

УДК 008

ФРЕЙДИСТСКИЕ ОСНОВАНИЯ КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА ВИЗУАЛЬНЫХ
ФЕНОМЕНОВ

Рубцова Анна Васильевна

Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, Санкт-Петербург,
Россия

Аннотация. Статья посвящена анализу феномена анимации на основе фрейдистской культурологии. Автор показывает, что анимация представляет собой один из ярких примеров демонстрации бессознательного, качественно отличный от игрового кинематографа. Если игровое кино привязано к фотографической референции и индексному отпечатку реальности, то специфика анимации открывает возможность прямого визуального воплощения первичных процессов мышления. На основе анализа ключевых фрейдовских концептов: «работы культуры», «механизмов сгущения и смещения», категории «жуткого» автор демонстрирует структурное сходство между работой бессознательного и работой анимационного образа. Особое внимание уделяется феномену «плазматичности» анимации как визуальному эквиваленту сгущения, а также анализу дестабилизированной телесности и «пустого лица» в японской анимации через призму делезианского концепта «тела без органов» и лакановского «объекта а». В статье обосновывается тезис, согласно которому анимация не репрезентирует бессознательное, но функционирует как оно, подчиняясь его законам сгущения, смещения и компульсивного повторения.

Ключевые слова: психоаналитическая культурология, анимация, бессознательное, жуткое, работа культуры

Для цитирования: Рубцова А. В. Фрейдистские основания культурологического анализа визуальных феноменов [Текст] / А. В. Рубцова // Сибирский искусствоведческий журнал. – 2026. – Т. 5. – № 2. – С. 24-31.

FREUDIAN FOUNDATIONS OF THE CULTURAL ANALYSIS OF VISUAL PHENOMENA

Rubcova Anna Vasil'evna

Saint Petersburg State Institute of Cinema and Television, Saint Petersburg, Russia

Abstract. This article analyzes the phenomenon of animation based on Freudian cultural studies. The author demonstrates that animation represents a striking example of the manifestation of the unconscious, qualitatively distinct from feature film. While feature film is bound to photographic reference and an indexical imprint of reality, the specific nature of animation opens up the possibility of a direct visual embodiment of primary thought processes. Drawing on an analysis of key Freudian concepts—the "work of culture," the "mechanisms of condensation and displacement," and the category of the "uncanny"—the author demonstrates the structural similarities between the workings of the unconscious and the workings of the animated image. Particular attention is given to the phenomenon of "plasmaticity" in animation as a visual equivalent of condensation, as well as to an analysis of destabilized corporeality and the "empty face" in Japanese animation through the prism of the Deleuzian concept of the "body without organs" and Lacan's "object a." The article substantiates the thesis that animation does not represent the unconscious, but functions as it, obeying its laws of condensation, displacement and compulsive repetition. museum spaces not of the video game object itself, but of various media options associated with it.

Keywords: psychoanalytic cultural studies, animation, the unconscious, the uncanny, the work of culture

Введение

Трансформация психоанализа из сугубо клинического метода в масштабную антропологическую и культурологическую доктрину представляет собой один из необычных интеллектуальных феноменов XX века. Сам Фрейд, осознавая этот переход, ввёл неологизм *Kulturarbeit* (работа культуры), помещая его в один ряд с работой сновидения и работой остроты как фундаментальную категорию своей метапсихологии [13]. Эта экспансия была обусловлена внутренней логикой его учения, согласно которой «вся культурная реальность конструируется психикой индивидов», а значит, культура может быть подвергнута анализу и диагностике подобно человеческому сознанию и бессознательному [5].

Центральное место в фрейдовской культурологии занимает проблема визуальности. В психоаналитической парадигме визуальное становится важной формой проявления бессознательного, пространством, в котором желание, страх и вытесненное содержание обретают образную форму [24]. Э. Лесли, анализируя беньяминовское понятие «другой природы» применительно к анимации, подчёркивает, что анимационный образ является тотально сконструированной, потенциально мутабельной реальностью, неподвластной законам физической каузальности [11]. Эта онтологическая особенность сближает анимацию с работой бессознательного в том виде, в каком её описал Фрейд. И анимация, и бессознательное функционируют по ту сторону принципа реальности, подчиняясь логике первичных процессов, а не вторичной рационализации [2].

