



МЕДИАКОММУНИКАЦИИ И ЖУРНАЛИСТИКА/MEDIA COMMUNICATIONS AND JOURNALISM

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.172.5>

EDN: ZAPKCJ

СЕМИОТИЧЕСКИЕ КОДЫ И ВИЗУАЛЬНЫЙ РЕГИСТР СОВРЕМЕННОЙ ЭКРАННОЙ АНИМАЦИИ:
СРАВНИТЕЛЬНЫЙ МУЛЬТИМОДАЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Научная статья

Рубцова М.В.^{1,*}¹ ORCID : 0000-0003-4003-4988;¹ Государственный университет морского и речного флота имени адмирала С.О. Макарова, Санкт-Петербург,
Российская Федерация¹ Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, Санкт-Петербург, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (abc33[at]yandex.ru)

Предложена: 06.07.2026; Принята: 29.09.2026; Опубликовано: 16.10.2026

Аннотация

Цель исследования — выявить и систематизировать семиотические коды, формирующие визуальный регистр современной японской экранной анимации, и проверить устойчивость выявленных кодов на сопоставимом корпусе текстов. Материалом послужили четыре культовых аниме-сериала: «Евангелион» (Hideaki Anno, 1995–1996), «Эксперименты Лейн» (Ryutaro Nakamura, 1998), «Монстр» (Masayuki Kojima, 2004–2005) и «Атака титанов» (Tetsurō Araki, 2013–2023), отобранных по принципу максимальной жанровой и стилистической контрастности. Методология опирается на семиотическую теорию кино (Ю. М. Лотман, Р. Барт, У. Эко), англоязычную теорию анимации (П. Уэллс, Т. Ламарр, М. Стейнберг, С. Дж. Напьер) и методику мультимодального анализа фильма (Дж. Бейтман, К.-Х. Шмидт) в сочетании с качественным контент-анализом (Ф. Майринг, К. Криппендорф). Разработана и применена авторская кодировочная схема из шести групп кодов (иконический, нарративно-жанровый, культурно-символический, метакинематографический, кинетико-пластический, хроматический), интенсивность которых оценена по порядковой шкале 0–3 для каждого сериала. Результаты показывают статистически наблюдаемую (в качественном смысле) дифференциацию профилей кодирования: доминирование культурно-символического и метакинематографического кодов в «Евангелионе», хроматического и метакинематографического — в «Экспериментах Лейн», минимальную стилизацию при высокой нарративной сложности в «Монстре» и максимальную выраженность кинетико-пластического кода в «Атаке титанов». Сделан вывод о том, что визуальный регистр современного аниме функционирует как открытая, самоописывающаяся семиотическая система, а не как иллюстративное сопровождение нарратива. Результаты могут быть использованы в исследованиях медиасемиотики, визуальной культуры и в преподавании киноведческих дисциплин.

Ключевые слова: семиотика анимации, визуальный регистр, мультимодальный анализ, качественный контент-анализ, японская анимация, «Евангелион», «Эксперименты Лейн», «Монстр», «Атака титанов».

SEMIOTIC CODES AND THE VISUAL REGISTER OF CONTEMPORARY SCREEN ANIMATION: A
COMPARATIVE MULTIMODAL ANALYSIS

Research article

Rubtcova M.^{1,*}¹ ORCID : 0000-0003-4003-4988;¹ Admiral Makarov State University of Maritime and Inland Shipping, Saint-Petersburg, Russian Federation¹ Saint-Petersburg State University of Film and Television, Saint-Petersburg, Russian Federation

* Corresponding author (abc33[at]yandex.ru)

