

УДК 791.228(47:73)  
ББК 85.377(2)6-021.8  
DOI 10.25281/2072-3156-2024-21-5-552-559

Л.Ю. ЧАШКИНА

## ВЛИЯНИЕ ТВОРЧЕСТВА УОЛТА ДИСНЕЯ НА СОВЕТСКУЮ МУЛЬТИПЛИКАЦИЮ

**Людмила Юрьевна Чашкина,**  
Московский государственный университет  
им. М.В. Ломоносова,  
факультет иностранных языков и регионоведения,  
кафедра сравнительного изучения национальных  
литератур и культур,  
преподаватель  
Ленинские горы, д. 1, стр. 13, Москва, 119991, Россия  
ORCID 0000-0002-9535-7699; SPIN 2130-4612  
millania@yandex.ru

**Реферат.** В середине 1930-х гг. экраны всего мира завоевывают персонажи мультфильмов Уолта Диснея. Не обошло это увлечение и Советский Союз. Несмотря на то что советская мультипликация сделала свои первые шаги в середине 1920-х гг. и к моменту увлечения Диснеем уже насчитывала несколько успешных фильмов (например, «Каток», «Почта», «Блэк энд уайт»), отечественные мультипликаторы попадают под «гипноз Диснея». Это приводит к активному заимствованию диснеевских методов, подражанию исполнительской манере, копированию персонажей. На только что созданной студии «Союзмультфильм» с одобрения высшего кинематографического начальства начинается работа по созданию «своего советского Микки

Мауса». За основу мультипроизводства принимают поточный метод — конвейер, позволяющий, благодаря использованию целлулоидных листов вместо бумаги, ускорить производство мультфильмов. Такой способ создания мультипликационных картин разделяет художников на сторонников и противников диснеевских методов. Некоторые из противников уходят из профессии, посчитав, что конвейерный метод превратит искусство мультипликации в ремесло.

Однако даже бескомпромиссные сторонники диснеевской анимации довольно быстро осознают, что прямое копирование лент великого мастера ведет отечественную мультипликацию в тупик, поскольку становится очевидным, что трюки, приемы и образы Диснея невозможно приспособить к традиционным сюжетам: народным сказкам, басням. К тому же во второй половине 1930-х гг. в СССР происходит смена культурной политики. Все это приводит к борьбе с диснеевщиной и поискам собственного уникального стиля советской мультипликации.

В статье анализируются воспоминания художников-мультипликаторов Н.П. Ходатаева, И.П. Иванова-Вано, А.В. Иванова, Ф.С. Хитрука и др., их восприятие творчества Диснея, отношение к заимствованию творческих методов мастера, а также опыт создания собственных произведений с использованием диснеевских технологий.

**Ключевые слова:** мультфильм, мультипликация, анимация, анимационное кино, художник-мультипликатор, подражание, копирование, Уолт Дисней, Микки Маус, Союзмультфильм, поточный метод, персонаж, искусствоведение, экранные искусства.

**Для цитирования:** Чашкина Л.Ю. Влияние творчества Уолта Диснея на советскую мультипликацию // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 552–559. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-552-559.

**Н**епросто в наше время найти человека, которому было бы незнакомо имя Уолта Диснея. Оно прочно ассоциируется с анимационным кино, индустрией развлечений, обозначая буквально сам стиль мультипликации, рассчитанной на массового зрителя, преимущественно на детскую аудиторию. «Диснеевскими» называют мультфильмы, снятые в определенной стилистике — с яркими красочными персонажами узнаваемого типажа, преимущественно со сказочным сюжетом, забавными трюками, наполненные музыкальными номерами и песнями, даже если сняты они на других студиях другими режиссерами.

Диснеевский феномен начинает свой отсчет с конца 1920-х — начала 1930-х гг., когда на экран начали выходить первые анимационные ленты великого мультипликатора. Уже тогда наметилось новаторство Диснея, проявились оригинальность произведений, их высокое качество и способность вызывать сопереживание зрителя — как взрослой, так и детской аудитории. По мнению советского мультипликатора И.П. Иванова-Вано, под влияние У. Диснея попала не только американская, но и вся мировая анимация [1, с. 84]. Не стал исключением и Советский Союз. Советские режиссеры, актеры, мультипликаторы и другие кинодеятели были буквально заворожены искусством мультипликации Диснея.

В воспоминаниях отечественных мультипликаторов часто звучит имя Диснея. Они обращаются к его опыту, вспоминают о своих впечатлениях от просмотра лент великого мастера, сравнивают анимационные ленты других авторов (в первую очередь свои собственные) с диснеевскими, принимая произведения Диснея за эталон, золотой стандарт мультипликации. Ни одна критическая статья второй половины 1930-х гг., посвященная мультипликации, не обходится без упоминания имени Диснея: его мультфильмы хвалили, например В. Гарин отмечал, что «почти безукоризненны сценарии фильмов Уолта Диснея, где все ясно и просто, где нет лишнего миллиграмма нагрузки» [2, с. 34], критиковали [3, с. 57], сравнивали с произведениями отечественных авторов [4, с. 54].

