

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор Федерального  
государственного бюджетного  
научно-исследовательского учреждения  
«Российский институт истории искусств»  
кандидат искусствоведения

  
Д.А. Шумилин  
«29» марта 2024 г.

### **ОТЗЫВ**

ведущей организации о диссертации  
Зайцева Алексея Яковлевича

**«Эстетические и технологические аспекты развития художественной формы  
российских анимационных фильмов 1990-х – 2020-х гг.»**,  
представленной на соискание учёной степени  
кандидата искусствоведения  
по специальности: 5.10.3. – Виды искусства  
(кино-, теле- и другие экранные искусства)

Анализируемая работа представляет собой концептуальное, теоретически обоснованное самостоятельное исследование. Поставленная А.Я. Зайцевым цель дать конкретное представление о технологических новациях в анимационном кинематографе как одном из видов экранных искусств, исследовав трансформацию в процессе различных приемов создания анимационного фильма не только в производственном, но и в художественном аспектах, выполнена им на высоко уровне.

В своем диссертационном исследовании А.Я. Зайцев описывает, анализирует и классифицирует направления, возникшие в анимации в связи с переходом на цифровой носитель.

При анализе направлений развития отечественной анимации конца XX – начала XXI века, автором диссертации предложена периодизация развития современной отечественной анимации, обоснованная влиянием на нее социальных процессов и степенью внедрения компьютерных технологий в творческо-производственный процесс.

Так, для анимационных фильмов конца 1980-х – начала 1990-х гг., по мнению автора, характерно метафорическое отражение социально-политических событий, преобладание философского, экзистенциального начала в их сюжетной структуре, ретроспективные и интроспективные ностальгические мотивы. В изобразительном решении этих фильмов значительную роль играют

индивидуальные авторские техники, характерные для передачи своего субъективного восприятия действительности. Это явление характеризуется, как выбором цвето-световой палитры фильма, подчёркивающей доминирующую роль изобразительного авторского слоя в повествовании, так и использованием при их создании в основном традиционных технологий.

Как верно отмечает А.Я. Зайцев, «в середине-конце 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». (Дис., с.79). Далее, рассматривая анимационный кинематограф периода 1990-х гг., диссертант показывает, как «большинство современных технологических разработок зарубежного происхождения было освоено отечественными аниматорами, несмотря на кризисное состояние отечественной киноотрасли». (Дис., с.79).

Для периода 2000-х гг. характерно появление новых выразительных возможностей анимации, в том числе цифровых эффектов. Компьютерная графика становится неотъемлемой частью большинства анимационных фильмов. Диссертант подчеркивает, что в конце 2010-х–начале 2020-х гг., благодаря влиянию новых компьютерных технологий, в целом меняется представление о возможностях экранного искусства, причём во всех сферах человеческой деятельности. Возникает новая коммуникационная парадигма. Нельзя не согласиться с этим тезисом автора, отмечающим, что наступление цифровой эпохи происходит не только в сфере искусства, но и в глобальном социокультурном пространстве. Отсюда изменения в общественном сознании проявляются в особенностях субъективного восприятия произведения искусства, в эстетическом и техническом аспектах художественных экранных форм. Следовательно, меняется сам образ анимационного фильма в контексте других экранных форм. Автор исследует тесное взаимодействие анимации с игровым и неигровым кинематографом, рассматривая как творческие эксперименты отдельных режиссеров, сочетающих различные технологии, способствуют поиску и разработкам новых выразительных возможностей киноязыка.

Автором диссертационного исследования подробно проанализирован анимационный сериал «Гора Самоцветов». Данный анализ, отражённый в составленной автором диаграмме, наглядно отразил переход от традиционных техник в анимации к выбору мобильной технологии компьютерной перекладки. При этом для каждого из рассматриваемых в диссертации исторических этапов, выделены основные типы работы над созданием значимого кинопространства, к которому обращён пристальный, взгляд диссертанта. На этой базе им произведена классификация художественного пространства анимационного фильма, с вводом важных дополнительных пространство образующих параметров: семантическим, темпоральным, цветосветовым, монтажно-ритмическим, звуковым. Введение данных параметров позволяет, по мнению автора, наиболее эффективно и многоаспектно анализировать художественную форму анимационного произведения в рассматриваемом временном периоде.

