

На правах рукописи

Зайцев Алексей Яковлевич

**Эстетические и технологические аспекты развития художественной формы  
российских анимационных фильмов 1990-х – 2020-х гг.**

Специальность 5.10.3. – Виды искусства (кино-, теле - и другие экранные  
искусства)

**АВТОРЕФЕРАТ**

диссертации на соискание ученой степени  
кандидата искусствоведения

Москва - 2024

Диссертация выполнена на кафедре киноведения Всероссийского государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова

**Научный руководитель:** **Клейменова Ольга Константиновна**, доктор философских наук, профессор, заведующий кафедрой истории и теории изобразительных искусств ВГИК

**Официальные оппоненты:** **Сальникова Екатерина Викторовна**, доктор культурологии, заведующий отделом художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания, г. Москва

**Фомина Виктория Андреевна**, кандидат искусствоведения, доцент кафедры прикладной информатики и мультимедийных технологий факультета информационных технологий Московского государственного психолого-педагогического университета

**Ведущая организация:** Российский институт истории искусств, г. Санкт-Петербург

Защита состоится «31» мая 2024 г. в 13.00 ч. на заседании Диссертационного совета 23.2.002.01 при Всероссийском государственном университете кинематографии имени С. А. Герасимова по адресу: 129226 г. Москва, ул. Вильгельма Пика, д.3, конференц-зал.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Всероссийского государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова и на сайте <https://vgik.info/dissovet/the-planned-defense-of-a-thesis.php>

Отзывы просим направлять по адресу: 129226, г. Москва, ул. Вильгельма Пика, д. 3, ВГИК, Диссертационный совет.

Автореферат разослан «.....» \_\_\_\_\_ 2024 г. и размещен на сайтах:

<https://vgik.info/dissovet/the-planned-defense-of-a-thesis.php>;

<https://vak.minobrnauki.gov.ru>.

Ученый секретарь Диссертационного совета,

доктор искусствоведения

Ю.В. Михеева

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Активное развитие компьютерных и цифровых технологий в конце XX века - начале XXI привело к существенным изменениям в мировой экранной культуре, в том числе в отечественном кинематографе. Появление в современных арт-практиках и теоретическом дискурсе таких феноменов и соответствующих им понятий как «цифровая среда», «цифровая эпоха», «виртуальная реальность» стало импульсом для новых подходов к самой природе художественного творчества и эстетического восприятия искусства. В этом контексте становится очевидной потребность в переосмыслении ряда традиционных категорий искусствоведения и эстетики, в том числе понятий «художественный образ» и «художественная форма», которые претерпевают значительные изменения в разных, в том числе гибридных, связанных с применением новейших технологических разработок видах современного искусства.

Кинематограф, возникший более века назад и ставший основой современных экранных искусств и остающийся в фарватере их развития, на всех этапах своего существования в мировом художественном пространстве во многом определялся степенью развития технологий, применяемых в кинопроизводстве. Разработка художественного языка киноискусства во многом определялась технологическими вехами: появлением звука и цвета в кинофильме, стереоскопического и широкоэкранного изображения, многоканальных звуковых форматов, компьютерных спецэффектов – все эти и многие другие технологические нововведения, безусловно, оказали существенное влияние на развитие приемов киновыразительности и в целом на эстетику кинематографа. В XXI веке, благодаря диффузным процессам взаимовлияния игрового и неигрового кино, анимации, компьютерной графики, видеоарта и пр., с появлением все большего количества гибридных аудиовизуальных экранных форм, становится все более затруднительным провести границы или конкретизировать терминологические рамки, определяющие сущность того или иного экранного искусства.

В анимационном кинематографе, как одном из видов экранных искусств, технологические новации во многом способствовали значительным изменениям не только в производственном, но и в художественном отношении в процессе создания анимационного фильма. Большинство современных технологических разработок зарубежного происхождения было освоено отечественными аниматорами, несмотря на кризисное состояние отечественной киноотрасли в 1990-х гг. Более того, российские режиссеры и художники-аниматоры внесли значительный вклад в развитие анимационного кинематографа, прежде всего в направлении авторской анимации, с ее уникальными художественно-технологическими решениями.

Творческий поиск в современной анимации обуславливается и стимулируется взаимодействием новейших компьютерных технологий и авторского художественного языка аниматоров. Сама природа анимационного искусства предполагает применение самого широкого спектра творческих и технических возможностей при создании художественного анимированного образа на экране. Художники-аниматоры и режиссеры-аниматоры находятся в постоянном поиске новых выразительных средств для воплощения на экране своих идей. В этом процессе важнейшую роль играет техническая сторона, и потому возможности постоянно совершенствующихся компьютерных технологий очень востребованы при производстве современной анимационной продукции. В настоящее время компьютерной анимацией занимаются художники разных поколений и различных художественных направлений: это и признанные мастера, в арсенале которых имеются большие студии с квалифицированными сотрудниками, оборудованные по последнему слову техники, и независимые авторы, использующие технические возможности самого разного уровня.

Благодаря новым технологиям, несмотря на осознаваемые участниками арт-пространства риски уклона в «технизацию» экранных искусств, обогащается киноязык, расширяется инструментарий выразительных средств, появляются интересные способы взаимодействия автора и зрителя, поэтому исследование

изменений художественной формы и образа анимационного произведения в период активного внедрения в творческо-производственный процесс новых компьютерных технологий представляется особенно актуальным. Искусство анимации предоставляет своим создателям широкое поле для эксперимента, в том числе в виде соединения различных техник, как давно апробированных, так и новаторских, в производстве фильма. Этот творческий процесс и его результаты составляют область исследования, которая становится все более востребованной среди теоретиков экранных искусств, в контексте общей цифровизации современного художественного пространства.

Вследствие наступления «цифровой эпохи» не только в сфере искусства, но и в глобальном социокультурном пространстве, происходят существенные изменения в эстетическом и техническом аспектах художественных экранных форм, меняется сам образ анимационного фильма. Но важные изменения происходят и в общественном сознании, проявляющиеся, в частности, в особенностях субъективного восприятия произведения искусства, что является необходимым этапом осуществления, «продленного бытия» анимационной формы. Современный зритель предъявляет высокие требования к качеству экранной продукции, в том числе к техническим параметрам ее трансляции на экране, что не может не учитываться ее создателями. Все эти факторы глобального художественного и социокультурного процесса, отражающиеся, в том числе, на современном состоянии российского анимационного кинематографа, и во многом определяющие перспективы его дальнейшего развития, требуют теоретического осмысления и искусствоведческого анализа.

