

УДК 7.094

**К ВОПРОСУ О ПРИЕМАХ ПЕРЕДАЧИ И ТРАНСФОРМАЦИИ  
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ТРАДИЦИИ В МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ  
ДЛЯ ДЕТЕЙ**

**ON RECEIVING THE TRANSMISSION AND TRANSFORMATION ARTISTIC  
TRADITION IN ANIMATED FILMS FOR CHILDREN**

©Кузина Н. В.

SPIN-код: 2069–8510

канд. филол. наук

*Российский научно–исследовательский институт  
культурного и природного наследия им. Д. С. Лихачева**г. Москва, Россия, nvkuzina@mail.ru*

©Kuzina N.

SPIN-code: 2069–8510

*PhD, Likhachev Russian Research Institute  
of Cultural and Natural Heritage**Moscow, Russia, nvkuzina@mail.ru*

©Кузина Л. Б.

*Московский государственный университет**г. Москва, Россия, kulibo.kavai@yandex.ru*

©Kuzina L.

*Moscow State University**Moscow, Russia, kulibo.kavai@yandex.ru*

*Аннотация.* Рассматривается проблема отражения в сценариях и художественных приемах мультипликации общих тенденций динамики культуры. Анализируются изменения, произошедшие в содержании и образах мультипликационных фильмов с завершением эпохи модернизма и формированием эстетики постмодернизма.

*Abstract.* The problem of mapping in scripts and animation art techniques common cultural dynamics trends considered. Occurred in the content of the images and animated films with the completion of the formation of the modern age and postmodernism aesthetics changes are analyzed.

*Ключевые слова:* звукозрительный контрапункт, сценарий мультфильма, постмодернизм, модернизм, художественный образ, трансформация сюжета, восприятие культурной традиции, кинопродукция для детей.

*Keywords:* audiovisual counterpoint, cartoon scenario, postmodernism, modernism, artistic image transformation story, the perception of tradition, film production for children.

О мультипликации говорят обычно с точки зрения особенностей кинематографического искусства [3, 6, 8], развлекательности, воспитательного потенциала [5, 11]. При этом мало внимания уделяется тому факту, что мультипликация, как и любой другой вид искусства, подчиняется единым законам существования и развития культуры [1, 2, 4, 9]. Мы рассматриваем мультфильм как один из жанров, в которых происходит передача и трансформация культурной информации в эстетической форме, доступной для ребенка [7, 10]. В предлагаемой работе даны некоторые наблюдения, помогающие ответить на два вопроса:

1) как в мультипликационных фильмах воспроизводятся и трансформируются сюжеты, известные в истории культуры;

2) происходит ли с течением времени изменение способов трансформации источника.

Материалом исследования стали пятьдесят наиболее эстетически значимых и популярных полнометражных мультипликационных фильмов (далее МФ) студий “The Walt Disney Company”, “Columbia Tristar”, “Warner Bros.”, “Universal”, “Dream Works Pictures” и др., создававшихся в разное время (с 1938 по 2010 г. г.). Данные мультипликационные фильмы (далее — МФ), вне зависимости от времени производства, являются классикой жанра. В данное исследование не включена мультипликация в стиле «аниме».

Предметом исследования были сценарии МФ. Нами были отмечены некоторые особенности этих сценариев:

1. Чаще всего при создании этих полнометражных картин за основу сценария берется иной, уже известный в истории культуры текст.

2. Содержание фильма не совпадает с содержанием источника. В сценарии обязательно происходит большее или меньшее переосмысление исходного текста.

Можно распределить сценарии в зависимости от источника сюжета на следующие группы.

*Традиционные:*

А. Имеющие в качестве начального источника фольклорные тексты. При этом в последнее время большой популярностью пользуется восточный фольклор и фольклор менее развитых народов («Покахонтас» — из жизни индейцев, «Мулан» — о Китае, «Алладин» — восточная сказка), ранее популярен был общеевропейский фольклор в литературной обработке («Красавица и чудовище», «Спящая красавица», «Белоснежка»).

Б. Имеющие в качестве основы детский литературный текст, авторскую сказку (Ф. Зальтен «Бэмби», Дж. Барри «Питер Пэн», Д. Смит «Сто один далматинец», Л. Кэрролл «Алиса в стране чудес», Д. П. Менникс «Лис и пес», Т. Мак-Гауэн и Р. М. Шерман «Коты-аристократы», Г. Х. Андерсен «Дюймовочка», «Русалочка»).