Suggested: 06.07.2026; Accepted: 29.09.2026; Published: 16.10.2026

Abstract

The purpose of the study is to identify and systematize the semiotic codes that shape the visual register of contemporary Japanese screen animation, and to test the stability of these codes on a comparable corpus of texts. The material consists of four cult anime series: *Neon Genesis Evangelion* (Hideaki Anno, 1995–1996), *Serial Experiments Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998), *Monster* (Masayuki Kojima, 2004–2005), and *Attack on Titan* (Tetsurō Araki, 2013–2023), selected based on the principle of maximum genre and stylistic contrast. The methodology relies on the semiotic theory of cinema (Yu. M. Lotman, R. Barthes, U. Eco), English-language animation theory (P. Wells, T. Lamarre, M. Steinberg, S. J. Napier), and the method of multimodal film analysis (J. Bateman, K.-H. Schmidt) combined with qualitative content analysis (P. Mayring, K. Krippendorff). An original coding scheme comprising six groups of codes (iconic, narrative-genre, cultural-symbolic, meta-cinematographic, kinetic-plastic, and chromatic) was developed and applied, with the intensity of each code evaluated on an ordinal scale of 0–3 for each series. The results show a statistically observable (in a qualitative sense) differentiation of coding profiles: the dominance of cultural-symbolic and meta-cinematographic codes in *Evangelion*; chromatic and meta-cinematographic codes in *Serial Experiments Lain*; minimal stylization combined with high narrative complexity in *Monster*; and the maximum expression of the kinetic-plastic code in *Attack on Titan*. It is concluded that the visual register of

contemporary anime functions as an open, self-describing semiotic system rather than an illustrative accompaniment to the narrative. The results can be applied in studies of media semiotics, visual culture, and in teaching film studies.

Keywords: semiotics of animation, visual register, multimodal analysis, qualitative content analysis, Japanese animation, Evangelion, Serial Experiments Lain, Monster, Attack on Titan.

Введение

Экранная анимация представляет собой сложное семиотическое пространство, в котором взаимодействуют изобразительные, звуковые и нарративные коды. Японская анимация, благодаря своей визуальной выразительности и жанровому разнообразию, даёт богатый материал для семиотического анализа и на протяжении последних двух десятилетий стабильно фигурирует в качестве объекта исследований в международных рецензируемых изданиях [10]. В отечественном научном дискурсе также активно осмысляются проблемы визуальной репрезентации и специфики японской поп-культуры [11]. Но, несмотря на обилие работ, посвящённых отдельным сериалам, в литературе сохраняется дефицит компаративных исследований, которые бы применяли единую кодировочную схему к корпусу аниме-текстов разных жанров и делали её эксплицитной для последующей верификации. Настоящая статья восполняет этот пробел: на примере четырёх культовых сериалов — «Евангелион» (Hideaki Anno, 1995–1996), «Эксперименты Лейн» (Ryutaro Nakamura, 1998), «Монстр» (Masayuki Kojima, 2004–2005) и «Атака титанов» (Tetsurō Araki, 2013–2023) — исследуется, каким образом семиотические коды анимации конструируют визуальный регистр, наделяя изображение дополнительными смысловыми уровнями.

Научная новизна работы состоит в

1) интеграции отечественной семиотики кино и англоязычной теории анимации в рамках единой теоретической базы исследования;

2) переводе качественных наблюдений в кодировочную схему, пригодную для сравнительного анализа;

3) применении этой кодировочной схемы к корпусу из четырёх сериалов с последующей визуализацией результатов.

Задачи исследования:

1) систематизировать теоретические основания семиотики анимации;

2) разработать кодировочную схему визуального регистра аниме;

3) применить схему к отобранному корпусу и сопоставить профили кодирования;

4) обсудить полученные профили в свете существующих исследований и обозначить ограничения предложенного подхода.

1.1. Теоретические основания: семиотика анимации

Следуя логике Ю. М. Лотмана, кинематограф (и анимацию как его часть) можно рассматривать как вторичную моделирующую систему, в которой единицы изобразительного ряда образуют особый язык [1, С. 14]. Р. Барт, анализируя рекламное изображение, выделял языковое сообщение, иконический код (символический) и буквальное иконическое сообщение [2, С. 301]; в рисованной анимации этот трёхуровневый подход усложняется, поскольку само изображение изначально конструируется, а не фиксируется фотографически. У. Эко, развивая теорию визуальных кодов, выделял иконические, иконографические, коды вкуса и стиля, которые прочитываются зрителем в зависимости от культурной компетенции [3, С. 215].

