

*Валери Познер*

## ДИСНЕЙ В СТРАНЕ СОВЕТОВ, 1930-Е ГГ.

Влияние фильмов Уолта Диснея на советскую анимацию начинает ощущаться с середины 1930-х годов. В статье подробно рассматриваются развернувшиеся в СССР на страницах киножурналов и в профессиональной среде дискуссии вокруг творчества Диснея, устройства его студии, методов работы, и их применимости на советских мультипликационных студиях. По мере внедрения американской организации труда в только что созданном «Союзмультфильме» наметились изменения сюжетов и стиля советской анимации. Дискуссии тогда сфокусировались на сравнении новейших советских мультфильмов с диснеевскими и на путях дальнейшего развития советской анимации. Обсуждались как технические стороны, так и эстетические, вопросы идеологического контента, воспитательной функции мультфильмов, роль музыки, проблемы жанров, драматургической структуры, или типажей действующих лиц. Степень разработки этих вопросов и разносторонность высказанных мнений резко отличается от дискуссий, разворачивавшиеся в это время во других областях искусства.

*Ключевые слова:* Уолт Дисней, история советской анимации, советская кинокритика, история кино в СССР, Союзмультфильм

При обзоре множества работ, которые за последние двадцать лет были посвящены истории российской и советской анимации,<sup>1</sup> становятся заметны две важные тенденции. Первая из них — это интерес к истокам. Исследователи смогли выявить немало редких фильмов и выяснили обстоятельства, при которых они были созданы. Так удалось отыскать давно забытые произведения хореографа Александра Ширяева, которого теперь вместо Владислава Старевича считают отцом русской мультипликации и патриархом мировой анимации<sup>2</sup>. Вторая тенденция, отчасти связанная с первой (и, возможно, ее объясняющая), состоит в том, что исследователи склонны подчеркивать исключительность российско-советской анимации. Порой это приводит к преувеличению ее специфики и, соответственно, к преуменьшению или даже отрицанию внешних

влияний или заимствований. Однако любой непредвзятый зритель, который смотрел советские анимационные фильмы, выпущенные с 1930-х гг., не может не обратить внимания на то, насколько там заметно влияние Уолта Диснея. При этом историография последних десятилетий почти обходит этот вопрос стороной.

Ниже мы рассмотрим его в первую очередь на материале дискуссий о Диснее и советской анимации, которые с 1930-х гг. шли среди критиков. Хотя этот источник влияния с исторической дистанции не вызывает сомнений, необходимо проанализировать реакции акторов и наблюдателей, живших в то время. Кратко очертив историю мультипликации предшествующего периода (1920-х гг.), мы опишем, как в СССР в начале следующего десятилетия были встречены первые фильмы Диснея, и проанализируем, что привело к радикальным переменам в восприятии их стиля, а также в оценке созданной в США системы кинопроизводства и профессиональной организации мультипликаторов. Разобравшись в этих вопросах, мы сможем рассмотреть споры, которые диснеевская «модель» провоцировала вплоть до Второй мировой войны.

#### *Первые шаги советской анимации: жанры и становление профессии*

У советской анимации, которая зародилась в 1923–1924 гг., было несколько специфических черт. Упомянем из них лишь две: одна касается жанровых предпочтений, вторая — профессиональной организации.

В первые годы советская анимация отдавала предпочтение жанру политической сатиры. Фильмы в основном ориентировались на взрослую аудиторию, а действовавшие в них карикатурные типы (банкиры, попы, капиталисты, буржуи и т. д.) были вдохновлены политическими плакатами. Эти картины были скроены по лекалам газетной карикатуры, и многие профессионалы пришли в мультипликацию из печатной прессы. Режиссерами и художниками становились выходцы из сатирических изданий, часто опытные карикатуристы, как Дмитрий Моор (настоящая фамилия — Орлов) или В. Н. Дени (Денисов), которые стали известны благодаря «Окнам РОСТА». Как раз в то время в мультипликацию пришли Юрий Меркулов, сестры Зинаида и Валентина Брумберг, Ольга Ходатаева, Иван Иванов-Вано и Владимир Сутеев, чьи произведения позже стали классикой. В качестве примера фильмов, выпущенных в тот период, когда господствовала техника бумажной перекладки, мож-

но назвать первые картины «Межпланетная революция» (1924) или «Китай в огне» (1925), которые сегодня известны по всему миру.

Именно в тот период стали складываться первые мультипликационные коллективы и началась институционализация профессии. Однако эти группы были очень невелики и включали не больше 4–5 человек. Чаще всего авторы мультипликационных лент работали в одиночку, а их труд не слишком высоко ценился на студиях, поскольку им обычно поручали создание надписей, мультипликационных схем и карт. Это был вспомогательный жанр на службе у художественных и документальных картин. Кроме того, анимация оставалась малорентабельна, т. к. хронометраж мультфильмов был очень короток, их прокат — чрезвычайно узок, а ресурсы, которые выделяли на их создание, сводились к минимуму: совсем мало пленки, одна (часто устаревшая) камера на несколько съемочных групп и мультипликационные станки, смастеренные самими мультипликаторами. «Степень оснащенности, без преувеличения можно было выразить такой формулой: Голые стены — бумага — тушь и... энтузиазм!» [Елизаров 1966, 6]<sup>3</sup>

#### *Разнообразие и эксперименты. Случай Цехановского*

Тем не менее, в конце 1920-х гг. в студии Межрабпома, руководство которой решило переориентироваться на детскую аудиторию, появилась целая группа мультипликаторов [Уринов 1927, 4]<sup>4</sup>. После короткого «Катка» (Юрий Желябужский, 1927 г.), где персонажи были прорисованы всего несколькими штрихами, но изящество рисунка оставляло большой простор для фантазии, в феврале 1928 г. вышел «Сенька-Африканец» (Даниил Черкес, Иван Иванов-Вано, Юрий Меркулов), поставленный по знаменитой сказке Корнея Чуковского «Крокодил». Успех этой картины был связан с сочетанием разных техник: рисованные фрагменты чередовались с кадрами кинохроники (снятыми в зоопарке и на улице) или встраивались в игровые сцены, разворачивающиеся в настоящих декорациях, активно использовались различные спецэффекты и т. д.

Первые оригинальные мультфильмы (те из них, которым повезло попасть в прокат) оказались довольно успешны. Параллельно другие группы, работавшие с марионетками и куклами из глины, начали выпускать трехмерную анимацию. Одну из лучших картин, созданных на раннем этапе истории советской анимации, снял в Ленинграде график и иллюстратор детских книг Михаил Цехановский. В картине «Почта» (первая немая версия — 1929 г.),

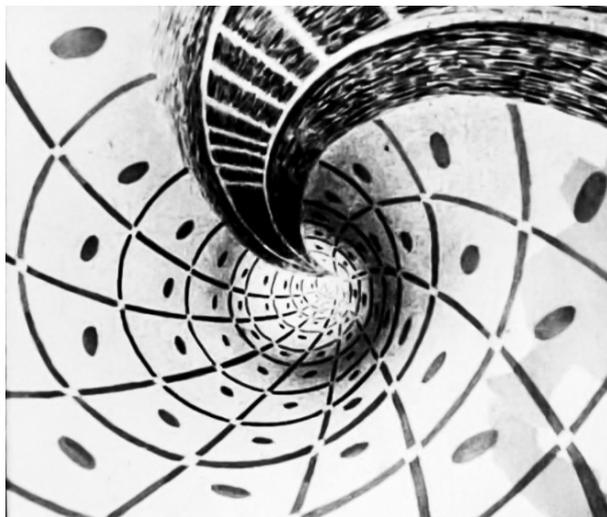


Рис. 1. «Почта» (М. Цехановский, 1929). Фрагмент

созданной на основе его собственных иллюстраций к одноименному стихотворению Самуила Маршака (1927 г.), очень удачно сыграла графика, отмеченная явным влиянием конструктивистов. (Рис. 1). Это была добродушная ода во славу профессионального единства скромных работников почты из разных стран. Ее персонажи — почталыоны, которые оказываются в самых разных ситуациях и перемещаются на множестве видов транспорта: от самых экзотических до сверхсовременных (Рис. 2). В своей мультипликационной интерпретации Цехановский исходил из ритмического рисунка и рифм, которые использовались в стихотворении Маршака. Он работал с формами, чтобы создать иллюстративный ряд, в котором главную роль играли повторы, параллели, контрасты и сдвиги, и не ставил перед собой цель создать четкую повествовательную структуру (Рис. 3). Цехановский тотчас был признан выдающимся мультипликатором и, главное, подлинным мастером ритма. Его фильм стал вехой на пути признания анимации как одного из легитимных путей развития советского кинематографа. Оценки этой картины среди кинематографистов-профессионалов были исключительно хвалебными [Цехановский, Дневник; Соколов, 1930; Пиотровский, 1929]<sup>5</sup>. Еще с большим энтузиазмом была встречена звуковая версия, вышедшая на заре звукового кино — в краткий, но плодотворный период киноэкспериментов.

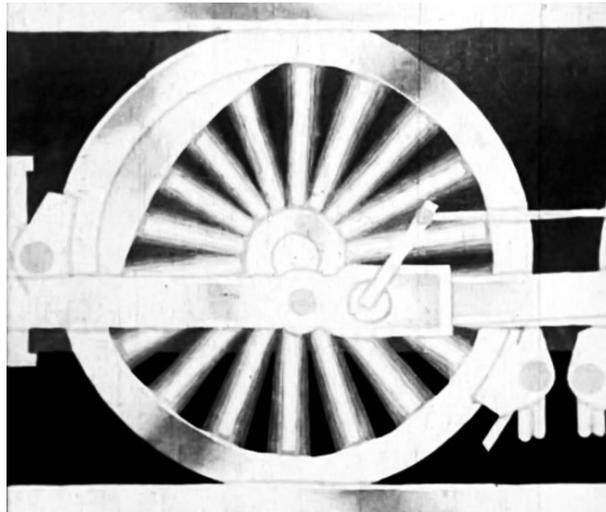


Рис. 2. «Почта» (М. Цехановский, 1929). Фрагмент

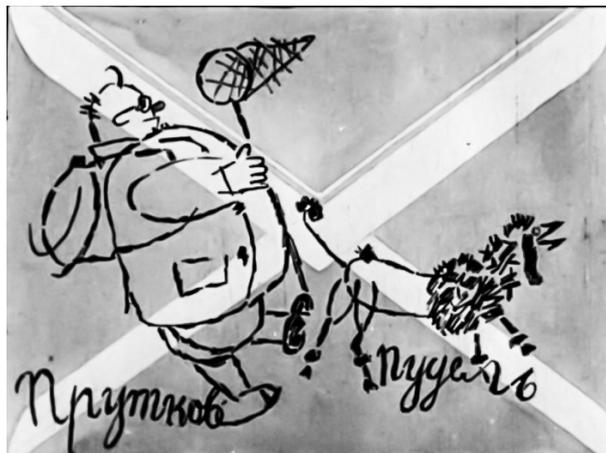


Рис. 3. «Почта» (М. Цехановский, 1929). Фрагмент

Цехановский разделил задачу на два этапа: сначала он заказал партитуру для уже снятого немого фильма, а когда она была записана, переработал изображение. Он проанализировал, в какой момент звучит каждое слово, каждый акцент музыкальной фразы, каждый звук, а затем подогнал под этот ритм свою «визуальную партитуру». Благодаря этому он в каждом такте, в каждом мгновении сумел идеально соотнести изображение и звук. Эта работа, проводившаяся методом проб и ошибок, позволила Цехановскому глубже осмыслить будущее звукового кино:

Звуковая рисованная фильма есть искусство, где впервые в истории встретились музыка и изобразительное искусство. Более того, не существует ни одного другого комплексного искусства, в котором музыкально-звуковая и зрительная формы слились бы столь тесно, органично, как это происходит в звуковой рисованной фильме. Со включением в нее цвета (а это вопрос уже разрешенный) на наших глазах произойдет зарождение подлинно нового искусства — искусства звучащей, динамизированной живописи [Цехановский 1930, 15].

Благодаря этому успеху Цехановского на некоторое время стали воспринимать как лидера «Ленинградской школы» советской мультипликации. Однако его дневник ясно показывает, что средства, выделявшиеся этому сектору кинопроизводства, оставались чрезвычайно ограничены, и режиссеру приходилось самому выполнять множество разных работ [Цехановский 2001, 226–230].

