

**КОМИКСЫ MARVEL КАК ЭЛЕМЕНТ ВИЗУАЛЬНОЙ ПРОПАГАНДЫ  
США 60-х гг. XX в.**

В статье анализируется комикс как жанр визуального повествования; возможности его использования в качестве исторического источника. Рассматриваются особенности языка комикса, его визуальные символы и влияние на восприятие идеологий, особенно в контексте противостояния США и СССР в период «холодной войны». Примеры из комиксов иллюстрируют, как визуальные элементы формируют образы персонажей и передают пропагандистские идеи.

Ключевые слова: визуальный источник, комиксы Marvel, США, СССР, холодная война, пропаганда.

Прежде чем обсуждать комикс с точки зрения визуального источника, стоит понять, что же такое комикс. Для начала следует упомянуть, что понятие «комикс» до сих пор остается размытым. Нет официально закрепленного и утвержденного понятия ни с точки зрения литературы, ни с какой-либо еще. Во многих словарях данное понятие отсутствует. Разные словари толкуют понятие «комикс» по-разному. Скотт МакКлауд в книге «Понимание комикса» дает такое определение: комикс – это сопоставленные в определенном порядке графические и прочие изображения, призванные передать информацию и/или вызвать у зрителя эстетический отклик [МакКлауд, с. 9]. Данное толкование основывается на множестве критериев, отличающих комикс от других жанров визуального искусства. Также МакКлауд сводит развернутый термин, объясняющий понятие комикс, к более краткому и простому для понимания: «последовательное искусство».

Кроме того, МакКлауд показывает, как тесно комикс связан с карикатурой. Он посвятил целую главу объяснению, что по сути своей каждый комикс – это карикатура, потому что карикатура в визуальном плане это упрощение объекта до такой степени, чтобы его основные свойства сохранялись, но при этом само изображение было деперсонализированно и унифицированно [Там же, с. 27–59]. Вот и получается, что комиксы – это большое количество карикатур, которые объединены общим сюжетом и повествующие историю не на одну страницу, а на десятки и иногда даже сотни страниц. И именно в упоре на сюжетность кроется сложность для анализа комиксов в качестве исторического источника, потому что в отличие от карикатур, в которых нужно учитывать внешне- и внутривнутриполитический контекст, в комик-

<sup>1</sup> Научный руководитель: О. В. Горбачев, докт. ист. наук, профессор УрФУ.

сах нужно внимательно следить и за внутренним сюжетом историй, и за историей самого издательства, где они выходили.

Стоит поговорить о специфике языка комикса. Показать невидимое с помощью визуального – вот что отличает язык комикса от других способов повествования. Комиксистам необходимо при помощи бумаги и чернил передавать не только статичные кадры, но и движение, а иногда даже звуки и запахи. Художники при помощи линий могут передать настроение и создать мир вокруг персонажей, а читатель, воспринимая эти символы, по сути, переводит их в эмоции. Нервозность, угловатость, мягкость, агрессия, злость, тревожность и прочее – все это показывается при помощи прежде всего линий, которые обрамляют персонажей, создавая контуры. Резкие, обрывистые и угловатые линии передают напряженную атмосферу или же подчеркивают решительный настрой героя, а волнистые вертикальные полосы, направленные вверх являются сигаретным дымом или же изображают исходящий от блюда аромат [Там же, с. 128–131].

В комиксах Marvel эти выразительные средства хорошо заметны, поскольку, когда они только зарождались в 60-е гг. XX в. и еще ориентировались в большей степени на детскую аудиторию их линии были более мягкими и «дружелюбными», максимально приятными глазу. Сюжеты самих комиксов также были достаточно стерильными с ясной моралью и повсеместной победой героев. Но ближе к 70-м гг. XX в. сюжеты начали становиться мрачнее, а персонажи – более неоднозначными; визуальное повествование изменилось под стать новым историям: линии стали резче, толще и темнее, что уже на визуальном уровне давало читателю понять, о тоне повествования в выпуске.

Если полистать серию комиксов «Тревожные истории» и обратить внимания на выпуски, посвященные противостоянию США и СССР, можно заметить, что в большинстве историй коммунисты представлены не самого большого ума людьми, жаждущими бесконечной власти (так представляли высокопоставленных советских деятелей), готовыми предать своих при любом удобном случае, а также не брезгающими убить каждого, кто хоть как-то начинает им перечить или же посягнуть на их власть.

В одном из выпусков перед читателями предстает сам Н. С. Хрущев, образ которого возведен в абсолют. Он глупый, жаждущий власти, ненавидящий всех и вся и готовый устранить Ивана Ванко – гениального ученого, создавшего Красного Динамо – аналог костюма Железного Человека, поскольку считает, что Ванко хочет его свергнуть и забрать власть. «Этот Ванко настолько силен, что однажды может меня свергнуть! Но пока я его не устранил, его электрический гений еще успеет хорошенько мне послужить!» [Tales of Suspense,

1963, с. 3]. Справедливости ради Иван Ванко действительно собирался одолеть Железного Человека, вернуться на родину национальным героем и свергнуть самого вождя [Там же, с. 8], что в очередной раз подтверждало тот факт, что все коммунисты жаждут власти и готовы предавать друг друга, как только выдастся случай. Такое поведение персонажей повторяется из выпуска к выпуску, закрепляя в умах читателей определенный, нужный пропаганде образ.

