СУПЕРЗЛОДЕИ

BIZARRO
#1

FINCH
FRIEND

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

СУПЕРЗЛОДЕЕВ

Автор: ДЭНИЕЛ УОЛЛЕС

ПОЛИЦЕЙСКИЙ ДЕПАРТАМЕНТ ГОТЭМА

ИМЯ НЕИЗВЕСТНО

СОДЕРЖАНИЕ

Вступительное слово Кевина Смита 9

Предисловие 11

Глава 1. Угрозы Метрополиса 15

Глава 2. Галерея злодеев Готэма 39

Глава 3. Враги Удивительной Амазонии 71

Глава 4. Тёмные властелины 79

Глава 5. Противники Изумрудного Рыцаря 93

Глава 6. Преступная жизнь 101

Глава 7. Соперники Самого быстрого человека в мире 111

Глава 8. Безумные учёные 121

Глава 9. Монстры, научные эксперименты и фрики 131

Глава 10. Сила в количестве 147

Эпилог 159

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

О ТОМ, КАКОВО ЭТО – БЫТЬ ПЛОХИМ

Если ваш собеседник вдруг заговорит о своих любимых серийных убийцах, бегите прочь!

Если же об этом с вами заговорит фанат комиксов, то приготовьтесь к долгой и эмоциональной беседе, потому что эти ребята могут говорить о суперзлодеях часами с таким пылким красноречием, которому позавидовал бы и Сократ. Мы, фанаты, разработали свою собственную шкалу, по которой скрупулёзно оцениваем свою любовь к тем или иным персонажам. Будьте уверены, она настолько сложна, что сам Пифагор навсегда захотел бы завязать с миром чисел.

В детстве я не понимал одноклассников, проводивших время на бейсбольном поле. Спорт никогда меня не интересовал. Мир мультфильмов и комиксов был для меня всем. Так что каждый день после школы я пытался заставить всех играть в игру по мотивам мультсериала *Challenge of the Superfriends («Вызов Супердрузей»),* где главные супергерои Америки объединились в борьбе против Лекса Лютора и его отряда злодеев, собравшихся завоевать мир. Если после уговоров хотя бы несколько моих однокашников предпочитали мир фантазий очарованию тетербола[1], мы отправлялись в Зал Справедливости.

Тут-то и наставало моё время! Я был настоящим демиургом: полностью продумывал мир, в который должно было перенести нас приключение, и распределял роли в зависимости от характера каждого участника. Дженни — Чудо-Женщина. Майк — Бэтмен. Крис — Аквамен. Вы спросите, какую роль исполнял ваш покорный слуга? Каждый раз, когда мы погружались во вселенную Супердрузей во время обеденного перерыва, я переодевался в воображаемый водонепроницаемый костюм и становился Чёрным Мантой.

Джокер? Лекс Лютор? Гепард? Ну уж нет! Моим любимым злодеем в детстве был Чёрный Манта. Создатели придумали ему элегантный чёрный костюм в духе Дарта Вейдера с огромными светящимися глазницами. К тому же у него был голос плохого парня, ведь, если верить мультсериалу, говорил он через звуковой модулятор. Других суперзлодеев зрители знали в лицо. Они были обычными людьми. Лицо же Манты было скрыто огромным шлемом, что придавало его образу особенно зловещий вид и выдавало в нём сверхчеловека. Тот, кто был одновременно фанатом и «Звёздных войн», и «Челюстей», в «Вызове Супердрузей» мог полюбить только одного злодея — Чёрного Манту.

Пожалуй, ни в одной выдуманной вселенной нет такой детально проработанной галереи злодеев, как во вселенной DC Comics. Сегодня бандиты DC Comics — это популярный бренд. И неважно, как они попали в этот порочный мир, теперь их узнают не только фанаты.

Быть поклонником таких блистательных психопатов — это здорово. Даже сразу и не скажешь, кто из этих ярких персонажей больше других повёрнут на идее подчинить себе мир. Нам же остаётся лишь наблюдать за невероятной игрой, поражаясь их поступкам, правда, исключительно для того, чтобы очнулись герои, которые всегда одерживают верх над этими маньяками и преступниками. Ведь в фантастической вселенной, как и в реальном мире, хорошие парни не могут существовать без плохих.

Поэтому, если листая эти страницы, вы вдруг будете необъяснимо восхищаться Капитаном Бумерангом или Думсдеем, не стоит пугаться. Болеть за плохих персонажей DC — это половина удовольствия от чтения. А поскольку вторая часть — это желание, чтобы супергерои вновь спасли мир, значит, с вами всё хорошо.

Но если вы ненавидите Бэтмена и любите Джокера, с вами явно что-то не в порядке.

— Кевин Смит

[1] Тетербол — это игра для двоих участников, смысл которой — поочерёдно ударять (рукой/ракеткой) по мячу, привязанному при помощи верёвки к верхушке столба, в направлении, противоположном удару соперника, и замотать полностью верёвку вокруг столба *(прим. ред.).*

FROM THE PAGES OF SUICIDE SQUAD
DEADSHOT
"BEGINNINGS"
KEITH GIFFEN
ALAN
DC COMICS
8 $2.99
THE NEW 52!
DEATHSTROKE
IN THE NAME OF THE FATHER...
KYLE HIGGINS
EDUARDO PANSICA
ART THIBERT
HARLEY QUINN
AMANDA CONNER
JIMMY PALMIOTTI
CHAD HARDIN
DIRECT SALES
FROM THE PA
JOWCASE 95
THE NINE

ПРЕДИСЛОВИЕ

Существует мнение, что статус героя определяется выпавшими на его долю испытаниями. Отсюда возникает резонный вопрос: герои вообще могли бы существовать без злодеев?