Так, С. Эйзенштейн пытался разгадать природу притягательности фильмов Диснея, обращаясь к этой теме в течение всей своей жизни, начиная с того момента, как он посетил Голливуд в поисках вдохновения. Эйзенштейн считал, что «перед воздействием Диснея никто не может устоять: оно вне наций, классов, возрастов» [5, с. 99].

Между тем «рецепт» успеха диснеевских мультфильмов имеет под собой достаточно прочную основу — это умение подхватывать любые технические новшества, а также четкая организация работы на производстве Диснея. Достаточно вспомнить тот факт, что Дисней был первым, кто открыл для мультипликации возможности звука, выпустив в 1929 г. озвученную версию своего мультфильма «Пароходик Вилли» с Микки Маусом в главной роли. И это в то время, когда звуковое кино только-только начало зарождаться, и далеко не все деятели кино и анимации оценили возможности звукового сопровождения визуального ряда. Также Дисней снял первый цветной мультфильм «Цветы и деревья» (1932) в уникальной для того времени трехцветной технике «Техниколор». Использование объема, цвета, света, различных техник съемки — все это делало картины Диснея уникальными и запоминающимися по сравнению с ближайшими конкурентами. Но главное, чем привлекали его мультфильмы, — это сюжет и система персонажей.

По мнению кинокритика Х. Херсонского, произведения Диснея — это «малая форма, в которой, как в капле дистиллированной воды, можно увидеть принципы построения не только “малого”, но и “большого” искусства» [6, с. 71]. В мультфильмах Диснея присутствует драматический сюжет. Мультипликатор неоднократно обращался к образам из сказок и известных литературных произведений, видел в них основу для анимации. На смену бессюжетным мультфильмам, наполненным визуальными шутками и комическими трюками, пришли настоящие, разыгрываемые узнаваемыми персонажами, маленькие пьесы. Таковым был мультфильм «Оркестр Микки» (1935). На первый взгляд может показаться, что сам мультфильм представляет собой короткую музыкальную зарисовку, в основу которой положена увертюра «Гроза» из оперы Дж. Россини «Вильгельм Телль», разбавленная народной мелодией «Индейка в соломе». Однако в этом мультфильме присутствует драматическая основа — завязка, кульминация и развязка. Сюжет начинается в тот момент, когда оркестр разыгрывается, настраивая музыкальные инструменты. Дисней представляет публике своих героев — мышонка Микки (он выступает здесь в качестве дирижера), корову Кларабель, кота (по другой версии — волка) Пита и др. Антагонистом выступает утенок Дональд, который вклинивается в выступление оркестра, наигрывая на дудочке незатейливую рит-

мичную мелодию. Кульминация — разыгравшаяся буря, уносящая всех участников концерта точно в соответствии с музыкальной темой, которую они в этот момент играют. И в конце концов изрядно потрепанных участников концерта встречает совершенно невредимый утенок Дональд и как ни в чем не бывало начинает наигрывать свою незатейливую мелодию.

Мультфильм, показанный в рамках московского кинофестиваля в 1935 г., произвел ошеломляющее впечатление на советского зрителя. Ф.С. Хитрук, будущий знаменитый мультипликатор, автор таких мультфильмов, как «Каникулы Бонифация», «Винни-Пух и все-все-все...», «Икар и мудрецы» и др., так вспоминал этот поразивший его эпизод: «Немыслимый каскад трюков, безудержная фантазия, гармоничное слияние звука с изображением и главное — абсолютная достоверность невероятных событий! Сцена, когда смерч подхватывает в воздух целый оркестр и уносит его в головокружительном вихре, производила по-настоящему магический эффект. Из кинотеатра я вышел удивленный и растерянный. Именно необъяснимость увиденного поражала больше всего — кто мог сотворить такое?» [7, с. 43].

Подобное впечатление на зрителя диснеевские мультфильмы производили не только из-за интригующего сюжета, но в первую очередь благодаря созданной и разработанной Диснеем системе персонажей — образов-масок. На привлекательность работал и так называемый О-образный силуэт — округлый вид персонажей. Можно вспомнить, что диснеевские аниматоры в первой половине 1930-х гг. рисовали Микки Мауса буквально с помощью 10- и 25-центовых монеток, обводя их по контуру [8, р. 125]. До сих пор круглая форма признается самой удачной для создания привлекательного и запоминающегося анимационного персонажа [9, р. 38]. Эту форму использовали как художники студии У. Диснея, так и их последователи (например, создатель мультсериала «Симпсоны» М. Грейнинг) [10, р. 5]. Такая форма позволяет свободнее обращаться с типажом, а также значительно ускорить процесс создания мультфильма [11, с. 19].