*Новые, уникальные для западной мультипликации:*

В. Имеющие в качестве основы миф (полнометражный МФ «Геркулес», сериал по его мотивам — «Геркулес 2»).

Г. Имеющие в качестве основы библейский текст («Принц Египта»).

Д. Имеющие в качестве основы «взрослую», но с помощью разных приемов переосмысленную, классику. Чаще всего это западноевропейская литература XIX века, творчество Шекспира, средневековая литература («Робин Гуд», «Меч в камне», «В поисках Эскалибура («Бой за Камелот»)») — на основе средневековых рыцарских романов и легенд, а также романов о рыцарях круглого стола Вальтера Скотта; «Щелкунчик» — по сказке Гофмана; «Горбун из Нотр-Дама» по роману «Собор Парижской Богоматери» В. Гюго, «Книга джунглей» — по Р. Киплингу; в МФ «Оливер и компания» присутствует связь с романом «Приключения Оливера Твиста» Ч. Диккенса; в МФ «Король лев» и «Король лев-2: Гордость Симбы» — переосмысливаются мотивы трагедий Шекспира).

Е. Очень редко в полнометражных МФ (речь не идет о мультипликационных сериалах) отражаются популярные сюжеты современной массовой культуры («Тарзан»).

Ж. МФ, в сценариях которых переосмысливаются факты истории («Анастасия» — русская революция, образ Распутина и судьба царской семьи, «Покахонтас» — завоевании Нового Света, «Мулан» — борьба Древнего Китая с внешними врагами).

З. МФ, в которых под масками героев, нередко животных, насекомых, действуют легко узнаваемые персонажи современности, в основном из среды киноискусства («Муравей Зед»).

Было отмечено, что фильмы групп А–Б создавались преимущественно в 30–60-е г. г., то есть в период преобладания в мировой культуре эстетики модернизма, фильмы групп В–З — преимущественно в 60–90-е г. г., в период преобладания постмодернистской эстетики.

Приемы трансформации источника различаются в зависимости от времени создания МФ. В группах А и Б, фильмы из которых одинаково ставились и в 30-е, и в начале 60-х

годов (частично и в группе Д — в МФ, представляющих собой классические инсценировки художественных текстов, например, «Щелкунчик», «Книга Джунглей»), используются достаточно традиционные приемы:

1. Изменение количества персонажей в сторону сокращения или введения дополнительных. Например, увеличение персонажей в МФ «Белоснежка» — лесные звери и птицы как активные действующие персонажи, в МФ «В поисках Эскалибура» и др.

2. Изменение мотивной структуры: расширение количества мотивов, сужение, упрощение. Например, уменьшение количества мотивов по сравнению с литературным источником в МФ «Бэмби».

3. Использование не всего текста, а только нескольких особо острых эпизодов, одной сюжетной линии («Горбун из Нотр Дама»).

4. Слияние нескольких источников. Можно сказать, что контаминация — один из излюбленных приемов киноискусства. В 30–60 годы чаще всего можно встретить сочетание источников фольклорного и литературного. Кроме того, на протяжении всего времени, а особенно — в 60–90-е годы, в целом ряде МФ фольклорный или литературный источники сочетаются с источником музыкальным (прежде всего музыка и сюжет балета). Такое сочетание можно найти в МФ «Принцесса-лебедь» (фольклор и отдельные мотивы и образы «Лебединого озера» П. И. Чайковского), «Спящая красавица» (сказка Ш. Перро, переосмысленная сценаристом Э. Пеннером, и одноименный балет П. И. Чайковского, музыка из которого сопровождает фильм), «Щелкунчик» (фильм студии “LaceWood Productions” 1996 г. по мотивам сказки Э. Т. Гофмана и балета П. И. Чайковского, сопровождаемый музыкой композитора).

В качестве одной из причин появления подобного рода совмещений можно назвать популярную в XX веке идею возвращения к синкретичному, целостному искусству. Значительность этой идеи — совмещения музыкального и зрительного образа — в мультипликации впервые осознал У. Дисней. Он говорил о приоритете звукозрительного контрапункта в МФ, о необходимости слияния звукового и видеорядов. Еще в 1940 г. он создал полнометражный МФ «Фантазия», где пытался добиться гармоничного соединения музыки Баха, Бетховена, Чайковского, Мусоргского, Шуберта и изобразительного ряда. В настоящее время музыкальное сопровождение МФ оценивается как одно из центральных средств выразительности. Сопровождает фильмы либо музыкальная классика, либо музыка одаренных современников. Яркие примеры последнего типа — новые МФ, созданные с использованием компьютерной анимации — «История игрушек», «Муравей Зед». Для МФ «Король лев» написал музыку, а затем выступил в роли исполнителя песен Элтон Джон. МФ оказывается одним из посредников в знакомстве детей с музыкальной классикой и творчеством современных композиторов.