В целом, диссертационная работа посвящена исследованию воздействия современных технологий на художественные особенности анимационного фильма как уникального, многосоставного, целостного и динамичного феномена; выявлению структуры и специфики художественной формы современного анимационного фильма; определению векторов и влияния технологий в процессе

создания и воплощения российскими аниматорами художественного образа в фильме.

### **Актуальность исследования**

Актуальность темы диссертационной работы определяется необходимостью определения перспективных направлений развития российского анимационного кинематографа в контексте современного технологического состояния киноотрасли. Появление новых форм художественного творчества, непосредственно связанных с компьютерными и цифровыми технологиями, например, симбиотических произведений на стыке анимации, игрового и документального кино, видеоарта, видеоигр и др., обосновывает актуальность и насущную необходимость теоретического исследования текущих процессов, выявления в них значимых феноменов. В свою очередь, новый эмпирический материал предполагает использование киноведческого инструментария в процессе теоретического анализа экранной реальности XXI века. В этом ракурсе необходимо сущностное уточнение и расширение традиционной терминологии, применяемой в художественно-эстетическом анализе экранных произведений, в том числе таких важнейших категорий как «художественное пространство», «художественная форма», «художественный образ», чему способствует современный уровень развития искусствоведения, философской эстетики и других гуманитарных наук.

### **Степень научной разработанности темы исследования**

Анимационный кинематограф является объектом изучения исследователей из различных отраслей гуманитарного знания – киноведения, культурологии, эстетики, психологии и пр. В то же время, несмотря на издание значительного количества теоретических работ по истории и теории анимации, тема влияния новых технологий на развитие художественной формы в российском анимационном фильме и общая проблематика, связанная с влиянием компьютерных технологий на эстетическую и творческо-производственную составляющие российского анимационного кино, остается мало изученной.

Сложившаяся ситуация объясняется не только новизной анализируемого материала, но и необходимостью наличия у теоретиков профессиональных компетенций как в области искусствоведения, так и в сфере современных технологий, задействованных в создании анимационных произведений. Кроме того, отдельной мало освоенной областью обозначенной проблематики является тема влияния новых технологий на восприятие зрителей, что требует специальных исследований с привлечением методов соответствующих направлений социологии и психологии. В представленной диссертации эта тема лишь обозначается как перспективное направление гуманитарного знания, однако результаты проведенного исследования призваны внести в него посильный вклад в качестве искусствоведческого взгляда на эту многоаспектную проблему.

Представленная диссертация опирается на массив знаний, достигнутый искусствоведением и другими гуманитарными науками в направлении исследований взаимоотношений художественно-эстетических и технико-технологических параметров в экранных искусствах. Многие из работ, посвященных рассмотрению данной проблематики в игровом и неигровом кинематографе, являются необходимым теоретико-методологическим базисом при исследовании современного анимационного искусства. Среди видных представителей современной отечественной эстетики, осветивших в своих теоретических работах данный аспект искусствознания, необходимо назвать В.В. Бычкова и Н.Б. Маньковскую, давших профессиональную оценку текущим процессам и перспективам дальнейшего развития современного искусства в цифровую эпоху<sup>1</sup>.

Среди киноведческих работ стоит назвать, в частности, труды В.Ф. Познина, который в своем диссертационном исследовании<sup>2</sup> рассматривает два аспекта экранной культуры: художественно-творческий и технологический, с одной

---

<sup>1</sup> Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. М.: ВГИК, 2011.

<sup>2</sup> Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... д-ра искусствоведения: 17.00.09 / Познин Виталий Федорович. – СПб., 2009.

стороны, и эстетико-психологический, с другой, в их взаимовлиянии, затрагивая, таким образом, проблему восприятия художественно-выразительных средств, свойственных экранным искусствам<sup>3</sup>. При этом автор подчеркивает, что «психоэстетический аспект воздействия экранного произведения на зрителя теснейшим образом связан с результатом творческо-технологической составляющей фильма», «зрительское восприятие фильма постоянно эволюционировало вместе с развитием творческих приемов, которые, в свою очередь, нередко были следствием появления новой съемочной техники, съемочных материалов и новых технологий обработки отснятого материала»<sup>4</sup>. В то же время, В.Ф. Познин замечает, что активное использование средств экранной выразительности само по себе отнюдь не гарантирует создание фильма высокого художественно-эстетического уровня, достигаемого в том случае, когда в основе произведения лежит глубокая художественная идея, и форма произведения имеет эстетическую ценность, когда возникает их органичное слияние<sup>5</sup>.

Влиянию компьютерных технологий на современный кинопроцесс посвящено исследование М.Л. Теракопьян<sup>6</sup>, в котором впервые осуществляется системный анализ нового киноматериала, созданного с использованием цифровых технологий. Данное исследование посвящено искусству игрового кинематографа и лишь в малой степени затрагивает анимацию.

При обращении к теме эволюции экранных искусств в контексте культуры, в качестве теоретико-методологического основания использовались работы известных киноведов и культурологов К.Э. Разлогова, Е.В. Сальниковой<sup>7</sup>.

---

<sup>3</sup> Там же, стр.5.

<sup>4</sup> Там же, стр. 9.

<sup>5</sup> Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... д-ра искусствоведения: 17.00.09 / Познин Виталий Федорович. – СПб., 2009. С. 10.

<sup>6</sup> Теракопьян М.Л. Влияние компьютерных технологий на современный кинопроцесс: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Теракопьян Мария Леонидовна. – М., 2006.

<sup>7</sup> Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. М.: Прогресс-Традиция, 2012.



М.Б. Ямпольского<sup>8</sup>. В ряде своих трудов К.Э. Разлогов исследует трансформацию искусства экрана в контексте распространения массовой культуры и развития рыночной экономики; в поле зрения исследователя попадает специфика творческого процесса, формы взаимодействия художника и аудитории, взаимоотношения культуры и политики, влияние современных технологий на экранные искусства. Надо отметить, что главный конфликт современного социокультурного пространства, словами К.Э. Разлогова, характеризуется тем, что «по мере своей индустриализации техника отрицает культуру, поскольку культура нацелена на разнообразие, а индустрия на глобальную стандартизацию»<sup>9</sup>.