В это же время советская мультипликация ставит перед собой вопрос об облике персонажа, считая недостаточным использование образа исключительно «какого-нибудь мурзилычьего или звериного» [12, с. 154], и находится в поисках художественного образа человека. Дисней не обращался непосредственно к образу человека вплоть до первой своей полнометражной картины «Белоснежка и семь гномов» (1937). Советские же художники-мультипликаторы, понимая исключительную привлекательность анималистического персонажа, такого как Микки Маус, тем не менее предпринима-

ют попытки создать персонаж с человеческим обликом. Однако, забегаая вперед, следует признать, что попытки эти не увенчались успехом, и постоянный персонаж так и не был создан. Если в нем преобладали комические черты, то в нем видели попытку «оглупления и опошления» образа советского человека. Если он был достаточно реалистичен, то казался слишком шаблонным и неинтересным. Это, к слову, судьба всех чересчур реалистичных персонажей мультипликации. Так было, например, с Прекрасным принцем из диснеевской «Белоснежки» (его образ создавался путем перерисовки натуральных съемок живого актера) — критики говорили, что в его движениях есть «нечто от плохо вылеченного полиомиелита» [13, с. 135], настолько «деревянным» и скованным был этот персонаж.

Мышонок Микки, напротив, со своей живостью характера и притягательностью, казался более человеческим, чем любые антропоморфные персонажи. Не случайно С. Эйзенштейн называл его лучшим актером американского кино [6, с. 70]. На этот персонаж равнялись как на эталон и советские мультипликаторы, пытаясь разработать собственную систему мультипликационных образов. Причем создание образов-масок, подобных Микки Маусу, было продиктовано распоряжением высокого кинематографического начальства и проходило под лозунгом «дайте нам советского Микки-Мауса<sup>1</sup>» [14, с. 26]. По воспоминаниям Н. Ходатаева, одного из основателей советской мультипликации, «в правлении Союзкино бесконечно крутили Мики-Маусы и вздыхали, негодую на советских мультипликаторов, что таких не делают. А советские мультипликаторы наивно оправдывались, говоря, что для того, чтобы делать Мики-Маусы, нужны мастерские в 60–100 человек, американский конвейер и американский штамп типажа» [15, с. 46].

О серийном производстве анимационных фильмов в Советском Союзе начали задумываться еще в середине 1920-х гг., когда в Москве прошел показ серии картин М. и Д. Флейшеров «Из чернилницы» («Out of Inkwell»). Однако в то время многие технологии, позволявшие выпускать в широкий прокат серии мультипликационных фильмов, были недоступны отечественному кинематографическому производителю.

Переход на целлулоидную технологию, позволившую ускорить производство мультфильма и, соответственно, увеличить количество выпускаемых картин, произошел в середине 1930-х годов. Он совпал по времени с образованием студии «Союзмультфильм» (а во многом и поспособствовал ее появлению) в результате объединения нескольких студий (например, «Совкино», «Межрабпомфильм») и полкустарных производств.

<sup>1</sup> Здесь и далее в цитатах приводится орфография по источнику.

До широкого применения целлулоида мультфильмы создавались при помощи так называемой перекладки (плоской бумажной марионетки, иногда соединяемой шарнирами), что позволяло не рисовать каждый раз весь кадр целиком, включая фон, а передвигать только основных персонажей. Целлулоид давал больше возможностей. Изобретенный еще в середине XIX в., целлулоид был запатентован в 1915 г. аниматорами Э. Хёрдом и Дж. Р. Бреем, которые первыми начали применять прозрачные целлулоидные листы для анимационной промышленности. С тех пор и до появления компьютерных технологий целлулоид оставался главным материалом для создания мультфильмов. И.П. Иванов-Вано утверждал, что русские мультипликаторы пришли к тому же методу самостоятельно, но на несколько лет позже своих американских коллег. Однако отечественные целлулоидные пленки были невысокого качества, толще и теряли прозрачность при повторном использовании. При изучении учебного пособия по созданию мультфильмов 1934 г. можно увидеть, что широкое применение целлулоида начинается именно с привнесения на нашу почву американской технологии [16, с. 172]. В предисловии к учебному пособию для мультипликаторов по созданию мультипликационных фильмов по методу американских мастерских (автор — Л. Кремер) Н.П. Ходатаев пишет, что Кремер настаивает на широком использовании этого материала [17, с. 4]. Люсиль Кремер, дочь художника-эмигранта, бывшая сотрудница анимационной студии братьев Флейшеров, была приглашена в Советский Союз в качестве консультанта. Уже в Москве она написала брошюру «Производство звуковых рисованных фильмов в американских мультипликационных мастерских» (1934), в которой описала основные принципы создания мультфильмов, применявшихся за океаном. Эти методы и легли в основу обновленного мультипликационного производства. Началась переподготовка сотрудников «Союзмультфильма», которая продлилась два месяца, тогда же было закуплено оборудование: просветные столы, звукозаписывающие устройства, новые камеры и т. д. [18, с. 81].

