع بعض الاضافات كالخطوط المحددة للشكل، و سبعة اطراف للجناحين...لم يتغير الشعار إلا في المسلسل التالي عام ١٩٤٩

١٩٤٤ – اجنحة عريضة مرة أخري:

بعد ظهور باتمان علي الشاشات، كان لابد للوطواط ان يحلق منفرداً، و أن يستغل النجاحات المتتالية في الكومكس والتلفاز، فعاد الجناحان اكثر اتساعاً، و صارت الاطراف تتغير بشكل عشوائي من الخمسة إلي التسعة !

١٩٤٦ – خطوة أولي نحو الشعار المعاصر:

يعتبر ذلك الشعار هو الأقرب شبهاً

بالشعارات المعاصرة لباتمان، بخمس اطراف للأجنحة، و اتساع نسبي يتراوح بين نسختي ١٩٤١ و ١٩٤٤.

١٩٤٩ – المسلسل الثاني لباتمان:

من بطولة "روبرت لوري"، و سمي المسلسل حينها بـ"باتمان و روبن"، و ظهر في الشعار آذان دائرية للرأس للمرة الأولي، و احتل الشعار موقعاً علي صدر البذلة اسفل من سابقيه قليلاً.

١٩٥١ – خطوة للوراء :

بعد عديد من الشعارات ذات الاطراف الحادة، عاد شعار ١٩٥١ للماضي قليلاً ليخرج إلينا بحواف منحنية شبه دائرية قليلاً كبعض شعارات بدايات الاربعينيات، و بخمسة اطراف واضحين للأجنحة و رأساً عريضة.

١٩٥٦ – عودة للشكل المعتاد:

اختفي الشكل الدائري للجناحين، و عادت الاطراف الحادة من جديد، بحجم اقل اتساعاً عما سبق.

١٩٥٨ – النجافة تطال شعار الوطواط:

بتصميم مفاجئ للجميع، جاء العام ١٩٥٨ بشعار ذو اجنحة نحيفة للغاية ، و رأس ستصير هي الشكل المعتمد للرأس فيما بعد.

١٩٦٠ – عودة الماضي :

شعار مماثل لشعار ١٩٥٦، ولكن برأس اصغر قليلاً.

١٩٦٤ – الظهور الأول للخلفية الصفراء:

تعددت الاقاويل المفسرة لسبب ظهور الدائرة الصفراء، و لكن اكتفي البعض بتفسير بسيط، وهو تمييز الشعار عن شعارات السنوات السابقة ، بمرحلة جديدة في عصر الكومكس امتدت فيها ظهور الخلفية الصفراء لمرات متعددة علي الشاشة و في الكومكس حتي عام ١٩٩٣

١٩٦٥ – إنه يقترب:

شعار يبدو فيه البدايات الاولي لفكرة الجناحين الدائريين بالكامل، و قد تطور بعد ذلك للشعار التالي الأشهر بين الجميع.

١٩٦٦ – ها قد جاء الشعار الاكثر شهرة :

بأجنحة منبسطة و اطراف دائرية تتناسب مع الشكل البيضاوي ذي اللون الاصفر، ظهر لنا الشعار الاكثر انتشاراً لباتمان عبر العصور، محافظاً علي وجوده في القصص الاساسية طوال الثلاثين عاماً التالية، كأطول مدة لشعار الوطواط عبر اعداد الكومكس.

١٩٦٦ – نانانانانانانانا..

باتمان :

بالطبع تلك الجملة هي اللحن الاساسي لمسلسل باتمان الشهير بطولة "ادم ويست"، والذي عرفه الجميع بشكل اكبر من المسلسلين السابقين.

شكل بيضاوي اصغر قليلاً، و رأس قصيرة للوطواط و اجنحة لم تتناسق مع الشكل البيضاوي، هكذا كان شعار باتمان حينها.

١٩٧٧ : مسلسل الكارتون "New Adventures of Batman":

أولي مسلسلات باتمان الكارتونية، بشعار يعتبر تطويراً افضل لشعار ١٩٦٦

١٩٨٣: سلسلة مجلات Batman and the Outsiders :

ظهر ذلك الشعار بشكل قصير في تلك السلسلة فقط، ككتله سوداء و جناحات مجردة ذات طرفين فقط، كتصوير لشكل عباءة باتمان المنبسطة.

١٩٨٦– شعار Batman: The Dark Knight Returns :

في قصة من تأليف المبدع "فرانك ميللر"، يظهر فيها باتمان بنسخة اكبر سناً بكثير من الحاضر، كان الشعار مناسباً لشخصية بروس واين الذي صار كهلاً ضخماً يبازع الاخطار في سنوات عمره الاخيرة، فصار الشعار ممتداً محيطاً بالصدر كله، بشكل لم يعهده الجميع من قبل.

١٩٨٦ – شعار سلسلة مجلات " Legends of the Dark Knight":

استكمالاً لمساهمات "فرانك ميللر"، جاء هذا الشعار خاصاً بتلك السلسلة فقط

١٩٨٧ – باتمان: العام الاول :

عاد "فرانك ميللر" مرة أخري، ولكن تلك المرة للبدايات، حيث جاءت تلك القصة ليظهر فيها "بروس واين" في عامه الاول كشخصية باتمان، فكان الشعار رشيقاً اكثر حدة عن الشعار السابق.

١٩٨٩ – مايكل كيتون و الفيلم الاول لباتمان:

شعار مميز للفيلم الأول لباتمان علي شاشات السينما، بظهور الشكل البيضاوي اصفر اللون، مع شعار اشبه بشعار العام ١٩٦٦

١٩٨٩– "Legends of the Dark Knight " تستمر :

شعار اخر لنفس السلسلة المستمرة بنجاح، وفيه اطراف حادة للغاية زائدة عن الشكل المستطيلي للجناحين، لتعطي شكلاً يوحي بالاسلحة الخطرة بدلاً من شكل الخفاش.

١٩٩٢ – الظهور الاخير للخلفية الصفراء:

أتي الفيلم الثاني لـ"مايكل كيتون" بشخصية باتمان بشعار جديد للوطواط، و إن استمرت الخلفية الصفراء ، و لكن كظهور اخير لها في الافلام.

١٩٩٣ – مسلسل باتمان الكارتوني :

عشق الطفولة لدي الجميع، و جاء فيها الشكل البيضاوي و ان كان بلون اصفر باهت قليلاً، و مع الاداء الصوتي المذهل ل"كيفن كونروي"، ظهر باتمان الذي جميعنا عرفناه في طفولتنا.

١٩٩٣ – سقوط باتمان:

الشعار المميز لمرحلة مجلات "عزرائيل" بشخصية باتمان، بعد ان انكسر ظهر "بروس واين" علي يد المجرم "بين".

١٩٩٥ – باتمان للأبد :

ذهب "مايكل كيتون"، و جاء "فال كيلمر" في شخصية الوطواط، فكان التغيير شاملاً، ذهب الشكل البيضاوي بعيداً بلا رجعة، و افترش الوطواط صدر البذلة بشكل معدني.

١٩٩٧- فيلم "جويل شوماخر"...شعار لابأس به، ولكن بذلة للنسيان:

شعار البدلة لم يكن مميزاً للغاية، و شعار الفيلم جمع بين باتمان و روبن، لكن لن نتذكر الشعارات بقدر تذكر البذلة نفسها، فلقد أتي فيلم "باتمان و روبن" بطولة "جورج كلوني" بإختراع كان السبب في جلب السخرية للفيلم طوال العمر.

