

RU

## Этапы становления российской анимации в период с 90-х гг. XX века по настоящее время: анализ и перспективы

Зайцев А. Я.

**Аннотация.** Цель исследования – выявление и анализ основных, с точки зрения автора, этапов становления российской анимации в период с 1990-х гг. по настоящее время, их ключевых характеристик и факторов, которые влияли на развитие данного вида кинематографа в выбранный временной отрезок. Особое внимание уделяется стилистическим и драматургическим решениям, взаимодействию традиций и инноваций, а также перспективам дальнейшего развития анимационной индустрии. Научная новизна работы состоит в том, что в ней, на базе исторического, культурологического и технологического анализа, впервые выделяются и систематизируются основные этапы развития российской анимации в постсоветский период. Исследование российской анимации позволяет выявить ее значимость как культурного феномена, способного отражать и интерпретировать изменения в социальной и художественной среде. Ее развитие свидетельствует о многогранности и гибкости этого вида искусства, который, несмотря на экономические и социальные вызовы, продолжает оставаться важным медиумом для выражения национальной идентичности и культурного диалога.

EN

## Stages of the formation of Russian animation in the period from the 1990s to the present: analysis and prospects

A. Y. Zaitsev

**Abstract.** The aim of the research is to identify and analyze the main, from the author's point of view, stages of the formation of Russian animation in the period from the 1990s to the present, their key characteristics and factors that influenced the development of this type of cinema in the selected time period. Particular attention is paid to stylistic and dramaturgical solutions, the interaction of traditions and innovations, as well as the prospects for the further development of the animation industry. The scientific novelty of the work lies in the fact that, based on historical, cultural, and technological analysis, it is the first time that the main stages of the development of Russian animation in the post-Soviet period are identified and systematized. The study of Russian animation allows us to identify its significance as a cultural phenomenon that is able to reflect and interpret changes in the social and artistic environment. Its development testifies to the versatility and flexibility of this art form, which, despite economic and social challenges, continues to be an important medium for expressing national identity and cultural dialogue.

### Введение

Актуальность данного исследования обусловлена недостаточной изученностью постсоветского периода российской анимации в научной литературе, а также необходимостью анализа современных тенденций, таких как цифровизация и интеграция с международными рынками. Объект исследования: российский анимационный кинематограф в постсоветский период. Предмет исследования: этапы развития, ключевые проекты, социально-культурные и технологические изменения российской анимации в период с 1990-х гг. по настоящее время.

Для достижения вышеуказанной цели исследования необходимо решить следующие задачи:

- изучить влияние социально-экономических изменений на российскую анимацию в 1990-е годы;
- описать процессы технологической трансформации анимационной индустрии в 2000-е годы;
- проанализировать успехи российских анимационных проектов на международной арене в 2010-е годы;

– рассмотреть современные вызовы и перспективы российской анимации в 2020-е годы, включая цифровизацию и новые форматы.

Материалом для статьи послужили российские анимационные фильмы, снятые с 1990-х годов по 2024 год, работы в области исследования российской анимации Т. Алиева (2022), Н. Карцева (2022), электронные ресурсы студии «Союзмультфильм», Ассоциации анимационного кино, а также:

- Бородин Г. Прощай, «Союзмультфильм»! Свидетельские показания. 2003. <https://animator.ru/articles/article.phtml?id=28>;
- Квашенкин А. Российские мультфильмы завоевывают Азию и Ближний Восток // НТВ. 13.08.2024. <https://www.ntv.ru/novosti/2842003/>;
- Обнуление, сокращение и рекорды бокс-офиса. Как изменилась российская индустрия анимации после 2022 года // Кинопоиск. 13.04.2024. <https://www.kinopoisk.ru/media/article/4009330/?ysclid=m6kff4wg3e921824921>;
- Павлова А. «Маша и Медведь»: как российский мультсериал стал популярным во всем мире и почему его успех был предопределен с самого начала? // PeopleTalk. 16.04.2022. <https://peopletalk.ru/article/masha-i-medved-kak-rossijskij-multserial-stal-populyarnym-vo-vsem-mire-i-pochemu-ego-uspeh-byl-predopredelen-s-samogo-nachala/>;
- Терещенко М. Кто бросит камень в «Гору самоцветов»? // Синематека. 2011. <http://www.cine-matheque.ru/post/144142>;
- Шведов П. Жизнь-паскуда: новая визуальность отечественной анимации. Как она выглядит и что с ней делать // Искусство кино. 2021. №9/10. <https://kinoart.ru/opinions/zhizn-paskuda-novaya-vizualnost-otechestvennoy-animatsii-kak-ona-vyglyadit-i-hto-s-ney-delat>.

Теоретическую базу исследования составляют работы в области кинематографа и анимации (Агин, 2024; Кривуля, 2001; 2021; Малюкова, 2013; Норштейн, 2012; Орлов, 2024; Разлогов, 2005; 2016; Спутницкая, 2016).

Методологической основой исследования выступают исторический, системный и культурологический подходы. Исторический метод включал анализ хронологии развития российской анимации. Культурологический подход предполагал исследование влияния анимации на культуру и общество. Сравнительный анализ применялся для сравнения различных этапов развития анимации.

Практическая значимость исследования состоит в том, что его результаты могут быть полезны для дальнейших научных изысканий, для составления программно-методического материала по обучению специалистов творческих специализаций, связанных с кинематографом, а также для профессионалов анимационной индустрии.