Цель данной статьи: обосновать теоретические основания фрейдистской культурологии анимации,

продемонстрировав, что анимационный образ является формой, в которой фундаментальные механизмы бессознательного находят своё прямое визуальное воплощение.

1. Культура как машина подавления и пространство визуальной иллюзии

Фрейдовское понимание культуры в зрелый период его творчества приобретает отчётливо выраженное критическое звучание. Культура предстаёт не просто как совокупность достижений и институтов, а как репрессивный аппарат, функционирующий по ту сторону принципа удовольствия. В «Неудовлетворённости культурой» (1930) Фрейд формулирует фундаментальную антиномию: культура, призванная защищать человека от природы и регулировать отношения между людьми, сама становится источником страдания. Культура строится на отказе от влечений — то, что Фрейд называет *Kulturversagung* (культурным отказом/фрустрацией) [23]. Сублимация вытесненных влечений порождает как высшие формы творчества, так и растущее чувство вины — «самую важную проблему развития культуры», по выражению самого Фрейда [23].

Эта фрейдовская антиномия получает своё развитие в понятии «работы культуры» (*Kulturarbeit*). Как отмечает Э. Смаджа, «работа культуры» помогает по-новому осветить шансы индивида, столкнувшегося со смертоносными эффектами социальной жизни, особенно в связи с теми аспектами влечения к смерти, которые открывают перспективу переосмысления самого зла [13]. Культура в этой перспективе предстаёт как поле борьбы Эроса и Танатоса — динамическое поле созидательных и разрушительных сил [26].

Ключевым для понимания фрейдовской концепции визуальности является «Толкование сновидений» (1900). Фрейд описывает работу сновидения (Traumarbeit) как совокупность операций, превращающих скрытые мысли сновидения в явное образное содержание: сгущение (Verdichtung) и смещение (Verschiebung) [2]. Эти механизмы обнаруживают структурное родство с кинематографическими приёмами. Как отмечает Ю. Чэнь в своём анализе киносемиотики К. Метца, сгущение сродни кинематографическому наплыву (dissolve), когда один кадр просвечивает сквозь другой, создавая «уплотнённый» смысл, а смещение структурно изоморфно монтажу: смысл рождается не в отдельном кадре, а в зазоре между ними [2].

2. Анимационная пластичность как визуальный эквивалент сгущения

Фундаментальное различие между анимацией и игровым кино в психоаналитической перспективе коренится в онтологии образа. В фотографическом кинематографе образ сохраняет индексный отпечаток профотпечатка реального объекта. Тогда как анимационный образ является чистой конструкцией, «образом без референта» в лакановском смысле [18]. Эта онтологическая особенность позволяет анимации визуализировать то, что для игрового кино остаётся либо вовсе недоступным: трансформации, метаморфозы, совмещение в одном кадре гетерогенных элементов.

Ключевой метафорой для осмысления этого феномена выступает введённое С. Эйзенштейном понятие «плазматичности» — способности анимационного образа к неограниченной трансформации, к перетеканию одной формы в другую, минуя логику непротиворечивости. Э. Лесли развивает эту мысль, указывая на эйзенштейновский концепт «небезразличной природы» и экстаза объекта, согласно которому анимация наделяет психологией сам объект [11]. Д.Н. Родау, исследуя понятие пластичности в

эйзенштейновском наследии, приходит к выводу, что пластичность анимационных фигур обладает особой властью над зрителем, способностью воздействовать на его психическую жизнь, что сближает анимацию с практиками психического преобразования [14].

С точки зрения фрейдовской метапсихологии, анимационная пластичность является визуальным эквивалентом механизма сгущения. Л. Картрайт в своём анализе ротоскопического аппарата братьев Флейшер показывает, что сгущение в анимации — это не просто нарративный приём, а фундаментальный процесс, протекающий в самих телесных и технологических взаимодействиях между аниматором и аппаратом [10]. Её концепция «повторяющегося автоматизма» напрямую отсылает к фрейдовскому Wiederholungszwang — навязчивому повторению, посредством которого вытесненное содержание постоянно возвращается в сознание [10].

3. «Жуткое» как онтологическое состояние анимации

Категория жуткого (Das Unheimliche) обретает в анимации свою наиболее полную и радикальную эстетическую реализацию. Центральный тезис данного раздела состоит в том, что анимационное Unheimliche качественно отлично от кинематографического: если в игровом кино жуткое возникает как трещина в ткани фотореалистической репрезентации, как вторжение ирреального в мир, подчинённый законам оптической достоверности, то в анимации жуткое имманентно самой онтологии образа.