П. Уэллс подчёркивает, что в анимации, в отличие от игрового кино, метаморфоза и пластичность становятся самостоятельными семиотическими операторами [4, С. 69]. Т. Ламарр в работе «The Anime Machine» показывает, что ограниченная анимация (limited animation) в аниме создаёт особый «мультипланарный» образ, в котором слои изображения движутся с разной скоростью, формируя ощущение глубины и кинетизма при минимальном количестве фаз [5, С. 28]. М. Стейнберг обращает внимание на то, что образы персонажей в аниме функционируют как транслируемые «медиамиксовые» знаки, переносимые между разными платформами [6, С. 12].

Важный вклад в понимание семиотики конкретных произведений вносят исследования С. Дж. Напьер, показавшей, что и «Евангелион», и «Эксперименты Лейн» конструируют «терминальную идентичность» — субъекта, чья граница с технологической средой становится семиотически проницаемой [7, С. 422–430]. К. Джексон, анализируя топологию идентичности Лейн, показывает, что визуальный ряд сериала кодирует множественность идентичности через нарушение картезианской логики единой точки отсчёта в кадре [15, С. 191–195]. У. Гарднер интерпретирует пространственную организацию «Атаки титанов» как визуально-пространственный код неокOLONиального воображаемого [8, С. 107], а Д. Хан анализирует фигуру «монстра» у Урасавы как означающее без устойчивого означаемого [9, С. 194].

Отдельного упоминания заслуживают более поздние работы, прямо применяющие семиотический аппарат Ч. С. Пирса к «Евангелиону»: Х. Супиарза с соавторами показывают, что христианская иконография сериала (крест, копье Лонгина, ангелическая номенклатура) функционирует как систематический знаковый аппарат, кодирующий экзистенциальную трансформацию человечества в апокалиптическом контексте, а не как случайный культурный орнамент [16]. Это подтверждает и уточняет более раннее наблюдение С. Дж. Напьер о «пустом коде» [7, С. 422]: код не является содержательно пустым, но его означаемое смещено с богословского на экзистенциальный уровень.

Для настоящего исследования принципиально важна методологическая линия, связывающая семиотику кино с мультимодальным анализом. Дж. Бейтман и К.-Х. Шмидт предлагают процедуру эмпирического анализа фильма, соединяющую показровый и посценовый уровни через понятия синтагматической и парадигматической организации [12]. Г. Кресс и Т. ван Леувен разрабатывают грамматику визуального дизайна, применимую к статичному и динамичному изображению [11]. М. Махалингам и Л. П. Даниэль, применяя визуальную семиотику к анимации в целом, эмпирически подтверждают, что анимационное изображение обладает самостоятельной знаковой властью, не производной от миметического правдоподобия [17]. Именно соединение этой мультимодальной традиции с

качественным контент-анализом (Ф. Майринг [13]; К. Криппендорф [14]) позволяет перейти от отдельных интерпретаций к сопоставимой кодировочной процедуре, что и составляет методологическую основу данной статьи.

Методы и принципы исследования

2.1. Визуальный регистр аниме и структура кодов

Визуальный регистр аниме опирается на несколько групп кодов, систематизированных нами на основании обзора теоретической литературы (раздел 2) и адаптированных для целей сравнительного анализа:

- 1) иконические (стилизация персонажей: большие глаза, цвет волос, символы эмоций);
 - 2) нарративные (повествовательные клише жанров — меха, киберпанк, триллер, тёмное фэнтези);
 - 3) культурные (синто-буддийская и иудео-христианская символика, образы катастрофы и коллективной травмы);
 - 4) метакинематографические (использование надписей на экране, «дрожащей камеры», имитация плёночных дефектов, интертитров);
 - 5) кинетико-пластические (мультипланарность, лимитированная анимация, векторы движения по Т. Ламарру [5]);
 - 6) хроматические (цветовое кодирование онтологических и эмоциональных состояний).
- Эта шестичленная схема образует операциональное ядро кодировочной процедуры.