## Обсуждение и результаты

Российская анимация как форма синкретического искусства сочетает в себе элементы изобразительного, драматического и музыкального искусства, создавая уникальные художественные высказывания. Ее развитие с 1990-х годов по настоящее время представляет собой сложный и многослойный процесс, отражающий культурные, социальные и экономические трансформации, характерные для постсоветского и современного периода. Анализ эволюции российской анимации через призму искусствоведческих категорий позволяет рассматривать ее не только как индустрию, но и как феномен художественного самовыражения, где традиции и новаторство находятся в постоянном диалоге. Этапы развития российской анимации можно рассматривать как три ключевых временных отрезка, каждый из которых характеризуется качественными изменениями в художественном языке, технологиях и культурном контексте.

Деление на этапы произведено условно, в дальнейших исследованиях, при ретроспективном анализе, периоды могут укрупняться, временные рамки могут сдвигаться. Забегая вперед, остановимся на краткой характеристике этих этапов:

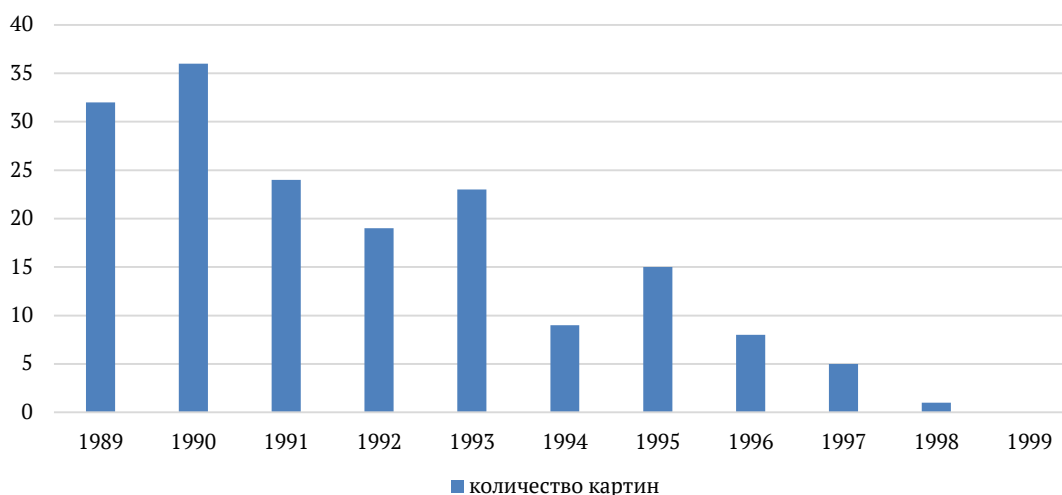
*Первый этап* (конец 1980-х – конец 1990-х годов) обусловлен системным кризисом, вызванным распадом СССР и переходом к рыночной экономике. Этот тяжелый для нашей страны период знаменуется утратой централизованного финансирования студий и разрушением институциональных основ, что вынудило художников искать новые пути самореализации. На уровне формы в это время происходит активное обращение к традициям советской анимационной школы, но с элементами экспериментального подхода. *Второй этап* (условно 2000-2010 гг.) ознаменован возрождением индустрии, что связано с увеличением государственной поддержки, появлением новых студий и расширением коммерческого потенциала анимации. Этот период характеризуется синтезом традиционных эстетических принципов с новыми формами массовой культуры. На этом этапе российская анимация демонстрирует стилистическое разнообразие и драматургическую универсальность, что позволяет ей конкурировать с продукцией западных студий. *Третий этап* (2010-е годы по настоящее время) связан с процессами цифровизации, которые трансформировали как художественный язык анимации, так и ее производственные процессы. Внедрение технологий искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности открывает новые горизонты для экспериментирования с визуальным и повествовательным контекстом. Этот период также характеризуется глобальными проблемами, такими как пандемия COVID-19, что способствовало переходу к цифровым платформам и дистанционным форматам производства. Взаимодействие традиционных художественных практик с новыми технологиями создает условия для формирования инновационных форм визуального нарратива, что позволяет рассматривать современную российскую анимацию как феномен, находящийся на стыке искусства и медиа-технологий. Далее рассмотрим и проанализируем эти этапы более подробно.

### **Первый этап: конец 1980-х – середина 1990-х годов – кризис и начало трансформации**

Российская анимация на данном этапе представляет собой уникальный культурный феномен, возникший на фоне масштабных социально-экономических и политических изменений в постсоветский период: в выбранном отрезке времени произошел переход от централизованной государственной системы к рыночной экономике, что существенно повлияло на особенности производства анимационного контента и на его стилистику. Практически полное прекращение государственного финансирования повлекло за собой то, что студии столкнулись с проблемой поиска заказов и нехваткой ресурсов, «оказалось, что государственные производственные гиганты – плоть от плоти советской страны, со всеми ее изъянами и достоинствами, – нежизнеспособны» (Малюкова, 2013, с. 14).

Возникший кризис привел к сокращению объема производства и увеличению сроков разработки проектов, что можно проследить на примере киностудии «Союзмультфильм»: с начала 1990-х годов деятельность студии начинает постепенно приходить в упадок, творческий коллектив сталкивается с острым дефицитом заказов, что приводит к значительному снижению производственной активности.

На Диаграмме 1 иллюстрируется динамика выпуска анимационных фильмов на киностудии «Союзмультфильм» в период с 1988 по 1999 год (данные взяты из электронного ресурса «Список известных мультфильмов студии “Союзмультфильм”, отсортированный по времени создания» ([https://soyuzmultfilm.fandom.com/ru/wiki/Список\\_мультфильмов\\_студии\\_«Союзмультфильм»#1990](https://soyuzmultfilm.fandom.com/ru/wiki/Список_мультфильмов_студии_«Союзмультфильм»#1990))). График демонстрирует количественные изменения в производстве картин, отражая как кризисные явления, так и попытки адаптации студии к новым условиям рынка. Важно отметить, что этот период был отмечен значительными трансформациями в структуре и организации производственного процесса, что непосредственно сказалось на объеме выпускаемой продукции.