Фрейд выделил два основных источника жуткого эффекта: возвращение вытесненных инфантильных комплексов и ре-подтверждение ранее преодоленных «примитивных» верований — таких как анимистическое мышление, вера во всемогущество мысли и в существование двойника [8]. Именно второй источник — оживление неживого, материи, которая ведёт себя вопреки законам физической

каузальности — имеет прямое отношение к анимации. Сама этимология слова «анимация» (от лат. *anima* — душа, *animare* — оживлять) указывает на фундаментальную операцию, лежащую в её основе: наделение жизнью того, что жизнью не обладает. Анимация, таким образом, является технологической реализацией анимистического мышления — того самого архаического способа восприятия мира, который Фрейд считал преодоленным в процессе психического созревания и возвращение которого порождает чувство жуткого [9].

Наиболее радикальным исследователем этой онтологической связи является чешский режиссёр-сюрреалист Ян Шванкмайер. Как показано в исследовании Дж. Хриссули, Шванкмайер систематически обращается к тем мотивам, которые Фрейд идентифицировал как первичные триггеры жуткого: куклы, автоматы, двойники, фрагментированные тела, оживающая материя [4]. М. Рикардс демонстрирует, что жуткое в фильмах Шванкмайера манифестирует себя четырьмя основными способами: подрывом знакомого; разыгрыванием анимизма; расчленением, повторением и удвоением; стиранием границы между жизнью и смертью, а также между реальностью и воображением [5].

4. Тело и маска: отказ от стабильной идентичности

Анимационный образ по самой своей природе сопротивляется стабильной идентичности: тело в анимации — это не данность, а процесс; лицо — не выражение внутренней сущности, а подвижная маска; субъективность — не точка отсчёта, а эффект поверхности, непрерывно пересобираемой в акте зрения.

Ключевой метафорой для осмысления анимационной телесности выступает введённое Ж. Делёзом и Ф. Гваттари понятие «тела без органов» (ТБО). В «Тысяче плато» ТБО описывается не как отсутствие органов, а как поверхность, на которой циркулируют функциональные потоки, как сопротивление организма как

иерархической организации [19]. Эта дезорганизация телесности, её принципиальная незавершённость и способность к бесконечной реконфигурации находят в анимации своё наиболее адекватное визуальное воплощение.

С. Робертс в своей работе, посвящённой делезианской семиотике анимации, демонстрирует, что анимация — вопреки скепсису самого Делёза в отношении этого медиума — оказывается привилегированным полем для разыгрывания делезианских концептов, поскольку именно здесь «становление» (*becoming*) получает буквальное, а не метафорическое воплощение [3].

Японская анимация предоставляет богатый материал для анализа дестабилизированной телесности. Е.А. Иваненко, М.А. Корецкая и Е.В. Савенкова выделяют характерные черты этой телесности: сращение фюсис и техне, эстетика куклы, транссексуальность, инфантильность, тенденция к виртуализации. Аниме-тело принципиально мутабельно: оно может быть киборгизировано, фрагментировано, сексуализировано, инфантилизировано или виртуализировано — и часто всё это одновременно [6].

Особого внимания заслуживает феномен «пустого лица» в японской анимации — приём, при котором лицо персонажа в момент сильного эмоционального напряжения лишается черт, превращаясь в чистую, лишённую выражения поверхность. Широко распространённый в аниме и манге (особенно в работах Хаяо Миядзаки и Сатоси Кона), этот приём может быть прочитан как визуализация того, что Ж. Лакан называл «объектом а» — объектом-причиной желания, который одновременно притягивает взгляд и ускользает от символизации [18]. Т. Ламарр в своём фундаментальном исследовании «The Anime Machine» развивает концепцию «анимационного интервала» (*animetic interval*) — промежутка между слоями

изображения, который, по его мысли, является местом возникновения анимационной субъективности [15]. Эта субъективность не предшествует изображению, а производится в самом процессе анимации, например, в зазоре между целлулоидными слоями, между кадрами, между движением и его отсутствием [15].