2.2. Дизайн исследования

Использован дизайн сравнительного качественного кейс-стади (comparative qualitative case study) с элементами мультимодального контент-анализа [12], [13], [14]. Такой дизайн соответствует природе объекта — целостных аудиовизуальных текстов, не поддающихся представительной случайной выборке, — и позволяет при этом формализовать сопоставление за счёт эксплицитной кодировочной схемы (раздел 3), что отличает предлагаемый подход от импрессионистического киноведческого эссе.

2.3. Корпус исследования

Корпус составили четыре сериала, отобранные по принципу максимального жанрового и стилистического контраста при сохранении статуса культовых объектов внутри своих поджанров (меха, киберпанк-психодрама, реалистический триллер, постапокалиптическое фэнтези). Характеристики корпуса приведены в Таблице 1.

Таблица 1 - Характеристики корпуса исследования

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.172.5.1>

Сериал	Режиссер	Годы	Эпизод	Жанр	Источник
«Евангелион»	Hideaki Anno	1995–1996	26	меха / психологическая драма	оригинальный сценарий
«Эксперименты Лейн»	Ryutaro Nakamura	1998	13	киберпанк / психодрама	оригинальный сценарий
«Монстр»	Masayuki Kojima	2004–2005	74	триллер / драма	манга Н. Урасавы
«Атака титанов»	Tetsurō Araki	2013–2023	94	тёмное фэнтези / постапокалипсис	манга Х. Исаймы

2.4. Кодировочная схема и процедура анализа

На основе теоретического анализа (раздел 2–3) разработана кодировочная схема из шести категорий (Таблица 2). Каждая категория операционализирована через набор наблюдаемых визуальных индикаторов, что позволяет минимизировать субъективность при последующей оценке интенсивности кода.

Интенсивность каждого кода в каждом сериале оценивалась автором по порядковой шкале: 0 — код отсутствует; 1 — код присутствует слабо/эпизодически; 2 — код выражен систематически; 3 — код доминирует и определяет визуальную идентичность сериала. Оценка производилась на основании повторного просмотра ключевых эпизодов (вступительная последовательность, кульминационные эпизоды сезона, финал), а также сверки с интерпретациями, представленными в цитируемой академической литературе (раздел 2), что выполняло функцию содержательной триангуляции.

Таблица 2 - Кодировочная схема визуального регистра аниме

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.172.5.2>

Код	Определение	Наблюдаемые индикаторы
Иконический	Стилизация внешности персонажей	Пропорции лица и глаз, цветовое кодирование причёски, условность анатомии
Нарративно-жанровый	Использование и/или деконструкция жанровых клише	Мехи-поединки, детективные улики, петли выживания, тропы

Код	Определение	Наблюдаемые индикаторы
		киберпанка
Культурно-символический	Отсылки к религиозной / мифологической / исторической символике	Иудео-христианские мотивы, синто-буддийские образы, коллективная травма
Метакинематографический	Обнажение приёма, самописание медиума	Интертитры, статичные кадры, имитация дефектов плёнки/экрана, дрожащая камера
Кинетико-пластический	Динамика движения и глубина кадра	Мультипланарность, лимитированная анимация, резкие смены масштаба
Хроматический	Цветовое кодирование состояний	Тёплая/холодная палитра, цветовые маркеры смены онтологического статуса

2.5. Ограничения процедуры

Кодирование выполнено одним исследователем (автором статьи), что не позволяет рассчитать формальный коэффициент межэкспертного согласия (например, α Кrippендорфа [14]); значения шкалы отражают качественную, а не статистически репрезентативную оценку и должны интерпретироваться как эвристический инструмент сравнения.