**Диаграмма 1.** Количество картин, снятых на киностудии «Союзмультфильм» в период с 1988 по 1999 год

Анализ данных о количестве анимационных фильмов позволяет выявить значительные колебания в объемах производства, которые отражают как внутренние, так и внешние факторы, влияющие на индустрию анимации в России. В 1988 году студия выпустила 42 картины, что свидетельствует о высоком уровне производственной активности в преддверии значительных социальных и экономических изменений. Однако уже в 1989 году наблюдается снижение до 32 фильмов. Далее, в 1990 году количество произведенных анимационных фильмов увеличивается до 36, что может быть связано с попытками адаптации студии к новым условиям. Однако с 1991 года начинается резкое падение количества картин: их число снижается до 24, затем до 19 в 1992 году и вырастает до 23 в 1993 году. Эти колебания отражают нестабильность финансирования картин. Наиболее критическим является период с 1994 по 1999 год. В 1994 году было снято всего 9 фильмов, а в 1995 – 15. В дальнейшем наблюдается еще более резкое сокращение: в 1996 году – 8 фильмов, в 1997 – 5, в 1998 – лишь один фильм, и к 1999 году производство полностью останавливается. Это свидетельствует о глубоком кризисе как творческого процесса, так и производственной структуры студии. Более подробно и красноречиво о перипетиях студии пишет историк анимации Георгий Бородин (2003) в публикации «Прощай, “Союзмультфильм”! Свидетельские показания».

В то же время отсутствие строгих идеологических рамок позволило авторам экспериментировать с формой и содержанием, что стимулировало развитие независимых студий. В условиях нехватки ресурсов и отсутствия четкой государственной поддержки режиссерам и художникам, которые стремились остаться в профессии, приходилось искать новые источники дохода. Все это способствовало появлению первых независимых студий, таких как «Пилот», «Кристалл филмз», «Классика», «Анимос» и других.

Основанная в 1988 году, студия «Пилот» стала первой в Советском Союзе независимой анимационной студией, что ознаменовало новую эпоху в истории российской анимации, платформой для реализации оригинальных идей, несмотря на финансовые трудности. Основателями студии являются режиссер Александр Татарский, художник Игорь Ковалёв и искусствовед Анатолий Прохоров. Одним из первых проектов студии стал

фильм «Падал прошлогодний снег» (1983), созданный Александром Татарским еще до официального основания студии, но ставший культовым и получивший признание благодаря его уникальному стилю и юмору; «стилистику большинства ранних фильмов студии определяют свободный, вернее не слишком тщательный, родственник комиксу беглый рисунок и несколько упрощенная, скоростная технология анимирования» (Малюкова, 2013, с. 27). К концу 1990-х годов студия «Пилот» стала одной из первых, кто успешно адаптировался к новым условиям, начав сотрудничество с зарубежными заказчиками.

Анимационная студия «Кристалл Филмз», появившаяся в канун католического Рождества 1989 года и финансируемая Госкино и британской студией S4C BBC, долгое время занимала заметное место в истории российской анимации, проявляя себя как значимый участник в индустрии создания анимационных фильмов. Например, с 1989 по 1994 год на студии «Кристалл Филмз» был создан цикл анимационных фильмов «Шекспир: Великие комедии и трагедии» (12 фильмов, снятых разными режиссерами в разных технологиях); с 1996 по 1997 год создавался цикл «Ветхий завет – Библия в анимации», включающий 6 картин; с 1997 по 2003 год – цикл «Сказки народов мира в анимации», включающий 6 картин, и многие другие. На студии трудились такие талантливые, известные режиссеры и художники анимационного кино, как С. М. Соколов, Н. Б. Дабижа, Н. Н. Серебряков, Ю. Л. Кулаков, И. Ю. Олейников, В. М. Угаров, Н. Н. Виноградова и др. Как пишет в своей книге Л. Л. Малюкова, «история студии – одна из ярчайших страниц истории анимации. А для российской мультипликации вклад “Кристалл Филмз” трудно переоценить. В годы клинической смерти мультииндустрии именно здесь <...> при помощи британских коллег делали искусственное дыхание отечественной анимации – ее буквальную реанимацию» (2013, с. 59).

Основанная в 1991 году В. И. Барбэ, О. Г. Кузовковым и И. А. Костыгиным студия «Классика» с самого начала своей деятельности уделяла внимание классическим анимационным техникам, таким как рисованная анимация: первыми проектами студии стали получасовые картины «Снежная королева» и «Дикие лебеди», выполненные в 1992 году по заказу телеканала Disney и Light Year Entertainment. «Классика» стремилась сохранить и развивать лучшие традиции отечественной анимации, при этом «в 1990-е стала одной из самых востребованных студий, занимавшихся рекламным бизнесом», а «самостоятельным направлением работы стало музыкальное видео» (Малюкова, 2013, с. 151).

В 1995 году под руководством продюсеров А. П. Герасимова и В. Н. Маясова была создана студия «Мастерфильм», работающая как продюсерская компания для начинающих и опытных режиссеров.

