

На правах рукописи

Петрухина Оксана Валерьевна

**ФОРМИРОВАНИЕ АНИМАЦИОННОГО ДИЗАЙНА В РОССИИ
(РУБЕЖ XIX - XX ВВ. – НАЧАЛО XXI В.):
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ЯЗЫК И СПОСОБЫ РЕАЛИЗАЦИИ**

Специальность 17.00.06 – Техническая эстетика и дизайн
(искусствоведение)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

Санкт-Петербург – 2022

Работа выполнена на кафедре графического дизайна федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица»

Научный руководитель:

Журавская Татьяна Михайловна,

кандидат искусствоведения, профессор, ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица», почетный профессор СПГХПА им. А.Л. Штиглица, академик Национальной академии дизайна

Официальные оппоненты:

Елинер Илья Григорьевич,

доктор культурологии, доцент, ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный институт культуры», заведующий кафедрой информационных технологий и компьютерного дизайна СПбГИК

Михайлова Александрина Сергеевна,

кандидат искусствоведения, доцент, ФГБОУ ВО «Казанский государственный архитектурно-строительный университет», доцент кафедры дизайна «Института архитектуры и дизайна», академик Национальной академии дизайна

Ведущая организация:

ФГБОУ ВО «Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова», г. Москва

Защита диссертации состоится «6» сентября 2022 г. в 11 часов на заседании диссертационного совета Д 212.236.04 при ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна» по адресу: 191186, Санкт-Петербург, ул. Большая Морская, д. 18, ауд. 437.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на сайте ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна» по адресу: 190068, Санкт-Петербург, Вознесенский пр., д. 46, <http://www.sutd.ru>

Автореферат разослан « _____ » _____ 2022 г.

Ученый секретарь

диссертационного совета

Д 212.236.04

кандидат филологических наук

Лезунова Наталья Борисовна

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования.

Динамическая графика стала основой для становления современного анимационного дизайна, она прошла путь от воспроизведения неподвижных картинок оптическими приборами до воссоздания иллюзии видимого мира при помощи технологий дополненной и виртуальной реальности. Динамическая графика – сложное явление, которое возникло благодаря синтезу различных видов искусства и технологическим открытиям в области оптики, механики, физики, химии конца XIX – начала XX вв. Эти факторы во многом обусловили особенности и вектор развития анимационного дизайна.

Большой интерес, возникший к анимационному дизайну в последние годы, одновременно с относительно небольшой изученностью данной темы определяет ее актуальность и требует дальнейшего изучения, формируя потребность в расширении теоретической и практической исследовательской базы, уточнении терминологического аппарата.

Степень научной разработанности темы.

Данная работа опирается на исследования в области анимации, кинематографа, графики (станковой, книжной, фото) и графического дизайна периода от 1890-х гг. – до н. в., в том числе на теоретические работы.

Основные понятия рассмотрены в исследованиях Б. Виппера («Введение в историческое изучение искусства»), Е. Черневич («Исследование языка графического дизайна»), А. Лаврентьева («Русский дизайн. Традиции и эксперимент. 1920-1990, «Александр Родченко», «Варвара Степанова»), Э. Глинтерник («Графический дизайн как художественно-коммуникативная система и средство рекламы»), «Реклама в России XVIII-первой половины XX века»), А. Фоменко («Монтаж, фактография, эпос: Производственное движение и фотография»), В. Медведева («Структура и особенности категории «стиль» в пространственных искусствах и дизайне», «Сущность дизайна», «Основные факторы эволюции дизайна»), С. Михайлова («История дизайна»), В. Аронова («Дизайн в культуре XX века. Анализ теоретических концепций»), С. Хан-Магомедова («К проблеме формирования особенностей взаимосвязи конструктивно-функциональной структуры и художественного образа в дизайне», «ВХУТЕМАС», «Пионеры советского дизайна»), А. Мещанинова («Design. Точка над i»), Н. Вальковой, Ю. Грабовенко, Е. Лазарева, В. Михайленко («Дизайн: очерки теории системного проектирования»), Е. Герчук («Архитектура книги»), В. Ляхова («Искусство книги»), Н. Радлова («Современная русская графика», «Русская книжная графика»), М. Флекель («От Маркантонио Раймонди до Остроумовой-Лебедевой»), А. Чегодаева («Пути

развития русской советской книжной графики)), Н. Коляденко («Синестетичность музыкально-художественного сознания (на материале искусства XX века»)) и др.

Для обобщения теоретического и практического вклада художников изучены труды Д. Бабиченко («Искусство мультипликации», «Мастера советской мультипликации»), И. Югай («Компьютерная игра как вид художественной практики»), Н. Дворко («Профессия – режиссер мультимедиа»), Н. Кривули («Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий» и др.), Е. Попова («Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств»), Е. Трапезниковой («Эволюция образа художественного пространства в российской анимации» (1985–2014 гг.)), рассмотрены работы Г. Ермилова, Г. Гвон, Г. Рыльского и С. Солтани.

С целью изучения технологии и процесса создания анимационных произведений проанализированы труды Ф. Хитрука («Профессия – аниматор»), Ю. Норштейна («Снег на траве»), Г. Смолякова («Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме»), Дж. Маэстри («Секреты анимации персонажей») и работы исследователей истории анимации – С. Асенина, А. Орлова и С. Гинзбурга.

Рассмотрены образцы графики (плакаты, афиши, обложки книг, иллюстрации, каталоги и пр.), архивные видеоматериалы, теоретические работы классиков кинематографа и анимации С. Эйзенштейна, Н. Ходатаева, А. Птушко, М. Цехановского, Н. Мак-Ларена, Е. Сивоконь, Д. Вукотича; методические работы П. Блэра, Ж. Дитча, Ч. Джонса, И. Иванова-Вано и других.

Цель исследования: комплексный анализ основных этапов формирования анимационного дизайна в России и выявление его художественных и технологических особенностей.