Основные результаты

3.1. «Евангелион»: деконструкция жанра меха и иудео-христианский код

«Евангелион» использует узнаваемые коды жанра «меха» (огромные управляемые роботы, подросток-пилот), чтобы затем разрушить их изнутри. Иудео-христианская символика (Адам, Лилит, копьё Лонгина) выступает, по выражению С. Дж. Напьер, как «пустой код», лишённый прямого религиозного содержания, но создающий апокалиптическую атмосферу [7, С. 422]; при этом, как показывают Х. Супиарза с соавторами, эта символика систематически кодирует экзистенциальную трансформацию человечества [16], то есть код скорее замещённый, чем пустой. Визуальный регистр отмечен статичными кадрами, замещающими действие, текстовыми вставками (интертитры, внутренние монологи), которые активизируют вербальный код в борьбе с изобразительным. Именно через эти приёмы визуальная форма становится зеркалом посттравматической субъективности главного героя.

3.2. «Эксперименты Лейн»: семиотика киберпространства

«Эксперименты Лейн» воплощают семиотику киберпространства. Сериал намеренно разрушает границу между физической и цифровой реальностью, используя визуальные коды компьютерного интерфейса: шум, полосы прокрутки, тени от развёртки, надписи на английском языке. Напьер определяет Лейн как «терминальную идентичность» — субъекта, растворённого в сети, где «провод» (the Wired) функционирует как семиотический оператор развоплощения [7, С. 430]. К. Джексон дополняет это наблюдение топологическим прочтением: множественность идентичности Лейн визуальна кодируется через отказ от единой точки зрения камеры, что подрывает картезианскую логику «одна точка — одно тело — одна идентичность» [15, С. 193]. Визуальный регистр чередует гиперреалистичные бытовые сцены и абстрактные, насыщенные помехами образы; цветовая палитра, разделяющая тёплые тона реального мира и холодные электрические оттенки Вирда, работает как код переключения онтологических статусов.

3.3. «Монстр»: реалистический код и означающее без означаемого

«Монстр» (адаптация манги Наоки Урасавы) опирается на реалистический визуальный код, редкий для аниме: детальная прорисовка европейских городских пейзажей, приглушённая палитра, взрослые пропорции лиц. Семиотика сериала строится вокруг фигуры «монстра» как означающего без устойчивого означаемого — зритель долгое время не знает, кто истинный монстр: Йохан Либерт, система или травмированное общество [9, С. 194]. Визуальный регистр сознательно цитирует нуаровый кинематограф (контрастное освещение, длинные панорамы, статичную камеру), превращая анимационное полотно в экран памяти, улики и неразрешённой вины.

3.4. «Атака титанов»: семиотика стены и телесного ужаса

«Атака титанов» центрирует семиотику стены как границы между человеческим и нечеловеческим, цивилизацией и хаосом. У. Гарднер интерпретирует стены как визуально-пространственный код неокOLONIALного воображаемого: замкнутый мир острова Парадиз функционирует как «осаждённое сообщество», а титаны — как Другие, вызывающие одновременно ужас и желание пересечь стену/барьер [8, С. 107]. Визуальный регистр основан на кинетике: динамичная камера имитирует движение устройства пространственного манёврирования, резкие смены масштаба подчёркивают незащищённость человека перед гигантским телом. Чрезмерная детализация разрушения тел (кровь, разрывающаяся плоть) создаёт код тактильной вовлечённости.

3.5. Сравнительный профиль кодирования

Применение кодировочной схемы (Таблица 2) к четырём сериалам даёт профиль, представленный в Таблице 3 и на Рисунке 1. Профили демонстрируют отчётливую дифференциацию: «Евангелион» максимально насыщен культурно-символическим и метакинематографическим кодами; «Эксперименты Лейн» — хроматическим и метакинематографическим; «Монстр» системно минимизирует стилизацию (иконический код) при сохранении нарративной сложности; «Атака титанов» доводит до максимума кинетико-пластический код.