В 1993 году режиссерами Ф. С. Хитруком, Ю. Б. Норштейном, Э. В. Назаровым и А. Ю. Хржановским была создана Школа-студия анимационного кино «ШАР», ставшая объединением, «в котором преподавание и производство оказались <...> естественным продолжением друг друга» (Малюкова, 2013, с. 106). Школа-студия стала подобием модели «времен Возрождения – когда процесс обучения превращается в совместную работу-жизнь мастера и ученика» (Малюкова, 2013, с. 106), кузницей авторского анимационного кино. Из стен школы вышли такие уникальные картины, как «Нюркина баня» (1995, реж. О. Черкасова), «Ночь пришла» (1998, реж. С. Филиппова), «Осторожно, двери закрываются» (2005, реж. А. Журавлева), «Королевство кошек» (2007, реж. М. Кузнецова), «Собачья площадка» (2009, реж. Л. Шмельков), «Полторы комнаты, или Сентиментальное путешествие на родину» (2009, реж. А. Хржановский), «Про маму» (2015, реж. Д. Великовская) и другие.

В условиях кризиса и неопределенности российская анимация одновременно сохраняла наследие советской школы и искала новые пути художественного самовыражения. Стилистика российской анимации в рассматриваемый период характеризуется сочетанием традиционных художественных приемов с элементами экспериментального подхода. Отдельные мастера, сохранившие верность традициям советской школы, продолжали работать в жанре поэтической анимации, уделяя внимание визуальной метафорике и пластической выразительности. Например, творчество Андрея Хржановского, чьи работы основывались на синтезе классической литературы, музыки и изобразительного искусства, стало продолжением философского и эстетического дискурса, характерного для позднесоветского периода («Лев с седой бородой», 1994).

Особое место в стилистическом ландшафте анимации этого периода занимает техника масляной живописи на стекле, разработанная и популяризированная Александром Петровым. Его фильмы, такие как «Старик и море» (1999), отличаются высокой художественной выразительностью, достигаемой за счет тонкой работы с цветом, текстурой и светом. Такая техника позволила Петрову создать произведения, обладающие уникальной эстетикой, которая, несмотря на экономические и технологические ограничения, вывела российскую анимацию на международный уровень. Получение премии «Оскар» за картину «Старик и море» стало символом признания российского анимационного искусства за рубежом.

Драматургия анимационных фильмов 1990-х годов отражала глубокие изменения, происходившие в российском обществе. Картины включают поиск новых образных решений и метафорическое отражение социально-политических событий. Как пишет исследователь анимации Н. Г. Кривуля, «Анимация (этого периода. – А. З.) перемещает свое внимание в пространство человеческой памяти и индивидуальной истории. Ее основная тема – это тема “путешествия”» (Кривуля, 2001, с. 76): фильмы отличаются сюжетными «путешествиями» как в историческое прошлое, так и во внутренний мир человека, включая бессознательное, сновидения и воображаемые миры, путешествие «имеет не горизонтальное, а вертикальное направление» (Кривуля, 2001, с. 82). Авторы все чаще обращаются к философским и экзистенциальным темам. Этот период стал временем осмысления исторических травм и социальных трансформаций, что нашло отражение в нарративных структурах и образной системе анимационных фильмов, таких, например, как «Ветер» (1988, реж. Р. Саакянц), «Как стать человеком» (1988, реж. В. Петкевич), «Сапожник и русалка» (1989, реж. В. Угаров), «Корова»

(1990, реж. А. Петров), «Болеро» (1992, реж. И. Максимов), «Рождество» (1995, реж. М. Алдашин), «Потоп сознания» (1995, реж. Е. Пророкова) и др. При создании картин в основном применяются традиционные техники, при этом подчеркивается индивидуальный стиль автора-художника, что особенно проявляется в экспериментах с текстурой используемых материалов (Зайцев, 2023).

Таким образом, анимация в России в период 1990-х годов проходит через сложный и кризисный этап, который, несмотря на все трудности, создает предпосылки для выхода на новый уровень развития. Творческие коллективы, преодолевая экономические и институциональные барьеры, смогли не только сохранить традиции отечественной анимации, но и внести значимый вклад в мировое анимационное искусство, обогащая его новыми идеями и эстетическими формами. Стилистическое разнообразие, философская глубина и драматургическая сложность российской анимации этого времени свидетельствуют о ее творческой самобытности и способности адаптироваться к изменяющимся условиям.

### ***Второй этап: 2000-е годы – возрождение российской анимации***

Следующий десятилетний этап, ставший переходным от кризиса к восстановлению отечественной анимационной индустрии, характеризуется рядом ключевых событий и тенденций, оказавших глубокое влияние на формирование современного анимационного ландшафта в России. С начала 2000-х годов российская анимационная индустрия начинает постепенно преодолевать кризис 1990-х годов. Одним из ключевых факторов этого процесса стало увеличение государственной поддержки, что позволило возродить производственные мощности и стимулировать развитие новых студий.

В этот отрезок времени российское анимационное искусство демонстрирует стилистическое разнообразие и драматургическое богатство, что позволяет говорить о возрождении и трансформации отечественной анимации как художественного феномена. Драматургические особенности российской анимации данного периода характеризуются расширением тематического спектра. Если в анимации 1990-х годов доминировали экзистенциальные мотивы и осмысление исторических травм, то в 2000-х годах наблюдается постепенный переход к более универсальным и оптимистичным сюжетам. Это связано с изменением целевой аудитории: анимация всё чаще ориентируется на детскую аудиторию, что требует создания доступных и увлекательных нарративов.