Размышления и методы Цехановского поражают еще и тем, что многие из принципов, которые он выработал в ходе работы над звуковой версией «Почты», оказались созвучны тем, которые несколько лет спустя будут отстаивать многие участники споров, разгоревшихся в СССР вокруг фильмов Диснея. Однако сам Цехановский долго не принимал в них участия: он быстро оказался маргинализован, и ему не позволили закончить «Сказку о попе и его работнике Балде» (1933–1936) по поэме Пушкина. Музыка для этой картины, которая должна была воплотить его размышления о синтезе музыки и графики, написал Шостакович. От фильма сохранилось всего несколько фрагментов.

*«Туп-Топ» — предшественник Мики?*

Не только вокруг Цехановского в Ленинграде, но и в Киеве, а также в четырех действовавших тогда в Москве студиях

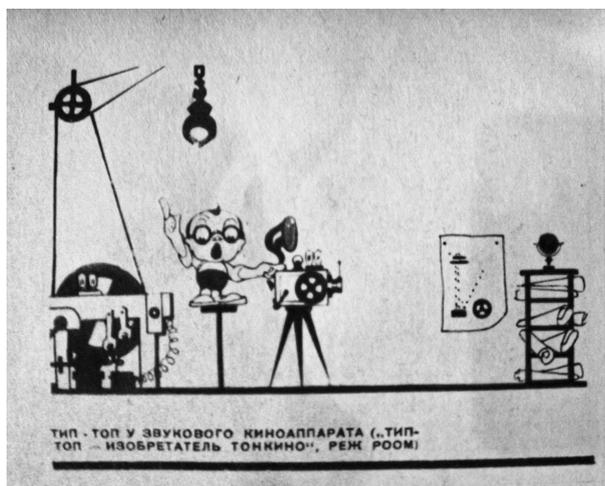


Рис. 4. «Тип-Топ изобретатель тонфильма» (А. Роом, И. Иванов-Вано, 1930)

(«Межрабпом-фильме» и трех отделах «Союзкино») в то время активно шли споры о путях развития анимации. Дискуссии и эксперименты, которыми занимались мультипликаторы, касались как выбора жанров (фильмы для детской или для взрослой публики, политическая сатира или образовательные сюжеты), так и художественных, технических и графических решений. Многие призывали создать какого-то постоянного персонажа, который обеспечил бы верность публики и помог бы ускорить производственные процессы<sup>6</sup>. Именно тогда Юрий Меркулов придумал Братишкина — мальчика, который потом стал героем множества агитационных и образовательных короткометражек [Меркулов 1971, 122–140], а Александр Иванов в «Межрабпومه» создал серию про Тип-Топ — негритенка, которого с помощью комбинированной съемки вставляли внутрь реального изображения (Рис. 4). В одном из фильмов Тип-Топ вместе с комиссаром народного просвещения Анатолием Луначарским представлял систему звукового кино, которая была разработана студией («Тип-Топ изобретатель тонфильма», А. Роом, мастерская Иванова-Вано, 1930 г.). Поскольку ни один из этих эпизодов не сохранился, трудно судить, насколько они были удачны, но пресса и некоторые из коллег-кинематографистов тогда встретили их очень критично: «Их художественный образ неясен, расплывчат и неубедителен» [Ходатаев 1932, 44].

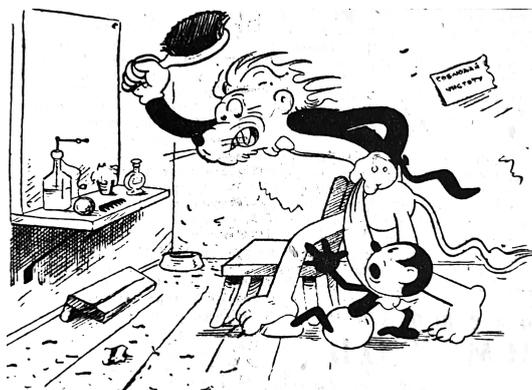


Рис. 5. «Клякса-парикмахер» (Л. Атаманов, 1935)

#### *Дисней в СССР: первые отклики и оценки*

Подобные поиски, которые стали особо интенсивны с 1929–1930 гг., были связаны как с производственными задачами (ускорение съемок и сокращение расходов), так и со стремлением к заимствованию иностранных, а точнее американских образцов. Такие попытки предпринимались на многих студиях: помимо Тип-Тоба и Братишкина, в Ленинграде появились Клякса и Бузилка<sup>7</sup> (Рис. 5). Правда, черная кожа Тип-Тоба подсказывает, что его родители могли быть американцами<sup>8</sup>. Режиссер Ходатаев прямо говорил о двойной генеалогии этих персонажей: они были вдохновлены Мурзилкой и американскими мультфильмами, которые поверхностно адаптировали к советскому контексту [Ходатаев 1932].

Обстоятельства, при которых первые фильмы Диснея попали в СССР, остаются плохо известны. «Танец скелетов» (1929 г.), с которого начался сериал «Глупые симфонии», судя по всему, вышел в советский прокат в 1930 г. без лицензии и был благосклонно встречен публикой (Рис. 6, 7). Николай Ходатаев, который стал одним из самых известных мультипликаторов страны, два года спустя так описывал этот период:

Говорят, в правлении Союзкино бесконечно крутили Мики-Маусы и вздыхали, негодуя 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 [Ходатаев 1932, 46].



Рис. 6. «Танец скелетов» (У. Дисней, 1929). Фрагмент



Рис. 7. «Танец скелетов» (У. Дисней, 1929). Фрагмент

Ходатаев, который был настроен против бездумного подражательства Диснею, тут же описывал первые попытки внедрения в СССР конвейерной системы, не продержавшейся, по его словам, в «Совкино» и года:

Решив делать мультипликации по образцу прославленных американских, он [директор] разделил всех совкиновских мультипликаторов, не шадя ни пола, ни возраста, не считаясь с их склонностью к той или иной работе, на безликие, лишённые всякой инициативы множительные мультмашины. Этими мультмашинами должны были руководить мэтры во главе с приглашённым Моором из особой «мозговой комнаты», отделённой от всей массы презренных мультипликашек капитальной стеной [Ходатаев 1932, 46].

Ниже мы еще вернемся к аргументации, которую использовал Ходатаев. Пока важно отметить, насколько быстро в СССР попадали картины Диснея и начинали внедряться используемые им методы: Микки Маус был создан в 1928 г., и всего год спустя в Москве уже говорили о необходимости взять на вооружение этот образ, и были предприняты первые практические шаги в таком направлении. Само собой, речь не шла о слепом копировании — имя карикатуриста Моора указывает на то, что образец предстояло адаптировать к советской традиции политического рисунка. Именно этот разрыв между системой производства и содержанием лент, о котором не могли не знать руководители советской мультипликации, столь резко критиковал Ходатаев. Американизация съёмочного процесса, на его взгляд, таила в себе угрозу: конвейерная система, какую отстроил на своей студии Дисней, была нацелена на то, чтобы потакать вкусам мелкой буржуазии Америки. Однако в рамках системы, которая подавляет всякую инициативу и поручает каждому из мультипликаторов лишь второстепенные и механические задачи, запрещая любые эксперименты и ограничивая воображение, невозможно выпускать картины, которые были бы политически выдержаны и в то же время художественно смелы [Ходатаев 1932, 47].

Тем не менее, именно такая производственная система в последующие годы была внедрена в Советском союзе. Ее создание проходило в несколько этапов, хронологию которых нам предстоит описать.

В первую очередь, не следует преуменьшать влияние, которое в профессиональных кругах оказывал Эйзенштейн. Вернувшись в 1932 г. из США, он не уставал хвалить фильмы Диснея. Советский режиссер познакомился с ним в 1930 г., вскоре после приезда в Голливуд, и был восхищен его свободным и точным рисунком. Эйзенштейн напишет о Диснее лишь в конце десятилетия, но известно, что по возвращении из Америки он стал одним из самых активных и влиятельных проводников его влияния в СССР. Конечно, советского режиссера интересовала не столько система производства, сколько графика (в которой он ощущал родство с собственным стилем рисунка), а также соотношение между изображением и музыкой. Однако, учитывая авторитет Эйзенштейна в среде кинематографистов, очень вероятно, что восхищение, которое он испытывал перед фильмами Диснея, легко передалось и другим [Эйзенштейн 2014].

В следующем, 1933 г. на фестивале мультипликационных фильмов, организованном по инициативе посольства США в кинотеатре

«Ударник», видимо, был показан «Пароходик Вилли» (*Steamboat Willie*, 1928 г.) и, возможно, даже более новый фильм «Три поросенка» (*The Three Little Pigs*, 1933 г.). Этот первоклассный кинозал был открыт в центре Москвы в 1931 г. и мог похвастаться превосходным звуковым оборудованием<sup>9</sup>. В феврале того же года Профсоюз работников искусства (вернее, его московское отделение — «Мособлрабис») организовал первую конференцию, посвященную мультипликации. На ней председатель ЦК РАБИС Павел Бляхин произнес гневную речь о плачевном состоянии мультипликационных мастерских, раскритиковал вопиющую нехватку средств и потребовал принять меры [Елизаров 1966, 14–15]. Накануне открытия конференции в отраслевом журнале «Кино» вышло несколько статей, которые так же били в набат [Внимание 1933]. Именно в этом контексте впервые прозвучало предложение основать специализированную мультипликационную студию.

Как писал Г. Елизаров, меры, принятые в сентябре 1933 г. на уровне руководства кинематографии, были спровоцированы расформированием ленинградского отдела мультипликации по решению руководства студии [Елизаров 1966, 15]<sup>10</sup>. 10 сентября Б. Шумяцкий собрал совещание, на котором глава треста «Росфильм», отвечавший за производство, констатировал безрадостное состояние дел [Елизаров 1966, 16]<sup>11</sup>. Вслед за этим 27 сентября вышел приказ, предусматривавший комплекс мер: различные студии должны были выделить необходимые средства и помещения, зарплаты мультипликаторов предстояло вывести на уровень, принятый в игровом кино, а чтобы определить типаж «советского комического персонажа», который должен был стать советским ответом Микки, решили организовать конкурс (прямо на Микки-Мауса никто не ссылаясь, но эта отсылка ясна из контекста) [Протокол 1933]. Владимиру Смирнову, директору советского кинематографического представительства («Амкино») в Нью-Йорке, поручили изучить американскую систему производства анимационных фильмов (прежде всего, на студии Диснея), а также применяющееся там оборудование [Елизаров 1966, 18].

*Дисней на советский лад. Первый опыт — «Смирновская» студия*

По завершении подготовительной фазы на следующий год были приняты конкретные меры: на основе предложений Смирнова — «в целях разработки комедийно-комического жанра графической мультипликации и освоения западно-европейской и американской

техники, а также в целях изучения технологии процессов производства подобных фильмов» — была создана экспериментальная студия<sup>12</sup>. Следует обратить внимание на то, что в этом документе «разработка жанра» была напрямую связана с организацией «процесса производства». Цеху предстояло нанять 30 сотрудников — по сравнению с предыдущими анимационными студиями, это был большой шаг вперед. Наконец, «директором-постановщиком», который был поставлен во главе нового учреждения, стал сам Смирнов, ранее занимавшийся продвижением советского кинематографа в США. Ни одна из должностей, которые он занимал в прошлом, не предвещала подобной метаморфозы: хотя на счету Смирнова и было несколько буклетов и сценариев, он всегда занимал административные должности<sup>13</sup>. Это назначение явно свидетельствовало о приоритетах, которыми руководствовалась дирекция: в первую очередь требовалось правильным образом наладить производство.

Хотя уровень финансирования остался крайне скромным<sup>14</sup>, процесс производства был существенно усовершенствован благодаря широкому внедрению целлулоида и фиксации листа при помощи штифтов, призванной стабилизировать рисунок. Смирнов также стал использовать более совершенные столы с подсветкой — их преимущество он мог наблюдать на американских студиях. Чтобы ввести подобные инновации и, главное, реорганизовать производственные процессы, Смирнов нанял Люсиль Кремер, которая до того работала на студии братьев Флейшер (создателей Бетти Буп и Моряка Полая). Ей поручили написать брошюру (затем переведенную на русский язык), которая была призвана очертить круг необходимых мер [Кремер 1934] (Рис. 8). Предисловие к ней написал Николай Ходатаев, который за два года до того резко критиковал американскую конвейерную систему. Тем интереснее проанализировать его аргументы в пользу ее введения.