В отношении научной разработанности проблематики собственно анимационного кинематографа, историческим и теоретико-методологическим базисом настоящего исследования послужили фундаментальные труды - монографии, а также научные статьи известного исследователя анимационного искусства доктора искусствоведения Н.Г. Кривуля<sup>10</sup>.

В последние годы увеличилось количество диссертационных исследований анимационного творчества, что также принималось во внимание в процессе настоящего исследования. Так, драматургическим моделям современной кукольной анимации посвящено исследование В.А. Фоминой<sup>11</sup>; в диссертации Е.В. Трапезниковой проведено исследование эволюции образа художественного пространства в российской анимации 1985-2014 гг.<sup>12</sup> В частности,

---

<sup>8</sup> Ямпольский М.Б. Язык – тело – случай: Кинематограф и поиски смысла. М.: НЛЮ, 2004.

<sup>9</sup> Новые аудиовизуальные технологии: Учебное пособие / Отв. ред. К.Э. Разлогов. М.: ЕДИТОРИАЛ УРСС, 2005. С.280.

<sup>10</sup> Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых кинематографий. В 2-х частях. М: КЭА «АМЕТИСТ», 2012; Кривуля Н. Г. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. – М.: Издательский дом «Грааль», 2002 и др.

<sup>11</sup> Фомина В.А. Драматургические модели современной анимации (на материале российского кукольного кино): дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Фомина Виктория Андреевна. – М., 2012.

<sup>12</sup> Трапезникова Е.В. Эволюция образа художественного пространства в Российской анимации (1985 – 2014): дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Трапезникова Елена Владимировна. – М.: ВГИК, 2015.

Е.В. Трапезниковой проанализированы и классифицированы базовые типы и приемы моделирования художественного пространства в анимации указанного периода, рассмотрена эволюция образа художественного пространства, выявлены доминирующие типы художественного пространства в российской анимации, тенденции их развития; установлено, что приемы создания художественного пространства в анимации не универсальны, они видоизменяются в зависимости от социокультурного контекста времени и места производства фильма, а также зависят от доминирующих художественно-эстетических тенденций.

Типологии и эволюции образных средств в анимационном производстве, анализу влияния технологических достижений на эволюцию художественной образности анимационного искусства посвящено исследование Е.А. Попова<sup>13</sup>, в котором особое внимание уделено изучению новых видов произведений анимации и их взаимовлияний с ранее сформировавшимися видами. Материалом для исследования Е.А. Попова послужили зарубежные и отечественные анимационные фильмы, снятые в различных техниках. Автор делает вывод о том, что компьютерные технологии способствовали ускорению процесса работы над фильмами, оказав благоприятное влияние на эволюцию анимации, повысив ее качественный уровень<sup>14</sup>, что, впрочем, представляется дискуссионным утверждением, поскольку качество (техническое и художественное) анимационной продукции связано, скорее, с талантом и профессионализмом ее создателей, с их умением воплотить свое авторское видение с помощью высококвалифицированной съемочной группы, члены которой в совершенстве владеют выбранным технологическим инструментарием.

Более корректно анализ изобразительно-выразительных возможностей применения компьютерных технологий в творчестве художника-постановщика анимационного фильма описан в диссертационном исследовании В.М. Монетова,

---

<sup>13</sup> Попов Е.А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Попов Евгений Александрович. – СПб.: Санкт-Петербургский Гуманитарный Университет Профсоюзов, 2011.

<sup>14</sup> Там же.

который отмечает, что «компьютерные технологии создания и обработки изображений как материал и инструмент расширили горизонт художественного творчества, повлияли на структуру изобразительного языка, добавив в него дискретность и качественно повысив управляемость, способствовали возможности подробной разработки его структурных элементов и систематизации художественно-выразительных возможностей»<sup>15</sup>. В исследовании В.М. Монетова компьютерные технологии рассматриваются как новый инструментарий, обладающий собственными возможностями для творческого самовыражения художника анимационного кино, а также технологическими удобствами для воплощения художественного замысла. Фактически, компьютерные технологии в анимационном творчестве представляют собой тонкий инструмент, бесценный ресурс для специалистов, без которого не обходится ни один современный фильм.

В отношении изучения творческого процесса в анимации, включая разработку и создание художественного образа и анимационной формы, несомненный интерес представляют теоретические источники, авторами которых стали непосредственные создатели кинопроизведений – художники-аниматоры и режиссеры анимационных фильмов, среди которых – И.П. Иванов-Вано, Ю.Б. Норштейн, А.И. Солин и И.А. Пшеничная, Ф.С. Хитрук, А.Ю. Хржановский и др.

В обобщенном виде источниками исследования послужили:

Диссертационные исследования, посвященные различным аспектам анимационного искусства и компьютерных технологий – Н.Г. Кривуля, В.М. Монетова, В.Ф. Познина, Е.А. Попова, М.Л. Теракопян, Е.В. Трапезниковой, В.А. Фоминой и других.

Теоретические исследования экранного искусства, в частности, работы С.В. Асенина, А. Базена, М.А. Богданова, З. Кракауэра, Н.Г. Кривуля,

---

<sup>15</sup> Монетов В.М. Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Монетов Виктор Мартынович. – М.: ВГИК, 2005. С. 8-9.

А.Г. Соколова, М.Л. Теракопян, Н.А. Чукреевой, С.М. Эйзенштейна; исследования анимационного творчества, истории и теории анимации Е.С. Громова, Н.Г. Кривуля, Н.В. Лукиных, Л.Л. Малюковой, Ю.Б. Норштейна, А.М. Орлова, Г.Г. Смолянова, И.А. Пшеничной, А.И. Солина, Н.Ю. Спутницкой, Ф.С. Хитрука и др.

В области компьютерных технологий в анимационном творчестве автор опирался на исследования Н.Г. Кривуля, В.М. Монетова, А.М. Орлова, М.Р. Ханай, Дж. Маэстри.

При исследовании проблематики создания и восприятия художественного образа и художественной формы автор опирался на фундаментальные труды Л.С. Выготского, З. Фрейда, Д. Хиллмана, К.Г. Юнга, а также исследования В.В. Бычкова, А.А. Ивина, Н.Г. Кривуля, И.П. Никитиной, Н.Б. Маньковской, К.Э. Разлогова, Н.А. Хренова, и других. Проблемы осмысления роли режиссера и художника анимационного кино с точки зрения образной составляющей представлены в работах Ю.Б. Норштейна, Ф.С. Хитрука и др. Проблематика нарратива в анимационной форме анализировалась с опорой на труды Д. Бордуэлла и К. Томпсон, а также статьи Л.Н. Березовчук, И.В. Евтеевой, и др.