Среди основных проблем, стоящих перед анимационной индустрией в этот период, выделяются необходимость адаптации к рыночным условиям, сохранение национальной идентичности и конкуренция с зарубежными производителями. Также происходят значительные технологические изменения, связанные с использованием компьютерных технологий в анимационных проектах, которые, в том числе, воспринимаются как более экономичная альтернатива дорогим аналоговым средствам, позволяя сократить затраты на материалы и ускорить производственные процессы. Параллельно с развитием традиционной анимации в России началось активное внедрение технологий 3D-анимации.

С 2003 года стартует известный анимационный проект «Смешарики» (студия «Петербург»), в котором главными героями выступают шарообразные антрополоморфные существа. Благодаря сценаристам франшизы мгновенно завоевывает сердца маленьких зрителей и их родителей. Несмотря на первоначальные скептические суждения относительно визуальной концепции, проект продемонстрировал значительный потенциал и успешно интегрировался в ландшафт детской анимационной индустрии.

Стилистика картин этого этапа представляет собой сложный синтез традиций советской школы и новых подходов, обусловленных технологическими изменениями и влиянием глобальных тенденций. Период ознаменован возвращением к народным сюжетам, сказочным мотивам и эстетике фольклора, что позволяет сохранять культурную самобытность. Одним из наиболее ярких примеров является проект «Гора самоцветов» (выходит с 2004 г.), реализованный студией «Пилот», который, словами Л. Л. Малюковой, есть «прививка качественного кино к телу долгоиграющего сериала» (2013, с. 37). Как пишет М. Терещенко (2011), «“Гору самоцветов” называют то сериалом, то альманахом, то сборником, то расплывчато “проектом”, поскольку действительно сложно определить жанровую форму этого многочасового анимационного действия».

Цикл фильмов «Гора самоцветов», или «Сказки народов России», стал значимым событием в истории отечественной анимации и переходным звеном между традиционной советской анимацией и современными подходами: «...авторы проекта <...>, продолжая традиции советской анимационной школы, задействуют имеющиеся в арсенале технические достижения, используя новые инструменты для решения творческих задач. Эти инструменты принесли свободу и творческую гибкость в самовыражении авторов и значительно снизили трудозатраты производственного процесса» (Зайцев, 2019, с. 77).

В 2006 году в российский прокат выходит полнометражный анимационный фильм «Князь Владимир» режиссера Юрия Кулакова; как пишет Никита Карцев, это «первый (масштабный, патриотический) фильм, проложивший дорогу остальным», «тяжеловесный, сверхамбициозный, самый технологичный русский мультфильм для своего времени» (2022, с. 33).

Также в указанный период в российской анимации активно осваиваются современные технологии, включая трехмерную графику и CGI (computer-generated imagery). Одним из первых успешных проектов, выполненных с использованием компьютерной анимации, стал фильм «Карлик Нос» (2003) студии «Мельница». Его визуальный стиль, сочетающий традиционные элементы с современными технологическими решениями, иллюстрирует стремление российских аниматоров к модернизации визуального языка. По словам Н. Ю. Спутницкой, «секрет грандиозного по российским меркам, стабильно набирающего обороты коммерческого успеха полнометражных

проектов (таких, например, как “Алеша Попович и Тугарин Змей”, 2004; “Иван-царевич и Серый волк”, 2011) анимационной студии “Мельница” заключен в последовательном воплощении принципов голливудской мультипликации» (2016, с. 108). Секрет «Богатырей», по мнению Н. Карцева, заключается в диалоге с современностью: «Беря за основу хорошо известную легенду, авторы устраивают переключку с нашими днями» (2022, с. 33). Несмотря на критику за подражание западным стандартам, такие проекты способствовали созданию конкурентоспособных произведений, которые могли заинтересовать как отечественную, так и международную аудиторию.

В 2009 году на студии «Анимаккорд» запускается сериал «Маша и Медведь», который с момента своей премьеры быстро завоевывает популярность как в России, так и за рубежом. Этот проект стал глобальным брендом, официальные версии которого переведены на более чем 15 языков. С тридцатью с лишним миллионами подписчиков и почти 30 миллиардами просмотров в социальных сетях, «Маша и Медведь» не только привлекли внимание детской аудитории, но и стали символом успеха российской анимации на международной арене. По данным 2022 года, сериал «входил в пятерку самых узнаваемых мультфильмов в Европе (2017), стал самым популярным в Италии (2014–2015), где “Машу и Медведя” знают 88% детей, входит в десятку по популярности среди детей в США и в пятерку самого популярного детского контента на каналах SBT (Бразилия), Televisa (Мексика), Cartoonito (Великобритания) и Teletoon (Канада), возглавил рейтинг самых востребованных шоу для детей в мире в период пандемии (2021). Всего проект транслируется более чем в 130 странах: по данным Kidz Global от 2016 года, “Машу и Медведя” знают 88% итальянских детей, в Индонезии – 95%, в Китае – 33%, в Германии – 44%, в Чили и на Тайване – более 90%, в Европе в целом – более 70%» (Павлова, 2022).

Особое место в анимации этого периода занимает авторское кино, продолжающее традиции экспериментальных техник, таких как пластилиновая анимация, живопись на стекле и смешанные формы. Примером служит творчество Александра Петрова, чьи работы, выполненные в технике масляной живописи на стекле, остаются эталоном художественного мастерства. Его фильм «Моя любовь» (2006) демонстрирует высокий уровень пластической выразительности и поэтической глубины, характерной для российской школы анимации.