Советский режиссер последовательно разобрал все технические инновации, которые предлагала Крамер: в одних случаях он приходил к выводу, что они не представляют интереса или — как использование целлулоида! — не применимы ко всем задачам; в других, более многочисленных случаях он заявлял, что они уже давно (!) известны и внедрены в СССР. При этом теперь он поддержал применение конвейера, а также сопряженное с ним разделение и распределение задач: «Эта часть книги наиболее интересна и наиболее для нас актуальна. Здесь мы действительно находимся в положении, требующем самых решительных перестроек» [Кремер 1934, 4]. Он в традиционном духе ссылаясь на то, что конвейер позволяет сэко-

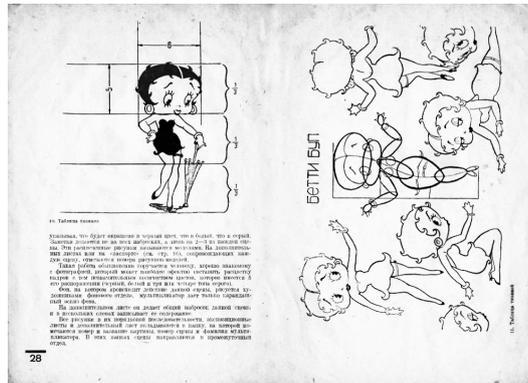


Рис. 8. Л. Кремер «Производство звуковых рисованных фильм в американских мультипликационных мастерских», 1934

номить время и повышает качество работы. По словам Ходатаева, многие этапы не требуют участия творцов — нужны лишь точные и аккуратные сотрудники. Подчеркивая «коллективный» характер производства, он, тем не менее, четко разграничивал «творческий» и «технический труд». Расширение штата технических сотрудников, как он писал, конечно, приведет к увеличению расходов на персонал, но их удастся компенсировать за счет большего числа снятых лент. Наконец, стандартизация некоторых задач должна обеспечить рост профессионализма, который, по его словам, можно только приветствовать. Эти доводы были крайне далеки от его предыдущих взглядов. Тем коллегам и читателям, которых могла удивить столь резкая смена позиций, Ходатаев привел два аргумента. Один из них касался первой, состоявшейся в 1929–1930 гг., попытки реорганизовать в Москве кинопроизводство на американский лад. Ходатаев объяснял ее провал искажением — он даже говорил о «пародии» — исходной модели. Дирекция потребовала — без какого-либо конкретного сценария — создать впрок серию персонажей с подборкой типовых движений, что советские мультипликаторы справедливо сочли абсурдным. Другой аргумент лежал уже в идеологической плоскости: вместо того, чтобы слепо копировать американскую систему (неприятие конформизма и стандартизации как проявлений капиталистического духа никуда не исчезло), следовало ее адаптировать к советским принципам регулирования искусства и идеологии. Иначе говоря, Ходатаев выступал за реорганизацию анимационной отрасли на «американский лад», но с со-

хранением оригинальности и многообразия индивидуальных стилей, которые были характерны для советских студий. Он ратовал за внедрение американской системы производства с сохранением собственного, советского содержания и стиля графики.

Период «Смирновской мастерской» (1934–1935) принципиально важен для понимания того, как в СССР со временем воспроизвели диснеевскую модель. В рамках новой студии производство было разделено на 10 этапов (от создания сценария до съемок), а различные процессы координировались с помощью экспозиционного листа. Параллельно число сотрудников выросло до 26 на одного режиссера-постановщика<sup>15</sup>. Подчеркнем, что сначала на студии не было известных имен. Лишь после долгих сомнений и колебаний к этому коллективу в качестве художников присоединились некоторые состоявшиеся мультипликаторы (Владимир Сутеев, Петр Носов). И результаты не заставили себя ждать: за шесть месяцев было снято три фильма. Этот опыт дважды продлевался руководством ГУКФ, а в ноябре 1935 г. экспериментальная мастерская была присоединена к «Мосфильму». Все семь картин, которые в итоге были выпущены, были подписаны именем Смирнова<sup>16</sup>. И ни одну из них не отнесешь к числу шедевров, которыми сегодня может гордиться российская анимация. Художественный провал стал совершенно ясен уже в январе 1935 г., когда их показали на торжествах, посвященных 15-летию советского кинематографа. Как писали критики, создатели этих фильмов не только слепо копировали американские образцы, но и были начисто лишены чувства юмора [Гринберг 1935]<sup>17</sup>.

#### *От Московского фестиваля к созданию Союзмультфильма*

Однако после такого провала случилось еще одно событие, которое избавило от сомнений по поводу американской системы и склонило чашу весов в ее пользу. В феврале на Первом Московском кинофестивале с фильмами Диснея смогла познакомиться и широкая публика. В частности, ей показали «Три поросенка» (1933 г.) (Рис. 9), «Забавных пингвинов» (1934 г.) и «Летучую мышь» (1934 г.). На зрителей, особенно на детей, они произвели сильное впечатление<sup>18</sup>. Уолт Дисней был удостоен третьего места в конкурсе — это было удивительно, ведь речь шла о короткометражках, да еще о мультфильмах, снятых за рубежом. Официальное обоснование этого решения выглядело следующим образом: «За художественные мультипликационные фильмы, являющиеся



Рис. 9. Советская кукла по диснеевским «Трем пороссятам» («Советская игрушка». 1938. № 8–9. С. 27)

высоким образцом мастерства (высокое живописное качество цвета, графическая культура и исключительная музыкальность)» [Постановление жюри 1935, 2].

Советским мультипликаторам был брошен колоссальный вызов. Через два месяца, в апреле 1935 г., было организовано Первое Всесоюзное совещание работников мультипликации. И на нем только и говорили о Диснее. Главный докладчик, Григорий Рошаль — режиссер художественных картин, который, на первый взгляд, был далек от профессиональных задач анимации, заявил, что знакомство с произведениями Диснея изменило само восприятие этого типа картин: «Мультипликация — не жанр, мультипликация является специфической, самостоятельной формой кинематографии, и эта форма является частью синтетического искусства кино и обладает всеми его качествами...» [К. С. 1935, 3]<sup>19</sup>. По сути эта оценка совпадала с тем, что за несколько лет до того говорил Цехановский. Признавая значение мультипликации, Рошаль призвал осваивать разные формы и жанры (фольклор, народная сказка, комедия, политическая сатира). Что касается фильмов Диснея, то похвала в их адрес явно демонстрировала недостатки советского кинопроизводства: «Дисней еще долгое время может быть образцом для



Рис. 10. Первая всесоюзная конференция по мультипликации (шарж Д. Бабиченко. «Кино». 6 января 1935)

нас. Нам следует изучить драматургию вещей Диснея, его опыт и колоссальное богатство режиссерской выдумки» [Там же, 3]. В ответ советские мультипликаторы стали ссылаться на техническую отсталость, которая делает неизбежным упрощение композиции и применение рисунка, ограниченного толстой и жирной линией контура [Елизаров, 41]<sup>20</sup>.

Несколько месяцев спустя Шумяцкий нанес еще один удар в книге «Кинематография миллионов». Там он посвятил длинный пассаж американцу, на студиях которого он побывал летом вместе с официальной делегацией советских кинематографистов:

Мультипликации Диснея выгодно отличаются от работ многих других мастеров прежде всего предельной ясностью темы. Ни в трактовке темы, ни в сюжетном развертывании, ни в обрисовке образов у Диснея нет ничего лишнего, затрудняющего восприятие. Диснея характеризует прекрасная четкость рисунка и движения. <...> В самом рисунке нет ничего лишнего, предельно сжатыми штрихами обрисован персонаж. <...> Музыка в них органически связана с движением и с рисунком. Цвет прекрасен; он придает кадрам замечательную глубину и тональность и хорошо подчеркивает действие [Шумяцкий 1935, 332–333].

Шумяцкий особо подчеркивал, насколько качественно у Диснея звук синхронизирован с изображением. По его словам, это стало возможно благодаря разделению труда и точной координации производственного процесса. И хотя содержание этих фильмов проникнуто капиталистической моралью, она «не является привязанной к действию, а вытекает из него». Фильмы, созданные в СССР (тут Шумяцкий методично перечислил лучших постановщиков, в том числе Цехановского), не выдерживают сравнения с американскими — причем как по форме, так и по содержанию.

Эта сверхкритичная оценка предвещала перемены. И они не заставили себя ждать. В конце декабря 1935 г. кинематографическое руководство организовало «производственно-тематическое совещание», в ходе которого Шумяцкий озвучил проект реорганизации всей отрасли на основе принципов, по которым работала студия Диснея (13–17 декабря 1935) [Елизаров 1966, 41–43; Шумяцкий 1936]. До создания «Союзмультфильма» в мае 1936 г. было проведено еще несколько совещаний, у которых было две отличительные особенности. Во-первых, в них активно участвовали высокопоставленные политработники, прежде всего из ЦК и Комсомола. Очевидно, что этот вопрос приобрел в их глазах существенное значение. Во-вторых, советская анимация стала рассматриваться в рамках общего плана по созданию кинопродукции для детей, призванной стать эффективным воспитательным инструментом<sup>21</sup>. С этого момента судьба различных групп мультипликаторов оказалась связана с «Межрабпомфильмом», который вскоре был преобразован в «Союздетфильм» — студию, ориентированную на детей и подростков. В этом контексте за анимационными фильмами был закреплен свой сегмент аудитории.

«Союзмультфильм», созданный весной 1936 г., объединил все московские коллективы, и быстро стал главным в СССР производителем анимационных лент. Ему были выделены необходимые средства, оборудование, мультстанки (сконструированные по образцу диснеевской камеры «Multiplane») и, конечно, сотрудники. Но дело было не только в техническом оснащении — на «Союзмультфильме» были массово внедрены те методы производства (разделение труда и профессиональная специализация), которые ранее протестировал Смирнов. И количество снятых лент быстро стало расти. В истории советской анимации открылась новая страница.

Конечно, как мы увидим в дальнейшем, споры о рецепции методов Диснея свидетельствуют о том, что далеко не все были с этим согласны. Тем не менее, первый период проб, экспериментов и со-

мнений по поводу целесообразности применения американских рецептов в СССР подходил к концу. Основные участники споров, которые развернулись с начала 1930-х гг. в специализированной прессе, успели сменить позиции. Первые критики Диснея (среди них было немало ведущих мультипликаторов) были обеспокоены его возможным влиянием и энергично критиковали как идеологическое послание, заложенное в его фильмах, так и его производственные методы и эстетику. Однако, когда советская мультипликация постепенно встала на новые рельсы, их взгляды тоже переменились. Уже в августе вышла статья, которая обрушилась с критикой на противников диснеевской модели: «Рассуждения мультипликаторов о каких-то своеобразных путях советской мультипликации, сугубо отличных от американских <...> задерживают рост советской мультипликации»<sup>22</sup>. После 1935 г. профессиональные мультипликаторы частично солидаризировались с Шумяцким и принялись нахваливать американского режиссера. «Местами мастерство и техника совершенно ошеломляют», — писал Александр Иванов [Иванов 1936, 45]. Однако столь явный триумф не положил конец ожесточенной полемике, продолжавшейся с начала десятилетия.

#### *Дисней и советская анимация: темы споров*

Тематическое изложение основных аргументов, которые выдвигали участники дискуссии, позволит выявить ее общую логику и стоявшие за ней противоречия. Хотя в 1930-е гг. (особенно после 1936 г.) в художественной критике постепенно установилось единомыслие, в сфере мультипликации, как это видно по спорам вокруг Диснея, продолжало звучать множество точек зрения. Ниже мы представим основные позиции и аргументы.

Главными участниками дискуссии были кинокритики и профессионалы-мультипликаторы. Среди них были и продуктивные режиссеры, признанные в мультипликационном сообществе (как Ходатаев), и сценаристы (Скытев), и композиторы (Черемухин). Также среди них встречались и администраторы, отвечавшие за кинопроизводство, — некоторые из них вдобавок были профессиональными критиками (Хрисанф Херсонский). Однако различия позиций чаще всего не были связаны с профессиональной принадлежностью того или иного участника спора (скажем, критики против режиссеров и т. д.). Так что наше решение изложить эту дискуссию по сюжетам представляется самым логичным.

Столь сильные колебания позиций ясно показывают, что мультипликаторы и критики быстро адаптировались к постоянно меняющейся обстановке: сегодня они могли восхвалять то, что вчера еще жестко критиковали. Однако подобная гибкость часто требовала применения сложной, а порой и обманчивой аргументации, что хорошо видно на примере Ходатаева. Кроме того, не может не удивлять резкость тона и прямота критики, которая, не ограничиваясь ярлыками, характерными для 1930-х гг. (обвинения в идеализме или формализме), говорила о сути: сюжетах, персонажах, графике, музыке и структуре повествования. По каждому из этих вопросов спор сводился к Диснею: для кого-то он был моделью, которой требовалось подражать, для кого-то — антимodelью, от которой следовало дистанцироваться.