При рассмотрении художественного пространства в экранных искусствах автор опирался на работы Н.И. Дворко, Н.Г. Кривуля, И.П. Никитиной, Ю.Б. Норштейна, В.Ф. Познина, А.А. Седловского, Е.В. Трапезниковой и др.

Также в исследовании были использованы материалы интернет-порталов: animator.ru, awn.com, cinefex.ru, cinemateka.ru, ign.com, render.ru и др., данные результатов анимационных фестивалей, проводимых в России: Открытого Российского фестиваля анимационного кино в г. Суздаль<sup>16</sup>, Большого фестиваля мультфильмов<sup>17</sup> (Международный фестиваль анимации) и др., результаты

---

<sup>16</sup> Открытый Российский фестиваль анимационного кино в городе Суздаль. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://suzdalfest.ru/> (дата обращения 20.12.2023).

<sup>17</sup> Международный фестиваль анимации БОЛЬШОЙ ФЕСТИВАЛЬ МУЛЬТФИЛЬМОВ. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multfest.ru/> (дата обращения 20.12.2023).

Аналитического отчета Ассоциации анимационного кино «Анимационное кино в России: воспроизводство и продвижение традиционных духовных ценностей»<sup>18</sup>.

По вопросам терминологии автор обращался к словарю-справочнику современных анимационных терминов<sup>19</sup>.

**Объект исследования** - российские анимационные фильмы 1990-х—2020-х гг. в ракурсе современных, в том числе компьютерных технологий, применяемых при их создании. Выбор фильмов обусловлен их эстетической значимостью, оригинальностью и уникальностью примененных средств выразительности, в том числе технологических, при создании художественного образа и формы фильма.

**Предметом исследования** является влияние технологических новаций на функционально-структурные элементы художественной анимационной формы в фильмах 1990-х – 2020-х гг.

**Рамки исследования.** Хронологический диапазон материала исследования связан, в первую очередь, со значимыми изменениями, произошедшими в российском культурном, художественном и социально-экономическом пространствах в период 1990-х – 2020-х гг. Предметно-эстетические рамки исследования охватывают, в основном, авторский анимационный кинематограф указанного периода, что обусловлено ориентацией на выявление значимых феноменов и тенденций в развитии художественного языка анимации, проявляющихся в первую очередь в авторской анимации как пространстве творческого поиска и применения инновационных приемов выразительности киноязыка. Для установления линии преемственности в отношении творческих принципов и их эволюционном развитии в создании современных анимационных образов и форм было необходимым обращение к творчеству видных режиссеров-

---

<sup>18</sup> Лужин А., колл. авт. Аналитический отчет. Анимационное кино в России: воспроизводство и продвижение традиционных духовных ценностей. - М.: Ассоциация анимационного кино, 2017. – 223 с.

<sup>19</sup> Словарь-справочник современных анимационных терминов / Науч. рук. Б.А. Машковцев. - М.: ЛЕНАРД, 2015.

аниматоров и значимым образцам анимационного искусства более ранних периодов.

**Эмпирической базой** исследования стали произведения режиссеров современной отечественной анимационной школы, в которых наиболее наглядно прослеживается взаимосвязь художественно-выразительной и технико-технологической составляющей творческого процесса.

**Рабочая гипотеза исследования.** В исследуемый период происходит поиск новых приемов в языке и форме анимационной продукции, что обуславливается социокультурными и технологическими изменениями условий кинопроизводства. Режиссеры-аниматоры применяют как традиционные, так и экспериментальные способы создания аудиовизуального конструкта произведения, с задействованием новейших компьютерных и других цифровых технологий, что отражается в трансформации художественной формы анимационного фильма.

**Цель диссертационной работы** – выявление перспективных направлений развития художественной формы в современной отечественной анимации в контексте взаимовлияния технологической и художественно-творческой составляющих при применении компьютерных и цифровых технологий в анимационном творчестве.

Данная цель предполагает решение следующих **задач**:

- проанализировать и систематизировать основные технологии, применяемые в современном анимационном творчестве для решения художественных задач;
- выявить основные проблемы, связанные с применением компьютерных технологий в анимации, их воздействием на киноязык и восприятие фильма зрителем;
- рассмотреть особенности принципов формирования художественного образа и формы анимационного фильма в историческом развитии и на современном этапе;
- выявить специфику и структуру художественной формы анимационного фильма в контексте экранных искусств;

- проанализировать художественный язык анимационного произведения в социокультурном контексте рассматриваемого периода;
- выделить векторы развития отечественной анимации конца XX – начала XXI века в художественно-технологическом ракурсе;
- проанализировать современные направления разработки художественного образа в отечественной анимации.

### **Научная новизна исследования**

1. Дана характеристика специфики синтетической природы формы современного анимационного фильма в результате эволюции и диффузии применяемых в кинопроизводстве традиционных, компьютерных и других инновационных технологий.

2. Систематизированы основные компьютерные технологии, применяемые в анимационном творчестве.

3. Проанализированы и концептуально определены значимые направления развития отечественной анимации в контексте поисков художественной формы в авторской анимации 1990-х – 2020-х годов на примере ряда репрезентативных анимационных фильмов данного периода.

4. Выявлены традиционный и экспериментальный подходы в создании анимационных фильмов как основные направления инновационных поисков в современной отечественной анимации.

5. Описаны перспективные типы художественных форм и соответствующие способы художественного формообразования в современном анимационном творчестве.

### **Теоретическая и практическая значимость исследования**

Результаты исследования могут иметь как научно-теоретическое, так и творческо-практическое применение. Выявленные тенденции развития художественной формы в отечественной анимации несут в себе потенциал для включения в учебно-образовательные программы по истории и теории отечественного анимационного кинематографа на профильных факультетах и

отделениях творческих ВУЗов. Материалы и выводы диссертационного исследования могут быть использованы как концептуально-методологический базис в творческом процессе режиссеров-аниматоров, художников-аниматоров, а также сценаристов и композиторов анимационных фильмов. Представленный искусствоведческий анализ ряда значимых произведений отечественной анимации может дать направление дальнейшим научно-теоретическим работам в ракурсе анализа взаимовлияния художественно-эстетической и технологической составляющих в современных экранных искусствах.