تفتق ذهن المخرج عن بذلة لباتمان، مع حلمات معدنية فوق العضلات...ولا ادري السبب في تلك الفكرة البشعة، و عموماً اعتذر "جورج كلوني" للمشاهدين عن ذلك الفيلم فيما بعد، معتبراً إياه خطئاً شنيعاً...و قد كان بالفعل.

١٩٩٧- بذلة ثانية في نفس الفيلم الشنيع:

ظهرت في نهاية فيلم "باتمان و روبن" بذلة جديدة لباتمان، نُزع منها الحلمات المعدنية اخيراً، و يقال أنها صنعت بشكل اقرب للعب الاطفال، لكي يتم بالفعل طرح دُمي أطفال علي هيئتها في الاسواق بعد الفيلم، كنوع من تحقيق الربح المادي!

١٩٩٩- اهلاً بكم في المستقبل :

سلسلة مجلات "Batman Beyond" أتت بالمستقبل لشخصية باتمان، حيث يعيش "بروس واين" الكهل في منزله، و تلقي الصدفة إليه بالشاب "تيري ماكجنيز" الذي يستكمل مسيرة باتمان ببذلة مصنوعة بأحدث التقنيات الالكترونية، و بشعار حداثي للغاية و مناسب لروح "تيري" المفعمة بالشباب و الحيوية.

٢٠٠٠- انتهاء عصر الخلفية الصفراء في الكومكس:

بعد ما يقرب من ال٣٦ عاماً، عاد شعار الوطواط بدون خلفية صفراء في المجلات المعتادة لباتمان، بجناحات منحنية ناعمة اكثر اتساعاً و تحليقاً، و اطراف خمسة واضحين، في شكل يعتبر هو المركز الثاني في الشهرة لدي الجميع، و الاقرب لقلبي شخصياً بين جميع اشكال الشعارات.

٢٠٠١ - لعبة " Batman: Vengeance":

مممم..شعار لم يبذل فيه مصمو

اللعبة جهداً كثيراً، ربما كان محاولة منهم لإستعادة الماضي بعد ظهور شعار "batman beyond" الحداثي للغاية.

٢٠٠٥ – بداية عصر كريستوفر نولان:

اقتحم المخرج العبقري "كريستوفر نولان" عالم باتمان ، بثلاثية ستظل دائماً محفورة في اذهان الجميع، حتي و إن كان بداخلي تجاهها بعض الانتقادات الخاصة، و في الجزء الاول من الثلاثية ظهر ذلك الشعار كتطوير حداثي لشعار باتمان عبر العصور.

٢٠٠٨ – الجزء الثاني و الثالث من ثلاثية نولان:

احتفظ باقي الثلاثية بالشعار المحدث، بجعله اصغر حجماً و اجعله اكثر ملائمة لتصميم البذلة بشكل عام.

٢٠٠٩ – سلسلة Battle of the Cowl :

في مجلات الكومكس، و بعد غياب باتمان و وفاته، ظهر ذلك الشعار في صفحات تلك السلسلة...يعتبره البعض تصميماً ضعيفاً و هجيناً متوسط الجودة لشعارات سابقة، فالجناحات قصيرة و الفراغات بالاسفل واسعة بشكل اكبر من اللازم، و كذلك هيئة الرأس غريبة بعض الشئ.

٢٠١١ – flashpoint :

تعد قصة flashpoint من اكثر القصص المميزة في عالم كومكس دي سي، و فيها يقوم "فلاش" ذو السرعة الخارقة، بالتلاعب بالماضي فيتسبب في خلق خط زمني موازي، يُقتل فيه "بروس واين" بدلاً من ابويه، فيقرر الاب "توماس واين" ان يتخذ شخصية باتمان كوسيلة للانتقام لمقتل ابنه.

لم تكن شخصية باتمان في تلك السلسلة ذات اخلاقيات مثل الشخصية المعتادة، فهنا نجد باتمان مستخدماً المسدسات و السلاح في القتل و سفك الدماء دون غضاضة في ذلك، و لهذا نجد الشعار وقد احتوي دائرة حمراء ترمز للدموية الكاملة لشخصية باتمان في ذلك الزمن البديل.

٢٠١٦ – باتمان ضد سوبرمان، و اهلاً بين افليك :

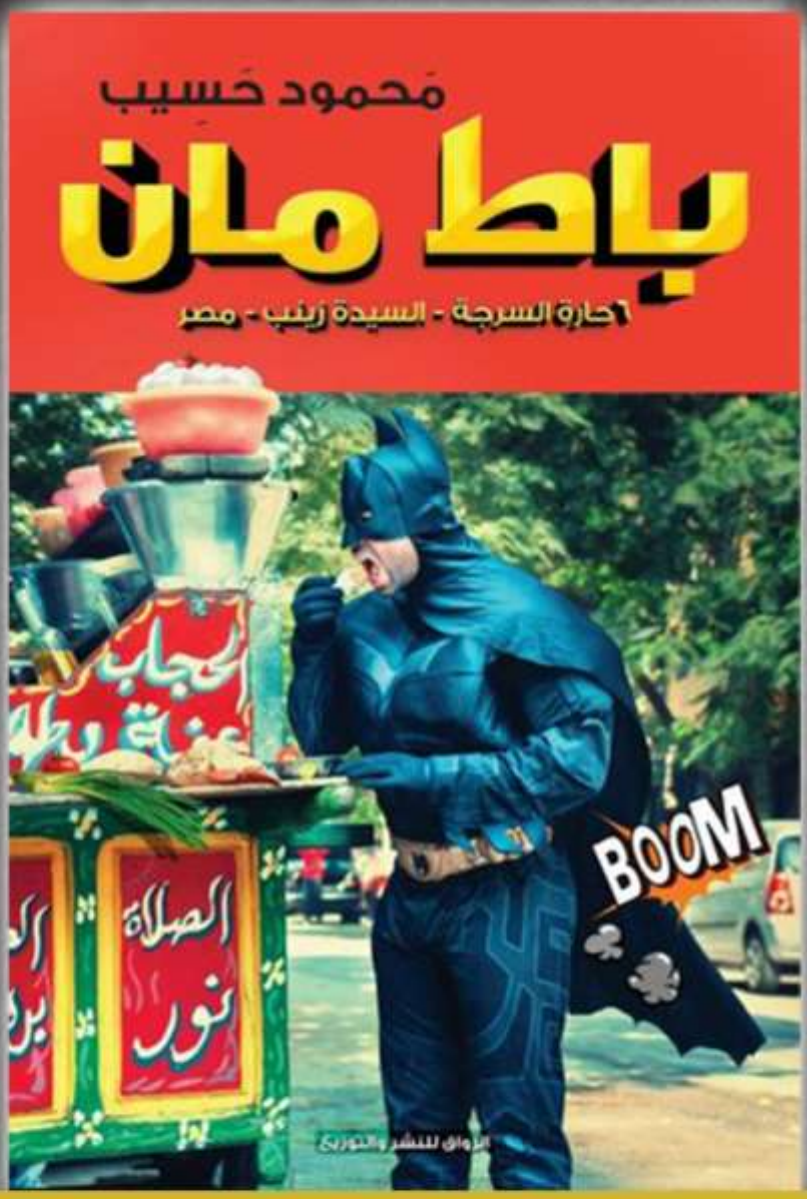
استلهام مباشر من شعار "فرانك ميللر" من قصة " Dark Knight Returns"، و بداية لظهور "بين افليك" بشكل متميز "حسب رأيي الشخصي" في دور باتمان لأول مرة في مشروع افلام عالم دي سي المتكامل .