**Новизна** представленной на рассмотрение работы заключается в том, что автор классифицирует процесс соединения различных техник (традиционных или новаторских) в производстве фильма «как творческий и его результаты составляют область исследования, которая становится все более востребованной среди теоретиков экранных искусств, в контексте общей цифровизации современного художественного пространства». (Дис., с. 6).

Еще одна важная тема, которая поднимается в работе – взаимовлияние разных авторских техник внутри поступательного процесса общей «технизации» экранных искусств. Они в некоторых, особо выдающихся фильмах, «обогащают киноязык, расширяя 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». (Дис., с. 5,6).

**Актуальность темы диссертационной работы** заключается в «необходимости определения перспективных направлений развития российского авторского анимационного кинематографа в контексте современного технологического состояния киноотрасли». (Дис., с. 7), что объясняет сосредоточение интереса автора исследования на выявлении значимых элементов и тенденций в развитии художественного языка авторской анимации, проявляющихся в ней как в пространстве творческого поиска и применения инновационных приемов выразительных средств.

В диссертации А.Я. Зайцева впервые в отечественном искусствоведении системно проведён анализ художественной формы анимационного фильма, которая, по мнению автора, представляет собой многокомпонентную динамическую функционально-семантическую структуру. Диссертантом предпринята попытка выявить функции, выразительные средства, применяемые в авторской анимации, компьютерного этапа. Зайцев показывает их уникальный характер, доказывая, что их выбор определяется авторской эстетикой и не всегда зависит от имеющихся технико-технологических возможностей.

Рецензируемая диссертация – объёмное исследование (171 страница). Она состоит из Введения, трех Глав, Заключения, Словаря терминов, Списка литературы (226 наименований), Фильмографии (138 наименований).

**Материалом** исследования послужили фильмы так называемого «авторского кинематографа», созданные, начиная 1990-ми годами и заканчивая 2020-ми. А.Я. Зайцев прослеживает, каким образом различные формы цифровых технологий становятся активными проявлениями выразительных средств, создающих художественное пространство в конкретных фильмах, т.е. приводящих к изменению киноязыка. Поэтому предложенная автором типология анимационных картин определяется не столько общим контекстом этапа или особенностями творческого метода конкретных режиссеров, сколько значимостью данных произведений для развития образной модели фильма и их ролью в обновлении киноязыка.

При анализе фильмов в диссертации автор придерживался хронологического принципа, независимо от сложности их строения. Тип произведений, выбранных А.Я. Зайцевым для исследования, связан с особенностями построения художественного пространства в контексте рассматриваемых периодов. То есть фильмы, фигурирующие в диссертации, характеризуются тем, что в них ярко выделяются индивидуальные, присущие каждому конкретному режиссеру-автору способы организации кинопространства. Эти картины явились новаторскими, значимыми, и, безусловно, оставили след в истории отечественного кино. При анализе фильмов на основании ряда общих признаков, выделен тип пространственной структуры для каждого из произведений. Изучение возникновения и эволюции новых форм создания фильмов, происходившей на рубеже веков, является историческим аспектом исследования.

В первой главе **«Художественный образ и художественная форма в анимации»**, в параграфе 1.1. *«Понятие художественного образа и художественной формы в экранных искусствах»* А.Я. Зайцев дает краткий обзор подходов к указанным понятиям, исследуемых в искусствоведении, философской эстетике, психологии. Диссертант рассматривает художественное пространство фильма не тождественно пространству визуальному, представленному в глубинной (плановой) перспективе. В своем исследовании он разводит понятия «художественное пространство» и «визуальное пространство» анимационного фильма.

В параграфе 1.2. *«Специфика и структура художественной формы в анимации»* диссертант развивает анализ особенностей художественной формы анимационного фильма 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. А.Я. Зайцева интересуется визуальное пространство анимационного фильма, которое по природе своей может быть с помощью различных приемов подвержено деформациям и метаморфозам. Для создания художественного впечатления, 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, ассоциативный 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, который обладает своей спецификой и оказывает основное влияние на создание формы фильма, в том числе и на выбор его технологического решения. В подпараграфе 1.2.2. *«Художественное пространство в анимации как онтологическая основа художественной формы»* подчёркивается, 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 учётом приведённых классификаций, для анализа художественного пространства анимационного произведения, диссертантом вводятся уточняющие параметры: семантический, темпоральный, цветосветовой, монтажно-ритмический, звуковой.

