

Предговор от Здравко Генов

Може би не го осъзнавате, но в ръцете си държите един много специален комикс.

Да се съберат Пауър Рейнджърс и Костенурките Нинджа на едно място е събитие, което чудно как не се е случило по-рано – два световни феномена, два екипа тийнейджъри, обагрени в различни цветове, със завидни бойни умения, които се изправят срещу цяла менажерия от най-колоритните злодеи в жанра.

Всъщност това не е първата им среща – двата отбора за първи път се изправят лице в лице в епизод на „Пауър Рейнджърс в космоса“ (сезон 6) през 1998 г., когато по щастливо стечение на обстоятелствата една и съща компания е отговорна както за „Пауър Рейнджърс“, така и за игралната поредица „Костенурките Нинджа: Следващата мутация“.

Може да се каже обаче, че този комикс има много по-голямо значение от онзи епизод, защото събира двете най-популярни интерпретации на Рицарите в Черупка и Рицарите на Силата.

Костенурките Нинджа се появяват за първи път през 1984 г. на страниците на едноименния черно-бял комикс, създаден от Кевин Ийстман и Питър Леърд. Двамата едва ли са подозирали, че популярността на тяхната безобидна пародия на „Дръзкия Дявол“ ще се разрасне до такава степен – играчки, телевизионни сериали, игрални филми... да не говорим, че децата по цял свят, включително и в България, научават имената на поне четирима ренесансови художници, което е похвално.

Естествено, предвид многобройните им интерпретации, всеки си има своя представа за това какви трябва да са Костенурките – някои предпочитат свирепите воители пред шеговитите любители на пица. Версията на IDW подхожда с огромно уважение към дългогодишния завет на поредицата, без обаче да му робува до такава степен, че да не смее да разкаже свои истории. Костенурките (и техните противници), които срещаме в тази книжка, не са същите от основната поредица на IDW. Вместо това те наваяват спомен за оригиналния сериал от 1987 г., но освен щипка носталгия, Раян Парът добавя и любими герои, които не са присъствали в онази версия. Рисунките на Симоне ди Мео, от своя страна, са свеж, нов поглед към познатите персонажи. И за двамата това е първи проект с участието на Костенурките и резултатът е чудесен.

Подобно на Черупчестата четворка, когато Пауър Рейнджърс дебютират в телевизионния ефир през 1993 г., никой не подозира, че 27 сезона и над 900 епизода по-късно (и да, гледал съм всичките) все още ще говорим за тях. Как обаче да забравим разкошните японски кадри с механични динозаври (или коли, космически кораби, диви животни и т.н.), които се обединяват, за да сформират гигантски робот? Небивалият им успех води и до появи по страниците на комикси, но никоя от досегашните поредици, било то на Hamilton или Papercutz, и дори тези на Image и Marvel, не достига висините, до които се докосват Boom Studios, както откъм мащаб на историите, така и откъм популярност сред читателите. Това не се дължи само

„МЕГАМОРФНИ ПАУЪР РЕЙНДЖЪРС/КОСТЕНУРКИТЕ НИНДЖА“

на лекото осъвременяване. В комиксите получаваме един допълнителен поглед към Джейсън, Зак, Трини, Били, Кимбърли и Томи, без да се зачерква онова, което сме видели на екрана. Да не говорим, че щом единственото ограничение е въображението на сценаристите и художниците, а не бюджетът и подвижността на костюмите, екшънът може да бъде наистина грандиозен, както Парът и ди Мео вече са доказали многократно.

Една от причините срещата на Костенурките Нинджа и Пауър Рейнджърс да е така интригуваща, са допирните точки между членовете на двата екипа. Всеки от героите най-накрая има възможност да се бие рамо до рамо с някой, който напълно го разбира.

Леонардо и Джейсън споделят не само отговорностите на водачеството, но и нестихващият стремеж към себеусъвършенстване.

Трини, подобно на Рафаело, често осъзнава, че да си герой не е лесно, но и че желанието да сториш добро взема превес над всичко.

Микеланджело и Зак са тези, които посрещат приключенията с отворени обятия и могат да разведрят обстановката дори и в най-мрачните мигове.

А ако ви е необходимо някое технологично чудо, винаги можете да разчитате на Били и Донатело.

Диалогът е напълно в тон с очакванията на феновете, чак до многобройните бойни възклицания.

Именно затова „Мегаморфни Пауър Рейнджърс/Костенурките Нинджа“ е толкова сполучлив. Това не е история, предвидена да разреши отколешен интернет спор за това едните или другите са по-силни. В основата тук са чувството за сплотеност, приятелство и работа в екип – елементите, в които се корени всеки добър разказ както за Костенурките, така и за Рейнджърите. А това, че ги виждаме заедно, е просто черешката на тортата.

В началото казах, че този комикс е много специален. И това е вярно по няколко причини:

Специален е за поколението, израснало през 90-те години, защото най-накрая виждаме заедно едни от най-емблематичните образи от детството си.

Специален е и за българските любители на комикси, защото близо 30 години по-късно Костенурките Нинджа най-накрая изскачат от канала и се връщат отново в родните книжарници. Крайно време беше.

И не на последно място – специален е и лично за мен, защото благодарение на добрите хора от Артлайн най-накрая имах възможността да работя официално над някои от най-любимите ми герои за всички времена. Герои, заради които животът ми претърпя метаморфоза и мутация. Когато научих, че това ще е следващото заглавие, което ще превеждам, изведнъж отново бях онова малко момче, което сглобява любимия си Мегазорд или си припява “Tortues Ninja” на нещо, наподобяващо френски. Може да се каже, че онова телефонно обаждане от 14 юли 2020 г. е обаждането, което съм чакал цял живот.

„МЕГАМОРФНИ ПАУЪР РЕЙНДЖЪРС/КОСТЕНУРКИТЕ НИНДЖА“

Така че какво чакате? Грабвайте цветните ленти и парче пица! Време е за мегаморфоза!

Здравко Генов,

юли 2020 г.