٢٠١٦ – batman :rebirth:

قررت شركة دي سي كومكس في ٢٠١٦ ان تقوم بإعادة صنع عالمها في مجلات الكومكس مرة اخري، وكانت النتيجة شعاراً جديداً لباتمان، يُضاف فيه خطاً ذهبياً محيطاً بالشعار الرشيق المنبسط علي صدر البذلة.

٢٠١٧ – مزيد من الـrebirth :

تطوير اخر للشعار الجديد، بزيادة كتلته و جعله اكثر قوة من ذي قبل، مع الاحتفاظ بالخط الذهبي.


محمود حسيب
باط مان
حارة السرجة - السيدة زينب - مصر
الحجاب
الصلاة نور
BOOM
الأوائل للنشر والتوزيع

8- باط مان

كما نقول دائماً: "الشعب المصري ابن نكتة، و المواطن المصري معروف دايماً بجبروته و قوته"...و لم يفت علي العقل المصري ان يمر من امامه شخصية مثل باتمان ، دون أن يطلق عليه النكات و يؤلف عنه امتع الحكايات..

رواية "باط مان" للمؤلف المصري "محمود حسيب"، هي رواية تنتمي لأدب الشباب الساخر، صدرت طبعتها الاولي في مارس ٢٠١٢ لدار الرواق للنشر، في ظل الانفتاح الذي اصاب دور النشر و المؤلفين الشباب بعد ثورة ٢٥ يناير ٢٠١١

تتعرض الرواية بشكل ساخر للغاية كأفلام ال parody لفكرة مشوقة جداً...ماذا سيحدث إذا قرر باتمان أن يترك جوثام و يأتي لمصر للمساعده في تحقيق العدالة بالفترة التالية لثورة ٢٥ يناير ؟

الرواية تأتي إلينا بشخصية "بروس واين" الثري صاحب شخصية باتمان السرية، و الذي يصطدم بواقعنا المصري العجيب، و يحتك بشخصيات من البيئة الشعبية العشوائية، و عبر عديد من الصدمات، تنتهي مغامراته في وطننا الحبيب و يعود لمدينته المظلمة ، حاملاً لعشرات من الذكريات و المغامرات المضحكة..

كملخص عام، هل رأيتم فيلم "اتش دبور" للفنان احمد مكي؟ إذن ستعلمون ما ينتظركم من فكاهة و متعة أثناء قرائتها...

ولا يمكن اغفال وجود بعض رسوم الكومكس المرسومة بداخل الصفحات بقلم الفنانة "حنان الكرارجي"، لها منا كل التقدير و الشكر..

بإمكانكم اسعاد المؤلف بآرائكم و تقييماتكم علي صفحة الرواية في موقع "جودريدز":

https://www.goodreads.com/book/show/13490125

9- أنا اعمل وحيداً

باتمان يعمل وحيداً....جملة لطالما قالها باتمان بنفسه عبر صفحات مجلات الكومكس...ولكن إذا كان صادقاً فيما يقول، إذن ماذا أتي بـ"ديك جريسون" و "جيسون تود" و "تيم دريك" و "داميان واين" و "ألفريد" و "باربرا جوردن" و "جيم جوردن" و "كيت كين"..و، و ، و ...إلخ ؟؟!!

* ألفريد بينيبورث:

لو كان الوفاء رجلاً ، لكان "ألفريد"...شخصية "ألفريد"هي شخصية الخادم و المساعد المثالي، ولكن عبر صفحات المجلات نجد "ألفريد" اكثر من مجرد مدير منزل او خادم بالصورة العامة التي نتخيلها، فألفريد يعتبر اهم مساعدين باتمان في رحلته منذ البداية، و ما قبل البداية ايضاً..منذ مقتل والديّ "بروس واين"، تكفل "ألفريد" برعايته في مرحلة اواخر الطفولة مروراً بالمراهقة إلي ان صار شاباً يافعاً يقرر الانتقام لمقتل والديه و يتخذ الوطواط رمزاً له امام المجرمين..

"ألفريد" احد نقاط القوة الرئيسية لدي باتمان، فهو فرد مشارك بقوة في العمليات بالمساعدة الالكترونية و التوجيه و إعداد البذلات و الاسلحة و السيارات، كما أنه يدير اغلب معاملات "بروس واين" الخاصة و مسئول مسئولية كاملة عن تنسيق جداول مواعيده و إلتزاماته العامة.

يعتبر "ألفريد" هو الشكل الاقرب لفكرة الأب لدي "بروس واين"، و الشكل الاقرب لفكرة الجد و كبير العائلة لدي جميع الحاملين لهوية "روبن".

*جيم جوردن:

منذ ان بدأ باتمان كفكرة لمحاربة الجريمة،لم تقتنع قوات الشرطة بها بسهولة، ولكن اعتنق تلك الفكرة رجل شرطة وحيد يدعي "جيم جوردن".

حاول "جيم جوردن" في البداية ان يسير مع التيار، و ان يواجه باتمان محاولاً القبض عليه، لكنه ادرك في وقت قصير أن الاتحاد مع شخص ذو نوايا حسنة مثل باتمان، سيكون حلاً اكثر نجاحاً لجوثام من تعطيله و مهاجمته.

اخترع "جيم جوردن" كشافاً ضخماً اعلي مبني الشرطة كوسيلة فعالة لبدء التواصل الشخصي مع باتمان كلما احتاجت جوثام لخدماته.

يمتاز"جيم جوردن" بسمعة ممتازة بين رجال الشرطة في مدينة جوثام، فيعتبر احد الصالحين الأنقياء الذين لم يسبق لهم ان قبلوا بالرشوة او ما شابهها.

و لـ"جيم" الفضل في تقديم شخصية "باربرا جوردن"، ابنته الذكية التي اتخذت صفة "بات جيرل" المساعدة لباتمان بدون علم والدها بالأمر.

* ديك جريسون:

الروبن الاول، و اكثرهم قرباً إلي "بروس واين"، شارك باتمان في بداياته و اتخذه معلماً و أباً روحياً، بعد مقتل والديه لاعبي الاكروبات في السيرك علي يد بعض المجرمين..

بداية مشابهة لبداية باتمان، فيقوم "بروس واين" بضمه لجانبه، و يتبناه جاعلاً إياه شخصاً آخر..إنه "روبن" !

ذكي، ماهر، رشيق، ذو قلب شجاع و روح لا تعرف إلا الحق، إنه "ديك جريسون"..ولذلك، لا يمكن لفتي مثله أن يبقي في الظل للأبد !

يتمرد الفتي علي صانعه عند اقترابه من العشرينيات، و يقرر ان يشق طريق البطولة وحده، محولاً هويته من "روبن" إلي "نايتوينج"، مكملاً مهمته في نشر العدالة و إبعاد المجرمين عن بيوت الأبرياء، كما يفعل استاذه و معلمه الأول.

