

EDN: SFLJWA
УДК 7.036

Soviet Animation of 1924–1929 as a Means for the Representation of Cultural Narratives of the Period

Maria S. Koptseva* and Stepan O. Zotov

*Siberian Federal University
Krasnoyarsk, Russian Federation*

Received 17.11.2024, received in revised form 22.12.2024, accepted 16.01.2025

Abstract. Soviet animation between 1924 and 1929 became an important part of the cultural landscape of the period, reflecting significant changes in the social and political life of the country. The aim of this article is to analyze animated films from this period using topic modeling to assess their alignment with key cultural narratives and ideological trends of the time. For this purpose, the journal “Sovetskoe iskusstvo” (Soviet Art), published between 1924 and 1928, was chosen as a source of cultural narratives. The selected films for analysis include “Samoyed Boy”, “Senka the African”, “Interplanetary Revolution”, “Soviet Toys”, “China in Flames”, “The Post”, “The Adventures of the Chinese Children”, and “The Ice Rink”. The study results demonstrate that these films reflect core ideological and cultural concepts promoted in the art and culture of the era, revealing the ways in which animation was used to visualize and communicate the values of the new Soviet society.

Keywords: Soviet animation, animated film, topic modeling, cultural narrative, ideology.

Research area: Theory and History of Culture and Art.

Citation: M. S. Koptseva, S. O. Zotov. Soviet Animation of 1924–1929 as a Means for the Representation of Cultural Narratives of the Period. In: *J. Sib. Fed. Univ. Humanit. soc. sci.*, 2025, 18(2), 240–249. EDN: SFLJWA



Советская анимация 1924–1929 гг. как средство репрезентации культурных нарративов периода

М.С. Копцева, С.О. Зотов

Сибирский федеральный университет
Российская Федерация, Красноярск

Аннотация. Советская анимация в период с 1924 по 1929 годы стала важной частью культурного ландшафта того времени, отражая значительные изменения в общественной и политической жизни страны. Цель данной статьи – провести анализ анимационных фильмов указанного периода с использованием метода тематического моделирования (topic modelling), чтобы выявить их соответствие ключевым культурным нарративам и идеологическим тенденциям данного времени. В качестве источника культурных нарративов выбран журнал «Советское искусство», издававшийся в период с 1924 по 1928 год. Для анализа были отобраны анимационные фильмы, созданные в этот же период, такие как «Самоедский мальчик», «Сенька-африканец», «Межпланетная революция», «Советские игрушки», «Китай в огне», «Приключения китайчат», «Почта», «Каток». Результаты исследования показали, что эти мультфильмы отражают основные идеологические и культурные концепты, продвигаемые в искусстве и культуре того времени.

Ключевые слова: советская анимация, мультфильм, тематическое моделирование, культурный нарратив, идеология.

Научная специальность: 5.10.1. Теория и история культуры, искусства.

Цитирование: Копцева М. С., Зотов С. О. Советская анимация 1924–1929 гг. как средство репрезентации культурных нарративов периода. *Журн. Сиб. федер. ун-та. Гуманитарные науки*, 2025, 18(2), 240–249. EDN: SFLJWA

Введение

Анимация – относительно новое направление в визуальном искусстве, которое неразрывно связано с развитием таких форм, как рисунок, театр и кинематограф. Техника анимирования заключается в создании иллюзии движения с помощью серии последовательных кадров, быстро сменяющихся друг за другом. Эти кадры могут быть выполнены в различных техниках – от рисунков и 3D-моделей до фотографий кукол, скульптур и других объектов. Хотя анимационные фильмы (мультфильмы) на протяжении всей истории анимации воспринимались в основном как произведения для детей, их потенциал значительно шире. Наряду с другими

видами искусства анимация играет важную роль в передаче, сохранении и трансляции культурных нарративов, характерных для того исторического периода, в который был создан мультфильм.