Наконец, на протяжении спора конфигурация трех основных полюсов (организация кинопроизводства, техника и эстетика) постоянно менялась. При этом их редко увязывали друг с другом, а когда это происходило, участники дискуссий обходились без марксистской аргументации.

#### *Спор о производственной базе*

Хотя выше мы уже кратко очертили историю мультипликационных студий и производств, этот вопрос заслуживает более подробного рассмотрения. По контрасту с состоянием дел в советской анимации, кинопрофессионалы очень высоко оценивали технику и средства производства, которые находились в распоряжении Диснея. В отличие от советских коллег, он располагал обширным штатом профессиональных художников. Как уже говорилось, за каждую из фаз производства отвечали особые специалисты, а процесс был организован так, чтобы сократить сроки. Везде использовался целлулоид, а многоуровневые мультстанки позволяли выборочно менять элементы композиции. Наконец, каждое движение было разделено на множество фаз, что обеспечивало большую плавность и естественность.

Хотя на первых порах подобная схема производства ассоциировалась исключительно с роботизацией и примитивизацией, которая лишала мультипликаторов всякой возможности экспериментировать [Ходатаев 1932]<sup>23</sup>, советские кинематографисты со временем тоже перешли на эту модель и стали критично оценивать свои прежние методы. Так, Александр Иванов, который уже сделал себя имя как постановщик анимационных лент, писал о том, что совет-

ский мультипликатор вынужден браться сразу за все задачи — он «и швец и жнец и на дуде игрец»<sup>24</sup>. Его вывод был ясен: необходимо положить конец «кустарщине» и тому, что он назвал «вредным универсализмом».

На взгляд многих участников этой дискуссии, столь существенные различия между советской и американской анимацией были в первую очередь связаны с разным статусом этого жанра. В США — это процветающая индустрия, которая приносит солидный доход, публика ждет мультфильмов, а пресса их широко обсуждает [Цехановский 1934]. Щедрое финансирование объясняет высокий технический и художественный уровень американской мультипликации. По словам Ходатаева, в СССР ситуация стала исправляться только после 1934 г. благодаря изменению статуса анимации и введению конвейерной системы. Освободившись от части рутинных задач, постановщики смогли сосредоточиться на художественных проблемах как совершенствование движений и рисунка. Иначе говоря, реорганизация производства на американский лад обеспечила художественную свободу. Оставалось только полностью изменить производство: ввести деление на отделы, дифференцировать задачи, наладить съемки актеров, чтобы лучше изучить, как устроено движение, перейти на множество дублей, чтобы потом выбирать лучшие, и создать постоянные команды профессионалов (постановщик, ассистент, главный художник, композитор и писатель-сценарист), чтобы они привыкли работать вместе, — в рамках общего стиля и производственного алгоритма [Иванов 1936]<sup>25</sup>. Во имя искусства мультипликаторы предъявляли все больше и больше требований.

Хотя результаты, полученные студией Смирнова на первой фазе преобразований, были раскритикованы как самими мультипликаторами, так и Шумяцким, создание «Союзмультфильма» позволило сделать рывок — не только по объему производства (хотя, по сравнению с США, он все еще был крайне скромным), но и в плане техники, позволившей сделать движения персонажей намного более плавными. По оценке А. Каменогорского, советские мультипликаторы достигли, а где-то и превзошли средний уровень иностранных коллег [Каменогорский 1938]<sup>26</sup>. Режиссер А. Иванов высоко оценил результаты, достигнутые «Союзмультфильмом» за несколько лет: «Прекрасная студия с коллективом около 400 человек, производственно организованная и технически оснащенная, должна в самое ближайшее время выйти на первое место в мире» [Иванов 1940, 77–78]. На смену художникам-одиночкам, который методом

проб и ошибок пытались создать новый язык (что прекрасно описано Цехановским в его дневнике), пришла новая: промышленная, технологическая и управленческая — модель. Однако на деле лучезарное будущее казалось все более далеким, а то и вовсе недостижимым.

*Для кого предназначены анимационные фильмы?*

Как мы видели, влияние Диснея в СССР привело к тому, что мультипликаторы стали прежде всего ориентироваться на детскую аудиторию. Только два фильма, снятых в 1930-х гг., были предназначены для юношеской, а то и взрослой публики<sup>27</sup>.

Однако не все были согласны с подобным выбором. В то время (особенно в конце десятилетия) все громче стали звучать голоса, призывавшие возобновить производство картин для взрослых. Двух созданных фильмов (хотя некоторые кинематографисты высоко их оценивали) явно было недостаточно, чтобы удовлетворить эту публику и создать у нее запрос на новые мультипликационные ленты [Каменогорский 1938]. Ставка только на «детей младшего и среднего возраста» казалась слишком узкой для «Союзмультфильма» как крупнейшей студии страны. Труднее всего было найти баланс, который удалось отыскать Диснею, покорившему одновременно и детскую, и взрослую аудиторию [Карпов, Кравченко 1940, 57].

Некоторые мультфильмы и вовсе были адресованы неизвестно кому. Так, роман Дюма «Три мушкетера» предназначался для подростков и молодежи. Однако в его киноверсии, выпущенной И. Ивановым-Вано (1938 г.) (Рис. 11), все персонажи оказались заменены на зверей, что немало удивило В. Гарина: «Сами по себе эти собаководные коты или котообразные собаки очень милы, и если бы фильм предназначался для ребят младшего возраста, то эти зверюшки нашли бы себе почитателей. Но А. Дюма не писал свой роман для дошкольников. Судите сами, кому придет в голову знакомить малых ребят с этими бесконечными поединками, морем пролитой крови, кучей авантюры и политических интриг» [Гарин 1939].

Колебания и сомнения по поводу аудитории, по мнению некоторых наблюдателей, объяснялись чрезвычайно узким прокатом. Из-за него профессиональные мультипликаторы абсолютно не представляли своего зрителя и его ожидания [Каменогорский 1938, 65]. Помимо возраста целевой аудитории, в то время обсуждали, насколько тот или иной стиль изображения (например, тот, что ис-



Рис. 11. «Три Мушкетера» (И. Иванов-Вано, 1938). Фрагмент

пользовали в киноверсии «Трех мушкетеров» Дюма) вообще подходит для публики.

Также был поднят вопрос о дидактическом потенциале анимационных лент. Говорили, что, если сделать ставку только на детскую аудиторию и взять за образец фильма Диснея, советская мультипликация рискует скатиться в чистую развлекательность. Эти опасения емко резюмировал Ходатаев: «Представьте себе кота Феликса, организующего колхоз, или Мики-Мауса, открывающего ясли, — и вы сразу поймете, что идея колхоза и ясель была бы моментально дискредитирована» [Ходатаев 1932].

Наконец, детская аудитория подразумевала определенные ограничения. Так, некоторые педагоги считали, что дети не понимают визуальных гипербол и деформации черт персонажей. Им просто кажется, что это ошибки художников. И они не могут разобраться, что за животное перед ними. Потому карикатурных приемов следует избегать [Польман 1937]. Этот аргумент заставил отказаться от мультфильмов, которые были вдохновлены газетной сатирой.

#### *Жанровый вопрос*

Самые острые споры развернулись вокруг выбора жанров. Подражание Диснею явно подталкивало к комизму. Но как понимать это слово? Критики постоянно хвалили тонкое чувство юмора и иронию Диснея. При этом одни видели в его фильмах комедию характеров, другие — комедию положений, а третьи — новую *Commedia dell'arte* [Скытев 1936, 42]. Существовало мнение, что очарование



Рис. 12. «Красная шапочка» (В. и З. Брумберг, 1938). Фрагмент

этих фильмов связано с тем, что они вызывают улыбку, но лишены сарказма. «Притом в этой улыбке нет ничего отвлеченного или умозрительного — смеешься не над мыслью, а над развитием совершенно конкретного, осязаемого образа» [Черемухин 1936, 39]. А это считалось чрезвычайно важным с педагогической точки зрения — ведь мультфильмы формируют личность ребенка.

Тем не менее, этот взгляд, который, в частности, отстаивал Шумяцкий, не получил всеобщего одобрения. Так, Ходатаев и Цехановский считали диснеевские картины поверхностными и называли их жанр «Мурзилка» [Ходатаев, 1932; Ходатаев 1934, 32; Цехановский 1934, 20]. Оба призывали коллег поиску оригинальных решений. Мультипликационные фильмы вовсе не обязательно снимать в жанре легкой комедии. Они ратовали за то, чтобы вернуться к сатире и карикатуре, которая откликается на злобу дня. По их мнению, анимация должна оставаться могучим политическим инструментом.

Несколько лет спустя стали звучать голоса, призывавшие ориентироваться на русский фольклор и мировую сокровищницу народных сказок. Однако первые опыты, как «Красная шапочка» (режиссеры В. и З. Брумберг) (Рис. 12) и «Дед-мороз и серый волк» (сценарий В. Сутеева, режиссер О. Ходатаева), подверглись критике за то, что отклонились от канонического сюжета, вызвав непонимание у детской аудитории [Каменорский 1938, 61]. По мнению Анохиной, «Белоснежка» стала одной из самых удачных картин Диснея как раз потому, что американцу удалось убедительно переложить сказку братьев Гримм на язык анимации [Анохина 1938].



Рис. 13. «Охотник Федор» (А. Иванов, 1938). Фрагмент

Напротив, В. Гарин считал, что советским мультипликаторам стоит вдохновляться русскими сказками, а не «Мюнхгаузеном» или «Тремя мушкетерами» [Гарин 1939, 34]. А педагоги, которые, как ни странно, почти не принимали участия в этих спорах, скорее ратовали за фильмы, посвященные животным, или снятые на материале современных сказок, где действуют летчики, парашютисты или альпинисты — покорители Памира или Эльбруса [Аиров 1935].

Если в 1938 г. одни хвалили «Белоснежку» за реализм, поэтичность, нежность и детскую доброту, другие требовали, чтобы анимационные фильмы больше говорили о сегодняшнем дне, прежде всего, о защите родины: будь то в жанре приключенческого кино, как «Охотник Федор» (где главный герой взял в плен японцев, пытавшихся проникнуть на советскую территорию, рис. 13), или в историческом жанре, как «Боевые страницы» (этот фильм был посвящен истории обороны страны с XIII в., рис. 14) [Гарин 1939, 35–35]. При этом другие критики оценивали те же картины как неудачные, скучные и непрофессиональные [Карпов, Кравченко 1940, 55–56].

В конце десятилетия международная обстановка склонила чашу весов в сторону политической сатиры. Хотя на протяжении 1930-х гг. мультипликационные фильмы и споры о них были почти свободны от идеологии, запрос на нее вновь вернулся.

#### *Нужна ли в анимационных фильмах идеология?*

Когда вопрос об идеологическом наполнении фильмов Диснея все-таки поднимался, его ожидаемо объявляли вредным. Самые



Рис. 14. «Боевые страницы» (Д. Бабиченко, 1939). Фрагмент

жесткие критики утверждали, что и методы производства, и типы персонажей, и даже графический стиль этих лент суть плоть от плоти капиталистической системы. Их вывод был однозначен: это пустые фильмы, которые служат интересам китов американской киноиндустрии [Цехановский 1934]. Другие сетовали на то, что мораль, которую проповедают картины Диснея, сводится к набору прописных истин: «заботься о завтрашнем дне» («Три поросенка») или «трудолюбие и скромность всегда побеждают» («Заяц и черепаха») и т. д. Это буржуазная мораль, которая ставит во главу угла «добропорядочность», что абсолютно недостаточно. Так что такие картины — это «блестящие пустячки», способные лишь развлечь зрителя [Скытев 1936, 44].

Потому первые советские мультфильмы, которые воспринимались как подражания Диснею, были раскритикованы за продвижение реакционной идеологии. В 1932 г. «Сказку про белого бычка», посвященную международному положению, Женевской конференции и проектам военной интервенции против СССР, обвинили в «выхолащивании классовости, партийности». Причина того, что фильм был сочтен «антисоветской стряпней», состояла в том, что сюжет, по мнению критиков, был использован лишь как предлог для шуток и зубоскальства [Вальдман, Носовы 1932, 46].