* باربرا جوردن:

بعد علمها بأن "جيم جوردن" يتعامل شخصياً مع باتمان، بطلها الاول و الاعظم في مدينة جوثام، تقرر أنها يوماً ما ستعمل مع باتمان في نفس الفريق !

تتعلم الفتاة العنيدة دروساً مختلفة في القتال و فنون الدفاع عن النفس، و تستزيد في تحسين مواهبها الخاصة، إلي أن تصنع بذلتها بنفسها، و تضع شعار الوطواط الاصفر علي الصدر، لتبدأ رحلتها الجديدة كـ "بات جيرل".

للأسف لم تطول رحلتها في البداية، فالجوكر يقرر أن يقتحم منزلها في احد الليالي، و يطلق النار علي ظهرها فتصاب بالشلل في النصف السفلي لجسدها.

لكنها عنيدة بالفعل، فتتحول لرحلة اخري بعد "بات جيرل"، و تصبح "اوراكل"، مصدر الدعم التقني لباتمان و اسرته، و الداعم الاكبر في حروب المعلومات و البيانات التي قد يخوضها باتمان.

مؤخراً، يتمكن "بروس واين" من توفير رقاقة إلكترونية فائقة التطور، يتم زرعها في العمود الفقري لها، و يعالجها من الشلل، لتعود مرة أخري كـ"بات جيرل".

* جيسون تود:

بعد النجاح الكبير لـ"ديك جريسون"، كان من الصعب الإتيان بـ"روبن" يتفوق علي سابقه، ولكن بعد سلسلة من الاحداث التراجيدية مات فيها "جيسون" علي يد الجوكر ، وعاد بعدها من الموت بهوية جديدة تدعي "ريد هود"، صار من الشخصيات الاكثر تميزاً في عالم باتمان.

بدايته كطفل شوارع يتواجد ناحية سيارة باتمان الموجودة بأحد الشوارع الخلفية بينما باتمان يحطم وجوه المجرمين، فيفاجأ باتمان بمشهد الطفل الماهر اثناء تسلله لسرقة إطار السيارة..يحتويه باتمان و يصطحبه إلي كهف الوطواط و يقوم بتدريبه ليجعله شريكه الجديد بعد رحيل "ديك جريسون" بعيداً.

مسلحاً بزوج من المسدسات، وبقناع احمر يغطي رأسه بالكامل، يتحرك "ريد هود" ليلاً لمطاردة المجرمين، و يقوم بما هو مطلوب لإيقافهم، حتي لو تطلب الأمر جرعة مكثفة من العنف و الدماء.

* تيم دريك:

دليل آخر علي عدم صدق مقولة باتمان بالعمل وحيداً...هاهو قد ذهب "جيسون تود" بعد مقتله علي يد الجوكر، فجاء "تيم دريك" ك "روبن" الثالث !

يعتبر "تيم دريك" هو الاذكي بين جميع شخصيات "روبن"، فلقد شاهد مقتل والديّ "ديك جريسون"، و شاهد "بروس واين" متبنياً لـ"ديك"، ثم شاهد "باتمان" و "روبن" اثناء محاربتهم للجريمة، و تعرف علي هوية "ديك" في زي شخصية "روبن"، فاستطاع ان يعلم السر الاعظم..."باتمان" هو "بروس واين" !

قدم نفسه لباتمان كشريكه الجديد و روبن الثالث بجدارة، و برغم مستواه الجيد في القتال، إلا أنه كان الافضل في مهارات التحقيق و الاستكشاف، إلي أن تطورت شخصيته فيما بعد لتصير " الروبن الاحمر Red Robin ".

* داميان واين:

تلك المرة لم يكن من الصعب إختياره كـ"روبن"، فكل من سبقوه اعتبرهم "بروس واين" كأبنائه، و هاهو في النهاية يأتيه ابنه الحقيقي من صلبه، إنه الروبن المنتظر !

بعد علاقة عابرة بين "بروس واين" و "تاليا" ابنه "رأس الغول" عدو باتمان الاشهر، ينتج عن تلك العلاقة طفلاً ذو مصير عظيم..انه ابن فارس الظلام، و حفيد رأس الغول، فيا له من مزيج !

تقوم "تاليا" بتربية ابنها علي نهج والدها المحارب الداهية، و تجعله سلاحاً حياً رغم أنه لم يبلغ مرحلة المراهقة بعد، و تقرر إرساله إلي والده "باتمان" كي يأتيها برأسه..

يحتك "داميان" بباتمان في مناوشات متعددة، إلي أن يقرر المكوث بجانب أبيه، و التحول لشخصية روبن مساعداً والده في مواجهته للجريمة.

طفل مشاغب، ملئ بالطاقة و الحماس الصبياني، و مقاتل لا يهدأ ابداً، إنه اكثر شخصيات روبن المثيرة للإعجاب !

*سيلينا كايل:

بدأت "سيلينا" بالظهور كشخصية "كاتووومان" اللصة الماهرة، والتي طالما كانت خطراً داهماً يهدد وجود المجوهرات و الماسات النادرة بمدينة جوثام، و مع الوقت تطورت مكانتها إلي ان صارت احد افراد الصف الاول من اعداء باتمان، ثم زاد التطور فأصبحت عشيقته و حبيبته !

*كاسندرا كاين:

مثلما تعاقب العديدون علي شخصية روبن، تعاقبت العديدات عبر السنين علي شخصية بات جيرل، و كانت "كاسندرا كاين" من افضلهم.

"كاسندرا" هي ابنة "ديفيد كاين"، رجل من الرجال المسئولين عن تدريب باتمان في شبابه، و في نفس الوقت ابنة "ليدي شيفا"، احد اخطر القاتلات المحترفات.

وُلدت "كاسندرا" لتكون الجندي الخارق، حتي أنها في صغرها لم تبدأ بتعلم التحدث، بل تعلمت القتال و القتل..فقط!

تمردت علي والدها، و انضمت لعائلة الوطواط، و اعطاها باتمان دروساً عديدة للحفاظ علي آدميتها و إبعادها عن القتل و سفك الدماء التي اعتادت عليه منذ الصغر، إلي أن امتلكت بذلتها الخاصة ك"بات جيرل"، ثم صارت هويتها الحالية تحت اسم "اليتيمة Orphan".

* كيت كين:

والدان عاملان بالقوات المسلحة، تموت الام والاخت علي ايدي احد الارهابيين، فتقرر الالتحاق بالجيش لكي يقتنع الاب بها قليلاً، و لكن يتم تسريحها من رتبتها العسكرية نتيجة شذوذها الجنسي !

هذه هي "كيت كين"، التي ينقذها باتمان في إحدي المرات، فتقرر محاربة الجريمة بجانبه في هوية "بات وومان" بعد تدرب شاق و طويل لمدة عامين متواصلين.

استمرت بمفردها لبعض الوقت، إلي أن جذبت انتباه باتمان ليضمها كفرد رسمي إلي عائلة الوطواط

*ستيفاني براون:

كانت "ستيفاني" ابنة احد مجرمين جوثام، و نتيجة لإستيائها من افعال والدها، تقرر ان تتخذ هوية سرية تحت اسم " the spoiler"، لكي تتسبب في تسليم والدها لقبضة العدالة.