### **Методология и методы исследования**

Тема настоящего диссертационного исследования предполагает применение ряда методологических подходов. В целях представления периодизации процесса технологического развития анимационного творчества и трансформации функционала профессий в анимации применялся историко-аналитический и сравнительный методы исследования; системный метод использовался в процессе классификации компьютерных технологий; в анализе анимационных фильмов применялся описательно-аналитический и структурно-семантический методы; в процессе интерпретации художественной анимационной формы, формирования теоретической модели макрообраза авторского анимационного фильма, в целях углубленного понимания художественного мира и эстетических принципов автора-режиссера применялись некоторые методологические подходы герменевтической эстетики.

### **Положения, выносимые на защиту:**

1. Художественная форма анимационного фильма представляет собой многокомпонентную динамическую функционально-семантическую структуру.
2. Искусствоведческий анализ современного анимационного фильма необходимо производить с учетом культурно-исторического и социально-экономического контекста времени его создания.



3. Выразительные средства, применяемые в авторской анимации, имеют уникальный характер, их выбор определяется авторской эстетикой и не всегда зависит от имеющихся технико-технологических возможностей.

4. Анализ особенностей структуры анимационных фильмов современных авторов-аниматоров, выделение основных компонентов, которые составляют художественную форму анимационных произведений, их внутреннюю организацию и комплекс примененных выразительных средств, дают основание для понимания тенденций развития художественной формы новейших произведений анимационного кинематографа.

### **Степень достоверности и апробация результатов исследования**

Все результаты и выводы, сформулированные в ходе диссертационного исследования, получены автором лично, на основании анализа ряда репрезентативных анимационных произведений, созданных в рассматриваемый период времени, а также обширного массива киноведческих, философско-эстетических, литературных, исторических источников.

Результаты исследования были апробированы автором на протяжении практической деятельности на к/с «Союзмультфильм» в качестве художника-аниматора; на к/с «Мироздание», в Школе-студии «Шар» в качестве режиссера анимационного кино; педагогической деятельности на факультете анимации и мультимедиа во Всероссийском государственном университете кинематографии имени С.А. Герасимова, где автором преподаются дисциплины: «Анимация (мультдвижение)»; «Основы изобразительного мультдвижения», «Компьютерная графика»; «Теория и практика компьютерной графики».

Материалы исследования были представлены в виде докладов на международных научных конференциях:

1. Доклад «Культурные отсылки в фильме Дмитрия Геллера «Хозяйка медной горы» на Международной молодежной научно-практической конференции

«Кинематограф XXI века: формы репрезентации реальности». 12-14 марта 2020 г., г. Москва, ВГИК;

2. Доклад «Подготовка специалистов анимационного кино – режиссеров и художников анимации и компьютерной графики в условиях современного кинопроизводства» на V Международной ассамблее анимации, Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица (СПГХПА им. А.Л. Штиглица), 1-2 ноября 2019, г. Санкт-Петербург;
3. Доклад «Двоемирие Дмитрия Геллера» на Международной научной конференции «Психология, литература, кино в диалоге с театром». Организаторы: Психологический институт Российской академии образования, Литературный институт имени А.М. Горького, Театральный институт имени Бориса Щукина при Государственном академическом театре имени Евгения Вахтангова, Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), Государственный центральный театральный музей имени А.А. Бахрушина, Российская школьная библиотечная ассоциация. 3-5 декабря 2020 г.

### **Соответствие диссертации паспорту научной специальности**

Диссертационное исследование соответствует п.25. Взаимодействие экранных искусств и их связь с другими видами художественного творчества; п. 26. Теория экранных искусств, эстетика видов и жанров; п.28. Художественная и производственная специфики кинематографических профессий и специальностей паспорта научной специальности 5.10.3. – Виды искусства (Кино-, теле- и другие экранные искусства).

**Структура диссертации** обусловлена её целями и задачами. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, словаря терминов, списка литературы (226 наименований), фильмографии (138 наименований). Общий объем диссертации – 171 страница.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается актуальность темы в контексте современных исследований влияния технологий на художественное формотворчество. Излагается степень научной разработанности темы, определяются объект, предмет и рамки исследования, ставятся его цель и задачи, обосновывается научная новизна, теоретическая и творческо-практическая значимость, аргументируется выбор методологии и методических подходов к решению поставленных задач. Представляются положения, выносимые на защиту, определяется степень достоверности и апробации результатов проведенного исследования, перечисляются структурные составляющие текста работы.

**Глава 1 «Художественный образ и художественная форма в анимации»** вводит в общую проблематику исследования.

В параграфе 1.1. *«Понятие художественного образа и художественной формы в экранных искусствах»* дается краткий обзор подходов к указанным понятиям, разрабатывавшимся в искусствоведении, философской эстетике, психологии. Приводятся концепции художественного образа и формы-содержания Г.В.Ф. Гегеля, Л.С. Выготского, М.М. Бахтина, В.В. Бычкова, Ю.М. Лотмана, а также З. Фрейда, К.Г. Юнга, и других исследователей. Подчеркивается, что в отношении анализа формы и содержания феномена искусства не менее, чем в вопросе о художественном образе, важен теоретический ракурс, в котором рассматривается то или иное произведение и который приводит к определенной интерпретации как теоретической модели произведения. Среди теоретико-методологических подходов, получивших распространение в киноведении, надо назвать такие как структурно-семиотический, психоаналитический, социологический, феноменологический, герменевтический, культурологический, культурно-исторический, нарративный, контекстуальный, междисциплинарный и др. Методологический аспект особенно важен в отношении анализа содержания произведения, которое может представать в разных контекстах: фабульно-сюжетном, литературно-описательном, субъективно-ассоциативном, религиозно-

символическом, идеологическом и пр. При этом надо учитывать, что все эти уровни понимания и интерпретации содержания произведения могут присутствовать в нем, не исключая друг друга. В представленной диссертации в качестве одного из методологических оснований была взята концепция, изложенная известными исследователями кинематографа, представителями кинонарратологии Дэвидом Бордуэллом и Кристин Томпсон. В своем труде «Искусство кино» авторы развивают идеи русской формальной школы (ОПОЯЗ), позволяющие рассматривать форму фильма как выстроенную динамическую структуру, состоящую из определенных компонентов, а также понимать механизмы функционирования элементов этой динамической конструкции. В связи с рассматриваемыми в данной главе понятиями художественного образа, формы и содержания, а также художественного пространства и времени кинопроизведения, следует подчеркнуть, что все вышеупомянутые понятия близки и взаимосвязаны, и порой в различных источниках происходит их невольное отождествление или не совсем корректное применение в анализе фильма. Необходимо особо подчеркнуть, что художественное пространство фильма не тождественно пространству визуальному, представленному в глубинной (плановой) перспективе кадра: плоскостное визуальное решение внутрикадровой композиции также рассматривается в контексте художественного пространства. Принимая во внимание данный аспект, в настоящем исследовании разводятся понятия «художественное пространство» и «визуальное пространство» анимационного фильма.