Одни критики отстаивали идею, что задача советских анимационных фильмов состоит в том, чтобы воспитывать детей в коммунистическом духе. Если картины Диснея успешно прививают зрителю буржуазную мораль, советские ленты не справляются со своими за-



Рис. 15. «Дед Иван» (А. Иванов, 1939). Фрагмент



Рис. 16. «Дед Иван» (А. Иванов, 1939). Фрагмент

дачами, поскольку оказываются недостаточно увлекательны [Артамонов 1935]<sup>28</sup>. Некоторые критики, например, Александр Иванов, полагали, что тематический план на 1940 г. способен улучшить ситуацию благодаря тому, что правительство и ЦК Комсомола приняли резолюцию, призванную повысить идеологический и художественный уровень детского кинематографа<sup>29</sup>.

Другие, напротив, предупреждали об опасности возвращения к агитационным фильмам: «В игровом кино давно отжили свой век примитивные агитки. В мультфильме они не только возродились, но даже находят своих „теоретиков“, пытающихся вдолбить в головы наших советских мультипликаторов, что это-де и есть подлинный творческий путь». По их мнению, примером «беспомощной агитки» может служить «Дед Иван» (А. Иванов, 1939 г.) [Карпов, Кравченко, 1940, 56] (рис. 15, 16, 17, 18).



Рис. 17. «Дед Иван» (А. Иванов, 1939). Фрагмент



Рис. 18. «Дед Иван» (А. Иванов, 1939). Фрагмент

Хотя мнения настолько разделились, важно подчеркнуть, что в 1930-х гг. споры об анимации почти не касались идеологического содержания мультфильмов, и, в отличие от других искусств (прежде всего, литературы и игрового кинематографа), в статьях критиков этот вопрос занимал маргинальное положение. Это подтверждает особый статус мультипликации и само по себе требует объяснения. С одной стороны, можно предположить, что детская аудитория делала идеологические критерии не столь актуальными. Ведь основная задача таких картин состояла в том, чтобы задолго до всякой идеологии привить детям базовую систему ценностей (справедливость, честность, равенство и т. д.). С другой стороны, вероятно, что оценки, высказанные Шумяцким, и его явное восхищение Диснеем приглушили критику этих фильмов (и их советских подражаний) за «идеологические недоработки». Следует заметить,

что этот вопрос вновь встал на повестку дня после ареста Шумяцкого в 1938 г. Однако факт остается фактом: критики в основном спорили о качестве сценариев и изъянах в повествовательной ткани мультфильмов, а идеология отходила на второй план.

*Драматургическая структура и сценарий: уроки Диснея*

До «Диснеевского периода» сценарии мультипликационных фильмов в СССР чаще всего писали сами постановщики. Вот почему, на взгляд некоторых критиков, их творения выходили настолько рыхлыми, в них было столько провисов в сюжете и длиннот. Этим они разительно отличались от диснеевских лент, с их лаконичным сценарием и тщательно выстроенной структурой, где нарастающий к концу ритм поддерживался гэгами. Хрисанф Херсонский, один из самых влиятельных кино- и театральных критиков (одно время он был художественным руководителем отдела анимации «Союзкино»), посвятил длинную статью тому, как Дисней применяет прием повтора [Херсонский 1934]. Привлекая внимание к какой-то детали происходящего или какому-то свойству персонажа, повторы, по его мнению, выполняют семантические и ритмические функции, усиливая напряжение. Повторы делают повествование более ясным, прозрачным и понятным, особенно для детей; они выявляют «архитектонику» фильма; наконец, поскольку повторы сопровождаются вариациями, этот прием позволяет ввести в повествование элемент неожиданности, регулярно обманывая ожидания зрителей. Наконец, есть еще один важный момент: по словам Херсонского, этот прием обеспечивает экономию при производстве. Потому он призвал максимально тщательно проанализировать фильмы Диснея, чтобы использовать их как образец для создания советских сценариев. Херсонский был не единственным, кто подчеркивал высокое качество письма и ясность нарративной структуры диснеевских лент. Так, сценарист Сергей Скутев, чье имя было указано в титрах многих анимационных картин, в одной из статей анализировал, как устроены гэги в фильме «Заяц и черепаха» (*The Tortoise and the Hare*, 1935 г.), где, по его оценке, они служили главным катализатором действия [Скутев 1936].

В 1930-х гг. взгляды советских мультипликаторов на фильмы Диснея разительно отличались от оценок критиков и сценаристов: Цехановский упрекал американского режиссера за то, что в его

фильмах нет настоящей истории и интриги; Ходатаев в 1934 г. говорил о них как об «ассортименте трюков». По его мнению, эти фильмы — всего лишь вереница газетных карикатур [Цехановский 1934, 24; Ходатаев 1934].

Однако, на взгляд критиков, советские имитации диснеевских картин получаются слишком медленными. Либо ограничиваются тем, что «нанизывают занимательные, но бессмысленные трюки» [Вальдман, Носовы 1932, 45]<sup>30</sup>. У них неубедительная драматургическая структура, а порой они и вовсе «лишены сюжета» [Карпов, Кравченко 1940, 58; Каменогорский 1938, 63]. По мнению других критиков, их сценарии перегружены, а оттого слишком сбивчивы: «В сюжете часто нет того предельного лаконизма, нет той железной логики, которые так необходимы для графических фильмов» [Шумяцкий 1935, 335]. В менее успешных картинах вообще трудно понять, кто там главный герой. Они критиковали скучные, схематичные и иллюстративные картины-компиляции. А также те, где авторы решили изменить известные детям сюжеты сказок («Кот в сапогах», «Красная шапочка»). Тут тоже предлагалось ориентироваться на Диснея. Как писал В. Гарин, «в этом отношении почти безукоризненны сценарии фильмов Уолта Диснея, где все ясно и просто, где нет лишнего миллиграмма нагрузки» [Гарин 1939, 34].

Многие объясняли драматургическую слабость советских мультфильмов нехваткой сценаристов [Артамонов 1935; Карпов, Кравченко 1940, 55]. И действительно ни один из выпускников ВГИКа не спешил в анимацию. Трудно найти авторов, которые написали бы сценарии к нескольким фильмам (Каменогорский упоминает только одного)<sup>31</sup> [Каменогорский 1938, 63]. Чтобы решить эту проблему, руководство советской кинематографии в 1940 г. решило доверить написание сценариев только писателям, которые уже сделали себе имя в детской литературе: Чуковскому, Барто и др. [Иванов 1940, 78].

Однако, на взгляд самых суровых критиков, проблемы не ограничивались нарративной структурой: «Сюжеты построены на абстрактном, оторванном от реальной жизни материале, что придает им умозрительный, формальный характер» [Карпов, Кравченко 1940, 59]. По этой причине Дисней одержал на советской земле безоговорочную победу. Еще чаще вопрос о привязке к реальности, а также о сложном соотношении между условностью и необходимой долей правдоподобия обсуждался, когда речь заходила о выборе персонажей — и тут тоже критики были далеки от единодушия.

*Какими должны быть персонажи?*

Одним из первых признаков диснеевского поворота в советской мультипликации была общая анимализация персонажей. Животные с фермы или из леса, реже звери из зоопарка быстро стали главными героями картин, которые выпускал «Союзмультфильм». Однако в начале десятилетия участники споров о Диснее выступали против такой трансформации, поскольку она нарушала священный принцип «показа живого человека», который проповедовал РАПП, а затем подхватили многочисленные адепты реалистического искусства, в том числе и в области анимации [Вальдман, Носовы 1932]. Анимализация не всегда оказывалась успешной: в отличие от персонажей Диснея, по мнению некоторых критиков, в советских картинах «животные от начала до конца одинаковы и производят впечатление людей, переодетых животными» [Артамонов 1935].

Помимо внешнего облика персонажей, в СССР спорили и об их психологии. Многие критики утверждали, что герои Диснея — это маски, как в *comedia dell'arte*, но их характеры вовсе не одномерны. Главное, что они отсылают к социальным реалиям, которые американский зритель без труда считывает. В отличие от них, персонажи советских мультфильмов, которые вдохновлены диснеевскими картинками, не имеют никаких социальных привязок или отсылают к контексту, который советский зритель не способен оценить. Микки — это юный повеса из мелкобуржуазной семьи. Его подруга Минни — сентиментальная барышня, легкомысленная и ветреная. Режиссер показывает их с ироничной дистанции, а гамма чувств и реакций, которые они демонстрируют, придает им реальную психологическую глубину. Сочетание условности с подлинностью, установка на «правдивость» — таковы, по мнению Херсонского, ориентиры, которым должна следовать советская мультипликация. Для этого важно не подражать американской анимации, а отталкиваться от типажей, характерных для советского социума [Херсонский 1934; см. сходное требование соотношения между условной формой и реальным характером: Скитев 1936; Каменогоский 1938; Карпов и Кравченко 1940]. Тему «маленького человека в хаосе капиталистического общества», которая объясняет, как Диснею удалось сочетать юмор с нежностью, невозможно механически перенести на советскую почву [Каменогоский 1938, 58]. На взгляд Каменогоского, это пародийное измерение, без которого невозможно понять фильмы американца, не было учтено советскими мультипли-

каторами, которые бездумно копировали диснеевских персонажей. Критики благосклонно встретили лишь те советские фильмы (как «Квартет» А. Иванова, 1935 г.), где персонажи-животные по своему поведению и психологии напоминали людей<sup>32</sup>. Кроме того, Боблоян настаивал на том, что, вдохновляясь Диснеем, следует расширить репертуар героев с помощью персонификаций сил природы и неживых объектов (деревьев, волн...) [Боблоян 1940, 73–76].

В итоге спор, начавшийся с критики анимализации персонажей, привел к консенсусу, суть которого емко резюмировали Карпов и Кравченко: «Одной из мнимых проблем является решение вопроса: кто должен играть в советских мультипликационных фильмах — зверюшки или живые человечки?» Схематичные и психологически неубедительные персонажи-люди (как в «Деде Иване», «Охотнике Федоре» и «Боевых страницах») скорее приведут к провалу картины, чем персонажи-животные [Карпов, Кравченко 1940, 57].

Для успеха фильма, конечно, была важна не только графика. Советские критики подробно писали о звуковом ряде, который придавал диснеевским фильмам такое очарование и помогал очертить характер персонажей. Об этом критики и постановщики много говорили в 1930-х гг., и каждый выдвигал свои предложения.

#### *Музыка как один из методов характеристики персонажей*

Советские зрители были особо впечатлены тем, как органично в фильмах Диснея рисунок и жесты рифмуются с музыкой. По мнению Александра Иванова, музыка служит одним из двигателей повествования и «играет сюжетно» [Иванов 1936, 45]. Один композитор даже написал длинную статью, в которой с энтузиазмом разобрал, как этого удалось достичь: ритмический рисунок точно соответствует количеству кадров в секунду, на каждый прыжок, жест или резкое движение персонажа приходится сильная доля такта. Название «Silly Symphonies» («Глупые симфонии»), которое Дисней дал сериалу, свидетельствует об огромном внимании к «архитектонике»: у каждого персонажа есть своя музыкальная тема, инструменты идеально подобраны под характер каждого из героев, а шумы украшают картину, не нарушая общую музыкальную структуру [Черемухин 1936]. Иванов советовал коллегам сотрудничать с композиторами, которые еще до съемок, как у Диснея, смогут скоординировать свою работу со сценаристами. Для того, чтобы их совместная работа стала более плодотворной, он предлагал включить в программы подготовки мультипликаторов изучение

музыки и основы танца [Иванов 1936, 46]. Это предложение, возможно, было вдохновлено тем, что Уолт Дисней сам показывал художникам движения персонажей...

Подробное описание того, как строилась работа над «Белоснежкой» (предварительное написание музыки, стремление ее идеально согласовать с визуальным рядом), явно звучало как вызов для советских мультипликаторов [Анохина 1938]<sup>33</sup>. Тем не менее последовательность этапов, описанных в этой статье, полностью соответствовала тому, что несколькими годами ранее предлагал Цехановский. Надо полагать, что рецепт, присланный из-за границы и разработанный таким признанным мастером, как Дисней, по определению звучал более убедительно. Хотя в том, что касалось создания музыки и ее соответствия изображению, все были единодушны, вокруг графического стиля споры не утихали.