خلال تلك الرحلة، تقابل "تيم دريك" في شخصية روبن، و مع الوقت يزداد ارتباطهم قوة، فتنضم إلي فريق باتمان.

* جان بول فالي / عزرائيل:

جماعة سرية ذات اصول دينية، تختار حاميها المقدس بطرق سحرية عجيبة تشبه غسيل الدماغ، و يقع الاختبار علي الشاب الهادئ "جان بول فالي"، فيتحول إلي "عزرائيل" المقاتل القاسي ذو السيف الملتهب و الدروع اللامعة الضخمة.

يقابل باتمان في إحدي المهام، و

يثبت جدارته بتحقيق العدالة و إن كانت بطرق قاسية بعض الشئ، فيظل في حسبان "بروس واين" لوقت سيأتي لا محالة.

خلال احداث "knightfall" التي ينكسر فيها ظهر "بروس" علي يد المجرم "باين"، يقرر "بروس" تمرير اللواء إلي "جان بول فالي" ليكون باتمان التالي بشكل مؤقت.

تستمر الاحداث في التصاعد، و تنتهي بنهايات شديدة الخطورة، و لكن يعود "عزرائيل" لهويته المنفردة، و تستمر رحلته نحو العدالة بأشكال اخري.

*دووك توماس:

احدث الشخصيات انضماماً لعالم باتمان، ظهر في عام ٢٠١٣ ، ممتلكاً بعض الخبرات القتالية ليتم اختياره من قبل باتمان للانضمام ضمن العائلة.

لم يرغب في ان يصير "روبن" آخر، فاختار اسماً جديداً ببذلة صفراء اللون، مسمياً نفسه "الإشارة The Signal ".

لم يبدأ بعد في إثبات ذاته، ولكنه يملك اصراراً و حماس شديدين، يجعلانه مستقبلاً مبشراً بالخير.

*كاري كيلي:

في قصة "the dark knight returns"، التي تتخيل باتمان في سن الشيخوخة، تتفجر الجريمة في جوثام بشكل مضاعف، فتقرر الفتاة "كاري كيلي" ان تحمي مدينتها بقدر إمكانها، فتصنع بذلتها الخاصة بشخصية "روبن" و تجوب الشوارع من اجل ايقاف المجرمين، يقابلها باتمان خلال احد مهماته، فيصحبها لكهف الوطواط جاعلاً إياها "روبن" الجديد بشكل رسمي.

*Batman Inc. :

بعد عودة باتمان من وفاته المزعومة، يعلن "بروس واين" عن تمويله بشكل رسمي لـ"باتمان"، دون الاعلان عن هويته السرية بالطبع، و يقرر ان ينشر فكرة باتمان عبر القارات، و يبدأ رحلته إلي اوروبا و اسيا و افريقيا و امريكا الجنوبية لزرع مقرات تبدأ منها رحلات جديدة لآخرين يقومون بحماية أراضيهم تحت شعار الوطواط.

* فرقة العدالة:

لا نحتاج للحديث عنهم، فهم اشهر من نار علي علم..سوبرمان، ووندروومان، فلاش، اكوامان، جرين لانترن، و المريخي و جرين ارو..يعتبر باتمان من الاعضاء المؤسسين للفرقة، و ركناً اساسياً منها، بالرغم من المناوشات العديدة معهم و اختلافاته العنيدة مع بعض افراد الفرقة، لكن يظل باتمان هو القائد الفعلي للفرقة.

10- بذلتي سر أناقتي

يتميز الابطال الخارقين – بشكل عام – بهيئتهم و ملابسهم الخاصة التي تظهر هويتهم للجميع، و صار من الطبيعي اذا ذكرنا اسم سوبرمان علي سبيل المثال، فسوف تستدعي ذاكرتنا الملابس الزرقاء والعباءة الحمراء المميزة له، و رمز الوطواط فقط كافي لكي نري امامنا باتمان مرتدياً ملابسه السوداء الداكنة برأس ذات اذنين مدببتين كالخفاش...

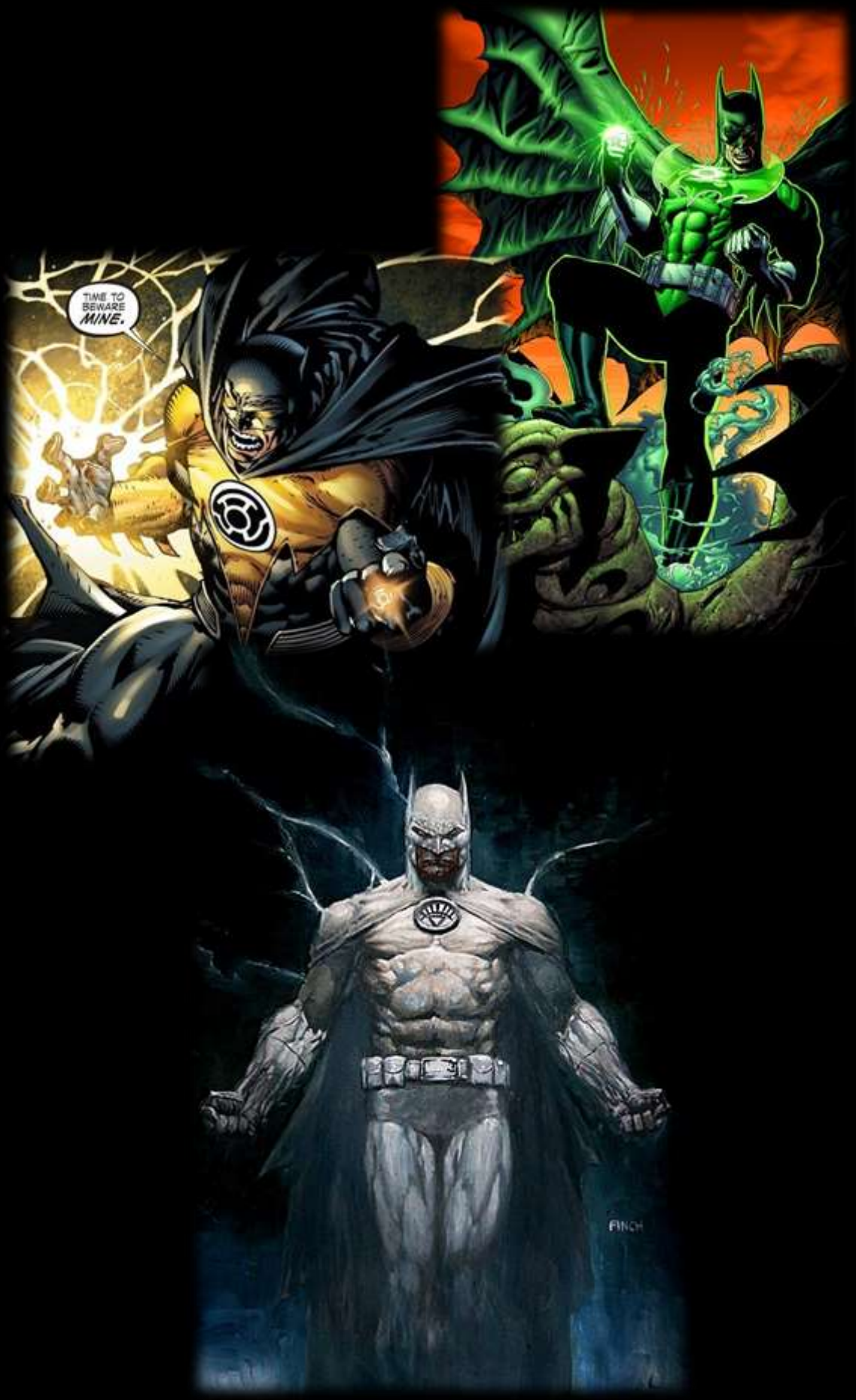
بذلة باتمان جزء من شخصيته التي يريد إيصالها للجميع من حوله، المجرمين و الاصدقاء، لذلك تحافظ البذلة دائماً علي مستوي عالٍ من الايحاء بالخطورة و البعد عن البهرجة او المبالغة، و لإعتماد باتمان الدائم علي العمل ليلاً، كان لابد من الميل للالوان الداكنة و السوداء كنوع من التمويه و الاختباء بالظلام لمفاجأة العدو..

