

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2020.46.6.015

Образ детства в отечественной анимации: от метафоры к мему

Лефман Татьяна Олеговна

Старший преподаватель,
кафедра культурологии и религиоведения,
Северный (Арктический) федеральный университет им. М.В. Ломоносова,
163001, Российская Федерация, Архангельск, ул. Смольный Буян, 1;
e-mail: kompotiy@mail.ru

Аннотация

В статье представлено исследование образного пространства мира детства, созданного отечественной анимацией в советский и современный периоды ее развития. Кратко описаны особенности мультипликации 50-60-х годов. Акцентируется внимание на метафорике советского мультфильма 70-х-80-х годов в конструировании культурной реальности детства, которая проявляется в многомерности и полисемантической образности. Особое внимание уделяется изучению конструирования образа детства анимацией конца 1990-х-2010х годов, его знаково-символических и аксиологических компонентов с помощью иронии, упрощения смыслов, гиперссылок, мемов, как тенденции в современных визуальных практиках.

Исследование позволяет сделать вывод о том, что анимация, проходя путь от реалистичного 50-60-х годов к метафорическому анимационному языку 70-80-х годов и гипертекстуальному подходу современности, конструирует образ детства по-разному. Дополняет его новыми, характерными для того или иного культурно-исторического периода развития общества смыслами, символами, выражающими понимание места ребенка в мироздании.

Для цитирования в научных исследованиях

Лефман Т.О. Образ детства в отечественной анимации: от метафоры к мему // Культура и цивилизация. 2019. Том 9. № 6А. С. 135-143. DOI: 10.34670/AR.2020.46.6.015

Ключевые слова

Образ детства, отечественная анимация, метафорика советского мультфильма, гиперссылки и мемы в современной анимации.

Введение

Исследование, результаты которого представлены в статье, посвящено осмыслению одной из самых динамично развивающихся визуальных практик современности - анимации, которая оказывает серьезное влияние на осмысление феномена детства как социокультурного явления. Научная новизна работы определяется ее междисциплинарным характером и нацеленностью на изучение образа детства не только как социокультурного феномена, но как объекта визуального конструирования средствами анимации в разные культурно-исторические периоды.

В XX-XXI веках работа с визуальным образом детства в отечественной анимации претерпевает значительные изменения. Эти изменения касаются не только содержания самого образа, заложенных в нем смыслов, но и анимационных техник создания образа детства. В актуальных исследованиях технических приемов советской и современной мультипликационных школ, представленных в работах И. Иванова-Вано, С. Асенина, Ю. Норштейна, А. Прохорова, Н. Кривули, Е. Трапезниковой, предложены способы конструирования образа детства в разные периоды развития отечественной анимации.

Основная часть

В частности, исследователи говорят о мультипликации 50-60-х годов как о некоем индикаторе изменений в развитии общества, ответом на образовательные и воспитательные задачи, которые ставит государство перед аниматографом [Ромашова, 2011, 115]. Советская анимация этого периода в большей степени отражает и утверждает культурные и исторические особенности времени. Она копирует и реалистично передает все, что формирует образ детства в этот период: игрушки, школа, коллектив, открытые пространства, которые ребенок осваивает самостоятельно или с друзьями. Не создавая дополнительных смысловых надстроек, мультипликаторы конструируют образ узнаваемого детства, которое легко считывается зрителем с экрана [Асенин, 1986, 143].

Анимация этого периода, являясь агитационным голосом эпохи, часто носит морализаторский характер. Она созидает образ детства в четких бинарных оппозициях - «плохо-хорошо», «добро-зло», делает его простым, понятным, без скрытых смыслов («Новый дом» (1964), «Миллионер» (1961г.) и др.), «Проверьте ваши часы» (1963г.), «Дядя Степа- милиционер (1964г.)» и др.), борьба с ленью и обманом («Вовка в тридесатом царстве» (1965г.), «Песенка мышонка» (1967г.), «В стране невыученных уроков», «Баранкин, будь человеком!» (1963г.).

Образ детства, воплощенный в образе самого ребенка, демонстрирует его простым, понятным, с четким пониманием будущего. Наивность и простота в восприятии мира конструируется в советской анимации приемами упрощения, «схематичности» и условности трактовки образа. Образ ребенка символизирует не личность, а некий обобщенный типаж, носитель детства (то есть определенной возрастной и эмоциональной обусловленности), представитель детского коллектива («Каникулы Бонифация» (1965 г.), «Паровозик из Ромашково» (1967 г.), «Дед Мороз и лето» (1969 г.)). Образ ребенка конструируется специфично, с непропорционально большой головой (обычно смеющаяся или поющая), без вырисованных частей тела и одежды.