#### *Вопрос о графическом стиле*

Не удивительно, что именно тут советские мультипликаторы резче всего выступили против стиля Диснея. По мнению Цехановского, он скопирован с юмористических журналов самого низкого пошиба. Он называл их «антихудожественной продукцией» и осуждал «незатейливое творчество этих посредственных карикатуристов» [Цехановский 1934, 26]. Ходатаев видел в таких мультфильмах упрощение рисунка («мурзильячий типаж»), способное удовлетворить лишь самого нетребовательного зрителя, и призывал коллег ориентироваться на старых японских мастеров [Ходатаев 1934, 31]. При подражании стилю Диснея, по его словам, возникает еще одна опасность: слишком большое расхождение между тщательно прорисованным фоном и до крайности упрощенными персонажами. Он видел ее признаки уже в «Царе Дурандае» (И. Иванов-Вано, В. и З. Брумберг, 1934 г.). Чтобы уйти от этой тенденции, Ходатаев предложил обратиться к опытным графикам. В частности, он высоко оценивал работу гравера Ечеистова для «Органчика» (Н. Ходатаев, 1933 г.) (Рис. 19, 20).

Хотя до 1935 г. споры не утихали, оценки постепенно склонились в пользу Диснея. Даже самые упорные критики со временем оценили ясность контуров, точность линии, плавную передачу движения, умелое владение ракурсом, экспрессию сцен, поз, жестов и мимики — иначе говоря, в фильмах американца было чему подражать [Ходатаев 1935, 47]. Нужно сказать, что Шумяцкий в книге «Кинематография миллионов» обрушился с критикой на советских



Рис. 19. «Органчик» (Н. Ходатаев, 1934). Фрагмент



Рис. 20. «Органчик» (Н. Ходатаев, 1934). Фрагмент

мультипликаторов, которые с точки зрения графики были намного менее убедительны, чем Дисней: «Движения в большинстве случаев прерывисты и внутренне скованы, точно движутся не живые существа, а фигурки на шарнирах. В самом рисунке много лишнего, нередко рисунок тяжел, а действие растянуто» [Шумяцкий 1935, 335]<sup>34</sup>.

Однако не все были согласны видеть в стиле Диснея непрекрасимый образец. В конце 1930-х гг. многие стали активнее выступать против «диснеизированной» графики, которая утвердилась в советских мультипликационных лентах. Так, одни критики отмечали, что волк из «Красной шапочки» очень похож на волка из «Трех поросят», который, в свою очередь, был вдохновлен карикатурами на бродяг из американской сатирической прессы (советский



Рис. 21. Лисица в фильме «Котофей Котофеевич» (И. Иванов-Вано, 1937). Фрагмент

зритель этих отсылок считать не мог). Также под удар критики попал фильм «Котофей Котофеевич» (рис. 21), в котором лисица красит губы помадой, а «американский кот печет американский пирог в американской печи» [Карпов, Кравченко 1940, 55] (рис. 22). В других картинах («Шумное плавание», «Волшебная флейта», «Сладкий пирог», «Заяц портной») крольчата и мышки слишком напоминают персонажей «Диснея» (рис. 23). Критики призывали ориентироваться на другие образцы: лубок, фольклор народов СССР, иллюстрации Серова к басням Крылова или работы советских анималистов как В. Ватагин и В. Лебедев<sup>35</sup> [Гарин 1939; Карпов, Кравченко 1940]. Другие ратовали за возвращение к традициям советской карикатуры (Кукрыниксы, Ефимов, Черемных, Моор, Дени, Ротов) [Каменогорский 1938, 60].

При этом критики категорически осуждали саму идею копирования: «Дисней тем и хорош, что сумел найти собственный стиль и язык, сумел создать собственный мультипликационный мир» [Карпов, Кравченко 1940, 56]. Иначе говоря, они очень ценили оригинальность... что не мешало многим участникам спора перечислять графиков, чьи работы могли служить образцом или источником вдохновения.

Следует упомянуть о последнем предмете споров — технике. В этом вопросе авторитет Диснея был непререкаем. Валентина Брумберг очень точно описала метод, который он применял, чтобы добиться идеальной синхронизации звука и изображения, и высоко оценивала его точность и тщательность. Профессионалы



Рис. 22. Американский пирог в фильме «Котофей Котофеевич» (И. Иванов-Вано, 1937). Фрагмент



Рис. 23. «Заяц портной» (В. и З. Брумберг, 1937). Фрагмент

не могли не восхищаться естественностью и плавностью движений. По сравнению с фильмами Диснея, в советских мультипликационных лентах персонажи двигались очень дискретно [Ходатаев 1935, 35; Боблоян 1940]; Шумяцкий говорил об «аритмичности движения (несовершенстве техники)» [Шумяцкий 1935, 333]. Незадолго до создания «Союзмультфильма» Иванов предлагал, чтобы изучить движения и научиться лучше их имитировать, наладить работу с актерами. Советские мультипликаторы также завидовали тому, что американцам удалось добиться стабильности оттенков, которой они не могли похвастаться даже в черно-белых картинах. Целлулоид местами поблескивает, из-за чего изображение в советских мультфильмах часто выглядит неряшливо [Ходатаев 1935, 46].

Главное, что вызывало зависть и восхищение, — это, конечно, цвет. Если в СССР «двухцветка» еще не достигла необходимого качества, Дисней в партнерстве с «Technicolor» выпускал фильмы в «трехцветке», с богатой палитрой оттенков и прекрасной цветопередачей [Ходатаев 1935, 46]<sup>36</sup>. Только Цехановский считал, что у Диснея цвета плохо продуманы, и призывал коллег подбирать палитру для каждого фильма в отдельности: базовые цвета должны соответствовать сути происходящего, характеру персонажей и отношениям между ними. По его мнению, за образец следовало брать новейшую продукцию «Ленфильма»<sup>37</sup> [Цехановский 1940, 64–65].

Краткая рецензия на «Фантазию», опубликованная в «Искусстве кино» в ноябре 1940 г. (вскоре после того, как лента вышла в США), была выдержана в духе, противоположном тому, что писал Цехановский. Анонимный автор восхищался смелостью Диснея, который обратился к пастели и масляной живописи. Он также высоко оценил совмещение актеров и рисованных персонажей [Фантазия 1940]<sup>38</sup>. Как и в других текстах, Диснея хвалили в первую очередь за технические и художественные новации, изобретательность и силу воображения. Парадоксальным образом, музыкальную поэтику «Фантазии» превозносили за те же принципы, которые Цехановский предлагал заложить в основу анимации еще в начале десятилетия.

### *Заключение*

Несмотря на расхождения точек зрения, споры критиков и профессиональных кинематографистов в 1930-х гг. постоянно вращались вокруг Диснея. Его фильмы и методы, применявшиеся на его студии, превратились в точку отсчета для любого разговора о мультипликации. О продукции других студий почти не вспоминали. Лучшим свидетельством той важной роли, которую играл Дисней, может служить призыв, брошенный советским кинематографистам: «Если нашим мультипликаторам удастся сделать ряд фильмов на таком художественном уровне, как „Три поросенка“ Диснея, это и будет решение большой художественной задачи. А ведь мы обязаны не только догнать, но и перегнать Диснея» [Карпов, Кравченко 1940, 59]. Эта формула очень характерна для советского взгляда на США, которые в то время были одновременно и жупелом, и моделью для подражания.

Споры о мультипликации были необычны сразу по нескольким параметрам. Во-первых, на протяжении 1930-х гг. в ходе этой

полемики почти никто не вспоминал о «соцреализме» и не требовал соответствовать его нормам. То, насколько ничтожна была роль соцреалистического дискурса, становится ясно по материалам конференции 1935 г. В расшифровке речи Рошала вслед за фразой, в которой он представил Диснея как непререкаемый образец, вставлена ритуальная формула, полностью лишенная содержания: «Вопрос социалистического реализма — такой же решающий вопрос стиля для мультипликации, как и для художественного фильма» [К. С. 1935, 3]. Больше о соцреализме там не сказано ни слова. Идеологических проклятий, как «идеализм» или «формализм», которые постоянно звучали при обсуждении других видов искусства, здесь тоже не встретишь. В мире мультипликации фантастическое и чудесное размывали само понятие реализма, а значит, частично освобождали от необходимости хранить ему верность<sup>39</sup>. От анимационных лент требовали только достаточного правдоподобия и убедительности персонажей. Их социальный профиль не вписывался в жесткую схему, которую к тому времени взяли на вооружение советские критики. Следует особо отметить, что Диснея хвалили за точность социальных портретов, а советских авторов упрекали в том, что их персонажи социально не укоренены, а потому недостаточно убедительны.

Несмотря на диаметрально противоположные позиции, участники спора были согласны с тем, что в основе мультипликации как искусства лежит особое соотношение между «условностью и правдивостью»: ведь в конечном счете важно не то, действуют ли в фильме люди или звери, а то, каковы их характеры, сколь убедительны социальные или психологические типы и к каким реальным ситуациям они отсылают. Однако в этом советская анимация не блистала: если не считать нескольких удач («Кошкин дом», «Сказка о попе...», «Квартет», «Лимпопо»...), персонажи мультфильмов, по мнению критиков, были слишком схематичны, а сюжеты слишком далеки от детского опыта. Даже картины, которые казались смешными и удачными с точки зрения техники или графики, в целом оказывались слишком путанными или, хуже того, спекулятивными и абстрактными.

При этом вопрос об идеологическом содержании этих фильмов почти не поднимался — в культурном и художественном пейзаже тех лет такое почти не случалось. Не было ли это связано с тем, что в рамках идеологической работы с населением культурная продукция для детей воспринималась как особый жанр, где дозволена «чистая развлекательность» — «добродушный смех», о котором

говорил Шумяцкий? Кроме того, можно предположить, что задача, которую ставил руководитель советской кинематографии — создание «фильмов для миллионов» — легитимировала в том числе и коммерческую продукцию. С ее помощью было проще завлечь зрителей в кинозалы, чем с помощью образовательных и политических картин, которые выпускали в предшествующие годы.

В то время, как в игровом кино 1930-х гг. стремление к развлекательности, которое вело к заимствованию мотивов, жанров и нарративных схем у американского кинематографа, сопровождалось все более жесткими идеологическими требованиями, споры об анимационных фильмах свидетельствуют о еще более удивительном парадоксе. От советских мультипликаторов требовали, чтобы они были как Дисней (или даже лучше, чем он), но при этом радикально от него отличались — причем, вовсе не по своему идеологическому или социалистическому посланию.

Кроме того, никто из авторов — кроме Ходатаева в самом начале спора — не обсуждал, к чему в профессиональном и художественном плане ведет перенос на советскую почву принятых в США производственных методов. Важно уточнить, что в своем увлечении американской конвейерной системой советские кинематографисты не ассоциировали ее с эксплуатацией трудящихся. Потому один критик, восхищенный тем, как работает студия Диснея, в 1935 г. мог воскликнуть: «Дисней — это Форд в искусстве!» [Израилович 1935]. В том, что последовательное внедрение таких производственных методов, сопровождавшееся восхвалением фильмов Диснея, привело к усилению подражательных тенденций в графике, нет по сути ничего удивительного. А их обличение критиками не имело особых последствий. Ситуация стала резко меняться после того, как СССР вступил в войну. Однако диснеевская продукция была осуждена только в 1949 г. в рамках кампании по борьбе с «космополитизмом» и «низкопоклонством перед Западом» [Малянтович 2001]. Одержав в 1930-х гг. победу в войне образов, Дисней пал жертвой холодной войны.

*Пер. с фр. Михаила Майзульса*

#### *Примечания*

<sup>1</sup> См. краткую библиографию в конце статьи на русском, английском и французском языках. Следует также обратиться к работам Георгия Бородин. Он сейчас готовит обзорный труд, в котором будут обобщены его многочисленные статьи и доклады. Вот уже несколько лет мы ожи-

даем выхода книги Биргит Бёмерс (Birgit Beumers), которая поставила перед собой цель осветить всю историю российской и советской анимации.