Целью сценаристов в 1930–1960-е г. г. становится наиболее полная, насколько это возможно при учете специфики мультипликационного искусства, передача содержания источника. МФ превращается в своеобразную иллюстрацию текста.

Вторая половина века — формирование и расцвет культуры постмодернизма. Нетрадиционные приемы, появившиеся в мультипликации второй половины XX века, говорят о том, что и в искусстве мультипликации также проявились черты этого направления. Можно сказать, что современная мультипликация — занятие для людей не только с высшим кинематографическим, но и с высшим филологическим образованием.

Как и любое произведение искусства в эпоху постмодернизма, любой текст, МФ рассматривается как игра с любой культурой, даже самой отдаленной, для создания полисемантической, полистилистической структуры. МФ не только вводят ребенка в мировую культуру прошлого, но и формируют у него представление об эстетике современной культуры. Фильм перестает быть иллюстрацией, сценаристы и мультипликаторы создают независимое, автономное произведение, нередко почти до неузнаваемости изменяющее источник. Перечислим основные приемы его трансформации

(необходимо отметить при этом, что в современной мультипликации встречаются иногда взаимоисключающие тенденции):

1. Известные сюжеты получают освещение с использованием многообразных приемов комического, от юмора до сарказма, комически трансформируются. Присутствие в детском развлекательном кино любого периода комического начала очевидно. В любом, даже самом нравоучительном МФ, встречаются комические эпизоды. В мультипликации 60–90-х г. г. эти приемы обретают характер тотальных. В МФ последних лет установился обычай вводить в повествование персонажей, развивающих комическую линию, как правило парных, выступающих как близнецы и антагонисты одновременно (МФ «В поисках Эскалибура» — дракон, каждая из двух голов которого имеет свое имя — Конуэл и Дэвид; МФ «Король лев» — сурикат Тимон и бородавочник Пумба; «Геркулес» — помощники Аида химеры Страх и Паника; «Мулан» — дракон, сверчок и Младший брат — щенок).

2. Ориентация на массовую культуру, слияние элитарного искусства с массовым. Некоторые художественные приемы, более присущие массовой культуре (фарсовые элементы, бурлеск и др.), сочетаются в современной мультипликации с многоуровневостью смысла. Над созданием сценария современного полнометражного МФ на крупной киностудии трудится иногда целая группа в десять–двадцать человек. Так, над созданием сценария фильма о событиях эпохи короля Артура («В поисках Эскалибура») трудилось девятнадцать человек во главе с Б. М. Моррисом. Лучшим образцам новейшей мультипликации присуща ориентация на зрителей разных возрастов с различным уровнем образования. Забавные и смешные МФ, например, «Геркулес», оказываются адресованы не только и даже не столько детям, сколько взрослым. МФ, его текст рассматривается как некий ребус. События мифа в фильме существенно искажены. Из-за эффекта неполного наложения возникает желание сопоставить сам миф и его современную интерпретацию. Неверно будет утверждать, что «ошибки», неполнота наложения появляются из-за того, что авторы не утруждают себя знанием мифологии. Многие комические эпизоды таких фильмов могут быть поняты только образованным зрителем, человеком, который знаком с содержанием текстов, положенных в основу сценария, например, с содержанием античных мифов. Так, комический эффект в одном из эпизодов МФ «Геркулес» возникает от того, что маркированное в мировой культуре имя Пенелопа носит не жена Одиссея, а хромая и флегматичная ослица земного отца Геркулеса. Филоктет показан как тренер Геркулеса, любвеобильный сатир. Но в других эпизодах сценаристы оказываются предельно точны. Так, например, предельно точно, можно сказать «фактографично», с опорой на античные тексты показана топография Аида, владеющие судьбами людей мойры.