5. Морфинг, скопофилия и экономика влечения

Анимационное повествование обнаруживает структурное сродство не только с фрейдовской моделью сновидения, но и с его экономикой влечений. Как показано в недавних исследованиях, внутренние конфликты персонажей, их бессознательные желания и динамика между Ид, Эго и Супер-Эго могут быть систематически проанализированы через призму фрейдовских моделей психики [28]. Например, в анализе анимационного фильма *Ferdinand* (2017) утверждается, что процесс обретения идентичности и бессознательные конфликты персонажа интерпретируются в соответствии с психоаналитическими теориями Фрейда [28].

Третьим ключевым элементом фрейдовской концепции визуальности является теория скопического влечения. В «Трёх очерках по теории сексуальности» Фрейд выделил скопофилию (*Schaulust* - «влечение к разглядыванию») в качестве одного из частичных влечений. Малви утверждает, что классический голливудский нарратив структурирован вокруг «мужского взгляда» (*male gaze*). В анимации эта динамика приобретает дополнительные измерения: ситуация кинопросмотра воспроизводит

вуайеристский сценарий, позволяя зрителю занять позицию контролирующего и любопытствующего взгляда [8]. Однако, как показали последующие исследования, фрейдовская концепция скопофилии не исчерпывается вуайеризмом. К. Метц в работе «Воображаемое означающее» (1975) подчеркнул, что кинематографический опыт предполагает амбивалентную позицию: зритель одновременно является и вуайеристом, и нарциссом, идентифицирующимся с образом на экране [24]. В анимации эта амбивалентность достигает своего пика, поскольку зритель идентифицируется не с фотографическим подобием человека, но с чистым виртуальным конструктом [20].

Заключение

Проведённый анализ позволяет заключить, что фрейдистская культурология создаёт интересную оптику для анализа анимации. Анимация воплощает психоаналитические концепты на уровне формы. В отличие от игрового кино, где бессознательное остаётся на уровне латентного содержания, требующего интерпретации, в анимации оно становится явным, основой существования экранного образа.

Психоаналитический подход открывает перспективы для дальнейших исследований, включая компаративный анализ анимационных традиций (российской, японской, американской) с точки зрения их психоаналитической символики, а также исследование цифровых форм анимации через призму категории жуткого и феномена «зловещей долины» (*uncanny valley*). Таким образом, в эпоху цифровизации фрейдистская культурология анимации приобретает актуальное практическое значение.

Библиографический список

1. Андрианов, И. А., Иванов, А. А. Философские и аксиологические истоки психоаналитического дискурса / И. А. Андрианов, А. А. Иванов // Вестник Русской христианской гуманитарной академии. – 2024. – Т. 25, № 2. – С. 1–25. – DOI: 10.25991/VRHGA.2024.2.2.001.

