

**А.Я. Зайцев**

Москва

Всероссийский государственный университет  
кинематографии им. С.А. Герасимова

az.art@list.ru

## К ВОПРОСУ О ПОНЯТИИ АВТОРСКОГО АНИМАЦИОННОГО КИНО

*Авторская анимация – уникальное направление в кинематографе, которое характеризуется эстетической новизной, оригинальным визуальным языком, а также использованием инновационных техник и нестандартных нарративных структур. Автор статьи на основе анализа искусствоведческих исследований, энциклопедических и справочных источников, различных теоретических подходов и примеров анимационных произведений вводит определение понятия «авторская анимация», рассматривает границы и взаимосвязи между авторской и коммерческой анимацией. В данном направлении кинематографа центральная роль отведена режиссеру, экспериментирующему с формой и содержанием, а художественное самовыражение интегрируется с коллективным трудом.*

**Ключевые слова:** авторская анимация, анимационное искусство, субавторство; экспериментальная анимация, индустриальная анимация, коммерческая анимация, авторство в кинематографе.

Теория авторского кино, зародившаяся во Франции в 50-х гг. XX в., придаёт особое значение роли режиссёра в процессе создания фильма. Приверженцы данной теории (Анри Базен, Эндрю Саррис, Франсуа Трюффо, Жан-Люк Годар, Эрик Ромер и др.) акцентируют внимание на том, что именно режиссёр осуществляет контроль над всеми аспектами производства фильма, что позволяет ему выступать в качестве единственного автора произведения [1]. Эта концепция подчеркивает не только индивидуальность художественного замысла, но и важность личного видения режиссёра, которое становится основой для создания уникального кинематографического языка. Исследователь Р.С. Каирлиев характеризует авторское кино как «фильмы, в которых режиссёр выражает свою индивидуальную художественную позицию, часто экспериментируя с формой и содержанием» [2, с. 18-19]. Массовое (коммерческое) кино, по его определению, «напротив,

ориентировано на широкую аудиторию и предполагает использование проверенных сюжетных формул, зрелищных эффектов и понятного повествования» [2, с. 18-19]. Искусствовед С.А. Тугуши отмечает, что «авторское кино» – это независимое кино, снимаемое вне сложившейся системы кинопроизводства, отрицающее консервативные ценности, занимающееся экспериментами» [3, с. 216], и это направление кинематографа представляет собой «свободное, ничем не стеснённое исследование мастера, обладающего собственным видением мира» [3, с. 216]. Проводя различие между массовыми и авторскими произведениями, киновед, исследователь природы анимационного кино А.М. Орлов замечает, что «...[масскульт] отвеча[е]т интерпсихической, коллективной стадии социогенеза, артхаус и авторские продукты – интрапсихической» [4, с. 469]. Таким образом, авторское кино становится площадкой для самовыражения режиссера и исследует

сложные психологические и социальные темы, которые могут быть непонятны широкой аудитории, что создаёт пространство для новых форм художественного выражения и осмысления действительности.

Главная особенность анимации заключается в том, что в ней с помощью различных художественных приёмов и техник искусственно созданным образам придают движение и как бы «оживляют» их, наделяя «душой». Различия анимации и других видов кинематографа можно выявить в двух аспектах: «1) создание (иллюзии) движения, а не репрезентация (воспроизведение) движения на экране; 2) одушевление (анимирование) визуальных объектов в движении с помощью любых материалов и техник» [5, с. 33]. При этом своеобразие такого вида экранного творчества, как анимация, состоит в том, что автор «может создавать визуальные конструкции, невозможные для воплощения в других видах киноискусства, прибегая к использованию уникального инструментария, который способствует наиболее полному и точному отражению авторского внутреннего ощущения и видения экранного образа» [5, с. 37]. По мнению А.М. Орлова, «анимационное кино полностью освобождено от реализуемой во время натурной киносъёмки регистрирующей функции “хроники” и “документа”» [4, с. 467]. Режиссер анимационного кино Ю.Б. Норштейн, в свою очередь, утверждает, что «мультипликация обладает большей выразительностью в сравнении с игровым кино. В мультипликации есть одно существенное преимущество: в ней нет физиологии самой материи, физиологии вещественного мира» [6, с. 208].

Приведенные цитаты подчеркивают уникальность анимации как вида кинематографа, который не ограничен физическими законами реального мира. В отличие от игрового кино, где движение и действие зависят от реальных актёров и объектов, анимация предоставляет художникам свободу творить практиче-

ски без барьеров (ограничения касаются лишь фантазии художника и имеющегося в его распоряжении инструментария). Это позволяет создавать художественные образы, которые могут быть невозможны или трудновыполнимы в игровом или документальном кино.

Прежде чем приступить к проблеме авторства в анимации, остановимся на том, что отличает *авторскую анимацию* от *коммерческой* (индустриальной, «массовой», «продюсерского кино»)¹. Искусствовед Е.А. Попов выделяет две главные категории анимации: экспериментальную и индустриальную. Индустриальная анимация, в свою очередь, делится на коммерческую и прикладную. Экспериментальную анимацию иногда называют авторской [5, с. 14]. Авторской также могут называть фестивальную анимацию, которая «представляет противоположность коммерческой анимации... при этом может быть коммерчески успешным продуктом»².

Действительно, произведения авторской анимации зачастую функционируют как экспериментальная платформа, где разрабатываются эффективные, художественно значимые и перспективные средства выразительности, впоследствии они адаптируются для исполь-

¹ Индустриальная анимация охватывает создание анимационного контента на уровне производства. «Массовая анимация» является многогранным явлением, которое сочетает коммерческие цели и художественные амбиции. Она использует стандартизированные методы производства для достижения широкого охвата аудитории, при этом оставаясь важным инструментом для культурного выражения и коммуникации. «Продюсерское» кино в целом представляет собой широкий термин, который включает не только анимацию, но и другие формы кинематографа. В данном контексте имеется в виду продюсерское анимационное кино. Индустриальная анимация, коммерческая анимация и продюсерское кино (продюсерская анимация) – это взаимосвязанные аспекты одной индустрии. Каждая из них имеет свои уникальные характеристики и подходы к созданию контента, однако все они работают на достижение общей цели – создание качественного продукта для зрителей с целью его успешной коммерциализации. – *Примеч. автора.*

² Словарь-справочник современных анимационных терминов / [И. Балакаев и др.; ред.: Н. Рябцева]; Ассоц. анимац. кино. Москва: URSS; ЛЕНАНД, 2015. С. 23.