В то же время в авторской анимации сохраняется интерес к философским и экзистенциальным темам. Среди авторских картин, созданных в рассматриваемый период, можно выделить следующие: «Мальчик пастух Тумур» (2001, реж. В. Угаров), «Тимун и Нарвал» (2001, реж. Н. Орлова), «Дочь великана» (2002, реж. Н. Голованова), «Желтухин» (2002, реж. М. Муат), «Красные ворота Расемон» (2002, реж. В. Телегин), «Подожди, пожалуйста» (2002, реж. Е. Скворцова), «Полтора кота» (2002, реж. А. Хржановский), «Ветер вдоль берега» (2003, реж. И. Максимов), «К югу от севера» (2003, реж. А. Соколов), «Маленькая ночная симфония» (2003, реж. Д. Геллер), «Про раков» (2003, реж. В. Ольшванг), «Буревестник» (2004, реж. А. Туркус), «Демон» (2004, реж. И. Евтеева), «История любви одной лягушки» (2005, реж. Н. Дабижа), «Крылья» (2005, реж. А. Ушаков), «Признание в любви» (2006, реж. Д. Геллер), «Девочка дура» (2006, реж. З. Киреева), «Жихарка» (2006, реж. О. Ужинов), «Крошечка-Хаврошечка» (2006, реж. Е. Михайлова), «Дождь сверху вниз» (2007, реж. И. Максимов), «Дорога на Вифлеем» (2008, реж. Д. Великовская), «Майма долгожданный» (2008, реж. И. Коржнева), «Мальчик» (2008, реж. Д. Геллер) и многие другие. Подобные работы, ориентированные на фестивальную аудиторию, остаются важным элементом российского анимационного дискурса, обеспечивая баланс между массовой и элитарной культурой. Все эти и многие другие авторские картины в разные годы демонстрировались на Открытом общероссийском анимационном фестивале в городе Суздале (проводится с 1996 года), являющемся площадкой для ежегодного смотра-конкурса российских анимационных фильмов, созданных за год, а также, словами Павла Шведова (2021), «форпостом российской авторской анимации, (пытающимся) при этом (держать) руку на пульсе индустриального мира, проводя конкурсы полнометражного и сериального кино».

Таким образом, период конца 1990-х – 2010-х годов стал важным этапом в развитии российской анимации, ознаменованным стилистическим и драматургическим разнообразием, возрождением индустрии и ее постепенной адаптацией к рыночным условиям, «в 2010-х наша анимация совершила прорыв: коммерческие франшизы “Маша и Медведь”, “Смешарики”, “Три кота” и “Фиксики” стали международным феноменом. В середине десятилетия дефицит кадров, вызванный эмиграцией 1990-х, начал постепенно компенсироваться притоком новых молодых аниматоров» (Обнуление, сокращение и рекорды бокс-офиса..., 2024).

Анимация этого периода сохраняет связь с традициями советской школы, одновременно осваивая новые технологии и эстетические подходы. Драматургия анимационных фильмов становится более универсальной и ориентированной на массовую аудиторию, что способствует расширению их популярности. В то же время авторская анимация продолжает развивать философские и экспериментальные темы, поддерживая высокий уровень художественного качества.

### ***Третий этап: 2010-е годы – настоящее время***

В течение исследуемого временного интервала (2010–2024 гг.) отечественная анимация демонстрировала выраженную тенденцию к интенсивной трансформации, с особо значительными качественными изменениями в заключительный период рассматриваемого хронологического среза. Этот временной промежуток характеризуется модернизацией производственных процессов, расширением жанрового и стилистического диапазона, ростом коммерческой популярности анимационных проектов и их выходом на международную арену. Государственная поддержка направлена на укрепление анимационной индустрии. Последние годы характеризуются процессами, связанными с внедрением в анимационное производство инструментария искусственного интеллекта, что представляет собой трансформационный технологический сдвиг в контексте современного визуального медиаискусства. Анализ ключевых процессов и примеров анимационных проектов позволяет раскрыть особенности данного этапа.

Рассматриваемый этап характеризуется значительным расширением жанрового диапазона российской анимации. В отличие от прежних десятилетий, когда преобладали либо сказочные сюжеты, либо экспериментальная авторская анимация, в этот период появляются проекты, охватывающие широкий спектр жанров: от комедий до научной фантастики и фэнтези. Фольклорная тематика остается важным элементом российской анимации, что наглядно демонстрируют проекты студии «Мельница», такие как серия «Иван Царевич и Серый Волк» (2011-...). Заметное развитие получает жанр приключений и фэнтези. Например, фильм «Бука. Мое любимое чудовище» (2021, студии «Сказка» и кинокомпании СТВ) предлагает романтический и приключенческий сюжет, выполненный с использованием современных средств визуализации. В этом проекте традиционные мотивы переработаны через призму современной массовой культуры, что позволило привлечь внимание широкой аудитории.

Пандемия COVID-19 оказала значительное влияние на все сферы экономики, включая анимационную индустрию. В условиях карантинных мер многие студии столкнулись с трудностями в производственных процессах из-за необходимости перехода на удаленную работу. Тем не менее эта проблема стала катализатором для адаптации к новым условиям: художники начали активно использовать цифровые платформы для сотрудничества и обмена идеями, что позволило сохранить творческий процесс на должном уровне. Кроме того, пандемия способствовала росту интереса к онлайн-контенту, что привело к увеличению спроса на анимационные сериалы и фильмы.