Во вселенной комиксов злых гениев всех мастей всегда объединяло одно — безудержное стремление во что бы то ни стало захватить мир. Это желание стало источником для тысяч увлекательных сюжетов и определило успех комиксов не только как индустрии, но и как особого вида искусства XX и XXI веков. Без Джокера, сражающегося с Бэтменом, и Лекса Лютора, преследующего Супермена, вселенная DC, скорее всего, никогда не достигла бы такого успеха в мультимедийном пространстве.

Первый номер *Action Comics,* вышедший в июне 1938 года, ознаменовал начало эры супергероев. Популярность жанра стремительно росла, появлялись всё новые и новые персонажи: Супермен, Бэтмен, Чудо-Женщина и другие знаковые фигуры Золотого века комиксов. Одновременно с ними увидели свет Лекс Лютор, Джокер, Гепард, Двуликий и Соломон Гранди. Очень быстро авторы и художники осознали, что читателю было бы гораздо интереснее следить за тем, как их суперзвёзды сражаются не с безликими преступниками, а с такими же яркими, запоминающимися, достойными противниками.

«Создавать плохиша гораздо веселее, — признаётся титулованный сценарист и редактор DC Comics Майк Карлин. — Это возможность самому нарушать правила. Ведь в каждом из нас есть тёмная сторона, искушающая сделать что-то запрещённое. Изображая этих персонажей, ты получаешь возможность выпустить своих внутренних демонов».

Исторические и литературные процессы, протекающие в тот или иной период, всегда находят отражение в фантастической вселенной. Так, в Серебряный век комиксов под влиянием научной фантастики в сюжетах стали появляться инопланетные захватчики вроде Брейниака, и невероятно умные обезьяны, например, Горилла Гродд. В 1970-е, с наступлением Бронзового века, в комиксах нашлось место таким международным экотеррористам, как Рас аль Гул.

«Мы всегда знаем, чего общество боится в данный момент, — объясняет соиздатель DC Comics Дэн Дидио. — Наши злодеи действуют и ведут себя очень современно. Но у каждого из них есть свои убеждения, которые остаются неизменными».

«Модные тенденции появляются и исчезают, — говорит художник и соиздатель DC Comics Джим Ли. — Суперзлодеи так или иначе реагируют на приметы времени. Но у каждого персонажа есть черты характера, над которыми невластны ни эпоха, ни общество».

Благодаря этому суперзлодеи DC неизменно остаются в центре внимания, где бы они ни появлялись: в анимации, в полнометражных фильмах, на телевидении или в видеоиграх. И в этой комикс-вселенной всё ещё остаётся много возможностей для обновления, особенно в связи с масштабным перезапуском New 52 в 2011 году, когда изменения затронули практически всех персонажей вселенной DC Comics.

Образы злодеев DC во многом архетипические: трикстер, милитарист, монстр, психопат. Всегда и везде они будут вести себя в соответствии с этими ролевыми моделями. «Архетипические персонажи обладают особыми чертами, благодаря которым западают в память, — убеждён сценарист Чак Диксон. — Что делает Загадочник? Что делает Джокер? Даже люди, которые никогда не читали комиксов, понимают их *modus operandi*[1]. Мотивы их преступлений неразрывно связаны с поведением и внешним видом».

Учитывая историю публикаций, насчитывающую восемь десятилетий, DC Comics успели создать тысячи злодеев — но в этой книге собраны лишь лучшие из лучших. Характер и внешность каждого персонажа были отточены до совершенства стараниями бесконечного числа команд сценаристов, художников и издателей, которые передавали друг другу эстафетную палочку в мире комиксов.

[1] «Образ действия» *(лат.). — Прим. ред.*

MAXI SERIES
GEORGE PEREZ & JERRY ORDWAY
ISIS
INFINITE EARTHS
75¢
9
DEC. 85
THE ROGUES
UNDERWORLD
UNLEASHED
BATMAN
MOENCH
JONES
BEATTY
DC COMICS
THE NEW 52!
6
$3.99
JUSTICE
LEAGUE
GEOFF
JOHNS
JIM
LEE
SCOTT
WILLIAMS
THE CLOWN PRINCE OF CRIME!
25¢
NO. 2
JULY
32443
THE JOKER
APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY
TAKE A CARD-- ANY CARD!
ONLY THE JOKER STANDS BETWEEN YOU AND THE LAW!

МЕТРОПОЛИС
ПОЛИЦЕЙСКИЙ ДЕПАРТАМЕНТ
ЛЮТОР, ЛЕКС

1 УГРОЗЫ МЕТРОПОЛИСА

Кажется, что враги Супермена атакуют его со всех сторон. Гении всех мастей, такие как Лекс Лютор и Брейниак, пытаются его перехитрить. Тяжеловесы вроде Думсдея хотят нанести решающий удар кулаком. А таинственные противники, например, Серебряная Банши, пытаются проникнуть в сознание Супермена, используя сверхъестественные способности.

«Супермен обладает огромной силой, поэтому я всегда искал то, с чем он не смог бы справиться, — признаётся сценарист Марв Вулфмен. — Я пытался сталкивать его с тем, что находится за пределами его понимания».

Слева: Лекс Лютор никогда надолго не остаётся за решёткой (художник Ли Бермехо, *Absolute Jocker/Luthor*).