Советская мультипликация не является исключением даже на заре своего развития, особенно в период с 1924 по 1929 год, в первые годы советской власти. В это время анимация была в значительной степени экспериментальной: не существовало ещё состоявшихся мастеров советской мультипликации, а сама форма находилась в поиске своей идентичности. Мультфильмы того времени отличались ярким новаторством и стремлением к поиску новых вырази-

тельных средств, активно заимствуя идеи из живописи конструктивизма, авангарда и других течений. Эксперименты с формой и техникой, нестандартные сюжеты и визуальные решения стали характерной чертой этого периода. В контексте формирования нового социального порядка анимация сыграла важную роль как одно из средств распространения изменяющихся культурных нарративов. Ее создатели – представители нового советского гражданского общества, активно вовлеченные в процессы построения и институционализации советского государства, – не только участвовали в этих процессах, но и в значительной степени способствовали их оформлению. Подобно другим деятелям искусства, они внедряли в свои произведения идеологические концепты, отражающие ценности и цели социалистической идеологии.

Таким образом, цель данной статьи – провести анализ анимационных фильмов указанного периода, чтобы выявить их соответствие ключевым культурным нарративам и идеологическим тенденциям данного времени.

Краткая история советской анимации 1920-х гг.

История российской анимации началась ещё в последние годы существования Российской империи. Среди первых русских аниматоров есть такие деятели, как Александр Ширяев, создатель первых в мире кукольных мультфильмов, а также энтомолог и мультипликатор Владислав Старевич, использующий в качестве кукол реальных насекомых.

Работы Александра Ширяева выполнены в технике кукольной анимации, и как первые в своём роде они занимали огромное количество времени для создания. Ширяев представлял свои мультфильмы только узкому, наиболее близкому к себе кругу людей, из-за чего его мультфильмы долгое время не были известны публике, пока в 1995 году историк балета и киновед Виктор Бочаров не получил в пользование личный архив Ширяева, в котором обнаружил те самые рисованные и кукольные

мультфильмы. До этого открытия первым русским мультипликатором долгое время считался Владислав Старевич, энтомолог, биолог по образованию. Изначально он планировал снимать обучающие фильмы, например, фильм «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогаками» изначально планировался как обучающий фильм о половом отборе у жуков-рогачей. Однако в дальнейшем его работы приняли более художественный и игривый характер, в которых насекомые становились персонажами, ведущими человеческие диалоги и переживающими комичные, а порой трагические события. Эти фильмы приобрели большую популярность в начале XX века и оказали значительное влияние на развитие анимации.

После Октябрьской революции Владислав Старевич эмигрировал в Италию, а затем во Францию, где продолжил свою работу в области анимации. В то же время анимационная индустрия в советской России оказалась на длительный период парализованной. Отсутствие развития в этой сфере было обусловлено тяжёлым социально-политическим кризисом, который охватил страну в период революционных преобразований. Эти изменения затронули все аспекты жизни, включая культуру и искусство, что серьёзно ограничило возможности для создания и распространения анимационных фильмов в первые годы советской власти.

Только в 1924 году, с созданием Экспериментального бюро мультипликации при Государственном техникуме кинематографии, анимация в Советской России начала восстанавливаться. В этом бюро работали такие известные деятели, как Юрий Меркулов, Николай и Ольга Ходатаевы, Зенон Комиссаренко, сестры Брумберг, Владимир Сутеев и Иван Иванов-Вано, которые использовали технику плоской марионетки (перекладки) для создания агитационных фильмов и так называемых мультипликационных плакатов (Petrukina, 2019). Эта техника быстро завоевала популярность благодаря своей относительной простоте в сравнении с более трудоёмкими метода-

ми, такими как рисованная или кукольная анимация (Gulyaeva, 2016).

В рамках этого направления на студии «Культкино» также работали такие режиссёры, как Дзига Вертов и Александр Бушкин, авторы сатирических мультфильмов, таких как «Случай в Токио», «Германские дела и делишки», «Советские игрушки» (1924) и «Юморески». В отличие от более агитационных и идеологически насыщенных картин Экспериментального бюро, мультфильмы студии «Культкино» отличались ярко выраженным шаржевым стилем и сатирическим подходом, что способствовало их популяризации среди широкой аудитории.

В 1927 году в советской России были созданы первые мультфильмы, ориентированные на детскую аудиторию, такие как «Сенька-африканец» и «Каток» (реж. Иванов-Вано). Эти работы стали важным этапом в развитии анимации, отражая процесс отделения анимации для детей от анимации, созданной в агитационных целях, которая доминировала в первые годы советской анимации (Ivanov-Vano, 1967). В данных произведениях начало проявляться внимание к образовательным и развлекательным аспектам анимации, что стало основой для формирования жанра детской анимации в советской России (Gorokhova, 2013).