Постановка цели предопределила основные **задачи**:

1. Обоснование необходимости рассмотрения анимационного дизайна как направления дизайна, использующего методы и средства графического дизайна, но обладающего отличиями; уточнение термина «анимационный дизайн»;
2. Выявление причин возникновения и истоков появления анимационного дизайна в России; рассмотрение этапов становления и последующего развития отечественного анимационного дизайна в контексте эволюции динамической графики;
3. Рассмотрение влияния отечественной графики 1920-х – 1930-х гг. на язык анимационного дизайна (на примере плаката, лубка и пр.);
4. Анализ специфики генезиса технических изобретений, кино- и фотоиндустрии XX – XXI вв. и их влияния на особенности формирования

отечественной динамической графики (анимационного дизайна после 1989 г.) в контексте дизайн-проектирования;

5. Определение влияния отечественной динамической графики на формирование принципов формообразования современного анимационного дизайна, оценка состояния и потенциала развития художественного языка и технических ресурсов анимационного дизайна.

Объект исследования: влияние отечественной графики, дизайна и технологий на процесс становления и принципы развития анимационного дизайна России рубежа XIX – XX вв. – начала XXI в.

Предмет исследования: приемы и формы графики (в произведениях рубежа XIX – XX вв. – начала XXI в.), оказавшие влияние на формирование и развитие отечественного анимационного дизайна. Выбор и организация материалов исследования определены его задачами.

Границы исследования охватывают период становления и развития динамической графики (анимационного дизайна после 1989 г.), начиная с момента ее возникновения (рубеж XIX – XX вв.) до настоящего времени.

Научная новизна исследования:

1. В исследовании уточнены термины «динамическая графика» «анимационный дизайн». Динамическая графика (после 1989 г. анимационный дизайн) – особый вид творческой деятельности, опирающийся на методы и средства графики (позднее графического дизайна), и использующий возможности динамики. Объекты динамической графики существуют только как часть основного продукта и представляют собой прикладные произведения (рекламное сообщение, инфографика, презентация, элементы игрового, документального или научно-популярного фильма, элементы веб-приложений и т. п.), сопровождающие какой-либо коммуникативный процесс.

2. Отечественный анимационный дизайн рассмотрен в неразрывной взаимосвязи со статической (книжной, станковой, информационной, плакатной) и динамической графикой, фотографией и искусством лубка начала XX века, которые оказали влияние на возникновение и формирование основных принципов анимационного дизайна в России. Динамическую, журнальную, газетную и плакатную графику характеризуют следующие художественные приемы: стилизация и обобщение; характерные цветовые сочетания; применение коллажа, карикатуры; включение в лексику текста элементов народного творчества и художественной метафоры, выражающееся в использовании аллегории и гиперболы; применение леттеринга, «гротесковых» начертаний, комбинаторных сочетаний шрифта и графики.

3. Раскрыты исторические предпосылки возникновения отечественного анимационного дизайна, как результата взаимодействия различных видов искусств и современных технологий.

4. Проанализирован исторический аспект становления динамической графики (после 1989 г. анимационного дизайна). Сделаны выводы о влиянии процессов становления и развития динамической графики на современный анимационный дизайн в России, проведен его анализ, описаны характерные особенности.

Теоретическая и практическая значимость работы.

Междисциплинарный характер настоящего исследования может представлять интерес для искусствоведов, культурологов, филологов, специалистов и исследователей в области изучения истории графического искусства, дизайна и анимации. Исследование может быть использовано в образовательной деятельности: при создании теоретических и практических курсов («Технологии анимации», «История анимации», «История дизайна» и пр.), написании методических рекомендаций и научно-исследовательских работ. Материалы исследования могут применяться при оформлении выставок и при создании базы данных образцов отечественного анимационного дизайна.

Методология исследования. Теоретико-методологическая основа исследования формировалась с учетом исследовательского характера диссертации, поэтому в работе используется комплексный метод. В частности, искусствоведческий (формально-стилистический, сравнительно-исторический) и культурологический (культурно-исторический, историко-типологический). В сравнительно-историческом методе акцент сделан на форме сравнительно-сопоставительной (с целью выявления природы исследуемых разнородных объектов). Формально-стилистический анализ применен для изучения аспектов формы рассматриваемых произведений динамической графики; сравнительно-исторический – для выявления общего и особенного в этапах развития предмета исследования. Культурно-исторический анализ использован с целью изучения зависимости рассматриваемых в работе явлений от происходящих в обществе социально-культурных процессов. Также данное исследование опирается на метод описания, включающий приемы наблюдения, эмпирического сопоставления, обобщения и интерпретации.

Положения, выносимые на защиту:

1. Формообразование анимационного дизайна на этапе его формирования (1920 – 1989 гг.) связано с динамической графикой. Анимационный дизайн представляет собой самостоятельную социокультурную и искусствоведческую ценность; имеет особенную типологию, формообразование и композиционные

принципы, обусловленные схематичностью и стилизацией; обладает наличием самобытного визуального языка и тяготением к использованию технических аудиовизуальных возможностей и спецэффектов.

2. Генезис отечественной динамической графики (анимационного дизайна после 1989 г.) характеризуется тремя основными этапами: **Первый этап** (сер. XIX в. – 1918-е гг.) – зарождение динамической проекционной графики; **Второй этап** (1920 – 1980-е гг.) – формирование методов и приёмов динамической графики; **Третий этап** (1990 – н. в.) – современный этап развития анимационного дизайна.

3. Генезис и своеобразие динамической графики обусловлены влиянием искусства лубка, агитационно-информационной графики и их стилевых парадигм и связаны с конкретными социально-экономическими и общеисторическими условиями, повлиявшими в дальнейшем на формирование анимационного дизайна.

4. Формирование основных принципов советской динамической графики произошло путем трансформации образно-визуальной системы кино- и фотоиндустрии 1920 – 1930-х гг., в результате чего характерными чертами динамической графики в России стало синтетическое взаимодействие динамических объектов, элементов информационной графики и инженерных технологических изобретений с плакатно-агитационной графикой и фотографией.

5. Современный язык и выразительные средства анимационного дизайна опираются на проектные разработки и исследования художников-авангардистов, работавших в области графики, и экспериментальную фото-, видеографику 1920-х годов.

Степень достоверности и апробация результатов обеспечена обширной базой источников и комплексной методологией исследования. Результаты научно-квалификационной работы были апробированы при решении образовательных и прикладных задач дизайн-проектирования.

Апробация результатов диссертации. Материалы научно-квалификационной работы обсуждались на заседаниях кафедры графического дизайна и кафедры искусствоведения Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной академии имени А. Л. Штиглица. Основные положения исследования нашли отражение в семи научных статьях автора в журналах из перечня рецензируемых научных изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, и в 33 научных рецензируемых журналах и изданиях.