3. Особый прием, связанный с эстетикой постмодернизма и активно используемый в мультипликации при пересоздании источника — симулякр (термин Ж. Бодрийара, «фантом события»). Например, в МФ «Принц Египта» в облике и истории главного героя — Моисея — совмещены библейский Моисей, Иосиф Прекрасный и некоторые черты и эпизоды, связанные с жизнью Христа (сценаристы — К. Кэсборн, Л. Кук, Ф. Лазебник, стихи С. Шварца). В предисловии к МФ авторы указывают, что речь идет о переложении текста ветхозаветной книги «Исход», однако, как они считают, некоторая историческая и художественная вольность этого переложения не искажает сути событий, описанный в Библии.

В МФ «Геркулес» введен эпизод, где Геркулес ныряет в Стикс в надежде спасти умершую возлюбленную Мэг. В мифе же Геркулес спускался в Аид, но затем, чтобы украсть пса Кербера.

4. Использование анахронизмов как художественного приема для создания эффекта «неполного наложения». Мы понимаем, что в МФ, например, рассказывается о событиях мифа, но авторы от них дистанцируются, показывают, что это не миф, а игра в миф. В МФ о древности могут появляться приметы современного быта. Например, в МФ «Геркулес» один из слуг Аида потягивает из пластикового одноразового стакана через трубочку кока-колу. Сам герой получает сокращенное имя-кличку, какие особенно популярны

у тинэйджеров — Герк. В МФ «Геркулес–2» герой сдает «на права», однако имеются в виду права управления колесницей. Имя возлюбленной Геркулеса–Деянира — изменено на более современное и демократичное Мэг.

5. Цитатность. По словам одного из исследователей литературы постмодернизма, писатель этой эпохи осознает себя библиотекарем. Это выражение верно и для характеристики авторов МФ. Как это свойственно в целом культуре постмодернизма, в МФ последних лет цитируются тексты, обязательно доступные рядовому зрителю, хрестоматийные, входящие в школьную программу. Иногда цитирование служит для создания дополнительного комического эффекта. Так, в фильме «В поисках Эскалибура» дракон обращается к черепу своего предка, съеденного чудовищем, со словами из трагедии Шекспира: «Бедный Йорик!».

6. Одна из общих черт культуры XX века — мифологизм. Даже в тех МФ 60–90-х годов, которые не ориентированы на миф, элементы мифа присутствуют. Чаще всего это близнечный миф. Отголоски близнечного мифа можно найти в МФ «Геркулес» (второстепенные персонажи–двойники и др.), «В поисках Эскалибура» (двухголовый дракон, который не мог летать и извергать пламя, потому что его головы, совершенно разные (чеховский «Толстый и тонкий» — Конуэл и Дэвид) не могли прийти к единому мнению). Близнечный миф активно используется и в игровом кино.

7. Активное использование аллегории. Антропоморфных персонажей источника замещают животные. Так, в МФ «Робин Гуд» главный герой предстает в облике Лиса. В предисловии к МФ авторы указывают на наличие многообразных легенд об этом персонаже. В том числе на особую легенду, существующую в мире зверей и, как ясно из предисловия, самую справедливую. Используется один из необычных комических приемов, в котором сочетаются черты аллегии и травести: в мультипликационных персонажах узнаваемо выведены деятели современного искусства (в частности кино). Например, в МФ «Муравей Зед»: роль принцессы муравьев озвучивается известная современная актриса Ш. Стоун, и поэтому принцесса имеет манеры и некоторые черты внешности актрисы, главный герой Зи (Зед) имеет голос и черты внешности В. Аллена, муравей–воин напоминает своей внешностью и манерами С. Сталлоне.

8. Современным мультфильмам присущ эклектизм. Так, в МФ «Геркулес» по античному мифу введены христианский мотив продажи души дьяволу (хозяину подземного царства — Аиду) и мотив воскресения из мертвых.

9. Чертой современной мультипликации стало проникновение в МФ жанров, не свойственных детской культуре, но популярных в прошлом или в современном мире в культуре взрослой. Из числа музыкальных жанров огромное влияние на современную мультипликацию оказал жанр мюзикла. Наиболее яркий пример — все тот же МФ, созданный в девяностые годы, «Геркулес». О влиянии жанра мюзикла говорит не только обилие музыкальных комментариев со стороны «хора» — муз, но и тот факт, что сценарий к фильму писал композитор (он же — автор музыки к фильму) — А. Менкен. Из числа литературных жанров на МФ более всего влияют драматические. Так, в мультипликацию активно входит жанр трагедии. Как правило, мультфильмы второй половины XX века трагикомичны, сочетают минорное и мажорное начала.