Особым достижением в истории советской анимации стало создание первого советского цветного и звукового мультфильма «Почта» (1929), режиссёр – Михаил Цехановский. Этот фильм стал значимой вехой в истории анимации, поскольку впервые в советской практике был реализован синхронный звук с изображением. Этот технический шаг позволил расширить выразительные возможности анимации, а также отметил переход к новым стандартам производства мультфильмов. «Почта» получила признание не только в Советском Союзе, но и за рубежом, что подтвердило высокий уровень достижения советской анимации в мировой практике того времени (Asenin, 1986).

Таким образом, 1920-е годы стали временем значительных экспериментов и ин-

новаций в советской анимации. Этот период был отмечен как техническими новшествами – такими как использование цвета и звука в анимации, – так и существенными изменениями в жанровом и тематическом разнообразии.

Обзор публикаций

Мультипликация как объект социокультурных исследований активно используется как российскими, так и зарубежными учеными. Так, в статье В. И. Васильевой «Советская мультипликация как исторический источник: историография и подходы к изучению», опубликованной в сборнике четвертой Всероссийской молодежной научной конференции в Новосибирске, рассматривается возможность использования советской анимации в качестве исторического источника. Автор утверждает, что мультипликация, подобно кинематографу, может служить инструментом для анализа социокультурных особенностей своего времени (Vasil'eva, 2015).

Подобные исследования проводились и в контексте других культур. Например, в статье А. К. Бакуркиной «Современная анимация Чили: переосмысление травмы прошлого через искусство» (2024) рассматривается чилийская мультипликация как носитель культурных нарративов, отражающих исторический контекст периода её создания. Автор приходит к выводу, что мультипликация может быть использована для анализа ключевых социокультурных процессов и исторических изменений в Чили (Bakurkina, 2024).

Советская мультипликация как отражение культурных особенностей своей эпохи исследуется и в статье Е. А. Сертаковой (2022), в которой на примере анимационного сериала «Ну, погоди!» В. Котёночкина показано, как мультсериал отразил специфику культуры «эпохи застоя» в СССР, а также представления о социальных нормах и их нарушениях того времени (Sertakova, 2022). Это подтверждает, что мультфильмы, даже ориентированные на детскую аудиторию, несут в себе культурный код, характерный для своего времени.

Таким образом, мультипликация, как и другие формы искусства, может быть мощным инструментом для анализа социокультурных процессов, отражающих изменения в обществе и культуре разных исторических периодов, и активно используется в таком качестве в современных культурологических и искусствоведческих исследованиях.

Материалы и методы

Из мультфильмов, созданных в период с 1924 по 1929 год, для данного исследования были выбраны следующие: «Межпланетная революция» и «Китай в огне» (1924, реж. Юрий Меркулов, Николай Ходатаев, Зенон Комиссаренко), «Советские игрушки» (1925, реж. Дзига Вертов), «Сенька-африканец» и «Каток» (1927, реж. Иван Иванов-Вано), «Самоедский мальчик» (1928, реж. Николай и Ольга Ходатаевы, Валентина и Зинаида Брумберг), «Почта» (1929, реж. Михаил Цехановский). Некоторые из мультфильмов, созданные в этот период, например «Тараканище» (1927, реж. Александр Иванов), «Мойдодыр» (1927, реж. Мария Бендерская), не сохранились и считаются утерянными, соответственно, в данном исследовании они не использовались.

В качестве источника культурных нарративов данного периода был выбран журнал «Советское искусство», издававшийся в период с 1924 по 1928 год. Этот журнал был выбран по нескольким основаниям: 1) его доступность в Интернете в удобном для анализа формате; 2) массовый характер издания, регулярность публикаций (ежемесячно), несмотря на сложные условия гражданской войны; 3) его роль как важного носителя культурных нарративов, в том числе благодаря текстам, посвящённым основным тенденциям и направлениям в советском искусстве того времени. Для анализа были взяты 33 выпуска журнала с 1925 по 1928 год, доступные в сети Интернет на сайте Национальной электронной библиотеки.

Для анализа соответствия тем, затрагивающихся в мультфильмах, современным

им культурным нарративам, использовался метод тематического моделирования (topic modelling).

