

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет:	Дизайн
Кафедра:	Мультимедійний дизайн
Галузь знань:	02 Культура і мистецтво
Спеціальність:	022 Дизайн
Рівень вищої освіти:	перший
Рік навчання:	4
Семестр:	7, 8
Вид дисципліни:	вибіркова

АБСТРАКТНА АНІМАЦІЯ

Семестр 7,8 (2025- 2026)

Викладач:	Пегахіна Ганна Іллівна
E-mail:	aregahina@gmail.com
Заняття:	за розкладом
Адреса:	KSADA, 3 корпус, кафедра мультимедійного дизайну
Телефон:	067-76-74-232 @ganna_md_ksada

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Абстрактна (Експериментальна) анімація» ґрунтується на сучасних практиках та мистецьких пошуках, що виходять за межі традиційних підходів до створення анімаційного твору.

Інноваційні техніки: використання нетрадиційних засобів, таких як колаж, фотографія, стоп-моушн, комп'ютерна графіка, ручне малювання на плівці. Студенти навчаються експериментувати з матеріалами та стилями, відкриваючи нові можливості візуальної виразності.

Абстракція та нефігуративність: замість сюжетів із чіткими персонажами та діями, акцент робиться на роботі з кольорами, текстурами, ритмами та формами, що створюють настрій і викликають емоційний відгук.

Відсутність традиційного наративу: дисципліна знайомить з можливістю відмови від класичної сюжетної структури на користь асоціативних образів, метафор та символічних рішень, що залишають простір для інтерпретації.

Злиття з іншими видами мистецтва: експериментальна анімація інтегрується з музикою, танцем, відеоартом, театром та перформансом, формуючи мультидисциплінарні твори, які розмивають кордони між мистецькими напрямками.

Філософські та концептуальні дослідження: анімація вивчається як засіб осмислення часу, простору, людської свідомості, ідентичності та реальності, що дозволяє студентам працювати з ідеями глибинного, метафізичного характеру.

Командна робота: Багато проєктів вимагають співпраці та спільної роботи з іншими студентами та викладачами. Студенти навчаються ефективно працювати в команді, розподіляти обов'язки та дослухатись до співавторів.

Таким чином, дисципліна дає базу для розвитку креативного, абстрактного мислення і формує здатність створювати проєкти, які виходять за рамки комерційної чи розважальної анімації, наближаючись до сфери авторського та концептуального мистецтва.

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Мета освоєння дисципліни «Абстрактна анімація»:

- ✓ отримання студентами знань про сучасні концепції абстрактної та експериментальної анімації, а також про основні художні напрямки її розвитку у світовій і вітчизняній практиці;
- ✓ творче осмислення ролі кольору, форми, ритму, композиції та світлотіньових співвідношень у створенні нефігуративних візуальних рішень;
- ✓ розвиток уяви, фантазії, асоціативного, просторового й образного мислення;
- ✓ набуття навичок застосування абстрактних та експериментальних засобів у мультимедійних проєктах, включаючи рекламу, візуальний арт, сценографію, відеоінсталяції;
- ✓ ознайомлення з існуючими тенденціями й новими ідеями в сфері медіаарту, авангардної та експериментальної анімації.

ЗАВДАННЯ

ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ

Програмою передбачається, що всі пропоновані практичні завдання у кожного студента повинні мати оригінальне графічне рішення. Головна мета курсу опанування інструментарію потрібного для виконання завдань та формування особистого графічного стилю кожного студенту.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

1. Теоритична база та демонстрації прикладів: Викладач розповідає пропедевтичну базу, де пояснюють основні концепції та принципи мультимедійного дизайну. Також можуть демонструвати реальні проєкти та приклади, щоб показати, як ці концепції застосовуються на практиці.
2. Практичні заняття: Студенти мають можливість практикувати свої навички на комп'ютерах під керівництвом викладачів. Для цього використовуються різні програми для створення рухомого зображення.
3. Проектна робота: Студентам дається завдання виконувати реальний проєкти мулімедійного дизайну. Вони працюють над проєктом з постановкою цілей, проведенням досліджень, розробкою концепції та виконанням дизайну.
4. Критичні обговорення та рецензування: Студенти мають можливість обговорювати свої роботи з викладачами та однокурсниками. Це дає можливість отримати конструктивний фідбек, вдосконалити свої навички та розвинути критичне мислення.
5. Відвідування конференцій та виставок: Студенти можуть відвідувати конференції та виставки, присвячені дизайну. Це дозволяє їм бути в курсі останніх трендів та нових технологій в галузі, а також побачити роботи відомих дизайнерів.