зования в производстве массовой экранной продукции. Анимационный фильм может рассматриваться как экспериментальный в случае, если режиссёр стремится выразить в нём личный жизненный опыт или представить точку зрения, которая в произведении, ориентированном на массовую аудиторию, могла бы восприниматься как нестандартная или эксцентричная.

Таким образом, авторская анимация представляет собой уникальный феномен в искусстве, где центральную роль играет личностный художественный почерк создателя, а одним из ключевых аспектов является выражение авторского начала, которое можно охарактеризовать как совокупность эстетических, идеологических и стилистических решений, отражающих уникальное мировоззрение художника. Это начало проявляется в подборе визуальных средств, оригинальных нарративных стратегий и инновационных технических методов. Авторская анимация не просто функционирует как средство повествования, а становится медиумом, через который автор реализует свой внутренний мир и диалог со зрителем.

Характерной чертой авторской анимации является её ориентация на эстетическую новизну и символическую насыщенность. В отличие от массовой анимации, в основном сосредоточенной на развлекательной функции, авторская стремится к созданию многослойных произведений, которые апеллируют к эмоциональному и интеллектуальному восприятию зрителя. Это достигается за счёт взаимодействия между визуальным стилем, ритмом повествования и глубиной тематического содержания, что позволяет говорить о произведениях авторской анимации как о сложных художественных текстах, требующих интерпретации.

Примером значимого авторского подхода в анимации служит творчество режиссёра Андрея Хржановского, который в таких своих работах, как «Стеклопанельная гармоника» (1968), «Дом,

который построил Джек» (1976), «Лев с седой бородой» (1995) и др., обращается к философским и аллегорическим мотивам. Его анимационные фильмы характеризуются многослойностью смыслов, раскрывающихся через изысканный визуальный язык и использование метафор.

Творчество режиссёра Дмитрия Геллера, представленное такими произведениями, как «Маленькая ночная симфония» (2003), «Признание в любви» (2006), «Мальчик» (2008), «Я видел, как мыши кота хоронили» (2011) и др., демонстрирует мастерство в выражении эмоциональной тонкости с помощью уникальной авторской эстетики и экспрессивной пластики движения.

Режиссёр и художник Валентин Ольшванг, создавая такие работы, как «Розовая кукла» (1997), «Со вечера дождик» (2009), «Ваша дама» (2022) и др., акцентирует внимание на поэтизации обыденного, используя лирический подход к визуальному нарративу.

Режиссёр Алексей Дёмин, в свою очередь, исследует границы анимационного языка через эксперименты с пластичной формой, как это можно наблюдать в его фильмах «Буатель» (2006) и «Тише, бабушка спит» (2012) и др.

Наконец, Юрий Норштейн, чьи работы «Цапля и журавль» (1974), «Ёжик в тумане» (1975) и «Сказка сказок» (1979) стали классикой мировой анимации, обращается к архетипическим образам и символам, создавая произведения, которые остаются в культурной памяти благодаря их универсальной значимости и эмоциональной глубине.

Авторская анимация, таким образом, представляет собой не только средство визуальной выразительности, но и пространство для исследования глубоких философских, культурных и экзистенциальных вопросов. Её уникальность заключается в способности трансформировать художественный замысел в сложное аудиовизуальное высказывание, что позволяет говорить о ней как о важной части современного искус-

ства. Утверждение о значимости авторского начала в анимации подчёркивает её роль как инновационного и концептуального направления, способного к постоянному расширению границ зрительского восприятия.

В существующей терминологии авторская анимация характеризуется как «экранное произведение, созданное средствами анимации и несущее на себе индивидуальность авторского почерка»<sup>1</sup>. Однако данная трактовка может быть применима также и к коммерческой анимации, например к сериальной продукции, в основе которой лежит узнаваемый и растиражированный почерк определенного автора. Примером может послужить разработка британской анимационной студии Aardman Animations – коммерческий проект (сериал) «Барашек Шон» (2007-2020), созданный в авторской стилистике Ника Парка, британского режиссёра таких известных анимационных фильмов, как «Пикник на луне» (1989), «Неправильные штаны» (1993), «Стрижка «под ноль» (1995) и др. Работы Ника Парка воплощают в себе гармоничное сочетание комического, драматического и визуального начал, что придаёт его произведениям характерную привлекательность, способную резонировать с широкой аудиторией. Одной из ключевых особенностей художественного метода Ника Парка является его способность создавать персонажей с ярко выраженной индивидуальностью, что достигается за счёт изысканного использования миметических элементов. Скажем, дуэт Уоллеса и Громита представляет собой пример антропоморфизации, где выразительная пластика и лаконичная мимика персонажей передают их внутренний мир и эмоциональную сложность. Здесь можно говорить о своеобразной «пластилиновой экспрессии», которая становится отличительной чертой визуального языка режиссёра. Визуальная семиотика

фильмов Ника Парка заслуживает особого внимания. Пространственная организация кадра, насыщенность деталями и внимание к текстурам создают богатую материальность изображения, что усиливает эффект «ручной» эстетики и подчёркивает тактильную природу пластилиновой анимации.

Интересен в рамках данного исследования российский анимационный сериал «Гора Самоцветов» [2004–2022], который представляет собой коммерческий проект, включающий авторские анимационные фильмы, объединённые общей темой (сказки народов России) и единой стилистической концепцией заставок («мы живём в России»<sup>2</sup>) [6]. Он не укладывается в характеристику *коммерческой анимации*, приведенной в словаре-справочнике: «произведение анимационного производства, которое изначально создается для широкой продажи на кинорынке и извлечения прибыли. Одной из особенностей создания [коммерческой анимации] является её ориентированность на традиционные методы производства и устоявшиеся эстетические вкусы...»<sup>3</sup>. В данном проекте принимали участие многие отечественные режиссёры и художники анимационного кино, и каждый фильм представляет собой картину, созданную в уникальной авторской стилистике. В отличие от анимационных сериалов, где используются стандартизированные подходы, «Гора Самоцветов» акцентирует внимание на авторском самовыражении, что делает каждый анимационный фильм серии самостоятельным произведением искусства. С точки зрения автора данной статьи, особенно интересными работами про-

<sup>1</sup> Словарь-справочник современных анимационных терминов. С. 17.