Тематическое моделирование (topic modelling) – это метод обработки текстов, позволяющий автоматически выявить скрытые темы в большом объёме текстовых данных. Одним из самых популярных алгоритмов для этого является LDA (Latent Dirichlet Allocation), который предполагает, что каждый документ представляет собой смесь различных тем, а каждая тема – это распределение вероятностей для слов. Суть метода заключается в том, что LDA анализирует текст и находит скрытые закономерности, группируя слова в темы, которые часто встречаются вместе в контексте конкретных документов (Jelodar, 2019). Этот подход позволяет извлекать основные тематические структуры, даже если тексты не содержат явных меток или классификаций. В рамках этого исследования метод LDA помогает выявить культурные и идеологические темы, которые были актуальны в искусстве того времени. Далее эти темы могут быть сопоставлены с теми, что затрагиваются в мультфильмах, что даёт возможность проанализировать их взаимосвязь с культурными нарративами, активно транслируемыми через различные виды искусства в советский период.

Тематическое моделирование проводилось в программной среде R Studio версии 3.2.0 на базе языка R версии 4.4.2, с использованием пакетов topicmodels, stopwords, ggplot2.

Результаты

Полученные результаты тематического моделирования (рис. 1) представляют собой набор основных терминов, характеризующих каждую из выделенных в ходе моделирования тем. В ходе моделирования было выделено четыре основные темы, соответствующие годам издания используемых выпусков журнала «Советское искусство» – тема 1925, 1926, 1927 и 1928 годов. По результатам моделирования в каждой теме выделялись семь основных терминов, для которых наблюдалась наибольшая вероят-

ность встречаемости в тексте. Анализ полученных результатов представлен на рис. 1.

Тема 1925 года отражает культурно-историческую и социальную значимость искусства, объединяя такие термины, как: «кино», «время» и «художник». Эти термины подчеркивают связь искусства с общественными процессами первых лет советской власти. Особое внимание уделяется кино как новому и массовому виду искусства, способному не только отражать изменения в обществе, но и формировать мировоззрение трудящихся. Термин «время» символизирует восприятие искусства как инструмента осмысления исторического момента, а «художник» акцентирует внимание на роли творца в строительстве социалистической культуры.

Тема 1926 года сосредоточена на осмыслении категории «жизнь» в контексте советской культуры и искусства. Это выражено через ключевые термины: «жизнь»,

«время» и «искусство». Понятие «жизнь» отражает стремление советского искусства не только изображать реальность, но и активно влиять на неё, формируя новые социальные и культурные ориентиры. Возвращение к термину «время» подчеркивает историческую динамику, в которой искусство становится неотъемлемой частью преобразований общества. Преобладание термина «искусство», по сравнению с прошлым годом, выражено в представлении об искусстве как о медиаторе между идеологией и повседневностью, способствующем утверждению новых форм восприятия жизни в условиях социалистического общества.

Тема 1927 года представлена терминами, отражающими дух грядущих перемен и поиска нового в контексте советской культуры 1920-х годов. Это выражается через ключевые термины: «долг», «художник», «творец». Термин «долг» подчеркивает