- <sup>2</sup> Произведения Ширияева (1906–1909) были вновь открыты в 1990-х гг., а в 2009 г. их представили публике на международном фестивале в Порденоне [Beumers, Vocharov, Robinson 2009]. Первый фильм Старевича вышел в 1912 г. («Прекрасная Луканида, или война усачей с рогачами») [Martin, Martin 2003; Martin 2018].
- <sup>3</sup> Автор ссылается на множество статей из специализированной прессы, которые критиковали подобное положение дел.
- <sup>4</sup> Тем не менее, как отмечала редколлегия журнала «Советский Экран», в новой группе кинематографистов, которая решила специализироваться на детских фильмах, не было педагога. Редакция призвала мультипликаторов обратить внимание на исследования, проводившиеся Наркомпросом. Решение обратиться к детскому кинематографу могло быть связано с финансовыми соображениями (возможность не платить некоторые налоги). Этот вопрос будет уточнен в диссертации, над которой сейчас работает Елизавета Жданкова (Европейский университет в Санкт-Петербурге). Мы благодарим ее за эти уточнения.
- <sup>5</sup> См. записи от 24 октября (1928 г.): «Вчера был просмотр Пиотровским. Все благополучно: „Фильм замечательный, европейский“, „очень хороший“, и пр.». 27 марта (1929 г.): «„Почта“ в Москве прошла хорошо: „Гром аплодисментов“». См. также запись от 11 декабря 1930 г.: «В сущности, если взглянуть объективно, успех „Почты“ — большой успех. Статья Пиотровского и его книга, „триумф“ на звуковой конференции с хвалебными отзывами в превосходной степени, статейка в „Кино-фронте“ статья в „Кино и жизнь“ Ип[полита] Соколова и, наконец, бесчисленное количество комплиментов знатоков и „корифеев“ от кинематографии — всего в целом вполне достаточно».
- <sup>6</sup> Такие персонажи — например, Мурзилка — уже существовали в иллюстрированных журналах. Приключения Мурзилки, впервые вышедшие в свет в 1889 г., многократно переиздавались до 1915 г. После революции этот персонаж не был забыт, его облик подкорректировали, а в 1924 г. был создан журнал, названный его именем. Первый мультипликационный фильм, где он стал персонажем: «Мурзилка в Африке» (Е. Горбач, С. Гущинский), — был снят в Киеве и вышел в марте 1935 г.
- <sup>7</sup> Эти задачи будут занимать советских мультипликаторов в течение многих лет. См.: «Клякса в Арктике» (Л. Атаманов, Д. Бабиченко, В. Сутеев, А. Беляков, 1934 г.), «Клякса-парикмахер» (Л. Атаманов, 1935 г.)
- <sup>8</sup> Этот персонаж, видимо, был вдохновлен маленьким чернокожим Самбо (Little Black Sambo) — героем серии детских книг, которые начали выходить в США в 1899 г. (в 1935 г. на их основе был поставлен фильм).

- <sup>9</sup> Именно поэтому посольство США проводило в Ударнике свои показы, предназначенные для профессионалов и тщательно отобранной публики. По данным Оксаны Булгаковой, в фонде Эйзенштейна в РГАЛИ хранятся приглашения на такие показы.
- <sup>10</sup> Причины расформирования ленинградского цеха мультипликации не уточнялись. Отметим, что «Летопись российского кино» об этом факте не упоминает.
- <sup>11</sup> Речь идет о докладе Б. Котиева, который сетовал на текучку кадров, постоянное снижение числа снятых фильмов и нехватку оборудования. Основная вина за это была возложена на... руководство студии.
- <sup>12</sup> Студия была создана в рамках Государственного института кинематографии (ГИК), но по факту напрямую подчинялась Главному управлению кинопромышленности (ГУКФ). См. приказ от 14 января 1934 г. [Елизаров 1966, 19].
- <sup>13</sup> Виктор Федорович Смирнов (1896–1946) был опытным аппаратчиком. В разные годы он занимал должности инспектора Внешторга и Госторга, секретаря торгпредства в Токио, а затем референта при Совете труда и обороны и Совнарком. С 1929 г. он перешел на ответственные посты в сфере культуры: во МХАТе, «Союзкино» и «Амкино». Затем его карьера продолжилась в ВОКСе, во время войны он вернулся на пост директора «Союзмультифильма», а потом ушел в историческую комиссию Министерства морского флота. Единственное «произведение», которое ассоциируется с его именем, — это блеклое либретто для балета «Болт» (1927 г.), музыку для которого вынудили написать Шостаковича. «Болт» продержался на сцене всего две недели.
- <sup>14</sup> Помещения ограничивались двумя комнатами, в одной из которых продолжал работать буфет Общества бывших политкаторжан. Официально студия входила в состав Научно-исследовательского сектора ГИКа.
- <sup>15</sup> См.: [Елизаров 1966, 23]. На других студиях (как «Межрабпом» и «Москинокомбинат») это соотношение составляло 1 к 4 или 1 к 5 (Там же).
- <sup>16</sup> «Трепак», «Пустынный и медведь», «Рельсы бормочут», «Чемпион поневоле», «Город без спичек», «Мишка аэронавт», «У синя моря». Видимо, из этих картин сохранился лишь «Чемпион поневоле».
- <sup>17</sup> См. также критику Бориса Шумяцкого, который так оценивал картины «У синя моря» и «Рельсы бормочут», выпущенные студией Смирнова: «Они тяжеловесны, и мораль их вязнет в зубах у зрителя» [Шумяцкий 1935, 335–336].
- <sup>18</sup> «При виде поросят Диснея, они [дети] поднимали такой визг, так яростно выражали свою радость, что зал сотрясался. В те минуты мне было стыдно за нашу кинематографию, которая может, но почему-то не делает таких картин, доставляющих море радости детишкам» [Азарин 1936].

- <sup>19</sup> Далее Рошаль использовал термин «органический», который ранее применял Цехановский.
- <sup>20</sup> Тем не менее режиссеры также указывали на то, что увлечение диснеевским стилем приводило к утрате оригинальности и снижению качества выпущенных картин [Ходатаев, Вано 1935, 3].
- <sup>21</sup> См. выступление секретаря ЦК ВКП(б) А. А. Андреева на Первой Всесоюзной конференции по планированию детских художественных фильмов (22 декабрь 1935 г.), на которой присутствовали представители ЦК ВЛКСМ [Первая Всесоюзная Конференция 1936].
- <sup>22</sup> Автор особенно жестко критиковал теоретиков «искусства динамической формы» (так называлась статья Н. Ходатаева и И. Вано, опубликованная в «Кино» чуть раньше) [Артамонов 1935, 3].
- <sup>23</sup> См., что в 1935 г. писал Хрисанф Херсонский: «Это нивелирует индивидуальность художников, ограничивает выбор тем, сокращает опыт создания новых жанров. Ведет художника к постоянному повторению самого себя» [Херсонский 1935, 3].
- <sup>24</sup> Александр Иванов в 1936 г. оценил эти методы производства максимально критично. Он сетовал на экономию пленки и низкие тарифы, не позволяющие задействовать талантливых актеров для озвучания. На это, по его словам, накладывались вечные проблемы с прокатом: хронометраж сеансов не позволял показывать мультфильмы в первой части; в итоге их группировали блоками по несколько десятиминутных лент, что очень ограничивало прокат. [Иванов, 1936, 45–46]. Он использовал те же аргументы, что за год до того Н. Ходатаев и И. Вано, которые критиковали метод расчета процента с проката (не 35 % как в художественном кино, а 6 % — при эквивалентных расходах на производство), и настаивали на том, что мультипликаторам требуется больше сотрудников [Ходатаев, Вано 1935].
- <sup>25</sup> Хрисанф Херсонский предложил интересную альтернативу американской системе кинопроизводства — подготовительный план из 9 пунктов, которые требовалось реализовать прежде чем приступить к съемкам [Херсонский 1935, 3].
- <sup>26</sup> Автор уточнял, что советская продукция еще уступает диснеевской, но это объяснимо, поскольку американская мультипликация остается самой сильной в мире.
- <sup>27</sup> «Любимец публики» (А. Иванов, 1937 г.) и «Привет героям» (Н. Воинов, Б. Дежкин, Г. Филиппов, 1937 г.).
- <sup>28</sup> Автор приводит в пример фильм «Кто убил снегиря» (*Who killed Cock Robin*, 1935 г.).
- <sup>29</sup> А. Иванов писал: «Утвержденный сценарный тематический план 1940 г. в основном отвечает постановлению правительства и решению ЦК ВЛКСМ и Комитета по делам кинематографии о повышении идейно-художественного уровня детской и, в частности, мультипликационной

- кинематографии. Сегодня советская мультипликация выходит на дорогу большого искусства» [Иванов 1940, 78].
- <sup>30</sup> Речь шла о фильме «Сказка про белого бычка».
- <sup>31</sup> Речь об Эммануиле Двинском (1910–1985). С 1935 по 1947 гг. Двинский создал 7 сценариев анимационных фильмов, в т. ч. дважды работал над знаменитым «Квартетом» (П. Сазонов, А. Иванов, 1935 и 1947 гг.).
- <sup>32</sup> «Действующие персонажи наделены хотя и весьма неполными, но достаточно выразительными, человеческими, т. е. живыми, реальными характеристиками <...> поэтому эти фигурки обрели жизнь, фильм стал осмысленным и интересным, в нем появился подлинный юмор» [Карпов, Кравченко 1940, 57]. См. также похвалы Аирова [Аиров 1935, 3].
- <sup>33</sup> Шумяцкий также считал, что советские фильмы «перегружены музыкой» [Шумяцкий 1935, 335], тогда как в фильмах Диснея «музыка органически связана с движением и с рисунком» [Шумяцкий 1935, 333].
- <sup>34</sup> См. также рецензию Г. Артамонова: «Герои не умеют сценично двигаться, актерски слабы, неартистичны, отсюда невыразительны и лишены оттенка юмора» [Артамонов 1935].
- <sup>35</sup> Упоминание Лебедева выглядит неожиданно, поскольку в 1936 г. звучит тем более удивительно, поскольку в 1936 г. он был в центре кампании против формализма.
- <sup>36</sup> См. также горячие похвалы Шумяцкого [Шумяцкий, 1935, 333]. Анохина в июле 1938 г. высоко оценивала пастельные цвета «Белоснежки». По ее словам, Дисней сумел добиться почти «стереоскопического эффекта» [Анохина, 1938].
- <sup>37</sup> Он, в частности, приводил в пример «Джябжу» (М. Пашенко, 1938 г.) и «Цирк» (А. Синицин, В. Сюзкин, 1940 г.).
- <sup>38</sup> Тем не менее этот фильм в СССР не вышел.
- <sup>39</sup> В корпусе текстов, которые мы использовали, этот термин использовался лишь дважды. Причем один раз по отношению к... «Белоснежке».

### *Литература*

#### *Источники*

- Азарин 1936* — Азарин А. Непроизнесенная речь. О детском кино вообще и о мнении Л. Кассиля о советской мультипликации // *Кино*. 1936. № 1. 6 янв. С. 5. (Azarin A. Neproiznesennaya rech'. O detskom kino voobshche i o mnenii L. Kassilya o sovetskoy mul'tiplikatsii // *Kino*. 1936. No. 1 (6 yanv). P. 5.)
- Аиров 1935* — Аиров. На просмотре в доме кино. «Квартет» // *Кино*. 1935. № 34. 23 июл. С. 3. (Airov. Na prosmotre v dome kino. «Kvartet» // *Kino*. 1935. No. 34 (23 iyul). P. 3.)