Цифровая трансформация ускорила проникновение российских проектов на международные рынки. Сотрудничество открыло новые возможности для распространения российских мультфильмов. Несмотря на определенные геополитические сложности, российская анимация продолжает укреплять свои позиции на международном рынке, переориентировав свою экспортную стратегию на восточные рынки, сфокусировавшись на Азиатско-Ближневосточном регионе: «...к 2022 году (российским. – А. З.) студиям удалось наладить сотрудничество со многими крупными зарубежными партнерами, включая такие сервисы, как Youku» (Обнуление, сокращение и рекорды бокс-офиса..., 2024), российские анимационные проекты «Фиксики» и «Три кота» собирают миллиарды просмотров на китайских онлайн-платформах (Квашенкин, 2024). По данным ассоциации анимационного кино (ААК), сериал «Лунтик» доступен на сервисах Xiaomi, Henan и Ningxia («Лунтик» выходит на основных цифровых платформах в Китае // ААК. 28.09.2022. <https://aakr.ru/luntik-vyhodit-na-osnovnyh-cifrovyyh-platformah-v-kitae/>). Сериал «Смешарики» продолжает оставаться популярным как в России, так и за рубежом, чему способствует адаптация сюжета для международной аудитории.

2020-е годы стали эпохой цифровизации и новых задач для российской анимационной индустрии, что обусловлено внедрением передовых технологий, таких как искусственный интеллект, виртуальная (VR) и дополненная (AR) реальность. Эти изменения способствовали трансформации производственного процесса и новым поискам художественной формы анимационного кино. Современные технологии искусственного интеллекта начали активно внедряться в процессы создания анимации, что позволило значительно повысить эффективность производства. AI-технологии используются для автоматизации рутинных задач, таких как рендеринг и анимация персонажей, что сокращает время разработки и снижает затраты. «Использование комбинации MoCap и нейросетей может революционизировать анимационное производство, позволяя создавать более реалистичный и детализированный контент» (Зайцев, 2024а, с. 80). Виртуальная реальность и дополненная реальность открывают новые возможности для создания интерактивного контента, позволяя зрителям погружаться в анимационные миры, а интеграция виртуальной реальности, технологий искусственного интеллекта и сенсорных систем изменяет не только природу художественного высказывания, но и роли художника и зрителя, превращая их в участников сложных медийных процессов» (Агин, 2024, с. 41).

Анимация интегрируется с игровым и документальным кинематографом, создавая гибридные формы аудиовизуального искусства, которые формируют новые эстетические категории и методы нарративного выражения. Например, документальная анимация (анимадок) «создается на основе фактов реальности, которые репрезентируются не или только фотографическими, но и анимационными средствами» (Кривуля, 2021, с. 97).

Синтез технологий способствует расширению выразительного потенциала аудиовизуального языка, позволяя художникам экспериментировать с визуальной стилистикой, структурой повествования и восприятием зрителя, и в этом контексте становится актуальной фраза К. Э. Разлогова: «...компьютерная анимация должна быть сделана так, чтобы зритель ощущал потребность в многократном просмотре – глубина фильма должна быть больше глубины используемой в нем техники и трюков» (2005, с. 333).

В контексте социально-политических событий произведения авторской анимации «не то чтобы отражают эти события, но гарнируют их, дополняют социально-психологический контекст, помогают его анализу» (Спутницкая, 2016, с. 9). Авторская анимация в этот период продолжает развивать сложные философские темы и экспериментировать с визуальными техниками: это работы Дмитрия Геллера («Воробей, который умел держать слово», 2010); «Я видел, как мыши кота хоронили», 2011; «Хозяйка медной горы», 2020), Эдуарда Беляева («Девочка, которая порезала пальчик», 2010), Михаила Дворянкина («Подарок», 2010), Алексея Демина («Шатало», 2010; «Праздник для слонов», 2011), Анны Шепиловой («Джалиль», 2010), Дины Великовской («Мой странный дедушка», 2011; «Про маму», 2015), Алексея Туркуса («Заснеженный всадник», 2011), Натальи Мирзоян («Чинти», 2011), Ивана Максимова («Длинный мост в нужную сторону», 2012), Светланы Филипповой («Брут», 2014; «Митина Любовь», 2018), Леонида Шмелькова («Лола живая картошка», 2018; «Огурцы», 2020) и др. Особо выделяется среди авторских высказываний творчество режиссера Александра Свирского, «его работы представляют собой синтез художественных приемов, где автор использует образы и символы, гармонично переплетая графику с музыкальным рядом» (Зайцев, 2024b, с. 10). Среди картин Свирского актуальными



философскими высказываниями и оригинальной авторской подачей аудиовизуального материала характеризуются картины «Муравьиные песни» (2014) и «Вадим на прогулке» (2021), в них музыкальный и графический компоненты создают симфонию, где каждый элемент служит для углубления смысла произведения.

Однако можно констатировать, что на современном этапе российская короткометражная авторская анимация в том виде, в котором она существовала на первых этапах, рассматриваемых в статье, близка к стагнации из-за отсутствия ее популяризации и недостаточного финансирования. Словами режиссера Ивана Максимова, «короткометражное авторское кино живет фактически только фестивальной жизнью» (Алиев, 2022, с. 14).

Одной из главных проблем индустрии остается нехватка кадров. Хотя в стране действуют крупные образовательные центры, спрос на квалифицированных специалистов продолжает превышать предложение. Это связано с ростом количества проектов и необходимостью соответствовать высоким международным стандартам качества. В основном требуются профессионалы среднего звена: аниматоры, специалисты по компьютерной графике, компоузеры. Важным направлением государственной поддержки стало развитие инфраструктуры для цифрового образования. Внедрение в учебные заведения курсов по компьютерной графике, 3D-моделированию, VR-технологиям и технологиям искусственного интеллекта способствует подготовке нового поколения специалистов, способных работать с современными инструментами анимации.