Изучение особенностей образа детства в отечественной анимации 70-х годов, развивающийся параллельно с подходом 50-60х годов, наглядно демонстрирует постепенный переход от копирования действительности к усложнению технической составляющей и

смысловой нагрузки в конструировании образа детства. С появлением работ Ю.Норштейна («Лиса и заяц» (1973г.), «Ежик в тумане» (1975г.), «Сказка сказок» (1979г.)), И.Уфимцева («38 попугаев» (1976г.)), Р. Качанова («Варежка», 1969г., «Крокодил Гена», 1970г., «Чебурашка», 1971г.), Б. Степанцева («Карлсон вернулся (1970г.)»), Л.Носырева («Комаров», 1975г.), Ф. Хитрука («Винни-Пух идет в гости» (1971г.), «Винни-Пух и день забот» (1972г.)) образ детства воплощается через метафору. С помощью света, цвета, сложных техник и раскадровки мультипликаторам 70-80-х годов удается иносказательно, с помощью образов-метафор оживить поэзию другого детства с его страхами, чувством одиночества, смыслобытийными вопросами, тайнами, сохранными от взрослого мира.

Сценарий, сюжетная линия, история не всегда являются главными игроками в восприятии анимационного образа детства в этот период. Сюжетная линия может развиваться по понятной зрителю траектории, однако, внутри кадра начинают разворачиваться глубокие планы реальности, где образ не определить словами. Более того, образ детства конструируется с помощью большого количества деталей, ни одна из которых не подпадает в кадр без цели. В мультфильме «Ёжик в тумане» автор включает импрессионистический этюд сухого листа, одиноко летающего в тумане, который символизирует самого Ёжика. Проливной дождь в безлюдном городе, с которого начинается мультфильм «Крокодил Гена», создает образ другого пространства, в котором даже день рождения - самый радостный детский праздник, вдруг может стать грустным.

Именно в это время анимация обращается к таким темам детства, как одиночество, ностальгия по детству. Особенно ностальгические и исповедальные мотивы характерны образам детства, созданным в анимационных фильмах-сказках Ю. Норштейна «Лиса и заяц», «Ёжик в тумане», «Сказка сказок». Язык этих фильмов всегда метафоричен, он, по сути, является притчей, которая позволяет страшное и сокровенное оставить за границами сказки, а детали описать так, что зритель, как правило, не ребенок, возвращается в детство. Старый бабушкин сундук, русская печка, само визуальное полотно фильма как бы сплетено из народных узоров и кружева [Норштейн, 1994, 99].

«Ёжик в тумане» конструирует образ детства, которое происходит как будто во сне, вне времени и пространства. Здесь режиссер раскрывает тему детского страха, намеренно увеличивая образы, которые могут пугать ребенка: огромная Сова, Улитка, Летучая мышь, гигантский лист, падающий с дерева - что-то большое и страшное живет в темноте этой ленты. Но, забывая детские страхи, оставляя их во сне, другой реальности, герой Ежика, олицетворяющий ребенка, обретает спокойствие и ощущение счастья, считая звезды, мечтая о чае с можжевельными веточками и малиновым вареньем в компании с другом Медвежонком.

Нединамичная смена кадров, эффект застывшего времени отсылает зрителя к воспоминаниям о том, что в детстве длина дней казалась другой, не было спешки и суеты, лишь каждодневное погружение и исследование каждого нового дня. Образы, которые оживляются в кадре, являются ключом к коду жизни, и ребенок - это тот, кто понимает код. Образ детства воплощается в образе ребенка, существующего вне времени и вне пространства. Время для него циклично, поэтому, например, герой Комарова («Комаров») в познании этого мира не может следить за временем, он близок к природе, он движим ею, он ее часть. В этот период образ детства представлен как метафора памяти о гармонии с миром, проявленная в особой детской тайне познания его законов («Ёжик в тумане», «Комаров», «Малыш и Карлсон»).

В анимации 70-80-х годов появляется образ детства, воплощенный в ребенке, который находится на границе миров. Его сознание рефлексивно и мифологично, он может воображать

друзей («Карлсон вернулся»), оживлять предметы («Варежка», 1969г.), подчинять себе природу («Трям, здравствуйте!», 1975г.).