Основные результаты исследования обсуждались на более чем 30-ти всероссийских и международных научно-практических конференциях: «Месмахеровские чтения» (2015 – 2022 гг.), «Ассамблея анимации» (2015 – 2021 гг.), «Образ, знак и символ сувенира» (2015 – 2021 гг.), «Искусство и дизайн. История и практика» (2020 – 2021 гг.), «Проблемы подготовки режиссеров мультимедиа» (2018 – 2022 гг.), «Графический дизайн: традиции и инновации» (2020 – 2021 гг.) и пр. Творческие работы автора диссертационного исследования регулярно участвуют в профессиональных конкурсах и выставках в России и за рубежом – таких, как «Модулор», «Типомания», «Цифровой ветер», «Соляной городок», «Образ слов» и пр.

Теоретические и практические материалы исследования были использованы для составления учебного пособия «Композиция: Рекламно-информационное обеспечение социально-культурного продукта или услуги», при подготовке теоретического курса «История анимации», практикоориентированных дисциплин «Композиция», «Компьютерные технологии. Анимация», «Компьютерные технологии. Растровая и векторная графика», «Компьютерные технологии. 3D-анимация», «Скетчинг», «Мультимедиа», «Компьютерная графика», «Сценарное моделирование», «Режиссура», «Мультимедиа технологии», «Интерактивные презентации» по основной образовательной программе в ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А. Л. Штиглица» с 2012 по 2022 гг. В рамках дополнительного образования на базе СПГХПА им. А. Л. Штиглица был разработан и внедрен 2-х годичный курс «Моушен-дизайн».

Структура исследования. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы, включающего 438 наименований, списка терминов (словаря), списка публикаций по теме диссертации и иллюстративного приложения, включающего 104 иллюстрации на 81 странице. Общий объем работы 289 страниц.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ:

Во **Введении** определяется актуальность и новизна исследования, его цели и задачи. Дается определение объекта и предмета исследования, степень научно-теоретической разработки вопроса, описываются основные подходы к изучению проблематики, содержится обоснование выбора темы и ее актуальность, а также дается характеристика методики и источниковой базы, формулируются научные положения, выносимые на защиту.

В первой главе исследования – **«Исторические предпосылки появления анимационного дизайна в России»** – выявляются и систематизируются

предшествующие появлению динамической графики (анимационного дизайна после 1989 г.) процессы. Обозначаются этапы формирования образного языка и эстетических принципов динамической графики. Рассматриваются основные используемые термины, даются определения понятиям «динамическая графика», «анимационный дизайн». Прослеживается связь лубка, графики (книжной, плакатной и фото-) с динамической графикой.

В первом параграфе «Развитие анимации в конце XIX в.» описываются процессы, предшествующие появлению первых образцов динамической графики. Явление, упоминание о котором относится к 1871 г., получило название «туманные картины». В период с середины XIX в. по 1910 г. оптические «юмористические, механические, полиорамные и научные» туманные картины создавались и демонстрировались в театрах, при чтении лекций и на выставках.

Появление ранних образцов динамической графики относится к 1914 – 1918 гг. и связано с творчеством Вл. Старевича. Автор создает первые анимированные титры в работе «Лилия Бельгии» (1915 г.). В 1916 г. автор разрабатывает агитационную динамическую графику по заказу военно-кинематографического отдела Скобелевского комитета. С 1909 по 1910 гг. Старевичем созданы инструктивные фильмы «Жизнь стрекоз», «Жуки-скараabei» и «Битва жуков-рогачей». Художественный язык динамической графики и анимации (до 1918 г.) отличает иллюстративность. С точки зрения технологий, рассматриваемый период характеризуется использованием кукольной анимации.

Во втором параграфе «Развитие плаката на рубеже XIX – XX вв.» рассматриваются особенности его эволюции в указанный период. Анализируется социальная направленность плаката, указываются ведущие мастера и специфика их работы, в дальнейшем ставшая основой формирования художественного языка динамической графики.

Эволюция плаката, становление художественных приемов печатной графики в России на рубеже XIX – XX веков связаны с использованием возможностей и приемов графики, станковой живописи, разработкой законов построения книжной иллюстрации, использующей элементы пространственного решения, орнамент и стилизацию изображений. Композиционное решение плаката сочетает изображение, текст, шрифт.

В печатной промышленности происходит освоение новых технологий: применяется метод многокрасочной печати, ускоривший воспроизведение иллюстраций, что сказывается на формировании новых стилистических решений. Печатная графика получает возможность широкого тиражирования, проникая во все сферы общественной жизни. В параграфе анализируются

основные черты отечественного плаката 1890-х – 1910-х гг.; дается общая характеристика плакатного искусства и рассматриваются основные тенденции развития советских плакатов (1917 – 1930-е гг.): рекламный, торгово-промышленный, агитационный, социальный и анимированный плакат. Анализируется взаимосвязь печатной и динамической графики.

Наибольшее воздействие на все виды советской графики (газетно-журнальной, книжной, станковой, динамической) оказал идеологический политический плакат. Именно он стал платформой для развития динамической графики. В 20-е гг. XX века к плакату обращаются Л. Лисицкий, А. Родченко, В. Степанова, А. Экстер, А. Ган, А. Лавинский, Г. Клуцис, братья В. и Г. Стенберги, Д. Буланов, Д. Моор, В. Дени, Н. Кочергин и другие. В своих работах авторы, чаще всего, применяют геометрические диагональные композиции и крупные планы; фотомонтаж и фотоколлаж сочетаются с текстом. Плакаты отличает лаконизм, оригинальность подачи информации, акцентированная политическая направленность. Шрифт в плакате становится одним из ведущих композиционных элементов. Для социальных плакатов наиболее характерной чертой является акцентирование на ключевой фигуре, воспроизведенной в различных ракурсах. Динамическая графика данного периода (вставки в фильмы, рекламные и информационные ролики), также использует найденные мастерами-плакатистами приемы.

В третьем параграфе «Развитие лубочного стиля в контексте формирования средств художественной выразительности динамической графики» анализируются средства выразительности, использованные при создании динамической графики. Понятие «лубочный стиль» рассматривается в контексте применения художественных средств и форм, свойственных лубочной картинке начала XX века. Выявляются характерные особенности отечественной динамической графики периода 1920 – 1930-х гг.