В параграфе 1.2. «*Специфика и структура художественной формы в анимации*» развивается анализ особенностей художественной формы анимационного фильма на основе его базисного понимания как сложного синтетического произведения, по своей природе неразрывно связанного с изобразительным искусством, литературой, театром, музыкой, фотографией, вбирающего в свое художественное пространство культурные коды и национально-исторические, фольклорные художественные традиции, знаки и

символы своего времени. Однако, в силу своей специфики и непосредственного проявления индивидуальной авторской эстетики, анимация творчески преобразует и преодолевает условности и ограничения, например, театральной сцены или актерской игры. Визуальное пространство анимационного фильма может быть с помощью различных приемов подвержено деформациям и метаморфозам, художник может придать ему уникальную атмосферу и глубину, что показывается, в частности, на примере анализа художественных особенностей творчества режиссера-аниматора Ю.Б. Норштейна, во многом воплотившего синестетический авторский подход к созданию анимационного пространства.

В подпараграфе 1.2.1. *«Художественный образ в анимации как интегративный многоуровневый динамический феномен»* уточняется понятие образа в анимационном творчестве. Обосновывается тезис о том, что образ анимационного фильма, который рождается во внутреннем мире и сознании художника-аниматора, также является отражением контекста своего времени и соединяет в себе изобразительное решение фильма в режиссерской интерпретации, где его построение определяется логикой соотношения отдельных элементов. Визуальная среда анимационного фильма, его метроритмическая, фактурная, цветопластическая организация способствует активизации самых различных художественных ассоциаций, а индивидуальность внутреннего мира художника-автора анимационного фильма, его художественное видение, мышление и психологические особенности делают каждое произведение анимации уникальным. В то же время, форма анимационного фильма предполагает целостность его художественной концепции, что обеспечивают следующие факторы: органичность художественно-изобразительного графического и идейного решения, подчиняющихся авторскому замыслу; соответствие авторского замысла режиссера выбору изобразительного решения фильма художником-постановщиком; тесная связь авторской идеи решения с технологиями ее экранного воплощения; взаимосвязь между материалами и способами производства, применяемыми в процессе создания фильма, с воплощением

замысла режиссера и художника-постановщика, рассчитанного на определенное зрительское восприятие.

В подпараграфе 1.2.2. *«Художественное пространство в анимации как онтологическая основа художественной формы»* подчеркивается, что понятие пространства в отношении произведений экранных искусств находится в актуальном поле теоретического дискурса и характеризуется разными подходами к его терминологической трактовке и классификации. Приводятся концепции художественных пространств в анимации, представленные в диссертационных исследованиях Е.А. Попова, А.А. Седловского, Е.В. Трапезниковой и др. В настоящем исследовании, с учетом приведенных классификаций, вводятся следующие уточняющие параметры для анализа художественного пространства анимационного произведения: семантический, темпоральный, цветосветовой, монтажно-ритмический, звуковой. В конце 1 Главы приводятся общие выводы, в частности, о том, что специфика формы-содержания кинематографического произведения состоит в пространственно-временном развертывании движения объектов на экране. При этом художественность кинопроизведению придает авторское решение и воплощение каждого из элементов структуры киноформы, вплоть до его радикального переосмысления. Отличие формы-содержания анимационного фильма от игрового состоит в создании (иллюзии) движения (а не его репрезентации) на экране визуальных объектов (образов), сотворенных с помощью любых материалов и техник, и анимированных в движении и драматургическом развитии методом покадровой съемки (а не последующего монтажа).

**Глава 2 «Синтетическая природа анимационного фильма и эволюция компьютерных технологий»** посвящена более узкоспециализированному рассмотрению специфики создания анимационного фильма в технологическом ракурсе, с учетом социокультурного и технологического контекста периода его создания.

В параграфе 2.1. «Классификация технологий, используемых при создании анимационной продукции» прослеживаются основные этапы освоения современных технологий в российской анимации и современный спектр технологических возможностей, применяемых при создании анимационной продукции, в отличие от других видов кинематографа. Представлены общие принципы технологий создания компьютерной анимации, которая делится на векторную, растровую, фрактальную и трехмерную, приведены примеры анимационных фильмов, снятых в определенной технике.

В параграфе 2.2. «Этапы развития отечественной анимации второй половины 1980-х – начала 2020-х гг. в социокультурном и технологическом ракурсе» процесс взаимодействия художественной и технологической составляющих российской анимации 1990-х – 2020-х гг. представлен в четырех важных временных этапах: Конец 1980-х - начало 1990-х. гг.: используются, в основном, традиционные техники, при этом акцентируется индивидуальный почерк автора-художника, что проявляется, в частности, в экспериментах с фактурой используемого материала. Середина-конец 1990-х: происходят значимые изменения технологического порядка, в анимационном производстве начинают использоваться компьютерные технологии, призванные на данном этапе заменить более дорогостоящие аналоговые средства создания анимационного фильма. 2000-е гг.: активное освоение отечественными художниками новых возможностей компьютерных технологий, способствующих усовершенствованию и оптимизации технологического процесса производства анимационных фильмов, появлению новых выразительных возможностей, в том числе цифровых эффектов, применяемых при создании анимационных фильмов. Компьютерная графика становится неотъемлемой частью большинства анимационных фильмов. Конец 2010-х – 2020-е годы: меняется сам образ экранного искусства, анимация вступает в тесное взаимодействие с игровым и неигровым кинематографом. Творческие эксперименты отдельных режиссеров, сочетающих различные технологии, способствуют поиску и разработкам новых выразительных возможностей

киноязыка. В качестве переходного звена между традиционной школой советской анимации и современным подходом к созданию анимационной продукции, автором диссертационного исследования проанализирован анимационный сериал «Гора Самоцветов». Данный анализ, приведенный в составленной автором исследования диаграмме, позволил сделать выводы о том, что если в начале работы над проектом, в начале 2000-х гг., большее количество фильмов создавалось в традиционных для отечественной анимации технологиях, то к 2018 году начинает преобладать выбор технологии компьютерной перекладки.