Создание «Союзмультфильма» исследователи связывают с именем В.Ф. Смирнова. Именно ему отечественная мультипликация обязана началом массового производства мультфильмов. В 1934 г. советский чиновник, руководитель «Амкино» (советско-американское акционерное общество, занимавшееся дистрибуцией советских фильмов в США), вернулся из США и создал небольшую экспериментальную мультипликационную мастерскую в Москве. Он был хорошо знаком с технологиями, применявшимися на студии Диснея, несколько раз посетил саму студию и был сильно увлечен творчеством известного мультипликатора. На студии Смирнова было снято несколько мультфильмов в стиле Диснея — «Рельсы бормочут» (1934),

«Чемпион поневоле» (1934), «Город без спичек» (1935), «Мишка-аэронавт» (1935), «Пустынник и медведь» (1935), «Трепак» (1935), «У синя моря» (1935), «Отважный моряк» (1936) [1, с. 88]. Они не сохранились, за исключением «Отважного моряка», впрочем, главный герой этого мультфильма больше напоминает не диснеевских персонажей, а героя другой серии мультфильмов — Полая-моряка режиссера М. Флейшера, ставшего популярным в начале 1930-х годов. В создании мультфильма «Отважный моряк» принимал участие начинающий художник В.Г. Сутеев. Позднее, став известным иллюстратором и писателем, Сутеев выработал собственный стиль, лишь отдаленно напоминающий манеру Диснея.

В.Ф. Смирнов недолго оставался руководителем молодой студии «Союзмультфильм» и вскоре был переведен на другую работу, однако система — конвейер, называемый в то время «смирновским», как и другие методы Диснея, была принята за основу мультипроизводства в Советском Союзе.

Интересно, что мультипликаторы «Союзмультфильма» представляли собой две противоборствующие стороны — заядлые поклонники и подражатели Диснея и ярые противники его творчества. К сторонникам, помимо упоминавшегося уже В. Сутеева, можно отнести художника-мультипликатора Б.П. Дёжкина, называвшего себя последователем Диснея и признававшегося, что учился искусству мультипликации, перерисовывая покадрово и подробно изучая диснеевские мультфильмы [19, с. 45]. Или А.В. Иванова, автора таких мультфильмов, как «Квартет» (1935), «Лиса-строитель» (1936), «Волшебная флейта» (1937), «Любимец публики» (1937) и др. Эти мультфильмы — образец подражания диснеевскому стилю. В них скопированы «зоологические» образы персонажей, их мимика и жесты. Даже знаменитые белые перчатки Микки, которые Дисней «подарил» мышонку в 1929 г. [9, с. 41] (впервые они появились в мультфильме «Деревенская опера»), теперь стали неотъемлемым атрибутом персонажей «Союзмультфильма». Белые перчатки носят герои мультфильмов «В Африке жарко» (1936) и «Сладкий пирог» (1937) Д.Н. Бабиченко, «Заяц-портной» (1937) З. и В. Брумберг, «Котофей Котофеевич» (1937) и «Три мушкетера» И.П. Иванова-Вано и «Здесь не кусаются» П.П. Сазонова.

Одним из самых последовательных противников конвейерной системы производства мультфильмов являлся Н.П. Ходатаев. Отдавая должное мастерству диснеевских аниматоров, которым удалось достичь вершин мастерства в технике работы с цветом, чистоте контуров рисунка, аккуратной работе с целлулоидом, исключающей появление бликов при съемке, и отмечая «тонкость фазовки рисунков, постоянство линии, грамотность в передаче ракурсных положений, выразительность исход-

ных игровых положений» [20, с. 46–48], Ходатаев неоднократно высказывался против использования диснеевских методов, считая их бездушными, а фильмы, исполненные подобным способом, направленными лишь на удовлетворение вкусов среднего американского мещанина. По его мнению, бесконечное повторение одних и тех же приемов и трюков ведет к упадку мультипликации [21, с. 33]. Из-за введения диснеевских методов в организацию работы на студии «Союзмультфильм» Н.П. Ходатаев ушел из мультипликации [22, с. 187–188]. Вместе с ним распрощались с этим видом искусства и другие самобытные художники, положившие начало отечественному анимационному кино, — З. Комиссаренко и Ю. Меркулов. Они не были единственными художниками, покинувшими анимацию из-за категорического неприятия поточного способа производства мультфильмов — еще в начале 1920-х гг. американский художник Уинзор Маккей, один из пионеров анимации, создатель первого в истории анимации персонажа — динозаврика Герти, также отошел от создания анимационного кино, предвидя, что едва зарождающийся мультипликационный конвейер превратит анимацию из искусства в ремесло [23, с. 25].

Попытки позаимствовать методику создания мультипликационного персонажа по примеру американских мультстудий не увенчались успехом. Н.П. Ходатаев, всегда скептически относившийся к организации кинопроизводства по американскому образцу, называл смешной саму идею создания универсальных героев «на все случаи жизни» [17, с. 5]. Х. Херсонский в статье о поисках мультипликационного образа призывал не упрощать образ мультипликационного персонажа, следуя «по пути рабского подражания мышонку Мики», но создавать персонаж, который будет «гораздо богаче, разнообразнее, еще человечнее, еще эмоциональнее» [6, с. 72]. «Заурядный» — этим словом Х. Херсонский неоднократно характеризует Микки. При этом он видел секрет успеха образа нарисованного мышонка в его стилизованном и упрощенном облике вкупе с человеческим характером, знакомым и понятным зрителю.