Согласно классическим требованиям к трагедии, выраженным в «Поэтике» Аристотеля, построены мультфильмы «Король лев» (1 и 2), «Покахонтас», «Принц Египта». В МФ предшествующего периода (30–60-е г. г.) редко изображалась гибель героев (исключение — «Бэмби»), если смерть происходила, то должна была по закону жанра оказаться мнимой («Белоснежка»). Теперь смерть появляется, причем это может быть и смерть невинного персонажа: отец Симбы в МФ «Король лев»; сын фараона в МФ «Принц Египта» и еврейские младенцы, уничтоженные фараоном; гибнущие, уродуемые куклы в МФ «История игрушек» и т. д. Главный герой современного МФ часто соответствует требованиям, предъявляемым к трагическому герою. В ходе событий, описываемых в МФ, герой осуществляет выбор между долгом и чувствами (например, «Покахонтас» — выбор

в пользу долга, «Тарзан» — выбор в пользу чувства). В результате вмешательства внешних обстоятельств или в результате собственного решения герой совершает проступок и несет за него наказание (фараон в МФ «Принц Египта», Вуди в МФ «История игрушек», Симба в МФ «Король–лев»). Однако в финале, в отличие от классической трагедии, герой обычно остается в живых, что соответствует особенностям детского кино. Но смерть в фильме все-таки показана: чаще всего это смерть близкого герою существа (сын фараона в МФ «Принц Египта») или отрицательного персонажа (Скар в МФ «Король лев»).

10. Велико тяготение современной мультипликационной классики к жанру философской притчи. В МФ поднимаются основные для современного мира этические, политические проблемы и даже проблемы пола. Например, говорится о борьбе народов с завоевателями, о вопросах расовой дискриминации («Покахонтас»), о проблемах женской эмансипации, феминизма («Мулан»), о проблемах взаимоотношения естественной среды и прогресса («Тарзан»), о проблемах веры и воздаяния за неверие («Принц Египта»).

Приведем один из примеров трансформации источника сюжета в современной мультипликации. Речь идет о МФ «Король лев» (в качестве источника выступает трагедия «Гамлет» Шекспира, идея сюжета Б. Маттинсона, авторы сценария — А. Мекки, Дж. Робертс, Л. Вулвертон) и «Король лев — 2: Гордость Симбы» (в качестве источника выступает другая трагедия того же автора — «Ромео и Джульетта», идея — Н. Гленни–Смита, авторы сценария — Ф. Коблер и С. Маркус). Можно сказать, что в данном случае используется мотивная структура источника и некоторые характеристики центральных персонажей. Здесь нет знакомых по литературному источнику имен героев, герои имеют зооморфный вид (о подобном приеме речь уже шла). Центральные персонажи первого мультфильма:

1) сын короля — Симба,

2) его отец Муфасу, впоследствии тень отца,

3) враг и убийца отца, дядя Симбы — Скар, мечтающий получить власть над королевством и действующий обманом.

Мотивная схема фильма «Король лев»: у главного героя — Симбы — погибает отец. Причиной смерти является его младший брат, отрицательный персонаж, мечтающий о власти, Скар. Подчеркивается универсальность ситуации: «Каждый король имеет брата, который мечтает занять его место». Симба считает себя виновным в гибели отца, на самом деле подстроенной, мучается, не знает, что делать. Ему является тень отца, раскрывает смысл событий. Симба мстит дяде Скару. Логично для детского фильма снято обвинение в измене с идеального образа матери Симбы.

Центральные герои второй части мультфильма:

1) Кову, наследник клана Скара,

2) Кьяра, дочь Симбы.

Мотивная структура: Кову должен отомстить за Скара Симбе, он готов к этой мести, решает обманом войти в дом противника, однако в итоге влюбляется в Кьяру, затем несет незаслуженное наказание как изменник и потенциальный убийца Симбы; в финале любовь главных героев останавливает войну кланов. По логике МФ, влюбленные в финале не гибнут: история имеет, в отличие от литературного источника, счастливый финал.

Над тем, чтобы «вживить» маркированные в истории культуры мотивы и образы в воспринимающийся как новый и оригинальный текст и в первом, и во втором случае трудились по два десятка сценаристов.