<sup>2</sup> Заставки, созданные с использованием техники пластилиновой анимации, открываются фразой «Мы живём в России...» и выполняют не только функцию визуального вступления, но и образовательную роль, знакомя зрителей с культурным многообразием народов России. Эти заставки выступают в качестве объединяющего элемента между отдельными фильмами, акцентируя их связь с национальной идентичностью и традициями.

<sup>3</sup> Словарь-справочник современных анимационных терминов. С. 17-18.

екта являются: «Кот и Лиса» (2004, реж. К. Бронзит), «Про Ивана Дурака» (2004, реж. М. Алдашин), «Про ворона» (2004, реж. А. Алексеев), «Жихарка» (2006, реж. О. Ужинов), «Солдат и смерть» (2006, реж. Э. Беляев и С. Бирюков), «Медвежья история» (2007, реж. М. Алдашин и М. Карпова), «Солдатская песня» (2009, реж. Е.С. Чернова), «Крошечка-Хаврошечка» (2007, реж. И. Коржнева) и «Майма-долгожданный» (2008, реж. И. Коржнева), «Собачий барин» (2010, реж. В. Телегин). Вышеупомянутые фильмы являются примерами авторского подхода, где стилистические особенности и художественные цели определяют выбор технических средств. Использование различных анимационных технологий – от рисованной и пластилиновой анимации до компьютерной перекладки и трёхмерной графики – подчёркивает стремление авторов к разнообразию выразительных средств. Визуальная эстетика фильмов опирается на традиции отечественной анимации, при этом интеграция современных технологий позволяет достичь новой степени художественной выразительности [5, с. 68-75].

Таким образом, нельзя утверждать, что вся анимация, предназначенная для массовой аудитории, характеризуется недостатком внимания к художественно-эстетическим качествам продукции. Однако следует признать, что условия работы в данной сфере накладывают определённые ограничения, включая необходимость ориентироваться на клишированные, но эффективные с точки зрения восприятия изобразительные и драматургические приёмы при создании экранных образов. Примерами могут быть такие значимые российские полнометражные фильмы, как «Белка и Стрелка. Звёздные собаки» (2010), «Иван-царевич и Серый волк» (2011), сериал «Три богатыря» (2004–2023)<sup>1</sup> и др.

<sup>1</sup> Коммерческий успех последнего привел к тому, что к 2023 г. вышло 12 «богатырских фильмов-клонов», среди которых «Алёша Попович и Тугарин Змей» (2004), «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» (2006), «Илья Муромец и Соловей-

Штампованные приёмы, применяемые в этих картинах<sup>2</sup>, хотя и действенны для привлечения аудитории, приводят к повторяемости сюжетов и образов. Сюжетные ходы, основанные на универсальной структуре «путешествия героя», остаются центральным элементом массовой анимации. Данная концепция, согласно Д. Кэмпбеллу, предполагает последовательность предсказуемых этапов: призыв к приключению, преодоление препятствий, триумфальное возвращение. В фильмах серии «Три богатыря» эта структура повторяется с вариациями, что позволяет сохранить узнаваемость и предсказуемость повествования, но чрезмерная эксплуатация подобных моделей приводит к шаблонности и снижению художественной ценности произведения. Юмор, основанный на гиперболе, языковых играх и визуальных «гэгах», является важным компонентом анимационного кино. Однако, как в случае вышеприведенных анимационных фильмов, он часто сводится к повторению однотипных комических ситуаций и стереотипов. Например постоянные шутки, основанные на характерах героев, таких как наивность Алёши Поповича или прямолинейность Ильи Муромца, теряют новизну при многократном использовании. С точки зрения эстетики подобное упрощение комического начала ограничивает потенциал произведения для более глубокого художественного воздействия.

Таким образом, ключевые отличия авторской анимации от коммерческой заключаются в её ориентации на самовыражение и художественные

«Разбойник» (2007), «Три богатыря и Шамаханская царица» (2010) и др.

<sup>2</sup> Эти приемы включают в себя повторяющиеся архетипы персонажей, стандартные сюжетные ходы и типичные комедийные элементы. Несмотря на свою предсказуемость, клишированные приемы могут выполнять важную функцию в создании анимационного контента. Они обеспечивают стабильность и узнаваемость бренда, что способствует коммерческому успеху франшизы. Однако чрезмерная зависимость от этих приемов может привести к стагнации творчества и снижению интереса со стороны более взрослой аудитории.

эксперименты, тогда как коммерческая анимация сосредоточена на извлечении финансовой прибыли путём удовлетворения массовых зрительских ожиданий. Это различие также отражается в подходах к созданию произведений: авторская анимация часто использует инновационные техники и нестандартные нарративные структуры, что позволяет исследовать новые формы выразительности и углублять тематику. В свою очередь, коммерческая анимация, как правило, придерживается проверенных формул и клише, что обеспечивает предсказуемость и доступность контента для широкой аудитории. Кроме того, авторская анимация может позволить себе более глубокое исследование личных и социальных тем, что делает её значимой с точки зрения культурного и художественного контекста. В то время как коммерческая анимация стремится к универсальности и массовой привлекательности, авторская анимация часто нацелена на создание уникального художественного высказывания, которое может быть воспринято как вызов, как это было, например, с ранними работами режиссёра анимационного кино Александра Свирского.

К понятию авторского анимационного кино обращались разные исследователи, среди которых – Ю.Б. Норштейн [7], Н.Г. Кривуля [8], Е.А. Попов [9], А.М. Орлов [4; 10], Н.Ю. Спутницкая [11], Л.Л. Малюкова [12] и др.

Искусствовед и исследователь анимации Н.Г. Кривуля трактует авторскую анимацию как «двойственность взаимоформирующихся и взаимодействующих процессов между социокультурными системами, отраженными в языке, и индивидом» [8, с. 166]. Такое понимание «предполагает наличие двустороннего процесса. С одной стороны, авторский фильм репрезентирует субъективное сознание и мировоззрение, инициирует некое действие в результате перцепции и интерпретации зрителем. С другой, субъект (автор) и текст социокультурно мотивированы и,

следовательно, детерминированы социокультурными кодами» [8, с. 166].

Понятие «авторская анимация» может рассматриваться как «проекция 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.)» [5, с. 95].