В качестве драматургической основы для своих мультфильмов Дисней, как правило, использовал традиционные сказочные сюжеты, в первую очередь обращаясь к западноевропейской сказке. Для советских мультипликаторов заимствование сказочных сюжетов было неприемлемым, требовалось перенести повествование на нашу почву. Для этого было решено обратиться к русскому фольклору. Однако стало очевидным, что «русский фольклор и, в частности, русская сказка требовали совершенно иных средств и красок, графического решения и стилистики “одушевления” мультипликационных образов» [1, с. 9]. Поточный метод, конвейер, применявшийся на студии Диснея, был пригоден для

воспроизведения одинаковых по стилю лент, советская же мультипликация тяготела к созданию разнообразных и многостилевых картин.

Во второй половине 1930-х гг. в отношении к диснеевскому творчеству намечается радикальный поворот — началась борьба с диснеевщиной. Казалось, что слепое подражание, а зачастую и прямое копирование фильмов Диснея привело к обратному эффекту. Противники диснеевского метода считали, что подражание погубило самобытные творческие поиски, начатые в 1920-е гг. и отмеченные такими мультфильмами, как «Органчик», «Сказка о царе Дурандае», «Каток», «Почта», «Блэк энд уайт» [24, с. 161]. Так, подверглись критике ранние мультфильмы И.П. Иванова-Вано — «Квартет», «Три мушкетера», «Чужой голос», которые также испытывали на себе влияние диснеевской эстетики. Утята, персонажи «Трех мушкетеров», сильно напоминают движениями и мимикой Дональда Дака, одного из самых известных персонажей У. Диснея. Иванову-Вано это припомнили на одном из партсобраний «Союзмультфильма», которое состоялось в конце 1930-х гг. [25, с. 194].

Художники, некогда восхищавшиеся и превозносившие диснеевский метод, теперь не менее яростно отрекались от использования его на практике, называя анимационные произведения Диснея и его современников «безнадежной, бессодержательной и вульгарной американской мультипликацией того времени» [26, с. 16]. Например, А.В. Иванов, поначалу рекомендовавший «освоить и широко применить некоторые творческие методы Диснея» [27, с. 46] и активно использовавший эти методы на практике (в мультфильмах «Квартет» (1935), «Лиса-строитель» (1936), «Волшебная Флейта» (1937), «Любимец публики» (1937) и др.), в статье 1940 г. говорит о «некритическом увлечении режиссеров и художников Диснеем» [28, с. 78] и сетует, что «пороссячье-заячье “тематика”» заполонила экраны вплоть до 1938 г. [28, с. 79].

В конце 1930-х гг. начались поиски концепции популярного советского массового фильма «хотя бы в противовес Диснею» [12, с. 158], однако, как признавал кинокритик Х. Херсонский, такие поиски не приводили к успеху из-за недостаточного понимания природы кинематографа. Однако он же отмечал, что были и отдельные достижения в этой области. Например, можно вспомнить агитационные ленты Д. Бабиченко: «Журнал политсатиры № 1» (1938), «Победный маршрут» (1939), «Боевые страницы» (1939), «Любимые герои» (1940), в которых прослеживаются попытки создания положительного человеческого персонажа (с созданием отрицательных персонажей с самого рождения советской мультипликации в 1924 г. проблем не возникало). Следует отметить, что, отойдя от анималистических образов Диснея, мультипликаторы почти на два десяти-

тилетия попадают под влияние технологии другого мастера анимации — М. Флейшера и его изобретения — ротоскопа, позволявшего перерисовывать натурные съемки с живыми актерами, добиваясь реалистичного изображения человека.

Новый виток борьбы с диснеевщиной произошел во второй половине 1940-х гг., это было особенно заметно по журнальной риторике тех лет. Хвалебные отзывы именитых деятелей культуры о новых лентах Диснея сменились не менее яркой критикой его работ. С. Эйзенштейн, некогда восхищавшийся Диснеем, его стилем и персонажами, в 1947 г. пишет: «...наши мультипликаторы стилизуются под Диснея. Между тем и в образах зверей, и в стилистике начертания у нас свой собственный русский звериный фольклор и эпос» [29, с. 500].

Под эту волну попадает вся мультипликация, в которой действуют антропоморфные зоологические персонажи в диснеевском стиле. Теперь крайне не рекомендуется изображать подобных животных. И перед художниками встает непростая задача — изобразить животных, которые выглядят как животные, живут в естественной природной среде, но при этом общаются с помощью человеческой речи и обладают человеческим характером [30, с. 269]. К тому же под запрет попадают мультфильмы, в которых зоологические персонажи проявляют превосходство над человеком («Бэмби» (1942) приводится как пример такого мультфильма, в котором человек показан жестоким и беспринципным охотником-убийцей) [30, с. 220].