В противовес коммунистической идеологии, на страницах комиксов фигурируют супергерои, олицетворяющие демократические ценности Америки. Мы видим, как Железный Человек, рискуя своей жизнью, спасает двух красных агентов от гибели, тем самым вызывая их искреннее удивление. Фраза супергероя «Вот с вами в чем беда, коммуники! Вы нас просто не понимаете!» [Там же, с. 12] четко дает понять в чем отличие США от СССР.

Первые, готовые прийти на помощь даже своему врагу, умеющие прощать и давать вторые шансы, противопоставляются практически дикому образу народа, находящегося по ту сторону «железного занавеса», убивающего и предающего. Если мы вернемся к 46-му выпуску «Тревожных историй», то узнаем, что в конце истории Иван понимает, что служил дикой предательской системе и раскаивается, а Тони Старк (Железный Человек) предлагает ему остаться в США, «...поработать на страну, которая ценит своих гениев и разрешает им трудиться во благо человечества, а не только ради уничтожения врагов» и гарантирует ему хорошую должность в своей компании. А уже через несколько выпусков Иван Ванко жертвует собой в схватке с новым Красным Динамо, присланным СССР, ради спасения жизни Тони Старка, тем самым доказывая «верность американскому народу» [Tales of Suspense, 1964, с. 12–13].

В этом же выпуске появляется героиня. Думаю, ее можно считать наиболее популярной супергероиней родом из страны по ту сторону «железного занавеса» – Черная Вдова (Наташа Романов / Наталья Романова). Советская шпионка, которая должна была противостоять Железному Человеку и убить его, в итоге переходит на сторону США и становится членом организаций «Щ.И.Т.» и «Мстители» [Tales of Suspense, 1964, с. 3].

Если посмотреть на прорисовку персонажей, то можно заметить, что супергерои, их друзья и приближенные изображены приятными, часто красивыми людьми. У них аккуратная рисовка, приятные черты лица и в целом сам образ персонажа располагает к себе. Напротив, черты лиц коммунистов грубые, с более резкой прорисовкой нежели у героев Запада, из-за чего представители противоположной идеологии выглядят отталкивающе. Мы в очередной раз сталкиваемся с уже

известным приемом изображения персонажей, относящихся к полярным лагерям, который позволяет отличить «хороших» персонажей от «плохих», даже не погружаясь в сюжет выпуска. Кстати, те персонажи, которые по ходу сюжета сменяют сторону и станут союзниками американских героев, изначально изображаются более приятными визуально, нежели соотечественники (это относится к той же Черной Вдове, которая с первых страниц предстает перед читателем внешне очень приятной женщиной).

Комикс – это феноменальный по своей сути жанр визуального повествования. В отличие от карикатуры, которая емко передает смысл в одной или двух картинках, сопровождаемых подписями, которые зачастую их поясняют, комикс растягивает свой посыл на несколько страниц, используя при этом в большей степени изобразительные символы, и прибегая к текстам только в качестве вспомогательного инструмента для создания диалогов между героями.

Являясь частью периодической печати, комикс постоянно находится рядом со своим читателем, а сквозной сюжет его историй не дает шанса бросить чтение. Все это позволяет авторам размерено и дозировано закладывать в умы аудитории, среди которой конечно есть и дети, и молодежь, вполне определенные мысли.

Стилистические особенности визуального языка напрямую связаны с идеей комикса и колебания в стиле позволяют передать неоднозначность героев и нестабильность эпохи. Так, в комиксах Marvel мы видим карикатурное изображение коммунистов; подобное утрирование исходит из желания высмеять и обесценить враждебную идеологию.

Как видно на примере рассмотренных мной выпусков, герои комиксов своими словами и действиями транслируют определенное отношение к представителям чуждой идеологии, но делают это в достаточной степени ненавязчиво и органично, что отличает комикс от остальных элементов пропаганды середины XX века.

---

*Волков А. В., Кутузов К. С.* Тайная история комиксов. М.: АСТ, 2017.

*Дмитриева Д. Г.* Феномен американского супергероя в контексте визуальной культуры XX века.: дис... канд. ист. наук. СПб, 2014.

*МакКлауд С.* Понимание комикса. М.: Изд-во «Белое Яблоко», 2016.

*Рид Т.* Marvel vs DC. Великое противостояние. М.: Эксмо, 2019.

*Сукина Л. Б.* Визуальный источник: перспективы, проблемы и ограничения использования информационного ресурса // Уч. зап. Петрозавод. гос. ун-та. 2023. № 2. С. 95–100.

*Шмидт С. О.* Путь историка: Избранные труды по источниковедению и историографии. РГГУ, 1997.

Tales of Suspense. 1963. № 46.

Tales of Suspense. 1964. № 52.