Советскому искусству первых лет становления необходимо было наиболее полно охватить целевую аудиторию, поэтому в нем использовались узнаваемые приемы. Стилистика народных картинок с точки зрения формообразования во многом предвосхитила появление динамической графики. На традиции лубка опирались многие художники-авангардисты, среди которых особо выделяются В. Маяковский, А. Лентулов, К. Малевич (издательство «Сегодняшний лубок»). Советский агитплакат, так же, как и лубочные картинки, отличался простотой, доступностью и выразительностью. Художник-график М. Черемных разработал уникальный принцип подачи рисунков, связав их сюжетом и текстом. Лубок стоит у истоков динамической графики так же, как он стоял и у истоков агитационно-политического и социального плаката.

Плакаты и лубочные картинки объединяет организация печатного листа (мультиэкраны), присутствие графического изображения и сопровождающего пояснительного или рекламного текста. Их отличает меткая характеристика, ёмкость и лаконичность. Плакаты объединяет цветовая гамма (комбинация ахроматических цветов с одним хроматическим, локальные цвета) и упрощенное графическое решение (отказ от детализации).

Первые шаги советской динамической графики в начале 1920-х гг. были подчинены функции (создание агитационных материалов, вставок в фильмы, динамической инфографики и пр.). Образные средства динамической графики заимствовались в народных «балаганных» картинках-лубках, технические – становились отражением динамических «туманных картин».

В четвертом параграфе «Взаимосвязь динамической, рекламной, журнальной и плакатной графики 1910 – 1930-х гг.» проводится анализ и систематизация явлений, повлиявших на формирование языка и особенностей динамической графики. Рассматриваются: педагогическая система ВХУТЕМАСа (нашла отражение в формировании единых пластико-графических принципов всех видов пространственных искусств); графические поиски художников-авангардистов и их технические изобретения (повлияли на стилистику графических произведений). Анализируются особенности появления и развития принципов отечественной «визуальной книги». Выявляется своеобразие и значение динамической графики, как средства информирования и агитации. Значительная часть параграфа посвящена анализу формирования первых образцов динамической графики (1920 – 1930-х гг.).

Развитие изобразительного искусства в России начала XX века характеризуется стремлением к обновлению языка живописи и графики. Это, в свою очередь, приводит к рождению новых принципов формообразования. Первые примеры изменения художественного языка, увеличение интереса к плоскостной, силуэтной, декоративной трактовке, можно увидеть уже в начале XX века в работах художников объединения «Мир искусства», которые внесли большой вклад в создание художественной формы русской «визуальной» книги. Творческие поиски «мирискусников», а позже художников-авангардистов, находят применение в смежных областях. Особое место в этом процессе принадлежит ВХУТЕМАСу (формирование единого подхода к формообразованию).

На стыке межпредметных экспериментов рождаются новые явления, одним из которых стала динамическая графика – синтетическая область, впитавшая приемы журнальной, газетной, плакатной и фото-графики.

Рассматривая взаимосвязь динамической, журнальной, газетной и плакатной графики 1910–1930-х гг., можно выделить следующие общие черты: стилизация и обобщение образа (упрощение формы, отказ от второстепенных деталей); характерные цветовые сочетания (ахроматическая гамма или сочетание оттенков серого с одним или двумя хроматическими цветами); использование художественной метафоры, выражающееся в применении аллегории и гиперболы (использование антропоморфных персонажей или упрощение формы до уровня геометризации); применение коллажа, карикатуры; включение в лексику текста элементов народного творчества (поговорки, пословицы, басни). Важным средством выразительности является шрифт (леттеринг, «гротесковые» начертания, комбинаторные сочетания шрифта и графики).

Вторая глава исследования **«Традиции динамической графики в России в первой трети XX века»** посвящена анализу тенденций, способствующих возникновению динамической графики в начале XX века; изучению методов и средств из арсенала динамической графики.

В первом параграфе «Влияние интеграционных процессов в графике и фотографии на развитие отечественной динамической графики первой четверти XX века» рассматривается зарождение динамической графики в 1920 – 1930-х гг. Ее ключевой характеристикой становится экспериментальный характер.

Первые советские произведения графического искусства представляли собой инновационно-технологичные по форме и авангардные по духу эксперименты. К техническим инновациям, использующимся при создании первых образцов динамической графики, следует отнести технологию создания анимации персонажа (плоская бумажная марионетка и объемная кукла), совмещение монтажных, звуковых, цветовых и типографических (эксперименты с введением шрифта) приемов.

Во втором параграфе «Возникновение динамической графики в свете художественно-идеологической парадигмы начала XX века» рассматриваются технологии, которые повлияли на возникновение, зарождение и становление динамической графики.

1920-е годы становятся для динамической графики периодом технологических и графических экспериментов. Благодаря государственной поддержке был существенно ускорен процесс выпуска динамической продукции. Возникшие в этот период творческие студии («Госкино», «Межрабпом Русь» и пр.) работали в нескольких направлениях: создавали учебно-демонстрационные, научно-популярные, информационно-аналитические и рекламные произведения.

На становление динамической графики повлияли такие мастера-кинематографисты, как Д. Вертов, С. Эйзенштейн, А. Птушко, Л. Кулешов, В. Пудовкин, А. Довженко и пр. Авторы разрабатывают принципы режиссуры (композиция кадра, ритмический и темповый рисунок, образное и звуковое решение, монтаж). Эти открытия стали базой для всех видов динамической графики. Перенимая опыт авангардистов и художников-конструктивистов, динамическая графика параллельно осваивала кинематографические и технические приемы (ритм, монтаж, планы, ракурсы, объединение цвета, звука и пр.).

В третьем параграфе «Экспериментальные анимационные мастерские и творческие объединения. ВХУТЕМАС» рассмотрен вклад в становление динамической графики художников – сотрудников экспериментальных анимационных мастерских и преподавателей ВХУТЕМАСа. Первые экспериментальные анимационные мастерские за короткий срок были преобразованы в студии, применявшие конвейерный метод производства фильмов. В начале 1930-х гг. в Советской России над созданием динамической графики работало несколько творческих объединений: отдел «Реклама-фильм» в составе фабрики «Госкино»; отдел «Реклам-кино» в «Совкино»; анимационная мастерская на студии «Межрабпом Русь». Особое значение принадлежит студии «Культикино» (1924 – 1925-е годы), ориентированной на поточный выпуск динамической графики (позднее анимации), – более 10 роликов за 1924 год.