Отметим также, что влияние Диснея на советскую мультипликацию не было односторонним. Стремящийся постичь новые техники и веяния, У. Дисней закупал советские мультфильмы, чтобы изучать и разбирать их на своих курсах подготовки анимационных работников. Так было с картиной И.П. Иванова-Вано «Конек-Горбунок», которую Дисней демонстрировал на учебных киносеансах на своей студии и, по воспоминаниям автора, очень хвалил [1, с. 150], и с несохранившимся мультипликационным фильмом «Сказка о царе Дурандае» [1, с. 81], который, как утверждает американская исследовательница анимации Э. Коуэн, привез в 1939 г. для показа на студии Диснея архитектор Фрэнк Ллойд Райт [31]. По ее мнению, это повлияло на дальнейший выбор типажа анимационного персонажа художниками, которые позднее покинули студию и создали собственную компанию по производству анимационных фильмов — UPA (United Production of America). Вместо очеловеченных животных диснеевского образца в мультфильмах UPA участвуют человеческие персонажи [31, р. 53].

Итак, как мы видим, в начале 1920-х гг. молодая советская мультипликация начинала свой путь с самобытных и оригинальных картин, однако после выхода на мировые экраны лент Уолта Диснея,

увлечение советских мультипликаторов его образами, методами, стилем привело к тому, что художники-мультипликаторы недавно созданной студии «Союзмультфильм», подгоняемые высоким начальством, принялись заимствовать образы персонажей, трюки и стилистику мультфильмов Диснея, иногда буквально копируя творческие находки великого мультипликатора.

Однако осознав, что прямое подражание диснеевским лентам ведет в тупик, и не найдя способов перевести стилистику Диснея на традиционные сюжеты, советские мультипликаторы начали поиски иного стиля, что, в конце концов, направило советскую мультипликацию по своему оригинальному и своеобразному пути. Способствовало этому и изменение культурной политики СССР во второй половине 1930-х годов.

Анимация У. Диснея была хорошей школой для советской мультипликации, но ее модели, сюжеты и образы не прижились на нашей почве, ее влияние достаточно быстро (буквально в течение нескольких лет) сошло на нет. Однако диснеевские приемы, техники, изобретения прочно стали основой и высоким стандартом отечественной и мировой анимации. Отныне художники, вырабатывая собственный стиль, пристально наблюдали за творчеством У. Диснея, равняясь на великого мастера, но уже не подражая ему.

#### Список источников

1. Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. Москва : Искусство, 1980. 239 с.
2. Гарин В. Новые работы Мультфильма // Искусство кино. 1939. № 5. С. 34–36.
3. Каменогорский А. На ложном пути // Искусство кино. 1938. № 4–5. С. 57–65.
4. Карпов А., Кравченко Ф. Графическая мультипликация и ее недостатки // Искусство кино. 1940. № 6. С. 54–59.
5. Эйзенштейн С. Заметки об искусстве Уолта Диснея // Киноведческие записки. 2001. № 52. С. 98–114.
6. Херсонский Х. Прием повторы в приключениях Мики-Мауса // Советское кино. 1934. № 8. С. 70–77.
7. Хитрук Ф.С. Профессия — аниматор : в 2 т. Москва : Гаятри, 2007. Т. 1. 304 с.
8. Johnston O., Thomas F. The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions, 1995. 576 p.
9. Thomas B. Walt Disney: The Art of Animation. 1958. 188 p.
10. Groening M. The Simpsons Handbook: Secret Tips from the Pros. Harper Design, 2007. 128 p.
11. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Москва : ВГИК, 2005. 128 с.
12. Херсонский Х. Лекция о мультипликации // Киноведческие записки. 2001. № 52. С. 145–170.
13. Асенин С.В. Уолт Дисней : Тайны рисованного киномира. Москва : Искусство, 1995. 312 с.