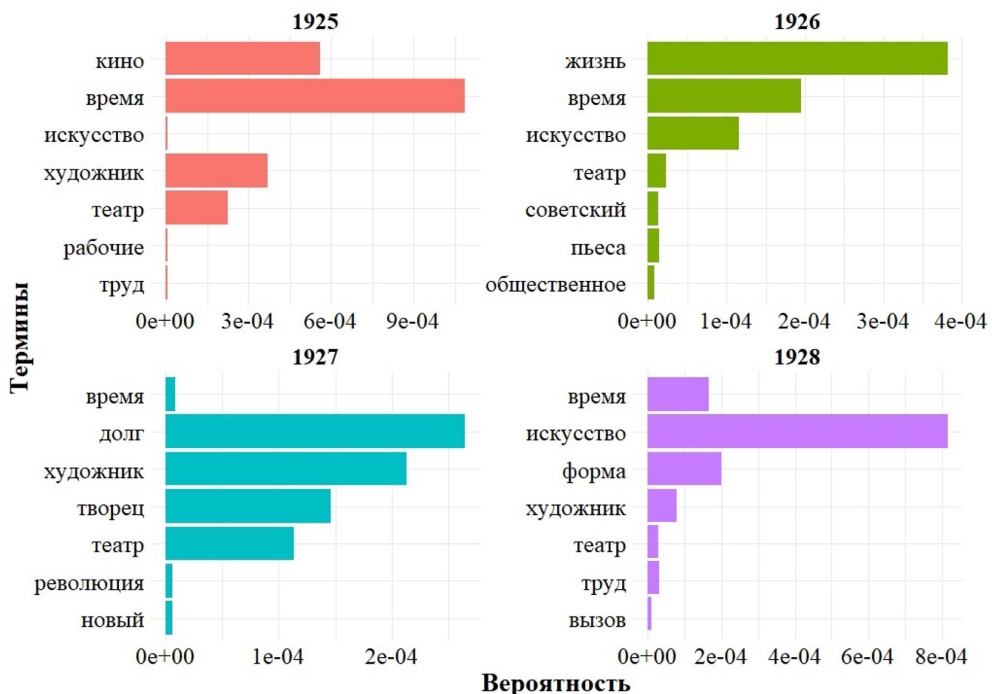


Рис. 1. Динамика распределения вероятностей ключевых терминов по выпускам журнала «Советское искусство», выделенных методом LDA

Fig. 1. Dynamics of probability distribution of key terms in the issues of the magazine "Soviet Art", identified by the LDA method

усиливающееся внимание к социальной ответственности искусства и его роли в строительстве нового общества. «Художник» и «творец» вновь ставят акцент на личности деятеля, способного через своё творчество воплощать идеалы революции и направлять культурные процессы. Этот период в истории советской культуры характеризуется поиском новых форм художественного выражения, осмыслением роли искусства в общественной жизни и усилением акцента на коллективных задачах, стоящих перед деятелями культуры.

Тема 1928 года тесно связана с прошлыми темами набором ключевых терминов, однако теперь также подчеркивается важность искусства как средства пропаганды ключевых ценностей в советской культуре, о чём свидетельствуют такие термины, как «искусство», «время», «форма». Появление термина «форма» указывает на поиск новых художественных решений, способных эффективно передавать идеологические послания. Данный период можно охарактеризовать усилением прагматического подхода к искусству, где его ценность определяется способностью воспитывать нового человека и формировать коллективистские идеалы. Поиск новых форм выражается в стремлении к преодолению старых норм, к созданию новых средств выразительности, которые, с одной стороны, поддерживают трудовые идеалы, а с другой – ставят перед обществом задачу кардинальных изменений и улучшений в преддверии грядущей коллективизации и индустриализации.

Таким образом, динамика тем, полученных в ходе тематического моделирования, показывает важные изменения в идеологических и культурных нарративах советской России в период с 1925 по 1928 год, что связано со значительными политическими и социокультурными преобразованиями в стране в ходе текущего исторического процесса.

Для всех четырех тем ключевыми остаются термины «время» и «театр», которые занимают центральное место в культурной повестке первых лет советской власти. Однако анализ результатов тематического

моделирования показывает, что вероятность этих терминов постепенно снижается от года к году. Это может быть связано с изменением нарративов в культурной политике и расширением спектра тем, охватывающих различные аспекты искусства и социальной жизни. Это может быть связано с их переходом из доминирующих символов культуры в обыденные, встроенные в общий дискурс советской идеологии, при этом акцент сдвигается на художественные формы и идеологическое содержание искусства.

Интересная связь прослеживается между выделенными темами (1925–1928 гг.) и выразительными средствами советских мультфильмов (1924–1929 гг.). Для первых советских мультфильмов характерны реалистичные и одновременно упрощённые до некоторых простейших символов образы, призванные максимально чётко отражать текущие культурные нарративы. Мультипликация этого периода стремилась отразить трудовой героизм, пролетарскую идентичность, подчёркивая мощь рабочего класса и успех идей коллективизма. С акцентом на нарративы «жизни», «времени» и «искусства» эти темы близки мультфильмам, использующим аллегорические сюжеты для отражения реальных исторических событий.