В период 70-80-х годов «Союзмультфильм» практически не показывает детство в семье, а образ ребенка дополняется характеристиками инициативности и осознанности. Дети сами восполняют пустоту, появившуюся в результате недостаточного общения с родителями, находят сказочных героев или животных, заменяющих братьев и сестер, непонимающих родителей, отсутствие друзей («Домовенок Кузя», «Самый маленький гном», «Возвращение блудного попугая», «Простоквашино», «Необычный друг», «Про Веру и Анфису», «В порту»).

Образ детства, сконструированный мультипликаторами 70-х-80-х годов, похож на ностальгию, тоску по уюту детства. Детство воплощается в индивидуальной, частной жизни ребенка с его правом не только на безусловную радость и беззаботность, но и на философские вопросы, страхи и одиночество. В нем нет коллективного советского зачина многих мультипликационных картин 50-60-х годов, начинающихся с фразы: «А давайте!». Осваивая разные техники создания образов, смешивая их, используя метафору как способ раскрыть глубокие внутренние переживания ребенка, аниматоры говорят о другой стороне детства – не столь безоговорочно радужной и беззаботной, а наполненной одиночеством и страхом ребенка.

Примечательно, что именно в период с конца 90-х годов, когда отечественный аниматограф начинает выходить из кризиса, анимация становится языком, описывающим детство как бренд. Являясь частью массовой культуры, она влияет на зрителя, формирует стандарты поведения, социальные и коммерческие мифы [Прохоров, 1999,42].

В период конца 90-х-2010-х годов визуализация, являясь основой рекламы, маркетинга, сферы продаж и индустрии моды, в некотором роде приближает ребенка к взрослому миру, позволяя ему распознавать визуальные знаки и образы, раскрывающие его секреты. В образы детей современная анимация встраивает элементы, отражающие актуальные тенденции моды: разноцветные волосы у героинь в анимационном сериале «Алиса знает, что делать», модная стрижка у дяди Федора из нового сериала «Простоквашино», «продвинутые» электронные устройства у героев-детей в сериалах «Барбоскины» и «Фиксики».

Взрослый мир, в свою очередь, не упускает возможность использовать образ детства для получения прибыли посредством визуальной культуры. Образ детства постепенно превращается в своеобразный «бренд» постиндустриального общества. Образы героев-детей современного анимационного кино наделяются функцией мультипликативности и тиражируемости уже на этапе их задумки и конструирования. Этот факт обуславливается использованием анимационных героев, олицетворяющих образ ребенка, в организации рекламных кампаний, создании продукции, новых торговых марок. Основываясь на рыночных принципах, выпускаются детские аксессуары и одежда с изображением героев сериалов: Барбоскиных, Маши и медведя, героинь «Сказочного патруля». Идеальная форма и яркость Смешариков легко позволяет использовать их образы в индустрии детского досуга и рекреации, в создании упаковок продуктов питания, игрушек.

В этот период мультипликационные студии выпускают анимационный продукт, рассчитанный на широкую и платежеспособную аудиторию, в которой граница между взрослым и ребенком как потенциально равными потребителями размыта. Очевидно, что это определяет технику создания образов, ценности и смыслы, заложенные в образе детства. Узнаваемый образ анимационного героя-ребенка визуализируется с помощью упрощенных схем, мемов, гиперссылок и визуальных оксюморонов, которые дети не всегда понимают, зато взрослый зритель «читает» в них культурный контекст и улавливает иронию («Смешарики», «Маша и

Медведь, «Фиксики», «Барбоскины», «Ангел-бэби»).

Мем, как единица культурной информации, постепенно заменяет метафору, которая до недавнего времени была самым известным способом сжатия информации, в том числе, визуальной. Использование метафоры позволяет аниматорам как бы «подключать» зрителя к источнику культуры, с помощью образов погружать его в глубину идей и размышлений героев, задумки самого режиссера. Функция метафоры часто основана на желании аниматора сделать визуальный текст многослойным, научить зрителя видеть детали, связывать их с общим смыслом и сюжетом мультфильма. В свою очередь мем используется в современной анимации как элемент сжатой культурной информации, фрагмент, за которым стоит определенный культурный контекст. Если зритель не знает культурного контекста, к которому мем отсылает, то он не сможет узнавать и интерпретировать образы. Современные анимационные сериалы являются примером визуальной мозаики, состоящей из подобных фрагментов.