В это же время создается единая сеть государственных образовательных художественных заведений. Их задачей становится формирование «особых кадров» – мастеров, способных художественными средствами выполнить поставленные государством задачи. Закладываются традиции, формируются новейшие художественные и проектные концепции искусства. Значительный вклад в формирование и становление принципов художественного конструирования (позднее дизайна) внесли деятели ВХУТЕМАСа. С выпускниками ВХУТЕМАСа: Ю. Меркуловым, Н. Ходатаевым, О. Ходатаевой, сестрами В. и З. Брумберг и другими, связано и активное развитие советской динамической графики на первом этапе. Перечисленные авторы составили костяк Первой экспериментальной анимационной мастерской (1924 год) при Государственном техникуме кинематографии.

В четвертом параграфе «Формирование языка художественной выразительности отечественной динамической графики (1920 – сер. 1930-х гг.)» анализируется влияние авангарда на развитие и становление динамической графики. Язык ее художественной выразительности определяется, прежде всего, экспериментами, техническими открытиями и энтузиазмом мастеров,

работающих в этой новой области. За период 1920 – 1930-х годов узнаваемыми элементами динамической графики стали образно-графические средства решения персонажа; техника плоской марионетки; использование монтажных приемов и кинематографических средств организации экранного пространства; многоуровневая система отображения пространства на плоскости; использование возможностей звука и цвета.

Можно утверждать, что продукты, созданные средствами динамической графики, отличает технологичность, обобщение и стилизация образов, небольшая (от нескольких секунд) продолжительность. Используемые технические и стилистические приемы определили ориентацию на функциональность, образность, практическую значимость. Элементами выразительного языка динамической графики выступают геометрические композиции, локальные цветовые решения, использование кукольной анимации, тяготение к совмещению приемов (объединение в одной композиции графики, фотографии, текста и разнофактурных элементов). Уникальной особенностью выступает динамика, усиливающая содержательную сторону произведения. Продукты динамической графики используют сетку, средства симметрии, шрифтовые элементы, дополняя их кинематографическими приемами с упором на многослойность изображения.

Третья глава **«Основные функции динамической графики в России с 1940-х гг. по н. в.»** посвящена выявлению уникальных черт динамической графики и ее эволюции до сегодняшнего времени. В главе описаны явления и события, которые повлияли на современный облик динамической графики (анимационного дизайна после 1989 г.) и определили ее актуальность в контексте теории и методологии дизайна в целом.

В первом параграфе «Отечественная динамическая графика на рубеже 1940-х – 1950-х гг.: смена идеологической функции» анализируется взаимосвязь средств и приемов с идейным содержанием произведений.

Великая Отечественная Война вывела на первый план образцы динамической графики, выполненные с использованием стилистики пропагандистского политического плаката. В роликах-воззваниях превалирует лозунговый характер, преобладают темы патриотизма и национального самосознания, главенствует побудительное начало, призывающее к немедленному исполнению приказа. Над созданием агитационной динамической рекламы работают сестры В. и З. Брумберг, О. Ходатаева, И. Иванов-Вано, Д. Бабиченко, П. Сазонов и пр.

После окончания войны акцент смещается на жанр социально-инструктивных фильмов («Белое золото», 1947 г.; «Чудесница», 1957 г.),

одновременно с этим создаются сказки («Серая шейка», 1948 г.; «Сказка о рыбаке и рыбке», 1950 г.) и фильмы, где героями становятся дети («Федя Зайцев», 1948 г.). Через сказочные образы художники передают теперь не только идеологические сообщения, но уделяют внимание переживаниям и чувствам героев.

Государство выступает основным заказчиком динамической графики. В период с начала 1940-х – 1950-х гг. основной направленностью роликов является агитация, с конца 1940-х годов появляются динамические произведения на исторические сюжеты и злободневные темы (здоровый образ жизни, защита окружающей среды, выбор профессии и т. п.). С конца 1950-х гг. в динамической графике актуализируется тема рекламы, выполненной по заказам государства («Союзторгреклама», «Росторгреклама»). К началу 1960-х гг. динамическая графика существенно расширяет палитру тем, постепенно смещая акцент с исключительно идеологическо-образовательной функции на назидательно-развлекательную.

Во втором параграфе «1960-е – 1980-е гг.: смена стилистической направленности динамической графики в контексте эстетической функции» рассмотрено расширение смысловых и видовых границ динамической графики, поиск новых средств реализации. Эволюция технологий 1960-х – 1980-х годов стала основным контекстом трансформации динамической графики (анимационного дизайна с 1989 г.). Синтез разных видов искусства и переосмысление ценностных установок изменили дух произведений. В сюжетно-тематическом центре оказывается герой, его внутренний мир и стремление к самопознанию. Динамическая графика входит в этап развития тематического и художественного разнообразия. Смена акцентов и переориентация на взрослую целевую аудиторию способствуют появлению новых форм динамической графики, поднимающих важные жизненные проблемы. В работах авторов данного периода ярко проявляется их индивидуальность и творческий почерк, большее значение уделяется цвету (расширяется палитра), музыкальному ряду, совмещению в одном произведении различных художественно-технических приемов. Совокупность этих приемов и методов подчеркивает индивидуальную манеру художников.

1960 – 1980-е годы характеризуются изменениями в смысловой и тематической составляющих динамической графики, появляется множество фильмов-аллегорий. Смена содержания (темы) влечет за собой изменение художественного языка. Вместо реалистических тенденций появляются условность, стилизация, карикатура. В произведениях используются локальные цветовые решения. Выпускается много социальных рекламных роликов

(«Баллада о столе», 1955 г.; «Непьющий воробей», 1960 г.; «Дорогая копейка», 1961 г.) и инструктивных рекламных роликов, выполненных по заказу государственных служб («Осторожно с огнем», 1951 г.; «Десять лет спустя», 1969 г.; «Как это случилось», 1973 г.).