**Глава 3 «Современные направления творческого поиска и воплощения художественной формы в российской авторской анимации»** посвящена выявлению основных художественно значимых тенденций в создании анимационной формы на примерах работ выдающихся современных авторов-аниматоров, особое место среди которых занимают Д.А. Геллер, В.А. Ольшванг и А.А. Свирский.

Параграф 3.1. *«Состояние кинокультуры в социальном и технологическом контексте «цифровой эпохи»* призван очертить общее состояние художественного пространства и, в частности, экранных искусств, в сменившейся парадигме существования общества цифровой эпохи. В ситуации возрастающей зависимости от всеобщей компьютеризации всех видов коммуникации, погруженности в интернет-пространство, и, вследствие этого, «аутизации» человека, одной из самых востребованных технологий стала технология «виртуальной реальности» (VR), где важна подача видеоматериала, его интерактивность, эффект присутствия. При том, что новые технологии отражают объективные изменения в социуме и художественном пространстве, предлагая, в том числе, новые неисчерпаемые возможности для расширения палитры приемов художественной выразительности в экранных искусствах, чрезмерное увлечение ими чревато рисками «дегуманизации искусства», утраты ценности «рукотворности» художественного произведения.



В условиях массового распространения интернета и появления ряда компьютерных программ, изменилось и глобальное анимационное пространство. Возросла потребность в аудиовизуальном контенте различных направлений, в том числе, с использованием анимационных компьютерных технологий. Возникла новая коммуникационная парадигма, способствующая обновлению и дополнению традиционных форм коммуникации и потребности в передаче через экран чувственного опыта автора. Благодаря компьютерным технологиям (в частности, программе Flash) создание анимационной продукции, в том числе веб-сериалов, и ее распространение стало доступным для самых широких слоев пользователей. Знаковым явлением цифровой эпохи и культуры, порождаемой ею, стало развитие такого экспериментального направления как документальная анимация (анимадок). Художественная форма произведений документальной анимации образует новое пространство, находящееся между видимым и невидимым на экране, объективным и субъективным содержанием экранной формы.

Однако стоит упомянуть и некоторые уязвимости процесса глобализации и транскультурализма в отношении развития отечественной анимации, а именно тенденцию к попыткам формального использования ряда клишированных приемов и унифицированных художественных форм, применяемых в массовой зарубежной кинопродукции, что может привести к «размыванию» национального и авторского своеобразия, отечественной анимационной продукции, утратам традиции российской школы анимации. И в этом отношении особого внимания заслуживает авторская анимация, выдающиеся представители которой, наследуя лучшие традиции отечественной анимационной школы, развивают на современном технологическом уровне новые подходы к художественной форме анимационного фильма.

В параграфе 3.2. *«Авторская «фестивальная» анимация: на стыке традиций и новаторства в поиске современных художественных образов и форм»* обозначается общая проблематика взаимоотношений авторской и коммерческой анимации в российском кинопространстве. В данном параграфе предлагается

описательно-аналитическое определение понятия «авторская анимация» как проекции во внешне-выраженное пространство внутреннего авторского мира, связанного с ассоциативным видением автора, спецификой его творческого отклика на внешние (культурные коды, события социальной жизни и т.д.) и внутренние стимулы (психические импульсы, ассоциативные реакции, сновидения, воображение, фантазия и пр.). Мир авторской анимации и связанная с ним проблематика создания художественных образов и форм конкретизируется в следующих параграфах 3-й Главы.

Параграф 3.3. *«Образная амбивалентность как формирующий принцип анимационных фильмов Валентина Олышванга»* посвящен исследованию специфики творческих методов выдающегося российского режиссера-аниматора В.А. Олышванга, в работах которого мастерски сочетаются традиции отечественной анимационной школы и особенности авторской анимации 1990-х – начала 2000-х, для которой было характерно сочетание движения и статики (так называемая «динамическая неподвижность»), отражение коллективных архетипов в образах личной памяти. Одним из важнейших и характерным для авторского почерка В.А. Олышванга средством создания художественного пространства фильма является свет, который словно «высвечивает» пространство, оставаясь совершенно естественным, но, вместе с тем, становясь загадочным и «тайным». На основании анализа ряда параметров художественных форм фильмов «Кутх и мыши», (1985 г.), «Бескрылый гусенок» (1987 г.), «Розовая кукла» (1997 г.), «Про раков» (2003 г.), «Со вечера дождик» (2009 г.), «Ваша дама» часть 1 (2022 г.), в том числе характеристик создаваемых в них визуальных пространств, в которые вовлекается зрительское восприятие, приверженности автора к линейно развивающемуся сюжетному повествованию, художественные формы фильмов В.А. Олышванга можно отнести к (поли)пространственно-нарративному типу.

В параграфе 3.4. *«Экспериментальный подход в создании анимационного фильма»* далее прослеживается линия преемственности творческих принципов Ю.Б. Норштейна, ведущая от творчества В.А. Олышванга – к работам Д.А. Геллера.

В.А. Ольшванг, будучи последователем и учеником Ю.Б. Норштейна, продолжает его традицию, находя новые способы съемки, экспериментирует с материалами и технологиями, с осторожностью применяя в своей работе возможности компьютера. Д.А. Геллер же активно использует в создании своих работ современные достижения компьютерной анимации, причем не только как вспомогательный инструментарий, но и в качестве метода решения визуального пространства фильма. В целом, можно заметить, что Д.А. Геллер отошел дальше от принципов «рукотворной» анимации, исповедуемых Ю.Б. Норштейном, однако сохранил творческую преемственность в общих эстетических принципах создания анимационного фильма, и в этом отношении подход Д.А. Геллера можно назвать синтетическим. Линия преемственности прослеживается и в отношении смысловой составляющей фильмов Д.А. Геллера, поднимающих темы высокодуховные, философские, и потому тонко организованные в художественной форме.