Так, наиболее ранние из исследуемых мультфильмов – «Межпланетная революция», «Китай в огне» (1924, реж. Юрий Меркулов, Николай Ходатаев, Зенон Комиссаренко) и «Советские игрушки» (1925, реж. Дзига Вертов) – носят агитационный характер, представляя собой «мультипликационные плакаты». Мультфильмы посвящены карикатурному и гротескному изображению идеологических оппонентов СССР – условных «буржуев». Мультфильмы «Межпланетная революция» и «Советские игрушки» посвящены борьбе «советского человека», красноармейца, с врагами социалистического строя, в то время как «Китай в огне» описывает исторические события, происходящие в Китае 1920-х годов, с упором на необходимость революции в Китае и союза с СССР. Термин «время»,

особенно характерный для темы 1925 года, находит репрезентацию в мультипликации этих мультфильмов. Например, «Китай в огне» посвящен осмыслению исторических событий в Китае – гражданская революция и солидарность советского пролетариата в единой борьбе за дело рабочего класса. Мультфильм «Межпланетная революция», напротив, обращен в будущее, где к 1929 году капиталисты, опасаясь неминуемо наступающей мировой революции, решают покинуть существующий мир и переселиться на другую планету, неизбежно преследуемые развитым советским обществом. Оба этих мультфильма представляют собой осмысление текущих или прогнозирование последующих событий, что коррелирует с преобладанием нарратива «время» в теме данного периода.

В дальнейшем, с поиском новых форм выразительности, в советской анимации начинаются эксперименты: отсылки к авангардному искусству, поиск уникальных способов выразить революционные идеи, а также переход к технике рисованной анимации. Мультфильмы, создававшиеся в этот период, часто использовали образ рабочего как единственного героя, который с помощью труда не только меняет окружающий мир, но и формирует новое общество. Для ранней советской анимации подчёркивающая важность искусства как пропагандистского инструмента перекликается с тенденциями в анимации, где «форма» становилась средством визуальной агитации. Простота линий, выразительность образов и ясность сюжета способствовали эффективной передаче идеологических посланий и легкому тиражированию. «Время» в анимации этого периода, безусловно, трактуется как движение вперёд – к социалистическому будущему.

Следующие по хронологии мультфильмы – «Сенька-африканец» и «Каток» (1927, реж. Иван Иванов-Вано).

«Сенька-африканец» – наименее агитационный из всех исследуемых мультфильмов, посвящён фантастическому путешествию пионера Сеньки внутрь книги об Африке, его встрече с добрым кроко-

диллом, стремящимся вернуться на родину, и со злым аборигеном-людоедом. Этот мультфильм символизирует стремление советской культуры к познанию нового, освоению неизведанных горизонтов, формированию глобального советского мировоззрения в контексте мировой революции. В качестве средств выразительности используются фантастические элементы в сюжете, а также смешанная техника – эпизоды с реальными людьми чередуются с эпизодами, выполненными в технике рисованной анимации. Выбор техники коррелирует с культурным нарративом «нового», представленным в теме этого года. Режиссёр мультфильма, Иван Иванов-Вано, впоследствии станет известным советским мультипликатором, создавшим множество детских мультфильмов. В то же время даже столь фантастический мультфильм не обошла стороной агитационная повестка, характерная для мультфильмов этого периода – например, в финальной сцене самолёт, на котором крокодил спасает Сеньку от съедения людоедами, разбивается о купол храма Христа-Спасителя. Культурные нарративы, транслируемые в этом мультфильме, соответствуют нарративам, полученным в ходе тематического моделирования, – «время», «долг», «жизнь». Даже тот факт, что мультфильм принимает новую, менее агитационную форму, во многом благодаря деятельности режиссёра коррелирует с культурным нарративом «художника» и «творца», характерных для этого времени – даже на уровне зарождающейся советской мультипликации роль творца напрямую влияет на транслирующиеся идеалы.

«Каток» – единственный мультфильм, полностью выполненный с помощью гораздо более трудоемкой для того времени техники рисованной анимации. Это коррелирует с будущей темой 1928 года – поиском новых форм и выражений. Сюжет мультфильма, в котором мальчик в будёновке спасает фигуристку от угнетения со стороны капиталиста, метафорически отражает социальные и идеологические трансформации. Его действия – символ готовности индивида встать на защиту обще-

ственных ценностей и бороться за справедливость. Здесь снова находится корреляция с важностью личности и её ролью в преобразовании мира – так же, как и термины из темы 1927 года, «художник» и «творец» символизируют роль личности в искусстве. Культурный нарратив «долг» этого периода, выявленный в ходе моделирования, соответствует агитационному сюжету мультфильма, где личность – советский мальчик – выступает защитником уязвимых.