Обращение к лаконичной и обобщенной по форме графике способствовало обновлению языка динамической графики, пересмотру функций элементов фильма, монтажа, цвета, структурности материала. К концу 1980-х гг. формируются новые художественно-эстетические установки. Закладываются принципы передачи информации, использующие в своей основе образно-знаковую систему.

В третьем параграфе «1990-е – н.в.: современный анимационный дизайн в России и его технологическая функция» рассматривается влияние компьютерной графики на объекты анимационного дизайна. Наиболее ярко это проявляется при создании рекламных роликов, титров, образовательных, политических и социальных роликов, а также элементов для веб-индустрии.

Период с конца 1980-х и до 2000-х гг. характеризует «неравномерность использования цифровых технологий в различных подвидах этого жанра» (Н. Г. Кривуля). Компьютерные технологии использовались преимущественно в коммерческой рекламе, в то время как в политической рекламе активно задействуется стилистика андеграундной анимации, которую характеризует отсутствие высокотехнологичных приемов (упор на сочетание видео, графики и типографики) и простота в изложении информации.

Вектор развития анимационного дизайна с начала 1990-х гг. задается требованиями рынка и коммерческой целесообразностью, они же определяют выбор тех или иных выразительных средств. Эстетика формообразования, начиная с 1990-х гг., все более тяготеет к использованию простых и лаконичных решений: локальные цвета, стилизация и упрощение форм, минимальное использование светотени и т. п. С конца 1990-х гг. анимационный дизайн обращается к методам и средствам, использовавшимся на этапе своего становления – возникают политические, агитационные и рекламные ролики, в которых сочетаются лубочные приемы с элементами комичности и игры. Конец 1990-х – начало 2000-х гг. характеризует повсеместное внедрение в производственно-художественную сферу анимационного дизайна возможностей трехмерной графики, что накладывает отпечаток на стилистику.

В 2000-е гг. благодаря социальным преобразованиям происходит смена художественного языка и образных характеристик. Уходит жесткая связка с форматом. В роликах (рекламных, социальных, политических) имитируется стилистика любительской анимации, что способствует созданию эффекта

доверительной коммуникации. В настоящее время продукты анимационного дизайна становятся средствами глобальной коммуникации, выходят за пределы географических границ, приобретают интерактивность. Они активизируют внимание зрителя, развлекают его, эффектно доносят информацию. Объекты анимационного дизайна (ролики, заставки, анимированные элементы интерфейса и пр.) становятся обязательным компонентом визуальных коммуникаций, расширяя грани реальности.

В четвертом параграфе «Перспективы развития анимационного дизайна в России. Этический аспект» изучаемое явление рассматривается на современном этапе эволюции. Технологии последних двух десятилетий позволяют использовать в анимационных произведениях разные приемы, работать со стилями, светом, цветом, звуком, способом передачи информации. Анимационные ролики становятся более требовательными как к идейному содержанию, так и к средствам его воплощения и взаимодействия со зрительской аудиторией. Высокотехнологичные возможности дают дизайнерам полную свободу, позволяя экспериментировать не только с фактурой, поверхностью и цветом, но также задействовать окружающее пространство и формы восприятия зрителя.

В заключении сформулированы **выводы**, следующие из содержания исследования в соответствии с его целью и задачами:

1. Анимационный дизайн использует методы и средства графического дизайна и обладает собственной структурой, типологией и периодизацией. Художественные приемы анимационного дизайна (стилилизация, цвет, динамика спецэффектов, схематичность и условность) подчиняются общим законам графического дизайна. Становление и развитие приемов анимационного дизайна произошло в рамках развития динамической графики 1920-х – 1980-х гг.

2. Основные этапы становления и развития изучаемого явления в России хронологически совпадают с генезисом графического дизайна, но имеют контекстные отличия. Для анимационного дизайна выделены следующие этапы:

Первый этап – зарождение динамической проекционной графики (возникновение и развитие проекционных технологий в России 1871 – 1910-е гг. и появление ранних образцов динамической графики в 1914 – 1918 гг.);

Второй этап – формирование методов и приемов динамической графики (1920-е – 1930-е гг.: закладываются основные стилистические, смысловые и формообразующие принципы; 1940-е – 1950-е гг.: завершение интеграционных процессов становления советской анимации и дифференциации двух отдельных направлений: динамической графики и художественной анимации, смена идеологической функции динамической графики; 1960-е – 1980-е гг.:

расширение видового разнообразия динамической графики (анимационного дизайна после 1989 г.), смена ее стилистической направленности в контексте эстетической функции).

Третий этап – современный (1990 – н. в.): развитие анимационного дизайна в контексте технологической функции.

Становление и формирование моделей и художественно-эстетических концепций динамической графики периода 1920-х – 1930-х годов в России непосредственно связано с происходившими историческими событиями. Динамическая графика развивалась как средство наглядной политической агитации, информации и пропаганды. С течением времени динамическая графика перестает быть средством сугубо утилитарным и технологическим. Обращение к опыту популярной графики способствует формированию новых конструкций и смене существующих форм.

3. На начальном этапе формирования и развития образно-стилистических средств языка анимационного дизайна важное значение сыграли элементы интерпретации национального эпоса, фольклорных мотивов и поиски художников-авангардистов. Геометризованные композиции, построенные на контрастах шрифта, разномасштабности буквенных гарнитур, полиграфических планок и линеек, соотносились с рисунками, выполненными в лубочной стилистике. Это соответствовало духу времени, а абстрактные геометрические формы усиливали коммуникативные функции, инновационную составляющую и художественную значимость. Перечисленные принципы отразились на языке динамической графики.

4. Эволюция визуального языка динамической графики опиралась на принципы формирования динамических произведений агитационной, плакатной, книжной и станковой графики с использованием результатов авангардных достижений фото- и киноискусства. В творчестве ведущих мастеров-кинематографистов периода 1920-х – 1930-х гг. были отработаны новаторские монтажные приёмы по «оживлению» и «торможению времени», новые методы постановки фильмов и специфика монтажа как средства художественного самовыражения, а также колорит, композиционный строй и различные элементы зрелищности. Развитие динамической графики как явления, опирающегося на методы и средства графического дизайна, представляет собой последовательный эксперимент в технологическом и творческом направлениях.

5. Отечественный анимационный дизайн в настоящее время переживает подъем, благодаря развитию компьютерных технологий. Особая роль анимационного дизайна в современном мире заключается в том, что его средствами можно максимально быстро и наглядно подавать информацию.