Характеризуя российского автора эпохи девяностых, Л.Л. Малюкова пишет: «...автор в нашем анимационном, часто лишенный серьезной производственной поддержки, мог рассчитывать исключительно на себя. В ряде случаев сам писал сценарий, делал эскизы, был режиссером и аниматором» [12, с. 362]. Отсюда возникало ошибочное убеждение, что авторское кино подразумевает, что режиссёр выполняет практически всю работу по производству фильма самостоятельно. Этот стереотип, однако, не лишён основания. Действительно, многие представители российского анимационного искусства взяли на себя множество творческих функций, выступая одновременно в качестве режиссёров, сценаристов, художников-постановщиков и аниматоров. Подобная практика стала не только вынужденной мерой, но и способом реализации индивидуального художественного видения, что особенно важно для авторской анимации, где акцент делается на личностной выразительности и уникальности образного языка. Одним из наиболее ярких представителей такого подхода является режиссёр Иван Максимов, чьи работы отличаются синтезом визуального и музыкального начал, кто «ввел в отечественную анимацию современную эстетику абсурда и фрейдизм, кинетизм и философскую притчу, совместив элитарную изысканность и широчайший демократизм визуальной формы» [13]. Вдохновляясь классической музыкой, режиссёр создает произведения, в кото-

рых каждое звено – от сценария до изобразительного решения – становится частью единой авторской концепции. Его фильмы, такие как «Болеро» (1992), «Дождь сверху вниз» (2007) и «Длинный мост в нужную сторону» (2012), демонстрируют гармоничное единство формы и содержания.

Аналогичный подход можно наблюдать в творчестве Алексея Дёмина, автора таких анимационных фильмов, как «Очумелов» (2009), «Шатало» (2010) и «Праздник для слонов» (2011). Алексей Дёмин, выступающий одновременно в роли режиссёра, сценариста и художника-постановщика, формирует кинематографический мир, насыщенный метафоричностью.

Особую нишу в российской авторской анимации занимают фильмы Леонида Шмелькова, который в таких работах, как «Собачья площадка» (2009), «Грушепад» (2017) и «Огурцы» (2021), сочетает минималистичные визуальные образы с глубокой экзистенциальной философией. Авторский стиль Л. Шмелькова отличается тонкой иронией и лаконичной выразительностью.

Режиссёр Алексей Алексеев, известный своими фильмами «Муравей и муравьед» (2014), «Охота» (2016) и «178» (2023), также формирует своеобразный анимационный язык, в котором каждая деталь визуального и повествовательного плана служит выражением авторской концепции. Его работы выделяются юмором и точным ритмическим построением.

Наконец, искусство Александра Свирского, автора фильмов «Чепурнас» (2012), «Мой галактический двойник Галактион» (2020) и «Вадим на прогулке» (2021), демонстрирует смелые эксперименты с формой и содержанием. Свирский выступает как режиссёр, сценарист, художник-постановщик и аниматор, что позволяет ему создавать уникальные авторские произведения, пронизанные сюрреалистической образностью и философской глубиной [14].

Творчество вышеперечисленных режиссёров представляет собой особое явление, в котором авторская многозадачность становится не только производственной необходимостью, но и художественным принципом. Это явление можно рассматривать через призму искусства тотального авторства, где художник не просто создает произведение, но и формирует целостный художественный мир, находясь в центре всех этапов его производства.

Однако из универсальности режиссёра (по убеждению или вынужденной) не следует, что его кино авторское. Существует множество примеров того, что коммерческую анимацию может делать один человек, как это было ранее в анимационной рекламе из тех же 1990-х гг., когда режиссёр мог за короткое время практически в одиночку создать 1-3-минутный анимационный ролик, используя приемы, упрощающие процесс создания анимации, такие, например, как лимитированный мультипликат<sup>1</sup>, «живую статику»<sup>2</sup>, циклы<sup>3</sup> и пр.

В контексте рекламной индустрии начала XXI в. особого внимания заслуживает феномен «парадоксальных» коммерческих проектов, в которых органично сочетаются элементы массовой культуры и уникальные авторские художественные решения. Так, цикл рекламных роликов пива «Пит» (компания «Пивовар Иван Таранов», 2001) представляет собой яркий пример синтеза маркетинговых задач и высококу-

<sup>1</sup> Этот стиль анимации активно применяется в телевизионных мультсериалах и аниме, где важно быстрое производство контента при ограниченных ресурсах. В лимитированной анимации используется меньшее количество рисунков на секунду, что позволяет значительно экономить время на отрисовку, часто включает в себя упрощенные движения персонажей и объектов.

<sup>2</sup> Представляет собой технику анимации, при которой статичный объект многократно отрисовывается по краю с целью создания иллюзии его движения. Этот прием позволяет визуально активизировать неподвижные элементы, придавая им динамичность.

<sup>3</sup> Для создания иллюзии движения часто используются зацикленные кадры или повторяющиеся фазы анимации, что также помогает сократить затраты на производство.

дожественного подхода. Этот проект, воплощенный усилиями российских художников и режиссёров, таких как Константин Голубков (известный по короткометражному фильму «Дворник на Луне», 2007), Олег Ужинов (создатель анимационного фильма «Жихарка», 2006) и Инга Коржнева (автор работы «Варенье из апельсинов», 2004), продемонстрировал редкий для рекламной продукции уровень художественного самовыражения. Здесь отчетливо прослеживается авторское начало, ставшее ключевым элементом эстетической привлекательности роликов и вызвавшее резонанс у аудитории. С художественной точки зрения проект «Пит» можно рассматривать как пример трансформации коммерческой рекламы в самостоятельное произведение искусства. Благодаря участию мастеров анимации каждый ролик цикла обретает выразительность, характерную для авторского кино. Визуальный язык произведений наполнен метафоричностью, анимационные образы обладают глубокой символической нагрузкой, что неизменно привлекает как массового зрителя, так и профессионалов в области визуального искусства. Таким образом, данный рекламный проект выходит за рамки утилитарной функции продвижения продукта, становясь частью культурного контекста своего времени.