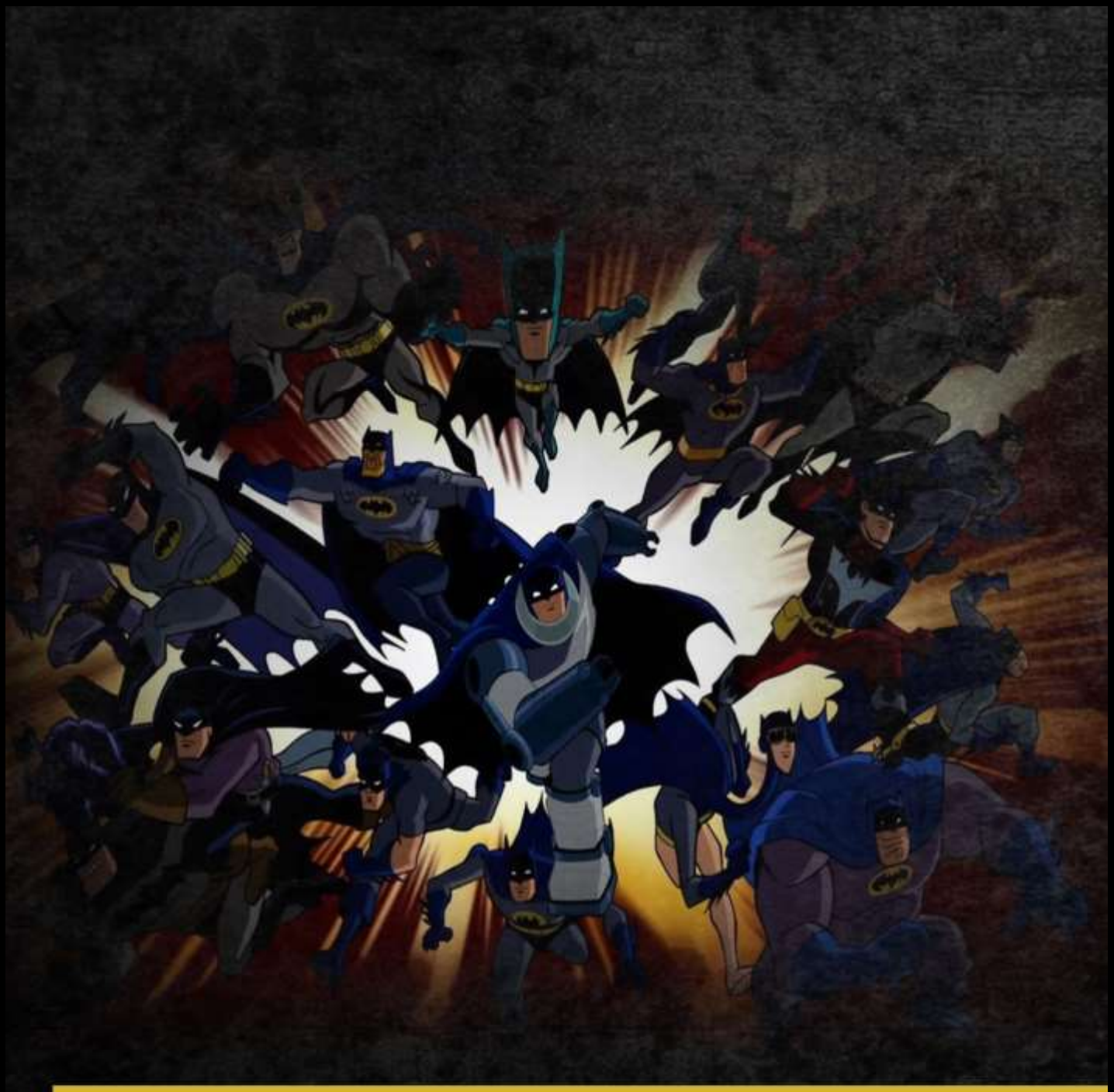
لابد أن تمر كل شخصية عبر تاريخها بعديد من التطورات و التغييرات، و لم يفلت باتمان من تلك القاعدة، بل بالعكس، فقد امتازت الشخصية بتصميمات متعددة لبذلة الوطواط، منها ماهو التقليدي و منها ماهو العجيب...سنري كل ذلك الآن..

WEALTHY SOCIAL FIGURE - THE BATMAN!

VIA 9GAG.COM

MIDNIGHT
YOUR WISH IS MY COMMAND!


TIME TO BEWARE MINE.
FINCH



١١-باتمان واحد فقط ؟؟

سأخبركم بسر لا يمكن إفشائه... باتمان هو "بروس واين" !

ماذا ؟ تعلمون ذلك بالفعل ؟

حسناً...هناك سر آخر... باتمان ليس "بروس واين" فقط!

أري ان بعضكم فقط يعلم ذلك، إذن حان الوقت لإعلام الباقيين بذلك السر...

استمرت شخصية "بروس واين" لفترة طويلة من الزمن كالوحيد الحامل لهوية باتمان السرية، و لكن جاءت فترات ظهر فيها شخصيات اخري حملت اسم باتمان، و
استكملت حربه علي
الجريمة في مدينة
جوثام و مدن اخري
احياناً..

*** جيم جوردن:**

في سلسلة
"endgame"، يظن
الجميع ان باتمان و
الجوكر قد ماتا في
معركتهم الاخيرة،
فيقرر قسم شرطة

"جوثام" ان يصنعوا نسختهم الخاصة من باتمان، و يتم توكيل تلك المهمة إلي "جيم جوردن" الذي يرتدي بذلة معدنية تحمل شعار الوطواط.

* جان بول فالي / عزرائيل:

كما اسلفنا الذكر في سلسلة "Knightfall"، بعد ان ينكسر ظهر "بروس واين" علي يد المجرم "بين"، يتولي "عزرائيل" مكانة باتمان بطلب شخصي من "بروس واين"، وبالفعل يبدأ "عزرائيل" مهمته بشكل جيد للغاية، ماعدا بعض العنف الزائد الذي يعلن عن نفسه بين الحين و الآخر..

ثم تتطور الاحداث بشكل سريع، ليبدأ "عزرائيل" في وضع بصمته الخاصة علي بذلة الوطواط بتحويلها إلي نسخة عجيبة تجمع هيئة بذلة "عزرائيل" و هيئة بذلة باتمان، ثم يفقد سيطرته تماماً ليصير وحشاً كاسراً يقتل المجرمين بلا رحمة، ناشراً الرعب في جوثام بدلاً من الأمان.