6. Самостійна робота та дослідження: Студентам дається завдання самостійно досліджувати нові ідеї, техніку та методи мультимедійного дизайну. Вони можуть розвивати різні джерела, такі як книги, журнали, блоги та онлайн-курси, щоб розширити свої знання та навички. Ці методи навчання допомагають студентам стати кваліфікованими дизайнерськими діджиталами, здатними розробляти ефективні та затребувані дизайн-рішення для різних цифрових платформ.

Основні дидактичні принципи викладання дисципліни «Абстрактна анімація»:

- ✓ Навчання через експеримент із завданнями: робота з абстрактними формами, створення емоційного середовища за допомогою кольору, ритму та композиції.
- ✓ Поступове вибудовування проєкту: від створення простих абстрактних структур до комплексних мультимедійних робіт.
- ✓ Серійність та мікроанімація: дослідження ритму, повторюваності й варіацій у побудові абстрактних візуальних рядів.
- ✓ Структура та архітектоніка абстрактного ролику: використання драматургічних засобів у нефігуративному контексті (динаміка, наростання, кульмінація)
- ✓ Концептуальне мислення: уміння трансформувати ідеї та філософські категорії у візуальну мову абстракції.
- ✓ Креативно-технічні навички: опанування інструментарію цифрових технологій, відеомонтажу та графічних редакторів для створення абстрактних композицій.
- ✓ Робота з кадром і ритмом руху: застосування кінематографічних прийомів (ракурс, темпоритм, монтаж) у створенні нефігуративної анімації.

Вправи підібрані таким чином, що охоплений максимально можливий спектр навчальних завдань кожне з яких розкриває новий аспект проєктного процесу, але при цьому не ув'язнює студента в жорсткі рамки. Поєднуючи креативні безструктурні (або слабо) завдання з чітко прописаними технічними, і, поступово підвищуючи рівень складності, до дипломного проєкту студент отримує уявлення про більшість технік, графічних рішень і методології проєктування. Так само в процесі спілкування студенти переймають особистий досвід викладача, а так само знаходять аналоги і розглядають роботи метрів цеху.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна спрямована на опанування студентами знань з абстрактної анімації, та вивчається протягом двох семестрів на 3 му курсу МД (6 кредитів ECTS, навчальних годин, з них на 3-му: аудиторні лекційні (30 години), практичні заняття (60 годин), самостійна робота (90 години). Структура дисципліни складається з 4-х модулів.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

- ЗК 1. Розуміння предметної галузі та розуміння професійної діяльності, здатність застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.
- ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- ЗК 5. Здатність працювати в команді.
- ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.
- ЗК 7. Цінування та повага до різноманітності та мультикультурності.
- ЗК 9. Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей

розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

ФК 1. Здатність застосовувати методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

ФК 4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.

ФК 5. Здатність впроваджувати знання з історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектну діяльність.

ФК 6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах.

ФК7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

ФК8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

ФК11. Здатність до планування та організації власної професійної діяльності, досягнення успіху у професійній кар'єрі, розробки та представлення візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіння підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

ФК 12. Здатність обирати і вміло застосовувати концептуальні методи та методики, інформаційні технології у пошуках образного вирішення об'єкту проектування, його графічної візуалізації і анімаційного представлення, вірно організовувати робочий процес, користуючись належними технічними засобами, володіти навичками підготовки електронних файлів до публікації в медіа-середовищах.

ФК 13. Здатність використовувати закономірності візуального сприйняття образу та шрифту для застосування в об'єктах мультимедійного дизайну.

ФК 15. Здатність до формування, розвитку та вираження авторського задуму, що відповідає поставленій задачі в сценарно-графічній розробці, виконання на високому професійному рівні анімаційні композиції в екранному форматі, створення оригінальних анімаційних роликів, оперування простором і рухом об'єктів.

ФК 22. Здатність використовувати теоретичні знання та практичні навички для розробки проєктів у віртуальній, доповненій та змішаній реальності; професійно ув'язувати реальний світ у реальному часі з інтерактивними цифровими зображеннями засобами сучасних технологій.

ФК 23. Здатність професійно використовувати сучасні інформаційні технології у різних сферах мультимедійного дизайну: ігрової індустрії, доповненої реальності, віртуального простору, фрактальної анімації, штучного інтелекту; створювати та використовувати анімовану візуалізацію фрактальних просторів із використанням художньо-естетичних навичок.