Так, в сериалах «Смешарики» и «Барбоскины» взрослый зритель увидит ссылки на сюжеты кино и компьютерных игр («Кто подставил кролика Роджера», «Звездные войны», «Мортал комбат», «DOOM», «Титаник»), содержание которых, как правило, еще не знакомо зрителю 7-8 лет. Образы знаменитых персонажей киноиндустрии, мира спорта, мировых звезд сцены, например, Жанна Киска, Мухтар Аршавкин, Бред Питбуль, группа «Ласковый лай», Джастин Бобик, появляются практически в каждой серии на плакатах стен обитателей дома, принтах одежды детей, в моделях поведения героев. Название детского мультсериала «Мишки-мимимишки» напрямую отсылает к понятию «мимимишность», часто обыгрываемом интернет-сообществом.

Использование мема в современной анимации упрощает подачу проблематики анимационного фильма, ценностных установок, делает образы, диалоги героев узнаваемыми, прежде всего, взрослым зрителем. Качество анимационного кино, как правило, оценивается большим количеством просмотров на канале You-Tube. В этом смысле мем, как единица культурной информации, отвечает современным требованиям качества. Он ориентирован на быстрое доступность, быстро забываемость, занимательность, иронию, оперирование средней языковой нормой [Зиновьева, 2013, 135].

В современной анимации это находит отражение в использовании признаков гипертекста. Такой подход можно было бы обозначить как гипертекстовый или ризомный — в соответствии с терминологией постмодернизма [Кривуля, 2002, 195]. Обитая в гипертекстовом пространстве с его интерактивностью, мем воспроизводит образы детства в новой информационно-коммуникативной среде, которая отражает особенности современной визуальной культуры через упрощение, игровую и ироничную ностальгию по всей ушедшей культуре, постмодернистскую иронию.

В сериалах «Сказочный патруль» и «Царевны», образы и сюжет которых должны подключать зрителя к культурному коду сказки, авторы отрывают визуальный текст от глубоких смыслов и символичности сказки. Например, в современных мультсериалах «Маша и медведь», «Сказочный патруль», «Барбоскины» такие традиционные черты, как наивность, честность, доброта, чистота, некогда символизирующие образ детства, заменяются иронией, насмешкой, прагматичностью и грубостью в образах и характерах героинь. Детство на экране превращается в образец эклектичности и профанности культуры современности, где традиционные ценности семьи, дружбы, духовности как бы отходят на второй план и становятся одним из множества «языков» описания новой медиареальности для каждого отдельно взятого героя сериала.

Детство как культурный феномен в современной анимации более не являет собой модель традиционной культуры. В ней нет четко выраженных этнокультурных доминант и традиционной атрибутики детства, к которым относятся ритуалы, игрушки, фольклор, забавы, представляющие собой глубинные образы конкретной культурной системы [Осорина, 2000, 199]. Например, в популярных анимационных фильмах «Барбоскины», «Фиксики», «Смешарики», «Сказочный патруль», «Ангел-бэби», «Алиса знает, что делать!», «Царевны» дети не играют в игры, характерные для детства, например, два десятилетия назад: прятки, секретки, салочки, жмурки. Они предпочитают решать взрослые задачи, головоломки, проходить квесты. У детей в современной анимации, как правило, нет собственных песен, шуток, прибауток, страшилок.

Герой ребенка погружен в культурное пространство, которое, с одной стороны, стало более динамичным, зрелищным, красочным, но с другой – окружило его гламуром, атмосферой потребления, привычкой жить в искусственно созданной красоте. («Смешарики», «Барбоскины», «Алиса знает, что делать», «Сказочный патруль»).

Исследуя символическую атрибутику образа детства в современных мультсериалах («Фиксики», «Маша и медведь», «Ангел-бэби»), мы встречаем характерные для современной культуры метаморфозы, которые отражаются в том, что коллективный характер детства преобразуется в индивидуальный.

При изучении образа детства, сконструированного современной анимацией, нельзя не сказать о том, что непосредственная культура детства традиционного общества превращается в культуру, опосредованную техническими приспособлениями и виртуальной реальностью. Во многих анимационных материалах («Фиксики», «Барбоскины», «Алиса знает, что делать!») современная культурная действительность отражается в приобщении к культуре в раннем детстве при помощи средств массовой информации и коммуникации – телевизора, компьютера, интернета. Передача социокультурного опыта идет уже не от старших поколений к младшим, «из рук в руки», а опосредуется информационной средой, прежде всего через экранную плоскость, через упрощенные схемы. Общение между взрослым и ребенком начинает приобретать симулятивный характер, а в некоторых случаях просто заменяется экраном [Гонгало, 2010, 60]. Так, в сериале «Алиса знает, что делать» (2016г.) герой ребенка представляет собой человека в информационном обществе, не нуждающемся в рефлексивном осмыслении происходящих событий, понимании окружающего его мира. Мир сам навязывается ему в виде готовых схем взаимодействия. Ребенок с самого раннего возраста приобретает опыт непрерывного знакового обмена и перекодировок. Вовлеченность ребенка и взрослого в символический обмен приводит к становлению общего коммуникативного поля культуры, в призме которого и происходит осмысление феномена детства, подверженного тем же изменениям, кризисам или расцветам, что и культура в целом [Мамычева, 2013,77].