* ديك جريسون / نايتوينج:

لطالما كان "ديك جريسون" الاكثر جدارة بالقيادة بعد "بروس واين"، و هذا ما نراه في مواقف متعددة، يغيب فيها "بروس واين" لسبب ما، فيرتدي "ديك" بذلة الوطواط مستكملاً ما يفعله باتمان في جوثام.

* تيري ماكجنيس:

في المستقبل، و بعد ان صار "بروس واين" كهلاً بشكل يمنعه من التصرف كباتمان، تظهر شخصية "تيري ماكجنيس" الشاب الذي سيصبح باتمان المستقبل في مدينة "جوثام" الجديدة.

* داميان واين:

في نسخة اخري من المستقبل، يكمل "داميان" إرث والده و يصير باتمان الجديد.

* توماس واين جونيور:

في العالم الموازي "الارض-٣"، لدي "بروس واين" اخ يدعي "توماس واين جونيور"، و هذا الاخ لديه هوية سرية تدعي "الرجل البومة Owl Man" تحمل شبهاً كبيراً بشخصية باتمان.

* بروس واين العام ٣٠٠٠:

في القرن ال٣١، يتم استنساخ اعضاء فرقة العدالة الاصليين بوضع احماضهم النووية داخل اجساد متطوعين مجهولين، ليتحولوا لنسخ حديثة من الابطال القدامي، بغرض مواجهة الاخطار الحالية.

* تيم دريك:

الروبن الثالث، يقرر في المستقبل ان يرتدي بذلة باتمان لنشر الأمن في جوثام.

*جيسون تود:

كان لـ"جيسون" تجربة سابقة كباتمان اثناء فترة غياب "بروس" خلال سلسلة "Battle for the Cowl"، و بالطبع كانت نسخته الخاصة من باتمان اكثر عنفاً، و مستخدماً اسلحة نارية بخلاف ما يفعله "بروس" دائماً.

* توماس واين:

في احداث سلسلة "flashpoint"، يتسبب "فلاش" في صنع خط زمني مغاير للواقع، و فيه ينجو "توماس واين" و "مارثا واين" من حادث مقتلهم، بينما تصيب الرصاصات جسد ابنهم "بروس واين"، فيقرر "توماس" ان يصبح باتمان كمحارب للجريمة لكي ينتقم لمقتل ابنه.

*الكون المظلم:

عقب أحداث سلسلة "Metal"، يتم الكشف عن كون موازي يدعي "الكون المظلم Dark Multiverse"، و فيه نسخ متعددة لباتمان علي هيئة شخصيات فرقة العدالة، ولكن بإنتماءات شريرة، مثل:

The Batman who laughs –

في تلك النسخة، يعلم الجوكر سر هوية باتمان، ويتسبب في قتل اغلب اشرار جوثام، ثم في معركته ضد باتمان، يموت الجوكر بعد ان يتسبب في تعريض باتمان للكيماويات، فيصبح باتمان نسخة مشوهة من الجوكر تجمع بين اخطر صفات الاثنين.

The Red Death –:

في تلك النسخة، يموت جميع نسخ روبن، فيقرر "بروس واين" ان يستخدم قوة السرعة لدي فلاش، ليتمكن من منع مزيد من الوفيات، و بتجربة قاسية، يصبح باتمان نسخة مضطربة من "فلاش" تجمع بين صفات الاثنين.

The Murder Machine –:

في تلك النسخة، يفقد "بروس" "الفريد"، فيطلب "بروس" من صديقه "سايبورج" ان يصنع له نسخة ذكاء اصطناعي من "ألفريد".

تتطور تلك النسخة لتتسبب في قتل اعداء باتمان، ثم يندمج بجسد "بروس واين"، ليصبح باتمان نسخة آلية هجينة تجمع جسده بالذكاء الاصطناعي.

The Dawnbreaker –:

في تلك النسخة، بعد ان يفقد "بروس" والديه علي يد مجرم يدعي "جو تشيل"، يتم اختيار "بروس" لإرتداء خاتم الجرين لانترن، ولكن إرادة "بروس" تتغلب علي قوانين الخاتم بعدم القتل، و يقوم بقتل "جو تشيل"، ومن بعده بعض المجرمين. ثم يتوحش "بروس"، فيستخدم الخاتم في قتل " جيم جوردن"، و جميع اعضاء فرقة الجرين لانترن.

The Drowned –:

في تلك النسخة، السيدة "برايس واين"، ترتبط بـ"سلفستر كايل"، ثم يتسبب احد الخارقين في مقتله، فتنتقم "برايس" من اجله بالبقاء لمدة عام ونصف في رحلة لقتل جميع الاشرار الخارقين، ثم تقابل "اكوا – وومان" ملكة اتلانتس، و بعد ان تتسبب في

قتلها، تصاب بجروح خطرة، فتعالج نفسها بمزج حمضها النووي بحمض نووي خارق، فتصبح قادرة علي التنفس تحت الماء و التحكم به، و تصنع جيشاً من وحوش الماء و تصبح ملكة اتلانتس.

– The Merciless:

في تلك النسخة، باتمان علي علاقة بـ "ووندر وومان"، و بعد ان يظن انها ماتت علي يدي " أريس"، يقوم بقتله انتقاماً لها، و يحصل علي خوذة "آريس" ليستخدمها في إمداده بالقوة من اجل العدالة، ولكن الخوذة تتسبب في إفساده، فيقتل جميع اعداءه، و يتسبب في النهاية بمقتل "ووندر وومان".

– The Devastator:

في تلك النسخة، يتحول سوبرمان لنسخة شريرة، متسبباً في قتل اصدقائه، فيقرر باتمان ان يحقن نفسه بمصل يحمل نسخة معدلة من "دوومزداي" الوحش الكاسر. ينجح

باتمان في هيئته الجديدة ان يقضي علي سوبرمان بالفعل، لكنه يخسر انسانيته.

*سوبرمان:

في بعض الاعداد المنفردة من قصص باتمان، يقوم سوبرمان احياناً بتقديم المساعدة في غياب باتمان، بإرتدائه بذلة الوطواط منتحلاً شخصيته.

* باتمان "زور – ان – اره":

في قصة خيالية، يوجد كوكب مسمي بـ" زور – ان – ارة " يقوم احد العلماء بدراسه شخصية "باتمان" عن بعد، و يقرر ان يصبح باتمان الخاص بكوكبه، مستعملاً تكنولوجيا اكثر

حداثه عما نملكها، و طالباً لمساعدة "بروس واين" احياناً ضد غزو فضائي يصيب كوكبه.

في احداث اخري، نكتشف ان تلك الهوية المختلفة يستخدمها "بروس واين" كوسيلة للحفاظ علي عقله إذا تعرض لغسيل مخ او تحكم عقلي من الاشرار.

*** المجرم بيين:** نعم، لقد حدث في وقت ما، اثناء سلسلة "forever evil" أن يقرر المجرم "بين" انتحال شخصية باتمان لكي يتمكن من نشر سيطرته علي المجرمين في مدينة جوثام، بإستلهام الرعب الآتي من رؤية شعار الوطواط امامهم.