Возможности анимационного дизайна предполагают дальнейшее его использование в самых различных сферах (искусство, наука, политика, коммерция, управление, экономика, образование и т. д.). Дополненная и виртуальная реальность – одна из приоритетных и активно развивающихся областей, в которых потенциал анимационного дизайна наиболее очевиден. Средства и приемы динамической графики, заложенные художниками в 1920-е – 1930-е гг., сохраняют свою актуальность.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях:

Статьи в изданиях, индексируемых в базе данных Scopus:

1. Petrukhina O.V. Motion design in 1990-2010 and its entertainment function: social and technological aspects [Электронный ресурс] // Siberian Industrial Days International Forum 15-16 May 2020, Tomsk, Russian Federation. Режим доступа: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/944/1/012027> (дата обращения: 02.05.2021).

Статьи в изданиях, рекомендованных ВАК РФ:

2. Петрухина О.В. Графический дизайн и виртуальная среда: реальность и перспективы // *Философия и культура*. – 2019. – № 1. – С. 13–19. Режим доступа: URL: http://e-notabene.ru/pfk/article_28736.html (дата обращения: 10.04.2019).
3. Петрухина О.В. Методы и средства прикладной анимации в России на рубеже 1940-х – 1960-х гг. // *Человек и культура*. – 2019. – № 1. – С. 1–10. Режим доступа: URL: http://e-notabene.ru/ca/article_28734.html (дата обращения: 10.04.2019).
4. Петрухина О.В. Прикладная анимация в России на рубеже 1920-х–1930-х гг. в контексте синтеза художественных, идеологических и социокультурных преобразований // *Культура и искусство*. – 2019. – № 1. – С. 33–41. Режим доступа: URL: http://e-notabene.ru/pki/article_28653.html (дата обращения: 10.04.2019).
5. Петрухина О.В. Современный анимационный дизайн и его развлекательная функция (1990–2010-е гг.) // *Вестник МГХПА*. – М.: МГХПА, 2021. – № 2. Часть 2. – С. 225–235.
6. Петрухина О.В., Филиппов М.В. Становление советской прикладной анимации в контексте творчества пионеров графического дизайна // *Вестник МГХПА*. – М.: МГХПА, 2021. – № 4. Часть 2. – С. 171–186.
7. Петрухина О.В. Понятие «мультидисциплинарности» в контексте направления «Художник анимации и компьютерной графики» // *Вестник МГХПА*. – М.: МГХПА, 2022.– № 1. Часть 2. – С.118–128.

В других научных изданиях:

8. Петрухина О.В. Дизайн – диалог // Материалы Всероссийской научно-практической конференции «Прошлое — настоящее — будущее»: сб. науч. тр. – СПб.: СПбГУКиТ, 2013. – С. 217–221.
9. Петрухина О.В. Рассуждения на тему анимации // Ежемесячный научно-практический журнал «Культура и образование». 2014. Февраль. № 2. [Электронный ресурс]. URL: <http://vestnik-rzi.ru/2014/02/1202> (дата обращения: 20.01.2016).
10. Петрухина О.В. Идентичность формирует идентичность // Сборник трудов VI научно-практической конференции «Человек. Коммуникация. Культура (Восток-Запад: поиски культурной идентичности на постсоветском пространстве)»: сб. науч. тр. – СПб.: Фора-принт, 2014. – С. 33–36.
11. Петрухина О.В. Особенности подготовки художника-аниматора в системе художественно-промышленного образования (на примере СПГХПА им. А. Л. Штиглица) // Материалы международной научно-практической конференции к 190-летию МГХПА им. С. Г. Строганова и к 100-летию П. А. Тельтевского: сб. науч. тр. – М.: ЦНИТ «Авторы 2015», 2015. – С. 344–349.
12. Разработка сувенирной, рекламной и динамической медиа-продукции в процессе обучения // Тезисы научно-практической конференции «Образ, знак и символ петербургского сувенира»: ФГБОУ ВПО «СПГХПА им. А. Л. Штиглица. – СПб.: ЦНИТ «АСТЕРИОН», 2015. – С. 39–44.
13. Петрухина О.В. Обеспечение качества образования посредством вовлечения студентов в творческие проекты вуза // Материалы международной научно-практической конференции «Месмахеровские чтения – 2015»: сб. науч. тр. – СПб.: ЦНИТ «АСТЕРИОН», 2015. – С. 512–518.
14. Петрухина О.В. Значение дисциплины «История анимации» при подготовке специалистов направления «Художник анимации и компьютерной графики» // Материалы международной научно-практической конференции «Ассамблея анимации — 2015». – СПб.: ЦНИТ «АСТЕРИОН», 2015. – С. 48–51.
15. Петрухина О.В. Синтез художественных и технических средств в подготовке художника-аниматора // Подвиг просвещенной благотворительности: 200-летию со дня рождения А. Л. Штиглица и 140-летию со дня основания Центрального училища технического рисования барона Штиглица посвящается: коллективная монография. – СПб.: СПГХПА, 2015. – С. 132–136.