**Вторую главу «Синтетическая природа анимационного фильма и эволюция компьютерных технологий»** автор посвящает рассмотрению специфики создания анимационного фильма в технологическом ракурсе, с учётом социокультурного и технологического контекста периода его создания. В параграфе 2.1. *«Классификация технологий, используемых при создании анимационной продукции»* прослеживаются основные этапы освоения современных технологий и современный спектр технологических возможностей, применяемых при создании анимационной продукции, в отличие от других видов кинематографа. Диссертантом представлены общие принципы технологий создания компьютерной анимации, которая делится на: векторную, растровую, фрактальную и трёхмерную, приведены примеры анимационных фильмов, снятых в перечисленных техниках. В параграфе 2.2. подробно рассмотрены *«Этапы развития отечественной анимации второй половины 1980-х – начала 2020-х гг. в социокультурном и технологическом ракурсе»*.

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

В параграфе 3.1. *«Состояние кинокультуры в социальном и технологическом контексте «цифровой эпохи»* диссертант очерчивает общее состояние художественного пространства и, в частности, экранных искусств, в сменившейся парадигме существования общества цифровой эпохи. 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-аниматоров и значимым образцам анимационного искусства более ранних периодов.

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 отечественном кинематографе.

Мир авторской анимации и связанная с ним проблематика создания художественных образов и форм конкретизируется в параграфе 3.3. *«Образная амбивалентность как формирующий принцип анимационных фильмов Валентина*

*Ольшванга»* На основании анализа ряда параметров художественных форм его фильмов, диссертант относит его работы к пространственно-нарративному типу.

В параграфе 3.4. «*Экспериментальный подход в создании анимационного фильма*» автором прослеживается линия преемственности творческих принципов Ю.Б. Норштейна, ведущая от творчества В.А. Ольшванга – к работам Д.А. Геллера. Диссертант подчеркивает, что хотя Д.А. Геллер отошёл дальше от принципов «рукотворной» анимации, исповедуемых Ю. Б. Норштейном, однако сохранил творческую преемственность в общих эстетических принципах создания анимационного фильма. В этом отношении, подход Д.А. Геллера можно назвать синтетическим.

В параграфе 3.4.1. рассматривается «*Смысловая многослойность художественных пространств в формальной структуре фильмов Дмитрия Геллера*». Автор выделяет основополагающий принцип, анимации режиссера: нахождение внутри создаваемого художественного пространства картины отдельных смысловых пластов, воплощаемых в визуальном хронотопе различными технологическими способами. Диссертант считает, что художественные формы фильмов Д.А. Геллера, при всем их стилистическом разнообразии, развивают на новом этапе, с активным применением компьютерных технологий, тип 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, для творчества которого характерны процессы социокультурного и психологического характера. Диссертант относит художественные формы анимационных фильмов А.А Свирского к плоскостно-концептуальному типу, во многом отражающему свойства восприятия (динамика, коллажность, синестезийность, синергетика) аудиовидеоконтента молодым поколением зрительской аудитории.

В *Заключении* подтверждается доказанность положений и гипотез, выдвинутых на защиту, подводятся итоги исследования, 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. Диссертант поставил перед собой сложную задачу осмысления структурно-композиционных принципов пространства, лежащих в основе стилистики ряда выдающихся произведений авторского анимационного кинематографа и процесса их развития. Именно в такие периоды, по мнению диссертанта, киноязык получал импульс для своего обновления. Автор подробно рассматривает вопросы, связанные с изменением в 1980-х 2000-х, анализирует взаимодействие авторских техник с процессом цифрофизации анимации.