Таблица 3 - Интенсивность семиотических кодов по сериалам

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.172.5.3>

Код	«Евангелион»	«Лейн»	«Монстр»	«Атака титанов»
Иконический	2	1	1	2
Нарративно-жанровый	3	2	2	2
Культурно-символический	3	1	1	2
Метакинематографический	3	3	1	1
Кинетико-пластический	2	2	1	3
Хроматический	2	3	1	2

Примечание: 0 — отсутствует, 3 — доминирует; авторское качественное кодирование

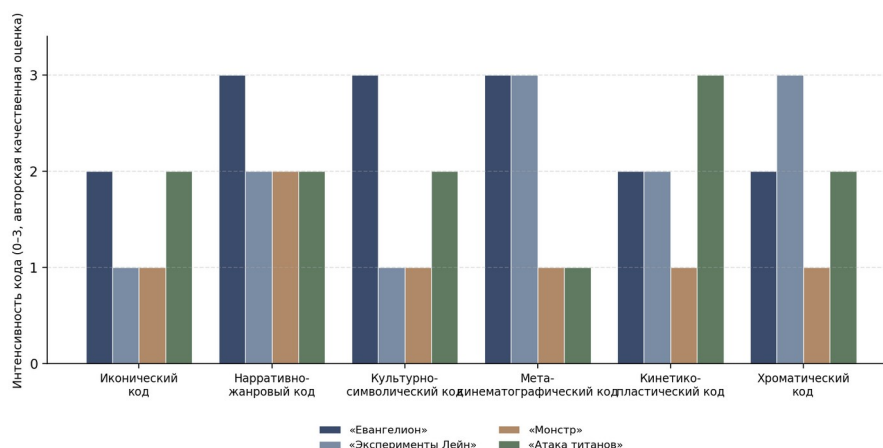


Рисунок 1 - Сравнительная интенсивность семиотических кодов в четырёх аниме-сериалах

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.172.5.4>

Представленные Таблица 3 и Рис. 1 отражают результаты авторского качественного кодирования корпуса из четырёх сериалов по шкале 0–3 и предназначены как инструмент систематизации и визуализации интерпретативного анализа, а не как результаты статистически репрезентативного количественного исследования с внешней валидностью. Такой формат соответствует традиции качественного мультимодального анализа (Bateman, Schmidt, 2012; Mayring, 2014) и принят в ряде изданий по семиотике и визуальной культуре (например, Social Semiotics, Mechademia), которые прямо приветствуют сочетание теоретических и эмпирических элементов при сохранении интерпретативного характера исследования.

Обсуждение

4.1. Интерпретация профилей кодирования

Полученные профили кодирования (Таблица 3, Рис. 1) в целом согласуются с выводами цитируемых работ, полученными независимо иными методами. Так, высокая интенсивность культурно-символического и метакинематографического кодов в «Евангелионе» соответствует наблюдениям С. Дж. Напьер о «терминальной идентичности» [7] и Х. Супиарзы с соавторами о систематическом характере христианской иконографии [16]. Доминирование хроматического кода в «Эксперименты Лейн» согласуется с топологическим прочтением К. Джексона, где переключение онтологических режимов (реальность / Вирд) визуальнo маркируется, а не только повествуется [15]. Низкие значения иконического и культурно-символического кодов в «Монстре» подтверждают наблюдение Д. Хана о принципиальной неопределённости означаемого: минимизация стилизации работает на эффект «документальности», усиливающий эпистемическую неуверенность зрителя [9]. Наконец, максимальная интенсивность кинетико-пластического кода в «Атаке титанов» операционализирует то, что У. Гарднер описывает на уровне пространственной семантики стены и вторжения [8]: телесная уязвимость кодируется не только сюжетно, но и кинетически — через резкие смены масштаба и скорость движения камеры.

4.2. Ограничения и направления дальнейших исследований

Результаты имеют ряд ограничений. Во-первых, корпус из четырёх сериалов является целенаправленной (purposive), а не случайной выборкой и не позволяет делать статистически обобщающие выводы обо всём корпусе японской анимации; выбор ограничивает распространение выводов за пределы культовых, стилистически контрастных произведений 1995–2023 годов. Во-вторых, кодирование выполнено одним исследователем, что не исключает интерпретативного смещения; шкала интенсивности носит эвристический характер. В-третьих, анализ ограничен визуальным и отчасти вербальным уровнями и не включает систематического анализа звуковой дорожки, хотя, как отмечает П. Уэллс, звук в анимации также является самостоятельным семиотическим оператором [4].