ФК 24. Здатність створювати мультимедійні дизайн-проекти, мистецькі образи культурно-масових заходів (виставкових експозицій, мультимедійних розважальних центрів, кіноконцертних комплексів, конференц-центрів, музейних інсталяцій).

Програмні результати навчання:

ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайн-проєкту застосовувати теорію і методику дизайну, грамотно використовувати фахову термінологію мультимедійного дизайну.

ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.

ПРН 7. Володіти образотворчою грамотою на рівні, необхідному для сприймання, оцінки та створення художнього образу; аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти (як джерела творчого натхнення) для розроблення художньо-проектних вирішень в мультимедійних продуктах.

ПРН 8. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формулювати художньо-проєктну концепцію.

ПРН 18. Застосовувати знання з композиції, розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

ПРН 28. Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проєктів у віртуальній, доповненій та змішаній реальності у межах проєктних концепцій. Застосовувати інноваційні методи і технології роботи у різних сферах мультимедійного дизайну: ігровій індустрії, доповненій реальності, віртуальному простору, фрактальній анімації, штучному інтелекті.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми і зміст практичних занять здійснюються у вигляді виконання творчих проєктів в електронному вигляді. Програмою передбачається, що всі пропоновані практичні завдання у кожного студента повинні мати оригінальне візуальне рішення. Самостійна робота студентів спрямована на завершення практичних завдань за зазначеною вище тематикою. Додаткових практичних завдань для самостійної роботи навчальна програма не передбачає.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Базою навчального тезаурусу дисципліни «Абстрактна анімація» є авторський курс практичних занять (укладач – викладач Пегахіна А.І.), що охоплює вивчення принципів абстрактної та експериментальної анімації, засобів мультимедійного дизайну та методів роботи з нефігуративними формами. Курс включає аналіз прикладів абстрактного мистецтва та мультимедійних об'єктів, постановку проєктних завдань, поетапну розробку творчого процесу, засоби художнього та проєктного моделювання, створення візуально-асоціативних сценаріїв, експерименти з кольором, ритмом, формою та монтаж абстрактних відеоконпозицій.

Характер і склад дисципліни передбачає як методичні рекомендації традиційного типу, так і завдання для самостійного експериментування, що стимулюють розвиток креативного та абстрактного мислення. Навчальний процес супроводжується опрацюванням спеціально підібраної літератури (монографії, книги, наукові статті, навчальні посібники, періодика), а також сучасних цифрових ресурсів – відеоуроків, лекцій, мультимедійних архівів та онлайн-проєктів (див. «Список рекомендованої літератури»).

Дисципліна викладається українською мовою із використанням інших мов у тих випадках, коли необхідне автентичне тлумачення спеціальних термінів, дефініцій та ознайомлення з першоджерелами у сфері авангардного та експериментального мистецтва.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Додаткові навчально-інформаційні матеріали, у тому числі актуальні проєктні розробки з дизайну мультимедійної продукції, дані про авторів та дизайнерські школи, творчі групи і т. ін. можна переглянути у мережі інтернет. Відповідні посилання на потрібні веб-сайти надаються викладачем під час занять, або за проханням студентів після закінчення практичного заняття, а також в процесі електронного листування.

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Обов'язковою умовою для студента є виконання практичних завдань, передбачених курсом «Анімаційне проєктування» на персональному комп'ютері. Передбачається володіння студентами пакетом Adobe (Adobe Creative Suite), а також іншими необхідними мультимедійними програмами. Обов'язковим є також доступ студента до мережі інтернет для роботи з навчальними матеріалами.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1. Для дистанційних занять використовується програма Skype за певним розкладом (посилання надаються у внутрішній групі Telegram). Інша комунікація (консультації) відбувається шляхом листування у Telegram.
2. На внутрішній Google Диск кафедри висилаються робочі файли з розширенням *jpg*, або *mp4*. Презентації – з розширенням *pdf* або *jpg*. Файли підписуються таким чином: *прізвище_назва завдання*.
3. Усі питання, пов'язані із дисципліною, можуть вирішуватися у внутрішній групі Telegram, де викладено усі додаткові навчальні матеріали, слайди, ілюстрації тощо.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Заняття ґрунтуються на взаємоповазі. Вітається: любов до «чистого» вектору, схильність до технічної роботи, а також сміливість, завзятість та усидливість. Під час занять необхідно вимкнути звук телефонів (або Zoom у випадку дистанційних занять). За необхідності студент має спросити дозволу вийти з аудиторії (покинути Zoom).