Не менее интересным представляется другой пример авторской интерпретации рекламного жанра – 30-секундный ролик шоколада «Совершенство» (2001), созданный режиссёром Александром Петровым, лауреатом премии «Оскар» за работу «Старик и море» (1999). В этом произведении применяется уникальная техника живописи по стеклу, ставшая визитной карточкой мастера. Этот приём, предполагающий нанесение масляных красок непосредственно на стеклянную поверхность с последующей покадровой съёмкой, придаёт изображениям особую фактурность и живописность, создавая ощущение «ожившей картины». Визуальный ряд рекламы

«Совершенство» отличается богатством нюансов, а его пластическая выразительность способствует созданию ассоциативного ряда, подчеркивающего концепт совершенства и изысканности, заложенный в рекламируемом продукте.

Художественная ценность таких проектов заключается в их способности преодолевать границы между коммерческой и высокой культурой, превращая рекламные ролики в самостоятельные произведения искусства. Обращение к авторским техникам, символизму и выразительному визуальному языку позволяет создавать не просто маркетинговые инструменты, но и художественные артефакты, способные вызывать эстетическое наслаждение и становиться объектом анализа искусствоведов. Эти работы являются свидетельствами того, как в условиях рыночной экономики художники находят пути для самовыражения, интегрируя свои авторские идеи в коммерческие проекты.

Анимационное искусство представляет собой коллективный феномен творческой деятельности, что неизбежно порождает дискуссию относительно определения субъекта авторства в рамках данного вида художественного производства. Согласно теории шрайбера, которая была изложена Д. Кипеном в 2006 г. в книге «Теория шрайбера: радикальное переосмысление американской истории кино» (2006) [15, с. 135], ключевую роль в авторском кино играет не режиссёр, а сценарист, и именно он является настоящим автором фильма; однако если мы обращаемся к анимационному кинематографу, то режиссёр зачатую выступает автором сценария или создаёт режиссерский сценарий на основе литературного, по замыслу режиссёра литературная основа может быть трансформирована практически до неузнаваемости, послужив источником вдохновения, как, например, сценарий анимационного фильма «Про раков» (2003) Валентина Ольшванга, в основе которого лежит фольклорный сюжет из

сборника Д.К. Зеленина или «Хозяйка Медной горы» (2019) Дмитрия Геллера, вдохновившего не только производением П. Бажова, но и сложными эзотерическими, мистическими и духовными концепциями [16].

Ю.Б. Норштейн, описывая творческие поиски для картины «Ёжик в тумане» [1975], пишет: «...моя роль в сочинении сценария равноценна сочиненному Сергеем Козловым<sup>1</sup>. Сценарная идея, все действие фильма, исключая авторский текст, были сочинены мною...» [17, с. 159]. Речь идёт о первоначальном авторском замысле, который, по мнению режиссёра А.И. Солина и художника-постановщика И.А. Пшеничной, представляет собой сформировавшееся в творческом воображении до начала практической реализации чёткое и целостное представление о ключевых характеристиках содержания и формы художественного произведения [18, с. 13], при этом «зарождению замысла предшествует “черновая работа” по ассимиляции жизненных и художественных впечатлений, предполагающая множество внешне обусловленных потенциальных проектов» [19, с. 172]. Нужно отметить также, что «[и]ногда в основе [анимационного] фильма лежит музыкальное произведение, и тогда все содержание и визуальный ряд полностью подчиняются данной музыкальной партитуре» [18, с. 13], следовательно авторский импульс, лежащий в основе анимационного произведения, принадлежит режиссеру.

Анимационное кино представляет собой синтетическое искусство, так как «помимо чисто анимационных средств передачи информации, мультипликация пользуется и средствами других искусств – живописи, скульптуры, графики – и, разумеется, словом и музыкой» [20, с. 131], в связи с этим границы авторства становятся размытыми. Сотрудничество представителей разных профессий в работе над анимационным

произведением «приводит к новому качеству взаимодействия, его глобальному характеру, превращающему ранее вполне самостоятельные... потоки отдельных искусств в единый в многообразии художественный процесс» [19, с. 175]. С.А. Фоменко, М.В. Фоменко и М.В. Угрюмова в своем исследовании утверждают, что автор кино в целом – «организатор творческого процесса, объединяющий усилия всех его участников, отвечающий за формосодержательную целостность конечного продукта – фильма» [15, с. 127], из чего следует, что и продюсер, который в современном кинематографе является как раз организатором творческого процесса, объединяющего усилия всех его участников, также становится автором произведения.

Поскольку кино представляет собой коллективный труд, где задействованы специалисты разных областей (или уже готовые продукты их творчества), то С.А. Фоменко, М.В. Фоменко и М.В. Угрюмова вводят определение «субавтор<sup>2</sup>», под которым понимают «человека, оказавшего в том или ином качестве услугу, непосредственно влияющую на формосодержательную целостность конечного продукта (фильма)» [15, с. 137-138]. Исходя из этого определения, субавтором можно по праву считать любого художника (композитора, писателя и т. д.), который так или иначе воздействовал на стилистическое решение картины, явившись источником вдохновения: как, например, Иероним Босх,

<sup>2</sup> Здесь следует разграничить понятия «соавторство» и «субавторство», которые отличаются степенью участия в создании произведения. *Соавторство* – это совместное создание произведения двумя или более лицами, где вклад каждого из них носит творческий характер. *Субавторство* – это создание произведения одним лицом, но с использованием материалов других авторов. В анимационном фильме субавторство проявляется, когда, например, режиссёр использует существующую музыку или литературный текст другого автора, или включает в фильм элементы, созданные вне основной команды (например, архивные кадры, иллюстрации). Таким образом, анимационный фильм – это результат как коллективного творчества (соавторства), так и творческого использования отдельных произведений (субавторства). – *Примеч. автора.*

<sup>1</sup> Автор сказки, по которой снят анимационный фильм «Ёжик в тумане».

чьё творчество повлияло на создание фильма «Визионер» [2022] режиссёра Всеволода Булавкина.

Соавтором же можно назвать, например, художника-постановщика, который отвечает за изобразительное решение картины, а его авторские эскизы становятся «плодом соавторства с другими участниками [творческого процесса]» [19, с. 178]. Так, высокохудожественное изобразительное решение картин Юрия Норштейна создавала художница Франческа Ярубсова<sup>1</sup>: ей удавалось тонко, детально и очень ёмко передать то, что хотел выразить режиссёр.