В мультфильме «Самоедский мальчик» (1928, реж. Николай и Ольга Ходатаевы, Валентина и Зинаида Брумберг) через карикатурные образы и метафоры описываются сложные социальные и идеологические процессы, в данном случае продвижение идей коллективизма, национального многообразия и развивающей роли созидательного труда. В мультфильме рассказывается история героя из коренного народа самоедов, поступающего на рабочий факультет в университет и мечтающего вернуться домой и преобразовать родные места в соответствии с привитыми идеалами. Тематика мультфильма коррелирует с терминами «время», «долг», «труд» и «вызов», характерными для тем периода, в который создавался мультфильм (1927–1928 гг.).

Последний из исследуемых мультфильмов – «Почта» (1929, реж. Михаил Цехановский) – ясно отражает нарратив поиска новой «формы», поскольку это первый цветной, озвученный советский мультфильм. Помимо этого, термин «новый»,

происходящий из предыдущих лет (1927 г.), раскрывается через повествование. Сюжет о письме, путешествующем за Борисом Прутковым по разным странам и догоняющем его только в Ленинграде, олицетворяет идею поиска, движения, но в то же время возвращения к исходной форме. Этот рассказ, основанный на стихотворении Маршака, отражает культурные процессы советской эпохи, когда важной задачей искусства становилось не только расширение горизонтов, но и возвращение накопленного опыта на службу обществу, что подкрепляется выделенными нарративами этого периода – «вызов» и «долг».

Заключение

Анимация, как ещё одна форма визуального искусства, близкая по свойствам и средствам выразительности кинематографу, театру и рисунку, не может не существовать в социокультурном контексте текущего исторического периода. Данное исследование с помощью методов тематического моделирования доказывает, что ранняя советская анимация 1920-х годов также является важным носителем основных культурных нарративов этой эпохи. Все проанализированные мультфильмы так или иначе коррелировали с главными темами, выделенными в ходе моделирования, а разбиение тем по годам позволило уточнить каждый из исследуемых мультфильмов в контексте культурных нарративов соответствующего созданию мультфильма периоду.

Список литературы / References

- Asenin S. *The World of Animation: Ideas and Images of Animated Cinema in Socialist Countries*. Moscow, 1986. 300.
- Bakurkina A. K., Sertakova E. A. Contemporary Chile Animation: Rethinking The Trauma of the Past Through Art. In: *Asia, America and Africa: History and Modernity*, 2024, 3(3), 30–48. EDN PNJCMO.
- Gorokhova O. V. Transformation of the Image of the Child in Domestic Animation of the 1920s-1940s. In: *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*, 2013, 1(4), 262–266.
- Gulyaeva A. S. History of Animation. In: *World Science: Problems and Innovations: Proceedings of the 4th International Scientific and Practical Conference, Penza, October 27, 2016*, MTSNS, 2016, 45–47. EDN WXXZAL.
- Ivanov-Vano I. P. *Essays on the History of Animation Development (Before World War II)*. Moscow, 1967. 250.

Jelodar H., Wang Y., Yuan C. et al. Latent Dirichlet allocation (LDA) and topic modeling: models, applications, a survey. In: *Multimed Tools Appl*, 2019, 78(10), 15169–15211. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11042-018-6894-4>

Petrukhina O. V. Applied Animation in Russia at the Turn of the 1920s-1930s: In the Context of the Synthesis of Artistic, Ideological, and Sociocultural Transformations. In: *Culture and Art*, 2019, 1, 33–41.

Sergeeva N. A. Methodological Approaches to Research Visual Culture. In: *Siberian Anthropological Journal*, 2023, 7(3), 37–43. EDN NCLRXL.

Sertakova E. A. The Animated Series “Well, Wait!” V. Kotenochkin as an Ironic Reflection of Late-Soviet Culture. In: *Siberian Journal of Art History*, 2022, 1(2), 1–7. DOI 10.31804/2782-4926-2022-1-2-01-07. EDN FQZDUW.

Vasil'eva V. P. Soviet Animation as a Historical Source: Historiography and Approaches to Its Study. In: *Current Problems of Historical Research: The View of Young Scholars: Proceedings of the 4th All-Russian Youth Scientific Conference, Novosibirsk, August 20, 2016 – August 22, 2015*. Moscow, 2015, 254–260. EDN VMXIBJ.