- Анохина 1938* — Анохина О. Белоснежка Уолта Диснея // Искусство кино. 1938. № 7. С. 62–63. (Anokhina O. Belosnezhka Uolta Disneya // Iskusstvo kino. 1938. No. 7. P. 62–63.)
- Артамонов 1935* — Артамонов Г. Советская мультипликация // Кино. 1935. № 39. 23 авг. С. 3. (Artamonov G. Sovetskaya mul'tiplikatsiya // Kino. 1935. No. 39 (23 avg). P. 3.)
- Боблоян 1940* — Боблоян. Объемная мультипликация // Искусство кино. 1940. № 1. С. 73–76. (Bobloyan. Ob'emnaya mul'tiplikatsiya // Iskusstvo kino. 1940. No. 1. P. 73–76.)
- Вальдман, Носовы 1932* — Вальдман Э., Носов Н., Носов И. Контрабанда американщины в советской мультипликации // Пролетарское кино. 1932. № 5. С. 45–48. (Val'dman E., Nosov N., Nosov I. Kontrabanda amerikanshchiny v sovetskoy mul'tiplikatsii // Proletarskoe kino. 1932. No. 5. P. 45–48.)
- Внимание 1933* — Внимание мультипликационной фильме! // Кино. 1933. 10 фев. № 7. С. 1. (Vnimanie mul'tiplikatsionnoy fil'me! // Kino. 1933. 10 fev. No. 7. P. 1.)
- Гарин 1939* — Гарин В. Новые работы Мультфильма // Искусство кино. 1939. № 5. С. 34–36. (Garin V. Novye raboty Mul'tfil'ma // Iskusstvo kino. 1939. No. 5. P. 34–36.)
- Гринберг 1935* — Гринберг М. Парад мультфильмов // Кино. 1935. № 4. 22 янв. С. 4. (Grinberg M. Parad mul'tfil'mov // Kino. 1935. No. 4 (22 yanv). P. 4.)
- Иванов 1936* — Иванов А. Задачи советской мультипликации. О методике работы над созданием мультипликации // Искусство кино. 1936. № 3. С. 45–46. (Ivanov A. Zadachi sovetskoy mul'tiplikatsii. O metodike raboty nad sozdaniem mul'tiplikatsii // Iskusstvo kino. 1936. No. 3. P. 45–46.)
- Иванов 1940* — Иванов А. Рисованный фильм // Искусство кино. 1940. № 1. С. 77–78. (Ivanov A. Risovanny fil'm // Iskusstvo kino. 1940. No. 1. P. 77–78.)
- Израилович 1935* — Израилович. Как работает Уолт Дисней // Кино. 1935. № 48. 11 окт. С. 4. (Izrailovich. Kak rabotaet Uolt Disney // Kino. 1935. No. 48. 11 okt. P. 4.)
- Каменогорский 1938* — Каменогорский А. На ложном пути // Искусство кино. 1938. № 4–5. С. 57–65. (Kamenogorskiy A. Na lozhnom puti // Iskusstvo kino. 1938. No. 4–5. P. 57–65.)
- Карпов, Кравченко 1940* — Карпов А., Кравченко Ф. Графическая мультипликация и ее недостатки // Искусство кино. 1940. № 6. С. 54–59. (Karpov A., Kravchenko F. Graficheskaya mul'tiplikatsiya i ee nedostatki // Iskusstvo kino. 1940. No. 6. P. 54–59.)
- Кремер 1934* — Кремер Л. Производство звуковых рисованных фильм в американских мультипликационных мастерских. М.: Гизлегпром, 1934. (Kremer L. Proizvodstvo zvukovykh risovannykh fil'm v amerikanskikh mul'tiplikatsionnykh masterskikh. Moscow, 1934.)

*К. С. 1935* — К. С. Самый молодой раздел кино. 1-е Всесоюзное совещание работников мультипликации // *Кино*. 1935. № 19. 22 апр. (К. S. Samyu molodoy razdel kino. 1-e Vsesoyuznoe soveshchanie rabotnikov mul'tiplikatsii // *Kino*. 1935. No. 19. 22 apr. P. 3.)

*Малянтович 2001* — Малянтович К. Как боролись с космополитами на Союзмультифильме (рассказ-воспоминание) // *Киноведческие записки*. 2001. № 52. С. 191–205. (Malyantovich K. Kak borolis' s kosmopolitami na Soyuzmul'tfil'me (rasskaz-vozpominanie) // *Kinovedcheskie zapiski*. 2001. No. 52. P. 191–205.)

*Меркулов 1971* — Меркулов Ю. Советская мультипликация начиналась так // *Жизнь в кино*. М.: Искусство, 1971. С. 122–140. (Merkulov Yu. Sovetskaya mul'tiplikatsiya nachinalas' tak // *Zhizn' v kino*. Moscow, 1971. P. 122–140.)

*Первая Всесоюзная конференция 1936* — Первая Всесоюзная конференция по планированию детских художественных фильмов (22 декабря 1935 г.) // *Кино*. 1936. № 1. 6 янв. С. 1. (Pervaya Vsesoyuznaya konferentsiya po planirovaniyu detskikh khudozhestvennykh fil'mov (22 dekabrya 1935 g.) // *Kino*. 1936. No. 1. 6 yanv. P. 1.)

*Пиотровский 1929* — Пиотровский А. Кинофикация искусств, Л., 1929. (Piotrovskiy A. Kinifikatsiya iskusstv. Leningrad, 1929.)

*Польман 1937* — Польман М. Заимствовать образы в кино // *Советская игрушка*. 1937. № 3. С. 16–17. (Pol'man M. Zaimstvovat' obrazy v kino // *Sovetskaya igrushka*. 1937. No. 3. P. 16–17.)

*Постановление жюри 1935* — Постановление жюри первого кинофестиваля // *Правда*. 1935. 3 марта (№ 61 (6307)). С. 2. (Postanovlenie zhyuri pervogo kinofestivalya // *Pravda*. 1935. 3 marta (№ 61 (6307)). P. 2.)

*Протокол, 1933* — Протоколы совещания замов Главного управления кинопромышленности // РГАЛИ. Ф. 2456. Оп. 1. Д. 64. Л. 135–137. (Protokoly soveshchaniya zamov Glavnogo upravleniya kinopromyshlennosti // RGALI. F. 2456. Op. 1. D. 64. L. 135–137.)

*Скытев 1936* — Скытев С. Драматургия фильмов Уолта Диснея // *Искусство кино*. 1936. № 3. С. 42–44. (Skytev S. Dramaturgiya fil'mov Uolta Disneya // *Iskusstvo kino*. 1936. No. 3. P. 42–44.)

*Соколов 1930* — Соколов И. Третья программа тонфильм // *Кино и жизни*. 1930. № 29–30. С. 9. (Sokolov I. Tret'ya programma tonfil'm // *Kino i zhizni*. 1930. No. 29–30. P. 9.)

*Тальский 1932* — Тальский С. В загоне (О неполадках в области мульти) // *Кино-газета*. 1932. № 35. 30 июля. С. 2. (Tal'skiy S. V zagone (O nepoladkakh v oblasti mul'ti) // *Kino-gazeta*. 1932. No. 35. 30 iyulya. P. 2.)

*Уринов 1927* — Уринов Я. Крокодил Крокодилович // Советский экран. 1927. № 8. С. 4. (Urinov Ya. Krokodil Krokodilovich // Sovetskiy ekran. 1927. No. 8. P. 4.)

*Фантазия 1940* — Фантазия Диснея и Стоковского // Искусство кино. 1940. № 11. С. 64. (Fantaziya Disneya i Stokovskogo // Iskusstvo kino. 1940. No. 11. P. 64.)

*Херсонский 1934* — Херсонский Х. Прием повторы в приключениях Мики Маус // Советское кино. 1934. № 8. С. 70–77. (Khersonskiy Kh. Priem povtory v priklucheniyaх Miki Maus // Sovetskoe kino. 1934. No. 8. P. 70–77.)

*Херсонский 1935* — Херсонский Х. Рисованный фильм // Кино. 1935. 17 апр. № 18. С. 3. (Khersonskiy Kh. Risovannyy fil'm // Kino. 1935. 17 apr. No. 18. P. 3.)

*Ходатаев 1932* — Ходатаев Н. О художественной мультипликации // Пролетарское кино. 1932. № 11. С. 44–49. (Khotataev N. O khudozhestvennoy mul'tiplikatsii // Proletarskoe kino. 1932. No. 11. P. 44–49.)

*Ходатаев 1932а* — Ходатаев Н. Беспризорная мультипликация. О состоянии производства мультфильмов // Кино-газета. 1932. № 46. 8 окт. С. 3. (Khotataev N. Besprizornaya mul'tiplikatsiya. O sostoyanii proizvodstva mul'tfil'mov // Kino-gazeta. 1932. No. 46. 8 okt. P. 3.)

*Ходатаев 1934* — Ходатаев Н. Художники в мультипликации // Советское кино. 1934. № 10. С. 28–34. (Khotataev N. Khudozhniki v mul'tiplikatsii // Sovetskoe kino. 1934. No. 10. P. 28–34.)

*Ходатаев, Вано 1935* — Ходатаев Н., Вано И. Искусство динамической графики // Кино. 1935. № 18. 17 апреля. С. 3. (Khotataev N., Vano I. Iskusstvo dinamicheskoy grafiki // Kino. 1935. No. 18. 17 aprelya. P. 3.)

*Ходатаев 1935* — Ходатаев Н. Пути мультфильма // Советское кино. 1935. № 4. С. 46–48. (Khotataev N. Puti mul'tfil'ma // Sovetskoe kino. 1935. No. 4. P. 46–48.)

*Цехановский 2001* — Цехановский М. Дневник // Киноведческие записки. 2001. № 54. С. 170–211 ; 2001. № 55. С. 226–230. (Tsekhanovskiy M. Dnevnik // Kinovedcheskie zapiski. 2001. No. 54. P. 170–211 ; 2001. No. 55. P. 226–230.)

*Цехановский 1930* — Цехановский М. О звуковой рисованной фильме (в порядке обсуждения) // Кино и жизнь. 1930. № 34–35. С. 15. (Tsekhanovskiy M. O zvukovoy risovannoy fil'me (v poryadke obsuzhdeniya) // Kino i zhizn'. 1930. No. 34–35. P. 15.)

*Цехановский 1934* — Цехановский М. От Мурзилки к большому искусству // Советское кино. 1934. № 10. С. 20–27. (Tsekhanovskiy M. Ot Murzilki k bol'shomu iskusstvu // Sovetskoe kino. 1934. No. 10. P. 20–27.)

*Цехановский 1940* — Цехановский М. Цвет в кино // Искусство кино. 1940. № 7. С. 64–65. (Tsekhanovskiy M. Tsvet v kino // Iskusstvo kino. 1940. No. 7. P. 64–65.)

*Черемухин 1936* — Черемухин М. «Наивные симфонии» Уолта Диснея // Искусство кино. 1936. № 3. С. 39–41. (Cheremukhin M. «Naivnye simfonii» Uolta Disneya // Iskusstvo kino. 1936. No. 3. P. 39–41.)

*Шумяцкий 1935* — Шумяцкий Б. Кинематография миллионов: Опыт анализа. М.: Кинофотоиздат, 1935. (Shumyatskiy B. Kinematografiya millionov: Opyt analiza. Moscow, 1935.)

*Шумяцкий 1936* — Шумяцкий Б. Советская кинематография сегодня и завтра. М.: Кинофотоиздат, 1936. (Shumyatskiy B. Sovetskaya kinematografiya segodnya i zavtra. Moscow, 1936.)

*Эйзенштейн 2014* — Эйзенштейн С. Дисней. М.: Ад Маргинем Пресс, 2014. (Eyzenshteyn S. Disney. Moscow, 2014.)

#### *Исследования*

*Елизаров 1966* — Елизаров Г. Союзмультфильм // Советская мультипликация. Справочник. М.: Госфильмофонд, 1966. (Elizarov G. Soyuzmul'tfil'm // Sovetskaya mul'tiplikatsiya. Spravochnik. Moscow, 1966.)

*Киноведческие записки 2000* — Киноведческие записки. 2000. № 46. (Kinovedcheskie zapiski. 2000. No. 46.)

*Кривулия 2012* — Кривулия Н. История анимации. М.: ВГИК, 2012. (Krivuliya N. Istoriya animatsii. Moscow, 2012)

*Beumers, Bocharov, Robinson 2009* — Beumers B., Bocharov V., Robinson D. Alexander Shiryayev: Master of Movement. Gemona: Le Giornate del Cinema Muto, 2009.

*Martin, Martin 2003* — Martin L. B., Martin F. Ladislav Starewitch, 1882–1965. Paris: L'Harmattan, collection «Champs visuels», 2003.

*Martin 2018* — Martin Fr. (dir.). Animer Starewitch. Paris: L'Harmattan, collection «Champs visuels», 2018.

*Mélat 2019* — Mélat Hélène (dir.), À l'Est de Pixar : le film d'animation russe et soviétique [website]. Paris, 2019.

URL: <https://slovo.episciences.org/volume/view/id/364>

*Valérie Pozner*

CNRS (Thalim)

DISNEY IN SOVIET COUNTRY, THE 1930S

The influence of Walt Disney's films on Soviet animation began to be felt in the mid-1930s. The article discusses in detail the discussions that took place in the USSR on the pages of film journals and in the professional milieu about the work of Disney, the structure of his studio, methods of work, and their applicability to the Soviet animation studios. As the American labor organization was introduced and Soyuzmultfilm was founded, one can see changes in the plot and style of Soviet animation. Discussions then focused on comparing the latest Soviet cartoons with Disney ones and on ways to further develop Soviet animation. Both technical and aesthetic aspects were discussed, as well as issues of ideological content, educational function of cartoons, the role of music, problems of genres, dramaturgical structure, or types of characters. The degree of development of these issues and the diversity of the opinions expressed differs sharply from the discussions that were taking place in other fields of art at that time.

*Keywords:* Walt Disney, History of Soviet animation, Soviet film critics, Soviet film history, Soyuzmultfilm.