Дальнейшие исследования могли бы:

- 1) расширить корпус за счёт большего числа сериалов и жанров, включая нежанровые, «повседневные» аниме, для проверки устойчивости кодировочной схемы;
- 2) провести кодирование силами нескольких независимых экспертов с расчётом коэффициента согласия (например, α Кrippendorфа [14]) для повышения надёжности измерения;
- 3) дополнить визуальный анализ количественным анализом монтажных единиц (длительность плана, частота смены кадра) по модели Дж. Бейтмана и К.-Х. Шмидта [12];
- 4) включить рецептивный компонент (зрительские интерпретации) для проверки экологической валидности предложенных кодов.

Заключение

Проведённый анализ показывает, что японская экранная анимация активно рефлексировала над собственным семиотическим инструментарием. В «Евангелионе» и «Экспериментах Лейн» визуальный регистр становится средством разрушения привычных жанровых кодов и конструирования кризисной субъективности; «Монстр» актуализирует код психологической драмы через реалистический рисунок; «Атака титанов» доводит до предела семиотику границы и телесного ужаса. Разработанная и применённая шестичленная кодировочная схема (иконический, нарративно-жанровый, культурно-символический, метакинематографический, кинетико-пластический, хроматический коды) позволяет перевести эти наблюдения в сопоставимый, визуализируемый профиль (Таблица 3, Рис. 1) и тем самым связать интерпретативную традицию киноведческой семиотики с процедурами мультимодального и качественного контент-анализа.

Эти произведения демонстрируют, что современная анимация функционирует не как носитель фиксированных смыслов, а как открытая семиотическая система, в которой визуальный регистр сам порождает и трансформирует значения, апеллируя к коллективным травмам, цифровой культуре и глобальной зрительской компетенции. Предложенная методика может быть распространена на более широкий корпус текстов и использована в исследованиях медиасемиотики, визуальной культуры, а также в преподавании киноведческих и культурологических дисциплин.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Ю.М. Лотман. — Таллин: Ээсти Раамат, 1973. — 135 с.
2. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Р. Барт. — Москва: Прогресс, 1994. — 615 с.
3. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко. — Санкт-Петербург: Симпозиум, 2004. — 538 с.
4. Wells P. Understanding Animation / P. Wells. — London; New York: Routledge, 1998. — 280 p.
5. Lamarre T. The Anime Machine: A Media Theory of Animation / T. Lamarre. — Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. — 385 p.
6. Steinberg M. Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan / M. Steinberg. — Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012. — 336 p.
7. Napier S.J. When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiments Lain / S.J. Napier // Science Fiction Studies. — 2002. — Vol. 29. — № 3. — P. 418–435.
8. Gardner W.O. Attack on Titan's Siege: The Wall, the Void, and the Colonial Imaginary / W.O. Gardner // Mechademia: Second Arc. — 2017. — № 10. — P. 104–117.
9. Hahn D. Is That Really a Monster? Finding the Human in the Inhuman in Naoki Urasawa's Monster / D. Hahn. // Anime and Philosophy: Wide Eyed Wonder; edited by J. Steiff T. D. Tamplin — Chicago: Open Court, 2010.
10. Napier S.J. Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation / S.J. Napier. — New York: Palgrave Macmillan, 2005. — 355 p.
11. Kress G. Reading Images: The Grammar of Visual Design / G. Kress, T. van Leeuwen. — London: Routledge, 2006. — 312 p.