Заключение

Таким образом, в исследовании проанализированы изменения в образе детства, созданном с помощью реалистичного (50-60е годы), метафорического (70-80е годы) и гипертекстусального (90-2010е годы) подходов отечественной анимацией советского и современного периодов. Особое внимание уделено специфическим возможностям анимации, которая одновременно отражает и влияет на изменения, происходящие с детством. В разные периоды своего развития анимационное искусство использует язык метафор как способ «подключения» к источнику

культуры, искусства, тем самым дополняя образ детства глубинными смыслами, давая простор мысли, отсылая зрителя к размышлениям о детстве. Обращение к мему как индикатору изменений, появляющихся в культуре, дает возможность современному художнику-аниматору воспроизвести характеристики массовой культуры, отразить новшества через упрощенную и понятную аудитории форму, транслировать образы, помещая их в контекст изменений, происходящих с детством.

Обзор анимационного материала, представленный в статье, демонстрирует, что анимация способна в динамической целостной образной форме визуализировать смыслы процессов, происходящих с изменением образа детства в культуре.

Библиография

1. Асенин С.В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран.- М.,1986.-288с.
2. Гонгало Е. Ф. Концепция виртуальной реальности в творчестве Ж. Бодрийера // Философия и социальные науки. – 2010. – № 4. – С. 57–62.
3. Зиновьева Н. А. Анализ процесса конструирования смысла интернет мема // Дискуссия. – 2013. – № 9 (39). – С. 133–138.
4. Иванов-Вано И. Кадр за кадром.//Рисованный Звук. М.: Искусство, 1980. -С. 89-92
5. Кривуля Н. Г. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века.- М., 2002.-296с.
6. Мамычева Д.И. Детство – метаморфозы культурного взгляда. – Таганрог: РГНФ, 2013. – 148 с.
7. Норштейн Ю. Метафоры.// Искусство кино № 8,1994. С.92-104
8. Норштейн Ю. Снег на траве. Лекции по искусству анимации. — М., 2005.-284 с.
9. Осорина М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. СПб.: Питер, 2000.- 278 с.
10. Прохоров А. Эволюция аниматографа: от мультипликации к «фантому свободы»// Мультипликация, аниматограф, фантоматика ... — Киев, 1989.- С.31-59
11. Ромашова М.В. От истории анимации к истории СССР: Постановка проблемы.- Вестник Пермского университета, 2011.-С.114-119
12. Трапезникова Е.В. Эволюция образа художественного пространства в Российской анимации (1985-2014гг). М.,2015.-180 с.

The image of childhood in Russian animation: from metaphor to meme

Tat'yana O. Lefman

Senior lecturer,
Department of cultural and religious studies
Northern (Arctic) Federal University named after M. V. Lomonosov
1 Smolny Buyan st., Arkhangelsk, 163001, Russian Federation;
e-mail: kompotiy@mail.ru

Abstract

The article presents a study of the imaginative space of the world of childhood, created by the Russian animation in the Soviet and modern periods of its development. The features of animation of the 50s and 60s are briefly presented. Soviet animation of this period more reflects and affirms the cultural and historical features of the time. It copies and realistically constructs the image of childhood, reflecting the values of this period, the collectivity of childhood, the features of the game, and the openness of the space that the child discovers independently or with friends.

Attention is focused on the metaphor of the Soviet cartoon of the 70s-80s in the construction of the cultural reality of childhood, which is manifested in the technology of creating an image, its multidimensionality and polysemanticism. Animators of this period with the help of a metaphor, allegorically manages to revive the poetry of another childhood with its fears, the feeling of loneliness, sense-related questions, secrets kept from the adult world.

From the technical point of view, animation of the 70-80s offers the viewer new formats with a non-dynamic frame shift, frozen time effect, play of light, shadows, puppet and plasticine animation. The image of childhood created with the help of these techniques comes to life, becomes the key to the code of life, and the child absolutely understands this code.