Известный российский художник Игорь Олейников<sup>2</sup> разрабатывал изобразительное решение к анимационным фильмам Валерия Угарова («Иона», 1996, «Волшебная кисточка», 1997, «Волшебная флейта», 1997 и др.) и Юрия Кулакова («Беовульф», 1998, «Подна и Подни», 2000 и др.), максимально точно отражая (и даже предвосхищая) видение режиссёров и внося в художественное пространство произведений свой уникальный авторский почерк. С Валерием Угаровым и Юрием Кулаковым работал и художник Виктор Чугуевский<sup>3</sup>, благодаря творческим поискам которого изобразительное решение картин режиссёров приобрело черты, характеризующие авторский стиль этого художника: «Сотворение мира» (1998, реж. Ю. Кулаков), «Мальчик-пастух Тумур» (2001, реж. В. Угаров).

Если смотреть шире, то соавторство представляет собой динамичный и многоуровневый процесс. Как справедливо отмечает Л.Л. Малюкова, «мультипликация творится усилиями многих профессионалов: художников, аниматоров,

драматургов, композиторов, актёров, звукорежиссёров, операторов, программистов, конструкторов кукол, супервайзеров, дизайнеров, специалистов по композингу и рендерингу... Каждый из них – соавтор, полноправный участник волшебства под названием “анимационное кино”» [12, с. 362]. Сценаристы разрабатывают сюжет и диалоги, создавая основу для всего проекта; художники воплощают визуальные концепции, включая облик персонажей и фоновую графику; аниматоры и фазовщики превращают статичные изображения в движущиеся формы, придавая жизнь персонажам и сценам; звукорежиссёры, звукооператоры отвечают за звуковое оформление, включая музыку, звуковые эффекты, озвучивание и др. Соавторство предполагает совместное принятие решений, обратную связь, разделение ответственности.

Обобщая вышеизложенное, полагаем, что авторское анимационное кино может рассматриваться как уникальный сегмент анимационного искусства, независимый от массовых и индустриальных ограничений, в котором во внешне выраженное пространство проецируется внутренний авторский мир. С помощью технологий, присущих данному виду искусства, создается иллюзия движения посредством последовательного воспроизведения созданных изображений, присутствует художественное самовыражение соавторов, а центральную (ведущую) роль играет режиссер, экспериментирующий с формой и содержанием произведения.

С теоретической точки зрения данное определение авторской анимации углубляет восприятие этого вида кинематографа. Оно акцентирует внимание на независимости авторского кино от массовых и индустриальных ограничений, что позволяет глубже исследовать индивидуальность художника. Однако данная концепция применима в контексте ее восприятия в качестве отдельного и независимого сегмента искусства, и в условиях современной

<sup>1</sup> Ярубсова Франческа Альфредовна [Электронный ресурс] // Интернет-сайт «Аниматор.ру». URL: [https://animator.ru/db/?p=show\\_person&pid=1237](https://animator.ru/db/?p=show_person&pid=1237) (дата обращения: 03.01.2025).

<sup>2</sup> Олейников Игорь Юльевич [Электронный ресурс] // Интернет-сайт «Аниматор.ру». URL: [https://animator.ru/db/?p=show\\_person&pid=275](https://animator.ru/db/?p=show_person&pid=275) (дата обращения: 03.01.2025).

<sup>3</sup> Чугуевский Виктор Юрьевич [Электронный ресурс] // Интернет-сайт «Аниматор.ру». URL: [https://animator.ru/db/?p=show\\_person&pid=740](https://animator.ru/db/?p=show_person&pid=740) (дата обращения: 03.01.2025).

медиасреды и культуры её строгое применение может быть ограничивающим и не учитывать новые реалии.

С развитием технологий и доступностью инструментов анимации авторское анимационное кино стало менее обособленным от массового. Многие режиссёры, работающие в индустрии, привносят авторский подход в коммерческие проекты, а независимые авторы используют приемы, характерные для массовой культуры. Таким образом, различие между авторским и индустриальным (коммерческим) анимационным кино в последние годы стало менее чётким.

Хотя концепция режиссёра как центральной фигуры сохраняется, значительный вклад в процесс (как это было отмечено выше) вносят сценаристы, художники, аниматоры и другие участники. Идея индивидуального художественного самовыражения в анимации может быть упрощением, так как итоговый продукт часто является результатом совместной работы.

В современном контексте технологии становятся не просто инструментом, а частью художественного высказывания. В анимации, даже в авторской, технологии занимают центральное место, и упор на «иллюзию движения», как на главную характеристику, может не учитывать более сложных аспектов, таких как интерактивность, иммерсивность или использование инструментария «искусственного интеллекта».

Анимация сегодня активно используется в видеоиграх, VR, веб-контенте, инсталляциях. Авторское самовыражение может проявляться в этих формах не менее ярко, чем в кинематографе, что ставит под вопрос изоляцию анимации как «уникального вида кинематографа».

В современном мире авторское кино часто зависит от грантов, фестивалей и культурной политики, что само по себе накладывает определенные ограничения. Таким образом, «независимость» авторского анимационного кино от

индустрии и массовой культуры становится относительной.

Эксперименты с формой и содержанием больше не являются прерогативой только авторского кино. Многие крупные студии и платформы (например Pixar, Netflix, «A24» и др.) активно поддерживают нестандартные проекты, размывая границу между экспериментальным и массовым.

Исходя из вышеизложенного, предлагаем ввести следующее определение: *авторское анимационное кино – вид кинематографического искусства, характеризующийся акцентом на индивидуальном художественном высказывании режиссёра или творческой группы. Оно создается с использованием специфических технологий анимации для воплощения оригинальных идей, экспериментов с формой и содержанием, а также для выражения личного или коллективного творческого видения. Авторское анимационное кино, как правило, выходит за рамки коммерческих и массовых стандартов, сосредотачиваясь на эстетической, концептуальной и культурной уникальности произведения, при этом активно взаимодействуя с современными медиaplatformами и контекстами.*

Вышеприведённое определение может служить основой для дальнейших исследований в области анимации, включая анализ художественного языка и инструментальных возможностей анимации. Например использование герменевтического подхода может помочь в интерпретации культурных феноменов через призму анимации, что подчеркивает её потенциал как инструмента для визуализации смыслов и идей.

Практическое применение нового определения авторской анимации может быть реализовано через разработку программно-методического материала, который будет направлен на поддержку и развитие авторских подходов в анимационном творчестве; послужит основой для создания методических пособий по изучению анимационного искусства.