*المجرم بلاك ماسك:

في احداث سلسلة " war crimes"، ينتحل المجرم "بلاك ماسك" شخصية باتمان متسبباً في بعض الجرائم، لإثارة الرأي العام ضد باتمان.

*المجرم هوجو سترينج:

ينتحل ايضاً هوية باتمان لبعض الوقت، لكن يهاجمه باتمان و يحبط مخططاته.

12-أن تكون مثل باتمان

وصلنا للمحطة الاخيرة في ذلك الكتاب الصغير، و التي تضعنا امام السؤال الأهم...كيف تصبح مثل باتمان ؟

ربما كان باتمان مجرد شخصية خيالية، و لكن مبادئه و قدراته بالإمكان تطبيقها في عالمنا الواقعي، و يستطيع الانسان العادي ان يستلهم تلك الشخصية كمثل أعلي، بحيث يتقن التحرك بعيداً عن الأعين، و ينصر العدالة و الحق و مساعدة الآخرين.

باتمان يحارب من أجل تحقيق العدالة و مكافحة الظلم بكل أشكاله، و بما أننا لا نحيا في جوثام، ولا نملك مجرمين كالجوكر او البطريق، فلن نحتاج إلي مواجهة الخطر بذلك الشكل، يكفينا فقط أن نلتزم بصف الخير، و ان نبذل قصاري جهدنا لتحقيق العدالة بين الناس..يمكن المساعدة بأقل القليل، وذلك برفع الأذي عن الضعفاء و الصغار، و نشر المساواة بين الجميع...لكي تكون مثل باتمان، فأنت تحتاج لإحساس قوي تجاه معرفة ماهو صحيح وماهو خاطئ..

مثلما استخدم باتمان العديد من الادوات الحديثة، يمكننا ايضاً استخدام كل ما يقع تحت ايدينا في خدمة اهدافنا السليمة..الانترنت و البرمجيات الحديثة و الكمبيوتر و الهواتف الذكية، جميعها وسائل جبارة إذا تمكننا من استخدامها بالشكل الصحيح..

اصنع كهفك الخاص، فمثلما احتاج باتمان لمكانه السري لإجراء عمليات التخطيط و البحث و تخزين معداته الهامة و ملابسه، ستحتاج انت كذلك لمكانك الخاص بك...ليس بالضرورة ان يكون ممراً سرياً او قصر واسع

للاختباء تحته، لكن غرفتك قادرة علي أن تكون كهفك الخاص..حافظ علي سرية عملك مثل باتمان..

باتمان اختار الوطواط رمزاً له، لأنه كان يخاف من الوطاويط في صغره..اراد رمزاً يزرع الخوف في قلوب اعدائه..واجه مخاوفك الاخري و انتصر عليها مثلما فعل باتمان مع مخاوفه.

هل انت علي الاستعداد الكافي لتحمل عواقب ما تقوم به ؟ كن علي استعداد دائماً للقيام بكل ما يتطلبه الامر.

تحدث مثل باتمان..صوت باتمان دائماً ما يكون قوياً و عميقاً، يساعد ذلك في منحه صوتاً مختلفاً عن هويته السرية، و كذلك سيمنحك الثقة اللازمة في تعاملاتك مع الجميع.

كي تصبح مثل باتمان، ستحتاج لإعداد نفسك داخلياً و خارجياً، و ستحصل علي هيئة باتمان الخارجية بأساليب مختلفة، مثل تعلم الدفاع عن نفسك مثلما يفعل باتمان، فهو لا يستخدم الاسلحة او العنف، ولكنه يدافع عن نفسه بالطريقة المناسبة عند الضرورة...احضر دروس الفنون القتالية، تمتع بجسد قوي و مرن، القيام بالجري يساعد علي تجنب شد العضلات، مارس تمارين التمدد بشكل تدريجي من اجل المحافظة علي عضلات جسدك في شكل جيد دائماً، فلن تصبح بمثل قوة باتمان إن كنت لا تفعل شيئاً سوي الجلوس بموضعك، قم بالقفز و التحرك، و اخرج من المنزل بقدر الإمكان لكي تحافظ علي حيوية جسدك

الرياضة وحدها لا تكفي، بالأكل الصحي و الخضروات و الفواكة الطازجة تساعد علي بناء الجسد السليم، بدلاً من الاطعمة المحفوظة عديمة الفائدة.

سيظهر باتمان بحاله سخيفة و سيئة إذا كان يسير في الانحاء بجسد مرتخي و ظهر غير مفرود، ارفع رأسك و قم بفرد ظهرك و اظهر فخرك بشخصيتك التي انت عليها. ظهرك المستقيم سيعطيك حالة جسدية تجعل الناس من حولك يهابونك و يشعرون بوجودك القوي بينهم، مثل باتمان.

لا تري باتمان أبداً يسير بخطوات ضعيفة وبطيئة. عندما تقرر الجري، فمارسه بقوة وثقة. لا تشك أبدًا في قدراتك عندما تقفز، اقفز بثقة وقوة. اقفز مثلما يفعل باتمان، وكأنك ملك القفز وأفضل من يقوم به في العالم.

باتمان ليس مجرد جسداً و عدداً من المهارات، ولكنه عقلية بارزة ايضاً، فاهتم دائماً بتنمية العقل كسائر اجزاء الجسد..القراءة و التعلم و جمع الخبرات هي طرق ممتعة لإضافة الكثير و الكثير لعقلك، كذلك اهتم دائماً بالنظرة التحليلية للأمور، و اجعل فضولك قائدك في كل المواضيع، بشرط ألا يورطك في المتاعب.

باتمان، مثل الوطواط، يتخفى في الظلام. من أجل القيام بذلك بطريقة أسهل، فهو يرتدي دائمًا الملابس السوداء الداكنة. اجعل زيك الخاص من الألوان الداكنة مثل الأسود أو الرصاصي الغامق من أجل الإبقاء على نفسك غير مرئي في الظلام قدر الإمكان.

وفي النهاية، بإمكان الجميع ان يستلهم شخصيات اخري لحياته، و لكن وحدك ستظل مميزاً، لأنك اردت ان تصبح باتمان.

إسلام عماد

* مواليد عام ١٩٩٣ في حي شبرا بالقاهرة.

* خريج كلية الفنون الجميلة جامعة حلوان، قسم الجرافيك شعبة الرسوم المتحركة، و جاري العمل علي رسالة ماجستير بعنوان "التقنيات ال3D في افلام مارفل السينمائية ".

* له ثلاثية روائية بعنوان "المسافر" صدرت عن دار اكتب للنشر، تتحدث عن فكرة السفر عبر الزمن إلي الماضي.

* له روايتان بعنوان "المختطف" و "نظرية الفوضي"، و لكن لم يتم نشرهم.

* له رواية "fan-fiction"تنتمي إلي عالم دي سي كومكس بعنوان "لعنة الكيان الرمادي" متاحة للتحميل علي الانترنت، و جاري حالياً كتابة الجزء الثاني منها بعنوان "اخر ايام جوثام".

* يعتبر كتاب "رحلتي من الذات إلي البات" الخطوة الاولي نحو سلسلة من الكتب المتعلقة بالكومكس يتم إصدار ها بشكل متتالي لجميع قراء و محبي الكومكس.

* للتواصل و إبداء الرأي:

www.facebook.com/batman.of.egypt

solom1993@gmail.com

☺ شكراً لقرائتكم ☺