Special attention is paid to the study of the construction of the image of childhood by the animation of the 1990th-2010s, its sign-symbolic and axiological components. It is noteworthy that precisely in the period from the end of the 90s, when the domestic animatographer begins to emerge from the crisis, animation becomes a language that describes childhood as a brand. Being a part of mass culture, it influences the viewer, forms standards of behavior, social and commercial myths. In the period from the beginning of the 2000s, animation studios produce an animated product designed for a wide and solvent audience, in which the boundary between adults and child as potentially equal consumers is blurred.

Obviously, this determines the technique of creating images, values and meanings embodied in the image of childhood. The recognizable image of the animated child hero is visualized by means of simplified diagrams, memes, hyperlinks and visual oxymorons, which children do not always understand, but the adult viewer “reads” their cultural context and catches the irony.

The study allows us to conclude that the animation, going from the realistic model of the 50s – 60s to the metaphorical model of the 70s and 80s and the hypertextual model of modernity, constructs the image of childhood in different ways; complements it with new, characteristic for one or another cultural and historical period of the development of society, meanings, symbols, expressing an understanding of the child's place in the universe.

For citation

Lefman T.O. (2019) Obraz detstva v otechestvennoi animatsii: ot metafory k memu [The image of childhood in Russian animation: from metaphor to meme]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 9 (6A), pp. 135-143. DOI: 10.34670/AR.2020.46.6.015

Keywords

Image of childhood, domestic animation, metaphor of the Soviet cartoon, hyperlinks and memes in modern animation.

References

1. Asenin S.V. 1986. Mir mul'tfil'ma: Idei i obrazy mul'tiplikatsii socialisticheskikh stran [The world of cartoon: ideas and images of animation of Soviet countries]. Moscow: 288 p. (In Russ.)
2. Gongalo E.F. 2010. Concepciya virtual'noj real'nosti v tvorchestve ZH. Bodriyara // Filosofiya i social'nye nauki № 4. [The concept of virtual reality in the work of J. Baudrillard // Philosophy and social Sciences]. P. 57-62 (In Russ.)
3. Zinov'eva N. A. 2013. Analiz processa konstruirovaniya smysla internet mema // Diskussiya №9 (39). [Analysis of constructing the meaning of the Internet meme//Discussion]. P.133-138 (In Russ.)
4. Ivanov-Vano I. 1980. Kadr za kadrom//Risovannyj Zvuk [Frame by frame// Drawing Sound].Moscow: Iskusstvo. P.89-92 (In Russ.)
5. Krivulya N. 2002. Labirinty animatsii. Issledovaniye khudozhestvennogo obraza rossiyskikh animatsionnykh fil'mov vtoroy poloviny XX veka [Labyrinths of animation. Analysis of the artistic image of Russian animated films of the

-
- second half of the 20-th century.]. Moscow: Graal'. 296 p. (In Russ.)
6. Mamycheva D. 2013. Detstvo – metamorfozy kul'turnogo vzglyada [Childhood- metamorphoses of cultural view]. Taganrog: RGNF. 148p. (In Russ.)
 7. Norshteyn YU. 1994. Metafora// Iskusstvo kino №8 [Metaphors//Cinema art]. P.92-104 (In Russ.)
 8. Norshteyn YU. 2005. Sneg na trave: Fragmenty knigi: Lektsii po iskusstvu animatsii [Snow on grass: Fragments of the book: Lectures about art of animation]. Moscow: VGIK, 248 p. (In Russ.)
 9. Osorina M. 2000. Sekretny mir detey v prostranstve mira vzroslykh [Secret world of kids within the adult world]. Saint-Petersburg: Piter. 278 p. (In Russ.)
 10. Prohorov A. 1989. Evolyuciya animatografa: ot mul'tiplikacii k «fantomu svobody»// Mul'tiplikaciya, animatograf, fantomatika [Animatograph evolution: from animation to "phantom of freedom"//Animation, animatograph, phantomatics]. Kiev: P. 31-59 (In Russ.)
 11. Romashova M.V. 2011. Ot istorii animacii k istorii SSSR: Postanovka problemy// Vestnik Permskogo universiteta [From the history of animation to the history of the USSR: problem statement//Bulletin of Perm University]. P.114-119 (In Russ.)
 12. Trapeznikova E.V. 2015. Evolyuciya obraza hudozhestvennogo prostranstva v Rossijskoj animacii (1985-2014gg) [Evolution of the image of art space in Russian animation (1985-2014 years)]. Moscow: 180p. (In Russ.)