14. Цехановский М. От «Мурзилки» к большому искусству // Советское кино. 1934. № 10. С. 20–27.
15. Ходатаев Н. О художественной мультипликации // Пролетарское кино. 1932. № 11/12. С. 44–49.
16. Вано И. Графическая мультипликация // Мультипликационный фильм : Статьи: Н. Ходатаева, И. Вано, А. Птушко, С. Богуславского / вступ. статья Г. Рошаль. Москва : Кинофотоиздат, 1936. С. 100–198.
17. Ходатаев Н.П. Предисловие // Л. Кремер. Производство звуковых рисованных фильмов в американских мастерских. Москва : Гизлегпром. 1934. С. 3–7.
18. Ли М., Мёльснесс Л. Женское лицо советской и российской анимации / пер. с англ. А. Фоменко. Санкт-Петербург : Библиороссика, 2023. 276 с.
19. Капков С. Русский Дисней : интервью с Ольгой Гайдук-Дёжиной // Борис Дёжкин. Страницы биографии / авт.-сост. Н. Авдеева [и др.]. Белгород : Константа, 2019. С. 44–48.
20. Ходатаев Н. Пути мультфильма // Советское кино. 1935. № 4. С. 46–48.
21. Ходатаев Н. Художники в мультипликации // Советское кино. 1934. № 10. С. 28–34.
22. Ходатаев Н. «Придя из неизвестности, я ухожу в неизвестность...» / публ. предисл. и коммент. И. Марголиной // Киноведческие записки. 2001. № 52. С. 186–190.
23. Молтин Л. О мышах и магии. История американского рисованного фильма. Москва : Издательство Дедакинского. 2018. 640 с.
24. Гинзбург С.С. Рисованный и кукольный фильм. Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. Москва : Искусство. 1957. 286 с.
25. Малянтович К. Как боролись с космополитами на Союзмультфильме (рассказ-воспоминание) // Киноведческие записки. 2001. № 52. С. 191–205.
26. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. Москва : Госкиноиздат. 1950. 87 с.
27. Иванов А. Задачи советской мультипликации // Искусство кино. 1936. № 3. С. 45–46.
28. Иванов А. Рисованный фильм // Искусство кино. 1940. № 1. С. 77–78.
29. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения : в 6 т. Москва : Искусство, 1964. Т. 2. 567 с.
30. Бородин Г.Н. Государство и анимация (1926–1962). Москва : Союзмультфильм, 2022. 424 с.
31. Cowen E. Animation Behind the Iron Curtain : A Guide to Animated Films from Russia and Eastern Bloc Countries During the Cold War Era. New Barnet, Hertfordshire : John Libbey Publishing, 2020. 212 p.

---

---

## Influence of Walt Disney's Work on Soviet Cartoons

**Lyudmila Yu. Chashkina**

Moscow State University named after  
M.V. Lomonosov, 1, bld. 13 Leninskie Gory,  
Moscow, 119991, Russia  
ORCID 0000-0002-9535-7699;  
SPIN 2130-4612;  
millania@yandex.ru

**Abstract.** *In the mid-1930s, Walt Disney's cartoon characters conquered screens all over the world. The Soviet Union was not spared from this fascination. Despite the fact that Soviet animation took its first steps in the mid-1920s and by the time of the Disney craze already had several successful films (e.g., "The Rink", "The Post Office", "Black and White"), domestic cartoonists fell under the "Disney hypnosis". This leads to active borrowing of Disney methods, imitation of the performing manner, copying characters. At the newly established studio "Soyuzmultfilm" with the approval of high film bosses begins work on the creation of "his Soviet Mickey Mouse". For the basis of cartoon production take the flow method – conveyor, which allows, thanks to the use of celluloid sheets instead of paper, accelerate the production of cartoons. This method of creating cartoon pictures*

*divides artists into supporters and opponents of Disney methods. Some of the opponents are leaving the profession, believing that the conveyor belt method would turn the art of animation into a craft.*

*However, even uncompromising supporters of Disney animation quickly realize that direct copying of the great master's tapes leads domestic animation to a dead end, as it becomes obvious that Disney's tricks, techniques and images cannot be adapted to traditional stories: folk tales, fables. In addition, in the second half of the 1930s, the USSR changed its cultural policy. All this leads to the struggle against "Disney" and the search for their own unique style of Soviet animation.*

*The article analyses the memoirs of cartoonists N.P. Khodataev, I.P. Ivanov-Vano, A.V. Ivanov, F.S. Khitruck and others, their perception of Disney's work, their attitude to the borrowing of the master's creative methods, as well as the experience of creating their own works using Disney technologies.*

**Key words:** cartoon, multiplication, animation, animated film, animation artist, imitation, copying, Walt Disney, Mickey Mouse, Soyuzmultfilm, flow method, character, art history, screen arts.

**Citation:** Chashkina L.Yu. Influence of Walt Disney's Work on Soviet Cartoons, *Observatory of Culture*, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 552–559. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-552-559.