Основу художественных миров Д.А. Геллера составляют ассоциации на тему литературных образов, которые режиссер авторски преобразует, наделяя художественное пространство особыми смыслами, что раскрывается в содержании подпараграфа 3.4.1. *«Смысловая многослойность художественных пространств в формальной структуре фильмов Дмитрия Геллера»*. На примере анализа фильмов «Привет из Кисловодска» (2001 г.); «Маленькая ночная симфония» (2003 г.); «Признание в любви» (2006 г.), «Мальчик» (2008 г.), «Я видел, как мыши кота хоронили» (2011 г.), «Мужчина встречает женщину» (2014 г.), «Хозяйка медной горы» (2019 г.) представлен основополагающий принцип режиссера: выделение внутри создаваемого художественного пространства картины отдельных смысловых пластов, воплощаемых в визуальном хронотопе различными технологическими способами, что дает неожиданный стилистический, художественно органичный результат. В целом, можно констатировать, что художественные формы фильмов Д.А. Геллера, при всем их стилистическом разнообразии, развивают на новом этапе, с активным применением компьютерных технологий, тип (поли)пространственно-нарративной формы.

В подпараграфе 3.4.2 «*Синергетическая анимация Александра Свирского*» анализируется синестетическая и синергетическая природа творчества одного из самых ярких представителей современных российских аниматоров – Александра Свирского, чьи анимационные работы в оригинальной аудиовизуальной форме воплощают на новом этапе развития технологий и киноязыка такие идеи С.М. Эйзенштейна как «хромофонный монтаж», «линия движения цвета сквозь фильм», «цветовые лейтмотивы». Режиссеру удастся передать через экран эффект звукоцветовой синестезии, в котором графический рисунок воспринимается как звуковая линия, а изображение можно представить музыкой. Однако в отношении творчества А.А. Свирского можно говорить не только о синестетике как принципе внутреннего представления и воссоздания художественного образа, но и о синергетическом принципе развития и восприятия художественной формы фильма. Принципы синергетической «самоорганизации» аудиовизуального «квазихаоса» в анимационной форме представлены в анализе фильмов А.А. Свирского: «Мирс Пирс» (2009 г.), «Чепурнас» (2013 г.), «Муравьиные песни» (2014 г.), «Мой галактический двойник Галактион» (2020 г.), «Вадим на прогулке» (2021 г.), в которых в полной мере прослеживается стиль автора в его самых ярких признаках: коллажности изображения, ограниченном выборе цвета, эффектах шероховатости на экране, четкой графике рисунка. Авторская синестезия звука, изображения и ритма движения заставляет зрителя неотрывно следить за экранными метаморфозами. При этом пространство фильмов А.А. Свирского насыщено символическими образами, отражающими глубинные проблемы современного человека - поиска самоидентичности и своего места в социуме, проблема свободы и «цифрового рабства»; в фильмах поднимаются тема рождения и смерти, цели самого существования человека в мире, но при этом содержание картин затруднительно интерпретировать как линейное повествование: авторский нарратив несет в себе признаки абсурдизма, коллажности и пр., что скорее приближает семантическую составляющую фильмов А.А. Свирского к понятию «концептуальности» и эстетическим принципам концептуализма, согласно которым суть арт-деятельности состоит не в разворачивании идеи (сквозном

последовательном сюжетно-драматургическом развитии), а в самом акте ее презентации, художественное пространство произведения полностью реализуется лишь в психике субъекта восприятия. Таким образом, художественные формы анимационных фильмов А.А. Свирского по преимуществу можно отнести к плоскостно-концептуальному типу, во многом отражающему свойства восприятия (динамика, коллажность, синестезийность, синергетика) аудиовидеоконтента молодым поколением зрительской аудитории.

**В Заключении** подводятся итоги проведенного исследования, обосновывается выполнение поставленных в диссертации целей и задач, обозначаются перспективы дальнейших искусствоведческих изысканий в направлении исследований анимационной формы как актуального выражения поиска новых приемов выразительности киноязыка на стыке традиционных и новаторских, эстетических и технологических возможностей современной анимации. Отмечается, что, несмотря на многочисленные споры относительно использования новых технологий в анимационном творчестве, точка в этой дискуссии не поставлена и можно сделать вывод о том, что новые технологии не изничтожают творческий язык, а являются еще одним новым инструментом, который наука дает в руки художника.

По теме диссертации опубликовано 8 научных статей, в том числе 5 статей в научных рецензируемых изданиях из перечня ВАК РФ.

**Публикации по теме диссертации в научных рецензируемых изданиях, рекомендованных ВАК РФ:**

1. Зайцев А.Я. К вопросу о развитии российской анимации XXI века: проект «Гора Самоцветов» // Человек и культура. – 2019. – № 4. – С. 71 - 78. (0,53 а.л.)

2. Зайцев А.Я. Дивный свет или «мир наизнанку» в авторской анимации Валентина Ольшванга» // Художественная культура. – 2021. – № 3. – С. 452-465. (0,57 а.л.)

3. Зайцев А.Я. Персоналии российской анимации XXI века: миры Дмитрия Геллера. Своеобразие образных систем. // Философия и культура. – 2019. – № 9. – С. 56 - 64. (0,63 а.л.)

4. Зайцев А.Я. Особенности подготовки специалистов анимационного кино с учетом эволюции компьютерных технологий // Педагогика искусства. – 2019. – № 3. – С. 69-75. (0,46 а.л.)

5. Зайцев А.Я. — Художественный образ в анимационном кино как интегративный многоуровневый динамический феномен // Человек и культура. – 2023. – № 5. – С. 39 - 46. (0,55 а.л.)

#### **Другие публикации по теме диссертации:**

6. Зайцев А.Я. Культурные отсылки в фильме Дмитрия Геллера «Хозяйка Медной горы» // Кинематограф XXI века: формы репрезентации реальности. Материалы Международной молодежная научно-практическая конференция 12-14 марта 2020 г. /Отв. ред. Д.В. Кобленкова. – М.: ВГИК, 2020. С. 401-406. (0,24 а.л.)

7. Зайцев А.Я. Подготовка специалистов анимационного кино – режиссеров и художников анимации и компьютерной графики в условиях современного кинопроизводства // Международная ассамблея анимации – 2019. Материалы V Международной научно-практической конференции. Санкт-Петербург, 01-02 ноября 2019 г. СПб.: ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица», 2019. 140 с. (0,49 а.л.)

8. Зайцев А.Я. Двоемирие Дмитрия Геллера // Психология, литература, кино в диалоге с театром. Материалы Международной конференции. Психологический институт Российской академии образования (ПИ РАО) Литературный институт имени А.М. Горького Театральный институт имени Бориса Щукина. Москва, 3-5 декабря 2019 г. / Под общ. ред. Н.Л. Карповой. – М.: ПИ РАО, 2019. – 251 с. [Электронное издание] – С. 156-159. (0,15 а.л.)

Общий объем публикаций по теме исследования составляет 3,62 авторских листа.