2. Артамонова, П. К., Иващенко, Я. С. Постчеловек и этика трансгуманизма в японской анимации / П. К. Артамонова, Я. С. Иващенко // *Материалы Всероссийской научно-практической конференции «Наука и социум»*. – 2019. – № 11-2. – С. 152–155.
3. Делёз, Ж. Тысяча плато. Капитализм и шизофрения / Ж. Делёз, Ф. Гваттари ; пер. с фр. и послесл. Я. И. Свирского ; Учреждение Российской академ. наук, Ин-т философии. – Екатеринбург : У-Фактория ; Москва : Астрель, 2010. – 892 с. : ил., портр. – ISBN 978-5-9757-0527-3.
4. Иваненко, Е. А., Корецкая, М. А., Савенкова, Е. В. Заклятье вечной молодости, или репрезентация телесности в жанре аниме / Е. А. Иваненко, М. А. Корецкая, Е. В. Савенкова // *Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия: Философия. Филология*. – 2009. – № 2. – С. 32–43.
5. Медведев, В. А., Черкасов, С. М. Философская культурология классического психоанализа / В. А. Медведев, С. М. Черкасов // *Russian Imago*. – 2000. – № 7. – С. 50–61.
6. Хроника развития анимационных технологий (слово редактора) // *Киноведческие записки*. – 2001. – № 52. – С. 216–234.
7. Чэнь, Ю. Конденсация и смещение в кинориторике: об основаниях психоаналитической семантики в киносемиотике К. Метца / Ю. Чэнь // *Вестник Шанхайского университета (Общественные науки)*. – 2011. – Т. 18, № 6. – С. 44–55. – URL: <https://www.jsus.shu.edu.cn/CN/abstract/abstract3878.shtml>.
8. Юферова, С. И. Кинематограф как пространство воплощения бессознательного в творчестве Сатоси Кона / С. И. Юферова // *Сибирский искусствоведческий журнал*. – 2024. – № 4. – С. 52–63. – DOI: 10.31804/2782-4926-2024-3-4-52-63.
9. Юферова, С. И. Образ травмы в творчестве Сатоси Кона (на примере анимационного сериала «Агент Паранойи») / С. И. Юферова // *Сибирский искусствоведческий журнал*. – 2025. – № 2. – С. 94–101. – DOI: 10.31804/2782-4926-2025-4-2-94-101.
10. Araz Y., Yilmaz M. (2024). Analysis of the Animated Film Ferdinand According to Psychoanalytical Theory. *Journal of Psychology & Psychotherapy Research*, 11, 1–8.
11. Baudry J.-L. (1986). Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. In P. Rosen (Ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader* (pp. 286–298). New York: Columbia University Press.
12. Cartwright L. (2012). The Hands of the Animator: Rotoscopic Projection, Condensation, and Repetition Automatism in the Fleischer Apparatus. *Body & Society*, 18(1), 47–78.
13. Deleuze G. (1986). *Cinema 1: The Movement-Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 272.
14. Freud S. (1930). *Das Unbehagen in der Kultur*. Vienna: Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 136.
15. Kawai H. (1985). The Japanese Mind as Reflected in Their Mythology. *Psychologia: An International Journal of Psychology in the Orient*, 28(2), 71–76.
16. Kli M. (2018). Eros and Thanatos: A Nondualistic Interpretation: The Dynamic of Drives in Personal and Civilizational Development from Freud to Marcuse. *The Psychoanalytic Review*, 105(1), 67–89.
17. Lacan J. (1998). *The Seminar of Jacques Lacan, Book XI: The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*. New York: W.W. Norton & Company, 304.
18. Lamarre T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 408.
19. Leslie E. (2015). The Peculiar Ecstasy of the Animated Object. In V. Pantenburg (Ed.), *Cinematographic Objects: Things and Operations* (pp. 95–109). Cologne: August Verlag.
20. Marinelli L. (2006). Screening Wish Theories: Dream Psychologies and Early Cinema. *Science in Context*, 19(1), 87–110.

21. McLean S. (2019). *Psychoanalytic Film Theory: A Contemporary Introduction*. London: Routledge, 216.
22. Metz C. (1982). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 336.
23. Mulvey L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6–18.
24. Petrosyan S. (2020). Observations Concerning the Psychoanalytic Philosophy of Culture. *Bulletin of Yerevan University E: Philosophy, Psychology*, 11(2), 17–30.
25. Rachmandani A. (2025). The Animated Psyche: Analyzing Inside Out 2 (2024) Through Freudian Psychoanalysis. *ELITE Journal*, 5(3), 62–72.
26. Schneider S. J. (2000). Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror. In A. Silver, J. Ursini (Eds.), *Horror Film Reader* (pp. 167–191). New York: Limelight Editions.
27. Smadja E. (2008). The Notion of *Kulturarbeit* (The Work of Culture) in Freud’s Writings. *Psychoanalysis, Culture & Society*, 13, 188–198.
28. Teixeira A. M. F., Peluso M. L. (2013). Theory of Culture in the Perspective of the Essay “The Future of an Illusion” by Freud. *Caderno CRH*, 26(69), 511–527.
29. Väliäho P. (2017). Animation and the Powers of Plasticity. *Animation*, 12, 259–271.
30. Van Haute P., Geyskens T. (2012). *A Non-Oedipal Psychoanalysis? A Clinical Anthropology of Hysteria in the Works of Freud and Lacan*. Leuven: Leuven University Press, 184.