16. Петрухина О.В. Современный медиасувенир // Материалы научно-практической конференции «Дизайн и медиатехнологии: история, теория, образование и бизнес». – СПб.: ВШТЭ СПбГУТРП, 2016. – С. 49–51.
17. Петрухина О.В. Синтетический подход при подготовке художника-аниматора // Сборник тезисов докладов Всероссийской научно-практической конференции «Дизайн и медиатехнологии: теория, практика, образование». 2016, Санкт-Петербург, СПбГУТРП. – СПб.: СПбГУТРП, 2016. – С. 81–86.
18. Петрухина О.В. Создание медиа-продукции в процессе обучения // Дизайн и медиатехнологии: история, теория, образование и бизнес. Материалы международной научно-практической конференции 27–28 октября. Часть II. – СПб.: ВШТЭ «СПБГУТРП», 2016. – С. 27–32.
19. Петрухина О.В. Самостоятельная работа студентов при изучении дисциплины «История анимации» // Материалы II Международной научно-практической конференции «Ассамблея анимации», 2016. – С. 39–42.
20. Петрухина О.В. Эксперимент как средство развития и становления динамической графики в России // Материалы международной научно-практической конференции «Месмахеровские чтения — 2017»: сб. науч. тр. – СПб.: ЦНИТ «АСТЕРИОН», 2017. – С. 187–191.
21. Петрухина О.В. Феномен эксперимента в динамической графике // Материалы международной научно-практической конференции «Месмахеровские чтения — 2016»: сб. науч. тр. – СПб.: ЦНИТ «АСТЕРИОН», 2016. – С. 342–346.
22. Петрухина О.В. Цели и смыслы привлечения обучающихся к участию в фестивалях анимации // Материалы III Международной научно-практической конференции «Ассамблея анимации-2017»: сб. науч. тр. – СПб.: «Турусел», 2017. – С. 61–66.
23. Петрухина О.В. О значении самостоятельной работы студентов при изучении дисциплины «Компьютерные технологии. Анимация» в рамках направления «Графика» специализации «Художник анимации и компьютерной графики» на кафедре графического дизайна СПГХПА им. А. Л. Штиглица // Материалы международной научно-практической конференции «Графический дизайн: традиции и инновации» сб. науч. тр. – СПб.: ФГБОУВО «СПБГУПТД», 2017. – С. 103–107.
24. Петрухина О.В. Перспективы развития медиафестиваля как новой формы творческого взаимодействия // Сборник статей XIV Международной научно-практической конференции. Наука и образование: сохраняя прошлое, создаём

- будущее. Часть 1. – Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение», 2018 – С. 186–189.
25. Петрухина О.В. Эксперимент в динамической графике. Исторический опыт // Сборник статей VII научной конференции «Время дизайна». – СПб.: ОТРО «Санкт-Петербургский Союз дизайнеров», 2018. – С. 61–67.
26. Петрухина О.В. Реальность и перспективы электронных медиа. // Сборник материалов III Всероссийской национальной научно-практической конференции «Образ, знак и символ сувенира»: сб. науч. тр. – СПб.: ЦНИТ «АСТЕРИОН», 2018. – С. 111–113.
27. Петрухина О.В. Медиафестивали. Цели и смыслы. // Межвузовский сборник «Месмахеровские чтения — 2018»: сб. науч. тр. – СПб.: ЦНИТ «АСТЕРИОН», 2018. – С. 312–315.
28. Петрухина О.В. Моушн-дизайн 1990-2010-х гг.: информационная и развлекательная функции // Международная научно-практическая конференция «Графический дизайн: традиции и инновации» сб. науч. тр. – СПб.: ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2020. – С. 188–195.
29. Петрухина О.В. Виртуальная и дополненная реальность как перспективный вектор развития компетенций моушн-дизайнера // Сборник материалов XII Всероссийской научно-практической конференции «Проблемы подготовки режиссеров мультимедиа»: сб. тр. конф., – СПб.: СПбГУП, 2020. – С. 41–43.
30. Петрухина О.В. Анимированная типографика в моушн-дизайне // Сборник материалов XV Международной научно-практической конференции «Прорывные научные исследования: проблемы, закономерности, перспективы»: сб. науч. тр. – Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение», 2020. – С. 308–312.
31. Petrukhina O.V. Some aspects of online and mixed learning in the study of the discipline «computer technology». Animation as part of the specialization animation and computer graphics artist at the department of graphic design of the Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design // Сборник научных трудов VI Международной межвузовской научно-практической конференции «Технологическая перспектива: новые рынки и точки экономического роста»: сб. науч. тр. – СПб.: ЦНИТ «АСТЕРИОН», 2020.
32. Петрухина О.В. Возможности и ограничения онлайн и смешанного обучения при изучении дисциплин «Сценарное моделирование» при подготовке «Художника анимации и компьютерной графики» // Материалы VI Международной научно-практической конференции «Мультимедиа: современные тенденции»: сб. науч. тр.– СПб.: ЦНИТ «АСТЕРИОН», 2020. – С. 173–186.

33. Петрухина О.В. AR и VR технологии как неотъемлемая часть современной культуры развлечения // Сборник статей X Международной научно-практической конференции. «Актуальные вопросы современной науки и образования»: сб. науч. тр. В 2 ч. Ч. 2. – Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение», 2021. – С. 225–231.
34. Петрухина О.В. Виртуальные музеи и галереи как продукт современных технологий и моушн-дизайна // Материалы Международной научно-практической конференции «Месмахеровские чтения – 2021»: сб. науч. тр. – СПб.: ЦНИТ «АСТЕРИОН», 2021. – С.271–275.
35. Петрухина О.В. Дополненная и виртуальная реальность как неотъемлемая часть современной культуры. Реальность и перспективы // Материалы VI Всероссийской научно-практической конференции «Искусство и дизайн: история и практика – 2021»: сб. науч. тр. – СПб.: «Турусел», 2021. – С. 168–176.
36. Петрухина О.В. Использование средств моушн-дизайна при организации выставочных экспозиций // Материалы XIII Всероссийской научно-практической конференции «Проблемы подготовки режиссеров мультимедиа – 2021»: сб. тр. конф. – СПб.: СПбГУП, 2021. – С. 85.
37. Петрухина О.В. Анимация как эффективный инструмент маркетинга // Материалы VII Международной научно-практической конференции «Мультимедиа: современные тенденции»: сб. науч. тр. – СПб.: ЦНИТ «АСТЕРИОН», 2021. – С. 85–92.
38. Петрухина О.В. Национальные образы при создании фирменной и сувенирной продукции // Материалы VII всероссийской национальной научно-практической конференции «Образ, знак и символ сувенира»: сб. науч. ст. – СПб.: ЦНИТ «АСТЕРИОН», 2021. – С. 57–64.
39. Петрухина О.В. Юзабилити электронных мобильных приложений и интерфейсов компьютерных игр // Материалы научно-практической конференции «Юзабилити в дизайне: дизайн для человека»: сб. тезисов. – СПб.: ЦНИТ «АСТЕРИОН», 2021. – С. 26–28.
40. Петрухина О.В. Традиции художественно-промышленного образования: к 100-летию мастерских ВХУТЕМАСА-ВХУТЕИНА на базе графических мастерских училища барона Штиглица // «Инновационные процессы в условиях глобализации мировой экономики: проблемы, тенденции, перспективы» (IPEG-2021): сборник научных трудов. – Прага. Vědecko vydavatelské centrum «Sociosféra-CZ», 2021. – С.168–172.