\* \* \*

Мультипликация — вид искусства, подчиняющийся общим законам развития культуры. В частности, наглядно видно, как с общими изменениями, происходящими в культуре второй половины XX века, происходят и изменения в отношении к источнику сюжета в мультипликационном фильме.

В современный период мультипликация, наряду с другими мультимедиа–средствами, часто играет роль первого ознакомителя ребенка с произведениями мировой культуры

прошлого (художественными текстами и музыкой в первую очередь) и с тенденциями культуры настоящего и будущего. В детской мультипликации развиваются идеи популяризации музыкальных и литературных произведений. Подобное направление проявляется, пусть несколько слабее, и в России.

*Список литературы:*

1. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: материалы V Международной научно–практической конференции «Анимация как феномен культуры», (7–8 октября 2009 г., Москва) / Сост. и науч. ред. Н. Г. Кривуля. М.: ВГИК, 2010. 328 с.
2. Горшкова Д. В. История российской мультипликации. XX век. М.: Варио, 2016. 527 с.
3. Коновалов В. А. Инновационные технологии в творчестве художника анимации и компьютерной графики / сост. В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов. СПб.: Санкт–Петербургский гос. ин–т кино и телевидения, 2015. 199 с.
4. Кривуля Н. Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: автореф. дис. ... д–ра искусствоведения. М, 2009. 60 с.
5. Куниченко О. В. Особенности воспитания нравственного поведения старших дошкольников средствами мультипликационных фильмов: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Волгоград, 2015. 27 с.
6. Курчевский В. В. Ключи к экранному творчеству: Рассказы о мультипликации. М.: Московский детский фонд, 2014. 200 с.
7. Муканова Т. Н. ...И зреет художественный образ: адаптация системы К. С. Станиславского для анимации. Алматы: КазНАИ им. Т. Жургенова, 2014. 248 с.
8. Петров А. А. Классическая анимация: нарисованное движение. М.: ВГИК, 2010. 195 с.
9. Трапезникова Е. В. Эволюция образа художественного пространства в российской анимации: 1985–2014 г. г.: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2015. 29 с.
10. Фомина В. А. Драматургические модели современной анимации: на материале российского кукольного кино: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2012. 28 с.
11. Шакарова М. А. Анализ влияния структуры сюжета и содержания культурных текстов на развитие сюжетно–ролевой игры современных дошкольников: на примере мультипликационных сериалов: дис. ... канд. психол. наук. М., 2012. 144 с.

*References:*

1. Animation and Multimedia between tradition and innovation: Proceedings of the V International Scientific and Practical Conference Animation as a Cultural Phenomenon, October 7–8, 2009, Moscow. Comp. N.G. Krivulya. Moscow, Film Institute, 2010. 328 p.
2. Gorshkov D. V. History of Russian animation. XX century. Moscow, Vario, 2016. 527 p.
3. Konovalov V. A. Innovative technologies in the artist's animation and computer graphics. Comp. V. A. Konovalov, M. V. Konovalov, E. V. Konovalov. SPb., Saint–Petersburg State Institute of Film and Television, 2015. 199 p.
4. Krivulya N. G. The evolution of artistic models in the development of world animatography. Cand ... Dr. of Art. Moscow, Film Institute, 2009. 60 p.
5. Kunichenko O. V. Features of education of moral behavior of senior preschool children by means of animated films. Abstract dis. cand. ped. Sciences. Volgograd, 2015, 27 p.
6. Kurchevsky V. Keys to a display creative: Stories about animation. Moscow, Moscow Children's Fund, 2014. 200 p.
7. Mukanova T. N. And maturing artistic image: adaptation of the Stanislavsky system for animation. Almaty, University Press, 2014. 248 p.
8. Petrov A. A. Classical Animation: Painted movement. Moscow, Film Institute, 2010. 195 p.

9. Trapeznikova E. V. Image evolution of artistic space in the Russian animation: 1985–2014 gg. Abstract... dis. Cand. Arts. Moscow, 2015. 29 p.

10. Fomin V. A. Dramatic model modern animation: On a material of Russian puppet movie. Abstract ... Cand. Arts. Moscow, 2012. 28 p.

11. Shakarova M. A. Analysis of the impact of the plot structure and content of cultural texts on the development of the plot–role–playing game of modern preschool children: The example of animated series. Dis. ... cand. psychol. sciences. Moscow, 2012. 44 p.

*Работа поступила  
в редакцию 17.08.2016 г.*

*Принята к публикации  
21.08.2016 г.*