## Заключение

Эволюция российской анимации за последние три десятилетия представляет собой уникальный пример трансформации художественного языка в условиях культурных, социальных и технологических изменений. Пройдя через периоды кризиса, возрождения и цифровизации, отечественная анимация продемонстрировала способность к адаптации, сохраняя связь с традициями советской школы и одновременно осваивая новые формы визуального нарратива.

На первом этапе рассматриваемого в статье тридцатилетнего отрезка времени анимация сосредоточилась на поиске новых изобразительных и драматургических форм, что привело к возникновению произведений, характеризующихся высокой степенью экспериментальности. В этот период активно использовались техники, вдохновленные традициями пластического искусства, что придало многим работам уникальную визуальную текстуру и глубину. Художественные образы этого времени часто становились рефлексией на состояние общества, выражая философские и экзистенциальные идеи через синкретизм формы и содержания.

Возрождение российской анимации в 2000-е годы связано с консолидацией индустрии и ее ориентацией на массовую аудиторию. Визуальная парадигма этого периода характеризуется возвращением к стилизованным образам и созданием персонажей с высокой степенью узнаваемости, что позволило расширить ее коммуникативный потенциал. Анимация этого этапа, находясь под влиянием массовой культуры, тем не менее сохранила эстетическую сложность и многослойность. Коммерчески успешные проекты, такие как «Смешарики» и «Маша и Медведь», стали не просто массовыми продуктами, но и примерами трансформации традиционного нарратива в универсальный художественный язык, доступный как национальной, так и международной аудитории.

Последние годы стали временем интеграции цифровых технологий в кинопроизводство: искусственный интеллект, виртуальная и дополненная реальность расширяют границы художественного воображения, позволяя анимации переходить от традиционной двумерной визуализации к интерактивным и иммерсивным формам. В то же время сохранение философской и художественной глубины остается важной задачей для отечественных авторов, стремящихся сочетать технологические новшества с традициями российской анимационной школы.

Для глубокого понимания текущих процессов в российской анимации и определения путей ее развития можно выделить перспективы дальнейшего исследования этой области, где одной из ключевых является изучение того, как использование искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности влияет на художественные и философские аспекты анимационного произведения, что включает в себя анализ новых форм визуального повествования, возникающих благодаря интеграции технологий, и их взаимодействие с традиционными подходами. Также актуальным направлением исследования может стать анализ того, как современные российские аниматоры адаптируют передовые технологии, сохраняя при этом характерные черты отечественной анимационной школы. Важным направлением дальнейшего исследования является изучение этических вопросов, связанных с использованием технологий искусственного интеллекта в анимации. Например, как автоматизация творческих процессов влияет на уникальность авторского стиля и что это значит для художников.

## Источники | References

1. Агин А. М. Технологии виртуальной реальности в современном интерактивном искусстве // Культура и искусство. 2024. № 12.
2. Алиев Т. Режиссеры-аниматоры отвечают на вопросы анкеты ИК // Искусство кино. 2022. № 7-8,
3. Зайцев А. Я. К вопросу о развитии российской анимации XXI века: проект «Гора Самоцветов» // Человек и культура. 2019. № 4.
4. Зайцев А. Я. Нейросети в современном анимационном искусстве: эстетические инновации и новые горизонты // Культура и искусство. 2024а. № 12.



5. Зайцев А. Я. Персоналии российской авторской анимации: синергетические фильмы Александра Свицкого // Культура и искусство. 2024b. № 11.
6. Зайцев А. Я. Эстетические и технологические аспекты развития художественной формы российских анимационных фильмов 1990-х – 2020-х гг.: дисс. ... к. иск. М., 2023.
7. Карцев Н. Мультипатриот // Искусство кино. 2022. № 7-8.
8. Кривуля Н. Г. Документальная анимация: генезис и специфика // Вестник Томского государственного университета. Серия: Культурология и искусствоведение. 2021 № 43.
9. Кривуля Н. Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: дисс. ... к. иск. М., 2001.
10. Малоюкова Л. Л. Сверскино. Современная российская анимация. Девяностые/нулевые. СПб.: Ассоциация анимационного кино «Умная Маша», 2013.
11. Норштейн Ю. Снег на траве: в 2 кн. М.: Фонд Юрия Норштейна; Красный пароход, 2012. Кн. 2.
12. Орлов А. М. Авторская анимация. Избранное: в 2 кн. СПб.: Реноме, 2024. Кн. 2. Отмычки к фильмам.
13. Разлогов К. Э. Кинопроцесс XX – начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика: учеб. пособие. М.: Трикта; Академический Проект, 2016.
14. Разлогов К. Э. Новые аудиовизуальные технологии: учеб. пособие. М.: Едиториал УРСС, 2005.
15. Спутницкая Н. Ю. Мультиренд: тенденции современной анимации России: монография. М.: Академия медиаиндустрии, 2016.

### Информация об авторах | Author information



**Зайцев Алексей Яковлевич**<sup>1</sup>, к. иск.

<sup>1</sup> Всероссийский государственный университет кинематографии имени С. А. Герасимова, г. Москва



**Alexey Yakovlevich Zaitsev**<sup>1</sup>, PhD

<sup>1</sup> All-Russian State University of Cinematography named after S. A. Gerasimov, Moscow

<sup>1</sup> [az.art@list.ru](mailto:az.art@list.ru)

### Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 14.01.2025; опубликовано online (published online): 21.02.2025.

**Ключевые слова (keywords):** анимационный фильм; анимационная студия; анимационный процесс; этап становления; кризис анимации; animated film; animation studio; animation process; stage of formation; animation crisis.