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

Пропуски занять без поважних причин недопустимі (причини пропуску мають бути підтверджені). Якщо студент пропустив певний етап, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання або продемонструвати на практиці.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх практичних працях. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного контролю виявиться використання чужих ідей, студент втрачає право отримати бали за тему, або може виконати нову роботу, яка буде оцінена із заниженням балів. Також випадок буде розглянуто комісією з академічної доброчесності. Корисні посилання: <https://zakonodavstvo.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>
<https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

РОЗКЛАД КУРСУ

№ п/п	Назва розділів, тем лекцій	Анонс теоретичного матеріалу
VII семестр		
МОДУЛЬ 1		
1	Завдання 1. Монотипія Створення анімованого футажу на основі випадково утвореної кольорової плями з використанням будь-якого мультимедійного інструментарію. Мета: розвинути вміння бачити виразний потенціал у випадкових формах, створювати візуально привабливі абстрактні композиції для застосування у фоні, галерейному мистецтві чи рекламних матеріалах. Основний акцент робиться на експресивність та невербальну комунікацію.	Завдання № 1. У цьому завданні студенти працюватимуть із технікою монотипії як відправною точкою для створення абстрактної анімації. Випадкові кольорові плями та фактури стануть основою для подальшого експерименту. Головна ідея — навчитися знаходити художню виразність у хаотичних формах і трансформувати їх у динамічні візуальні композиції. Робота з кольором і фактурою дозволить зрозуміти, як навіть випадковий візуальний слід може набувати змісту та емоційного звучання. Очікується, що результати будуть використані як бекграунди, відеопроєкції чи арт-об'єкти. Завдання спрямоване на розвиток візуальної інтуїції та розуміння абстрактних засобів невербальної комунікації. Задача: навчитися створювати виразний відеофутаж на основі плями, розвинути навички пошуку образу у випадковості, освоїти можливості перетворення простих форм на виразні мультимедійні рішення.
МОДУЛЬ 2		
2	Завдання 2.	Завдання № 2. Це завдання орієнтоване на роботу з однією кольоровою гамою — відтінками одного кольору чи лише градаціями сірого. Акцент

	Монохромна рухома композиція Розробка абстрактного відеоролику в єдиній монохромній гамі, з акцентом на світлотіньові співвідношення та динаміку форми. Мета: опанувати залежність настрою та емоційного впливу твору від тональних і світлотіньових рішень. Можлива асоціативна прив'язка до літературного або музичного твору.	робиться на світлотіньових відношеннях і створенні руху без фігуративних сюжетів. Студенти навчаться будувати настрій композиції за допомогою лише тональної глибини та ритміки. У цьому завданні важливо дослідити залежність емоційного впливу від інтенсивності світла і темряви. Для натхнення можна використати музичний чи літературний твір і перевести його емоційний настрій у візуальний ряд. Очікується, що роботи матимуть виразний драматургічний розвиток навіть без персонажів чи сюжету. Задача: оволодіти принципами світлотіньової драматургії, навчитися створювати емоційний ефект у нефігуративній формі, працювати з ритмом і темпом руху.
VIII семестр		
МОДУЛЬ 1		
4	Завдання 3. Ілюзії Створення анімованої роботи з використанням різних типів оптичних ілюзій (рух, глибина, мерехтіння, ритмічні візуальні збої). Мета: розширити інструментарій виразності за рахунок експерименту з візуальним сприйняттям, сформулювати навички роботи з психологією зорових ефектів та інтерактивності.	Завдання № 3. У цьому завданні студенти створюватимуть анімаційний ролик, використовуючи різні оптичні ілюзії. Це можуть бути ефекти руху, візуальної глибини, мерехтіння, парадоксальних форм або патернів, які вводять глядача в оману. Мета завдання – навчитися працювати з особливостями людського сприйняття та маніпулювати ним у художніх цілях. Студенти експериментуватимуть з контрастами, ритмом, кольорними комбінаціями та геометрією. Очікується створення коротких експериментальних роликів, які демонструватимуть взаємодію психології сприйняття та анімаційних рішень. Такі роботи можуть мати як галерейний, так і рекламний потенціал. Задача: дослідити принципи оптичних ілюзій, інтегрувати їх у анімаційний процес, навчитися створювати експериментальні візуальні ефекти з сильним емоційним і сенсорним впливом.
МОДУЛЬ 2		
5	Завдання 4. Колаж Розробка анімованого колажу з поєднанням різних візуальних шарів – фото, графіки, текстур, типографіки. Мета: оволодіти нетрадиційними прийомами анімації, навчитися працювати з багатшаровістю та композиційною взаємодією різномірних елементів у єдиній художній структурі.	Завдання № 4. Це завдання спрямоване на створення анімованого колажу, в якому поєднуються різні шари візуального матеріалу: фото, текстури, графіка, типографіка. Колаж дозволяє працювати з багатшаровістю та різномірністю, створюючи несподівані візуальні рішення. Важливим аспектом буде організація композиції так, щоб різні елементи взаємодіяли між собою в гармонійний чи контрастний спосіб. Студенти навчаться застосовувати принципи монтажу у графічній анімації, вибудовуючи нові сенси через несподівані поєднання. Завдання також розвиває здатність працювати із сучасними мультимедійними інструментами та міксувати стилі. Задача: опанувати методику анімованого колажу, навчитися створювати багатшарові абстрактні твори, працювати з композиційними співвідношеннями та інтеграцією різних візуальних матеріалів у єдиний художній простір.