12. Bateman J. Multimodal Film Analysis: How Films Mean / J. Bateman, K.-H. Schmidt. — London: Routledge, 2012. — 264 p.
13. Mayring P. Qualitative Content Analysis: Theoretical Foundation, Basic Procedure and Software Solution / P. Mayring. — Klagenfurt: SSOAR, 2014. — 143 p.
14. Krippendorff K. Content Analysis: An Introduction to Its Methodology / K. Krippendorff. — Ca: Thousand Oaks, 2013. — 456 p.
15. Jackson C. Topologies of Identity in Serial Experiments Lain / C. Jackson // Mechademia: Second Arc. — 2012. — Vol. 7. — P. 191–201.
16. Supiarza H. Semiological Studies of Christian Symbolism in the Film and Series Neon Genesis Evangelion / H. Supiarza [et al.] // Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies. — 2024. — № 4 (3). — P. 112–123. — DOI: 10.17509/ftv-upi.v4i3.66435
17. Mahalingam M. Unlocking Meaning: Visual Semiotic Analysis in Animation / M. Mahalingam, L.P. Daniel // ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts. — 2025. — Vol. 5. — № 6. — P. 2435–2449.
18. Рубцова А.В. Репрезентация уязвимости в современной японской поп-культуре / А.В. Рубцова // Искусство и образование. — 2026. — № 5-2 (172). — С. 44–52.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Lotman Yu.M. Semiotika kino i problemy' kinoe'stetiki [Semiotics of cinema and problems of film aesthetics] / Yu.M. Lotman. — Tallin: E'e'sti Raamat, 1973. — 135 p. [in Russian]
2. Bart R. Izbranny'e raboty': Semiotika. Poe'tika [Selected works: Semiotics. Poetics] / R. Bart. — Moscow: Progress, 1994. — 615 p. [in Russian]
3. E'ko U. Otsutstvuyushhaya struktura. Vvedenie v semiologiyu [Missing structure. Introduction to semiology] / U. E'ko. — Saint Petersburg: Simpozium, 2004. — 538 p. [in Russian]
4. Wells P. Understanding Animation / P. Wells. — London; New York: Routledge, 1998. — 280 p.
5. Lamarre T. The Anime Machine: A Media Theory of Animation / T. Lamarre. — Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. — 385 p.
6. Steinberg M. Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan / M. Steinberg. — Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012. — 336 p.
7. Napier S.J. When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiments Lain / S.J. Napier // Science Fiction Studies. — 2002. — Vol. 29. — № 3. — P. 418–435.
8. Gardner W.O. Attack on Titan's Siege: The Wall, the Void, and the Colonial Imaginary / W.O. Gardner // Mechademia: Second Arc. — 2017. — № 10. — P. 104–117.
9. Hahn D. Is That Really a Monster? Finding the Human in the Inhuman in Naoki Urasawa's Monster / D. Hahn. // Anime and Philosophy: Wide Eyed Wonder; edited by J. Steiff T. D. Tamplin — Chicago: Open Court, 2010.
10. Napier S.J. Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation / S.J. Napier. — New York: Palgrave Macmillan, 2005. — 355 p.
11. Kress G. Reading Images: The Grammar of Visual Design / G. Kress, T. van Leeuwen. — London: Routledge, 2006. — 312 p.
12. Bateman J. Multimodal Film Analysis: How Films Mean / J. Bateman, K.-H. Schmidt. — London: Routledge, 2012. — 264 p.
13. Mayring P. Qualitative Content Analysis: Theoretical Foundation, Basic Procedure and Software Solution / P. Mayring. — Klagenfurt: SSOAR, 2014. — 143 p.
14. Krippendorff K. Content Analysis: An Introduction to Its Methodology / K. Krippendorff. — Ca: Thousand Oaks, 2013. — 456 p.
15. Jackson C. Topologies of Identity in Serial Experiments Lain / C. Jackson // Mechademia: Second Arc. — 2012. — Vol. 7. — P. 191–201.
16. Supiarza H. Semiological Studies of Christian Symbolism in the Film and Series Neon Genesis Evangelion / H. Supiarza [et al.] // Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies. — 2024. — № 4 (3). — P. 112–123. — DOI: 10.17509/ftv-upi.v4i3.66435
17. Mahalingam M. Unlocking Meaning: Visual Semiotic Analysis in Animation / M. Mahalingam, L.P. Daniel // ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts. — 2025. — Vol. 5. — № 6. — P. 2435–2449.
18. Rubczova A.V. Reprezentaciya uyazvimosti v sovremennoj yaponskoj pop-kul'ture [Representation of vulnerability in contemporary Japanese popular culture] / A.V. Rubczova // Art and Education. — 2026. — № 5-2 (172). — P. 44–52. [in Russian]