**Список литературы**

1. Загвоздкина Е.Г. Теория авторского кино [Электронный ресурс] // Большой. Рос. энцикл. URL: <https://bigenc.ru/c/teoriia-avtorskogo-kino-12bea0?ysclid=m55ejauf4160960587> [дата обращения: 26.12.2024].
2. Каирлиев Р.С. Авторское кино против массового: анализ предпочтений аудитории // Научные высказывания. 2024. № 15 (62). С. 18-19.
3. Тугуши С.А. «Авторское кино» как феномен культуры XX века // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2014. № 3 (59). С. 215-222.
4. Орлов А.М. Авторская анимация. Избранное: в 2 кн. Кн. 2: Отмычки к фильмам. Санкт-Петербург: Реноме, 2024. 496 с.
5. Зайцев А.Я. Эстетические и технологические аспекты развития художественной формы российских анимационных фильмов 1990-х – 2020-х гг.: дис. ... канд. искусствоведения / Всерос. гос. ун-т кинематографии им. С.А. Герасимова Москва, 2023. 171 с.
6. Зайцев А.Я. К вопросу о развитии российской анимации XXI века: проект «Гора Самоцветов» // Человек и культура. 2019. № 4. С. 71-78.
7. Норштейн Ю.Б., Ярбусова Ф. Сказка сказок. Москва: Красная площадь, 2005. 228 с.: ил.
8. Кривуля Н.Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: дис. ... канд. искусствоведения / Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. Москва, 2001. 187 с.
9. Попов Е.А. Анимация как вид искусства XX века: к проблеме дефиниции понятия и классификации типов // Мир науки, культуры, образования. 2011. № 1 (26). С. 12-15.
10. Орлов А.М. Авторская анимация. Избранное: в 2 кн. Кн.1: Экспертные списки. Подборки фильмов. Ai Animation. Санкт-Петербург: Реноме, 2024. 480 с.; Кн. 2: Отмычки к фильмам. Санкт-Петербург, 2024. 496 с.: портр.
11. Спутницкая Н.Ю. Мультитренд: тенденции современной анимации России. Москва: Акад. медиаиндустрии, 2016. 174 с.
12. Малюкова Л.Л. Сверхкино. Санкт-Петербург: Изд-во Ассоц. анимац. кино «Умная Маша», 2013. 365 с.
13. Орлов А.М. Иван Максимов и «Феномен Максимова» в отечественной анимации [Электронный ресурс]. URL: <https://animator.ru/articles/article.phtml?id=313> [дата обращения: 26.12.2024].
14. Зайцев А.Я. Персоналии российской авторской анимации: синергетические фильмы Александра Свирского // Культура и искусство. 2024. № 11. С. 10-25.
15. Фоменко С.А., Фоменко М.В., Угрюмова М.В. К истории становления мирового кинематографа: эволюция концепции авторства в искусстве кино в 1950-2000-е гг. // Современная научная мысль. 2023. № 5. С. 133-139.
16. Зайцев А.Я. Культурные отсылки в фильме Дмитрия Геллера «Хозяйка Медной горы» // Кинематограф XXI века: формы репрезентации реальности: материалы Междунар. науч.-практ. конф. Москва, 12-14 марта 2020 г. / под ред. Д.В. Кобленковой. Москва: ВГИК, 2020. С. 401-406.
17. Норштейн Ю. Снег на траве: в 2 кн. Кн. 1. Москва: Фонд Юрия Норштейна; Красный пароход, 2012. 368 с.
18. Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм. Москва: ВГИК, 2014. 300 с.

19. Разлогов К.Э. Кинопроцесс XX – начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. Москва: Акад. проект; Трикста, 2016. 640 с.

20. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор: в 2 т. Т. 2. Москва: Гаятри, 2007. 304 с.

### Сведения об авторе:

**Зайцев Алексей Яковлевич**, кандидат искусствоведения, доцент кафедры анимации и компьютерной графики Всероссийского государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова, член Союза кинематографистов Российской Федерации

ул. Вильгельма Пика, 3, Москва, 129226  
az.art@list.ru

Дата поступления статьи: 03.01.2025

Одобрено: 22.04.2025

Дата публикации: 30.06.2025

### Для цитирования:

Зайцев А.Я. К вопросу о понятии авторского анимационного кино // Сфера культуры. 2025. № 2 (20). С. 76-90. DOI:10.48164/2713-301X\_2025\_20\_76

УДК 004.928+791.228

DOI: 10.48164/2713-301X\_2025\_20\_76

**A.Ya. Zaitsev**

Moscow

All-Russian State University of Cinematography Named after S.A. Gerasimov

az.art@list.ru

## TO THE ISSUE OF THE CONCEPT OF ANIMATION FILMS D'AUTEUR

Animation films d'auteur is a unique direction in cinematography, which is characterized by aesthetic novelty, an original visual language alongside the use of innovative techniques and non-standard narrative structures. The author of the article introduces a definition of the concept of animation d'auteur, based on the analysis of art history studies, encyclopedic and reference sources, various theoretical approaches and examples of animation films, considers

the boundaries and relationships between animation films d'auteur and commercial ones. This direction of cinematography assigns the central role to the director who is experimenting with the form and content, and the artistic expression is integrated with collective work.

**Keywords:** animation films d'auteur, animation art, sub-authorship, experimental animation, industrial animation, commercial animation, authorship in cinematography.

### References

1. Zagvozdikina, E.G. Teoriya avtorskogo kino [Theory of Film d'Auteur]. *Bol'shaya Rossijskaya e`nciklopediya* [The Big Russian Encyclopedia]. URL: <https://bigenc.ru/c/teoriia-avtorskogo-kino-12bea0?ysclid=m55ejauf4160960587> [Accessed 26.12.2024]. (In Russian).
2. Kairliev, R.S. (2024) Avtorskoe kino protiv massovogo: analiz predpochtenij auditorii [Film d'Auteur Versus Mass Movies: Analysis of Audience Preferences]. *Nauchny'e vy'skazy`vaniya* [Scientific Statements], No. 15 (62), 18-19. (In Russian).