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Етап № 1	Графічний аналіз обраної гарнітури + доповідь	Поточний контроль	0–10
Етап № 2	Розробка власного накреслення шрифту (латиниця)	Поточний контроль	0–35
Етап № 3	Розробка власного накреслення шрифту (кирилиця)	Поточний контроль	0–45
	Екзаменаційний перегляд	Екзам. перегляд	0–10
	Всього за 7 (осінній) семестр		100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Бали	0–10	0–40	0–50	Критерії оцінювання
A+	10	40	50	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, опрацював додаткові матеріали, що знайшло відображення в якісно виконаному завданні, з проявом творчого підходу. Розширив роботу до рівня участі у конкурсах та опублікував теоретичну частину (тези/стаття до конференції/журналу). Не мав жодних пропусків занять без поважних причин.
A	9	38–39	48–49	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, надав додаткові матеріали за темою. Не мав жодних пропусків занять без поважних причин. Подача акуратна, креативна, без помилок.
A-	8	35–37	47–49	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, подача акуратна, без значних помилок.
B	5–7	32–34	45–48	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив декілька помилок.
C	4	30–33	41–44	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки.
D	2–3	28–32	34–39	Студент не в повному обсязі опанував матеріал теми, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (недостатньо розкрита тема, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з розумінням побудови конструкцій.
E	1	27–29	32–33	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал теми, виконана робота має багато значних недоліків (недостатньо розкрита тема, малий обсяг, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо), проблеми з розумінням побудови конструкцій, присутні ознаки недобросовісної роботи.
FX	0	0	0	Пропуск поточного контролю

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є екзаменаційний перегляд. Для отримання оцінки необхідно пройти поточні етапи контролю у формі перевірок процесу аудиторної та самостійної роботи. У випадку невчасного виконання завдання оцінка знижується до 10 балів (в залежності від модуля та складності завдання).

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Диференціація A (внутрішня)	Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A	A+ 98–100	задовільно	64–74	D
			A 95–97		60–63	E
			A- 90–94	незадовільно	35–59	FX
добре	82–89	B		незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	C				

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за:

- участь у конференції або публікацію статті за темами дисципліни (5 та 10 балів відповідно);
- участь у конкурсах та/або виставках за темою дисципліни (всеукраїнські – 5, міжнародні – 10);
- активність на заняттях, участь у житті групи тощо (1–3).

Максимальна кількість балів-бонусів – 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА

- Eisenstein, S. Film Form: Essays in Film Theory – New York: Harcourt, 1949.
- (Про ритм, монтаж і експериментальні підходи в кіно, корисно для анімаційної драматургії).
- Pilling, J. (ed.) A Reader in Animation Studies – Indiana University Press, 1998.
- (Базовий збірник статей із теорії та практики анімації).
- Lye, Len. Figures of Motion – Auckland: Auckland University Press, 2009.
- (Збірка текстів і кадрів новатора абстрактної анімації Лена Лая).
- Rees, A. L. A History of Experimental Film and Video – Palgrave Macmillan, 2011.
- (Огляд експериментального кіно й анімації XX–XXI ст.).

9. Moritz, W. Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger – Indiana University Press, 2004.
10. (Біографія та аналіз творчості Оскара Фішінгера – класика абстрактної анімації).
11. Buchan, S. Animated 'Worlds' – Indiana University Press, 2006.
12. (Про мультидисциплінарні підходи в анімації, включаючи абстрактні практики).