По прочтении диссертации возникли некоторые вопросы и замечания к исследователю:

1. Помимо творчества трёх режиссеров, подробно проанализированном в диссертации и рассмотренном с точки зрения предложенной автором классификации пространства, за рамками исследования оказались работы таких мастеров как А. Хржановский (работающий в различных технологиях и на пересечении других видов кино), О. Черкасова, Н. Орлова и др. С чем это связано?
2. Так как диссертант рассматривает действие в анимации не в семантике сюжета-композиции, а в семантике пространства, создаваемого, в том числе и компьютерными технологиями, уместен вопрос: «Что такое категория художественного времени, и как она соотносится с категорией пространства в киноповествовании анимационного фильма»?
3. Безусловно, диссертант уделяет достаточное внимание тому, как новейшие медиатехнологии в указанный период влияют на построение пространства многих анимационных фильмов, где в организацию киноповествования вносились принципы, соответствующие принципам взаимодействия пользователя с компьютером и другими СМК. Отсюда вопрос: «Как построение пространства анимационного фильма, периода освоения цифровых технологий, воплощается и соотносится с основными категориями кинодраматургии»?
4. Рассуждая о взаимопроникновении и взаимодействии анимации с другими экранными искусствами, диссертант справедливо пишет: «Открывающиеся широкие возможности использования компьютерных технологий в производстве анимационной продукции содержат в себе потенциальные риски слишком большого увлечения созданием внешне - выразительных «спецэффектов» в ущерб художественной и драматургической ценности и глубине авторского высказывания». На наш взгляд этот тезис требует более конкретного комментария. (Д., с.77).
5. Параграф 3.41 третьей главы вызывает замечание в описании действия в фильме «Луис». Диссертант трактует образ мира Д. Геллера прежде всего как создание многомерного мира, имеющего свою фактуру. (Д., с.112). Действительно ли режиссер разрабатывал повествование только на уровне фабулы, которую диссертант пересказывает? Неужели указанное многообразие пространств, ассоциативно перемешанных в многомерном пространственно-временном образе не находит своего воплощения в пластической драматургии?
6. Требуется комментарий и следующий вывод диссертанта о творческих исканиях А. Свирского: «Относительно содержания фильмов А.А. Свирского можно сказать, что оно вполне адекватно воспринимается в тематическом отношении, на уровне эмоционального воздействия и интертекстуальных ассоциаций, но его затруднительно классифицировать как линейное повествование: авторский нарратив несет в себе признаки абсурдизма, коллажности и пр., что скорее приближает семантическую

развёртывании идеи (сквозном последовательном сюжетно-драматургическом развитии), а в самом акте ее презентации, а художественное пространство произведения «полностью реализуется лишь в психике субъекта восприятия» (Д., с.125).

Указанные в отзыве замечания и вопросы к автору носят частный характер и не умаляют общей значимости работы. Автореферат полностью отражает содержание диссертации. Опубликованные труды содержат основные положения и выводы диссертационного исследования. Материалы этого научного труда, несомненно, заполняют определённую лакуну в исследовании искусства анимации.

Диссертация А.Я. Зайцева «Эстетические и технологические аспекты развития художественной формы российских анимационных фильмов 1990-х – 2020-х гг.» является самостоятельной, законченной научной работой, которая представляет собой исследование актуальной проблемы, характеризуется научной новизной, теоретической и практической значимостью, соответствует паспорту научной специальности: 5.10.3. – Виды искусства (кино-, теле- и другие экранные искусства), отвечает требованиям пп. 9-14 «Положения о присуждении учёных степеней», утверждённого Постановлением Правительства Российской Федерации № 842 от 24.09.2013 г., а ее автор Зайцев Алексей Яковлевич заслуживает присуждения учёной степени кандидата искусствоведения по научной специальности: 5.10.3. – Виды искусства (кино-, теле - и другие экранные искусства).

Текст отзыва составлен кандидатом искусствоведения, профессором Евтеевой И.В. обсуждён и принят на заседании сектора кино и телевидения 28 марта 2024 г., протокол № 5.

Кандидат искусствоведения, профессор, старший научный сотрудник  
сектора кино и ТВ

/Ирина Всеволодовна Евтеева/

Доктор искусствоведения, профессор, заведующий сектором кино и ТВ

/Виталий Федорович Познин/

Федеральное государственное бюджетное научно-исследовательское учреждение  
«Российский институт истории искусств»

190000, Санкт-Петербург, Исаакиевская пл., д. 5

Тел. (812) 314-41-36

e-mail: spb@artcenter.ru



Подписи В.Ф. Познина и И.В. Евтеевой  
Удостоверено  
по копии, выданной директором ИИИИ  
Др. - О.М. Карпуша