3. Tugushi, S.A. (2014) "Avtorskoe kino" kak fenomen kul'tury` XX veka [Film d'Auteur as a Phenomenon of Culture of the XX<sup>th</sup> Century]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury` i iskusstv* [Bulletin of the Moscow State University of Culture and Arts], No. 3(59), 215-222. (In Russian).
4. Orlov, A.M. (2024) *Avtorskaya animaciya. Izbrannoe: v 2 knigax. Kniga 2: Otmu`chki k fil'mam* [Animation d'Auteur. Selected Works: in 2 Books. Book 2: Movie Master Key]. Saint Petersburg: Renome. (In Russian).
5. Zajcev, A.Ya. (2023) *E`steticheskie i texnologicheskie aspekty` razvitiya xudozhestvennoj formy` rossijskix animacionny`x fil'mov 1990-x – 2020-x godov: dissertaciya ... kandidata iskusstvovedeniya* [Aesthetic and Technological Aspects of the Development of the Art Form of Russian Animated Films of the 1990s – 2020s: PhD in art history]. Moscow. (In Russian).
6. Zajcev, A.Ya. (2019) K voprosu o razvitii rossijskoj animacii XXI veka: proekt "Gora Samoczvetov" [On the Development of Russian Animation of the XXI<sup>st</sup> Century: the Mountain of Gems Project]. *Chelovek i kul'tura* [Man and Culture], No. 4, 71-78. (In Russian).
7. Norshtejn, Yu.B., Yarusova, F. (2005) *Skazka skazok* [A Tale of Fairy Tales]. Moscow: Krasnaya ploshhad`. (In Russian).
8. Krivulya, N.G. (2001) *Osnovny`e tendencii avtorskoj animacii Rossii 60-90-x godov: dissertaciya ... kandidata iskusstvovedeniya* [The Main Trends in the Animation d'Auteur of Russia in the 60-90s: PhD in art history]. Moscow. (In Russian).
9. Popov, E.A. (2011) Animaciya kak vid iskusstva XX veka: k probleme definicii ponyatiya i klassifikacii tipov [Animation as a Type of Art of the XX<sup>th</sup> Century: to the Problem of Definition of the Concept and Classification of Types]. *Mir nauki, kul'tury`, obrazovaniya* [World of Science, Culture, Education], No. 1 (26), 12-15. (In Russian).
10. Orlov, A.M. (2024) *Avtorskaya animaciya. Izbrannoe: v 2 knigax. Kniga 1: E`kspertny`e spiski. Podborki fil'mov. Ai Animation. Kniga 2: Otmu`chki k fil'mam* [Animation d'Auteur. Selected Works: in 2 Books. Book 1: Expert Lists. Film Selections. Ai Animation. Book 2: Movie Master Key]. Saint Petersburg: Renome. (In Russian).
11. Sputniczkaya, N.Yu. (2016) *Mul'titrend: tendencii sovremennoj animacii Rossii* [Multitrend: Trends in Modern Animation in Russia]. Moscow: Akademicheskie mediaindustrii. (In Russian).
12. Malyukova, L.L. (2013) *Sverxkino* [Supercinema]. Saint Petersburg: Publishing House "Umnaya Masha" of the Association of Animated Films. (In Russian).
13. Norshtejn, Yu.B. (2012) *Sneg na trave: v 2 knigax. Kniga 2* [Snow on the Grass: in 2 Books. Book 2]. Moscow: Fond Yuriya Norshtejna: Krasny`j paroxod. (In Russian).
14. Orlov, A.M. *Ivan Maksimov i «Fenomen Maksimova» v otechestvennoj animacii* [Ivan Maksimov and "The Phenomenon of Maksimov" in Russian Animation]. URL: <https://animator.ru/articles/article.phtml?id=313> (Accessed 26.12.2024). (In Russian).
15. Zajcev, A.Ya. (2024) Personalii rossijskoj avtorskoj animacii: sinergeticheskie fil'my` Aleksandra Svirskogo [Personalities of Russian Animation Films D'Auteur: Synergistic Films of Alexander Svirsky]. *Kul'tura i iskusstvo* [Culture and Art], No. 11, 10-25. (In Russian).
16. Fomenko, S.A., Fomenko, M.V., Ugrjumova, M.V. (2023) K istorii stanovleniya mirovogo kinematografa: e`voluciya koncepcii avtorstva v iskusstve kino v 1950-2000-e godov [To the History of the Formation of World Cinema: the Evolution of the Concept of Authorship in the Art of Cinema in the 1950-2000s]. *Sovremennaya nauchnaya my`sl`* [Modern Scientific Thought], No. 5, 133-139. (In Russian).

16. Zajcev, A.Ya. (2020) Kul`turny`e otsy`lki v fil`me Dmitriya Gellera *Xozyajka Mednoj gory`* [Cultural References in Dmitry Geller's film *Mistress of the Copper Mountain*]. *Kinematograf XXI veka: formy` reprezentacii real`nosti: Materialy` Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii Moskva, 12-14 marta 2020 goda* [Cinema of the XXI<sup>st</sup> Century: Forms of Representation of Reality: Materials of the International Scientific-Practical Conference. Moscow, March 12-14, 2020]. Ed. by D.V. Koblenkova. Moscow: The All-Russian State University of Cinematography, 401-406. (In Russian).
17. Norshtejn, Yu. (2012) *Sneg na trave: v 2 knigax. Kniga 1* [Snow on the Grass: in 2 Books. Book 1]. Moscow: Fond Yuriya Norshtejna: Krasny`j paroxod. (In Russian).
18. Solin, A.I., Pshenichnaya, I.A. (2014) *Zadumat` i narisovat` mul`tfil`m* (To Plan and Draw a Cartoon]. Moscow: The All-Russian State University of Cinematography. (In Russian).
19. Razlogov, K.E`. (2016) *Kinoprocess XX – nachala XXI veka: iskusstvo e`krana v sociodinamike kul`tury`. Teoriya i praktika* [The Film Process of the XX<sup>th</sup> - Early XXI<sup>st</sup> Centuries: the Art of the Screen in the Sociodynamics of Culture. Theory and Practice]. Moscow: Akademicheskij proekt; Triksta. (In Russian).
20. Xitruk, F.S. (2007) *Professiya-animator: v 2 tomax. Tom 2* [Profession of an Animator: in 2 Volumes. Vol. 2]. Moscow; Gayatri. (In Russian).

#### **About the author:**

**Alexey Ya. Zaitsev**, PhD in Art History, Associate Professor at the Department of Animation and Computer Graphics of the All-Russian State University of Cinematography named after S.A. Gerasimov, member of the Union of Cinematographers of the Russian Federation

3 Wilhelm Pick Str., Moscow, 129226  
az.art@list.ru