## References

1. Ivanov-Vano I.P. *Kadr za kadrom* [Frame by Frame]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1980, 239 p.
2. Garin V. Multfilm's New Animations, *Iskusstvo kino* [Film Art], 1939, no. 5, pp. 34–36 (in Russ.).
3. Kamenogorsky A. On the Wrong Way, *Iskusstvo kino* [Film Art], 1938, no. 4–5, pp. 57–65 (in Russ.).
4. Karpov A., Kravchenko F. Graphic Animation and Its Shortcomings, *Iskusstvo kino* [Film Art], 1940, no. 6, pp. 54–59 (in Russ.).
5. Eizenshtein S. Notes on Creation of Walt Disney, *Kinovedcheskie zapiski* [Film Studies Notes], 2001, no. 52, pp. 98–114 (in Russ.).
6. Khersonsky H. Repetitions in the Adventures of Mickey Mouse, *Sovetskoe kino* [Soviet Cinema], 1934, no. 8, pp. 70–77 (in Russ.).
7. Khitruck F.S. *Professiya — animator: v 2 t.* [Profession — Animator: in 2 volumes]. Moscow, Gayatri Publ., 2007, vol. 1, 304 p.
8. Johnston O., Thomas F. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions Publ., 1995, 576 p.
9. Thomas B. *Walt Disney: The Art of Animation*. 1958, 188 p.
10. Groening M. *The Simpsons Handbook: Secret Tips from the Pros*. Harper Design Publ., 2007, 128 p.
11. Smolyanov G.G. *Anatomiya i sozdanie obraza personazha v animatsionnom fil'me* [Anatomy and Character Creation for Animated Film]. Moscow, VGIK Publ., 2005, 128 p.
12. Khersonsky K. Lecture on Animation, *Kinovedcheskie zapiski* [Film Studies Notes], 2001, no. 52, pp. 145–170 (in Russ.).
13. Asenin S.V. *Uolt Disnei: Tainy risovannogo kinomira* [Walt Disney: The Secrets of Animation World]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1995, 312 p.
14. Tsekhanovsky M. From “Murzilka” to the Great Art, *Sovetskoe kino* [Soviet Cinema], 1934, no. 10, pp. 20–27 (in Russ.).
15. Khodataev N. On Animation, *Proletarskoe kino* [Proletarian Cinema], 1932, no. 11/12, pp. 44–49 (in Russ.).
16. Vano I. Graphic Animation, *Mul'tiplikatsionnyi fil'm: Stat'i: N. Khodataeva, I. Vano, A. Ptushko, S. Boguslavskogo* [Animated Film: Articles: N. Khodataev, I. Vano, A. Ptushko, S. Boguslavsky]. Moscow, Kinofotoizdat Publ., 1936, pp. 100–198 (in Russ.).
17. Khodataev N.P. Foreword, *L. Kremer. Proizvodstvo zvukovykh risovannykh fil'm v amerikanskikh masterskikh* [L. Kremer. The Sound Animated Film Production in American Workshops]. Moscow, Gizlegprom Publ., 1934, pp. 3–7 (in Russ.).
18. Leigh M., Mjolsness L. *Soviet Female Subjectivity in Russian Animation*. St. Petersburg, Bibliorossika Publ., 2023, 276 p. (in Russ.).
19. Kapkov S. Russian Disney: Interview with Olga Gaiduk-Dyozhkina, *Boris Dezhkin. Stranitsy biografii* [Boris Dezhkin. The Biography]. Belgorod, Konstanta Publ., 2019, pp. 44–48 (in Russ.).
20. Khodataev N. Animation History, *Sovetskoe kino* [Soviet Cinema], 1935, no. 4, pp. 46–48 (in Russ.).
21. Khodataev N. The Artists in Animation, *Sovetskoe kino* [Soviet Cinema], 1934, no. 10, pp. 28–34 (in Russ.).
22. Khodataev N. “Out of Nowhere I Am Leaving for Nowhere”, *Kinovedcheskie zapiski* [Film Studies Notes], 2001, no. 52, pp. 186–190 (in Russ.).
23. Moltin L. *O myshakh i magii. Istoriya amerikanskogo risovannogo fil'ma* [About Mice and Magic. History of the American Animated Film]. Moscow, Izdatel'stvo Dedinskogo, 2018, 640 p.
24. Ginzburg S.S. *Risovannyi i kukol'nyi fil'm. Ocherki razvitiya sovetskoi mul'tiplikatsionnoi kinematografii* [Animated and Puppet Film. Essays on the Development of Soviet Animation]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1957, 286 p.
25. Malyantovich K. The Way They Were Fighting Against “Cosmopolitans” at Soyuzmultfilm, *Kinovedcheskie zapiski* [Film Studies Notes], 2001, no. 52, pp. 191–205 (in Russ.).
26. Ivanov-Vano I.P. *Risovannyi fil'm* [Animated Film]. Moscow, Goskinoizdat Publ., 1950, 87 p.
27. Ivanov A. The Goals of Soviet Animation, *Iskusstvo kino* [Film Art], 1936, no. 3, pp. 45–46 (in Russ.).
28. Ivanov A. Animated Film, *Iskusstvo kino* [Film Art], 1940, no. 1, pp. 77–78 (in Russ.).
29. Eizenshtein S.M. *Izbrannye proizvedeniya: v 6 t.* [Selected Works: in 6 volumes]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1964, vol. 2, 567 p.
30. Borodin G.N. *Gosudarstvo i animatsiya (1926–1962)* [The State and Animation (1926–1962)]. Moscow, Soyuzmul'tfil'm Publ., 2022, 424 p.
31. Cowen E. *Animation Behind the Iron Curtain: A Guide to Animated Films from Russia and Eastern Bloc Countries During the Cold War Era*. New Barnet, Hertfordshire, John Libbey Publishing, 2020, 212 p.