References

1. Andrianov I. A., Ivanov A. A. (2024). Philosophical and Axiological Origins of Psychoanalytic Discourse. *Bulletin of the Russian Christian Academy for the Humanities*, 25(2), 1–25.
2. Artamonova P. K., Ivashchenko Y. S. (2019). Posthuman and the Ethics of Transhumanism in Japanese Animation. *Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference “Science and Society”*, 11(2), 152–155.
3. Deleuze G., Guattari F. (2010). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Translated from French by Ya. I. Svirsky. Yekaterinburg: U-Factoria; Moscow: Astrel, 892.
4. Ivanenko E. A., Koretskaya M. A., Savenkova E. V. (2009). The Spell of Eternal Youth, or the Representation of Corporeality in the Anime Genre. *Bulletin of the Samara Humanitarian Academy. Series: Philosophy. Philology*, 2, 32–43.
5. Medvedev V. A., Cherkasov S. M. (2000). Philosophical Culturology of Classical Psychoanalysis. *Russian Imago*, 7, 50–61.
6. Chronicle of the Development of Animation Technologies (Editor’s Note). (2001). *Film Studies Notes*, 52, 216–234.
7. Chen Yu. (2011). Condensation and Displacement in Film Rhetoric: On the Foundations of Psychoanalytic Semantics in Christian Metz’s Film Semiotics. *Journal of Shanghai University (Social Sciences)*, 18(6), 44–55.
8. Yuferova S. I. (2024). Cinema as a Space for the Embodiment of the Unconscious in the Works of Satoshi Kon. *Siberian Art History Journal*, 4, 52–63.
9. Yuferova S. I. (2025). The Image of Trauma in the Works of Satoshi Kon (Based on the Animated Series “Paranoia Agent”). *Siberian Art History Journal*, 2, 94–101.
10. Araz Y., Yılmaz M. (2024). Analysis of the Animated Film Ferdinand According to Psychoanalytical Theory. *Journal of Psychology & Psychotherapy Research*, 11, 1–8.
11. Baudry J.-L. (1986). Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. In P. Rosen (Ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader* (pp. 286–298). New York: Columbia University Press.
12. Cartwright L. (2012). The Hands of the Animator: Rotoscopic Projection, Condensation, and Repetition Automatism in the Fleischer Apparatus. *Body & Society*, 18(1), 47–78.

13. Deleuze G. (1986). *Cinema 1: The Movement-Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 272.
14. Freud S. (1930). *Das Unbehagen in der Kultur*. Vienna: Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 136.
15. Kawai H. (1985). The Japanese Mind as Reflected in Their Mythology. *Psychologia: An International Journal of Psychology in the Orient*, 28(2), 71–76.
16. Kli M. (2018). Eros and Thanatos: A Nondualistic Interpretation: The Dynamic of Drives in Personal and Civilizational Development from Freud to Marcuse. *The Psychoanalytic Review*, 105(1), 67–89.
17. Lacan J. (1998). *The Seminar of Jacques Lacan, Book XI: The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*. New York: W.W. Norton & Company, 304.
18. Lamarre T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 408.
19. Leslie E. (2015). The Peculiar Ecstasy of the Animated Object. In V. Pantenburg (Ed.), *Cinematographic Objects: Things and Operations* (pp. 95–109). Cologne: August Verlag.
20. Marinelli L. (2006). Screening Wish Theories: Dream Psychologies and Early Cinema. *Science in Context*, 19(1), 87–110.
21. McLean S. (2019). *Psychoanalytic Film Theory: A Contemporary Introduction*. London: Routledge, 216.
22. Metz C. (1982). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 336.
23. Mulvey L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6–18.
24. Petrosyan S. (2020). Observations Concerning the Psychoanalytic Philosophy of Culture. *Bulletin of Yerevan University E: Philosophy, Psychology*, 11(2), 17–30.
25. Rachmandani A. (2025). The Animated Psyche: Analyzing Inside Out 2 (2024) Through Freudian Psychoanalysis. *ELITE Journal*, 5(3), 62–72.
26. Schneider S. J. (2000). Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror. In A. Silver, J. Ursini (Eds.), *Horror Film Reader* (pp. 167–191). New York: Limelight Editions.
27. Smadja E. (2008). The Notion of *Kulturarbeit* (The Work of Culture) in Freud's Writings. *Psychoanalysis, Culture & Society*, 13, 188–198.
28. Teixeira A. M. F., Peluso M. L. (2013). Theory of Culture in the Perspective of the Essay "The Future of an Illusion" by Freud. *Caderno CRH*, 26(69), 511–527.
29. Väliäho P. (2017). Animation and the Powers of Plasticity. *Animation*, 12, 259–271.
30. Van Haute P., Geyskens T. (2012). *A Non-Oedipal Psychoanalysis? A Clinical Anthropology of Hysteria in the Works of Freud and Lacan*. Leuven: Leuven University Press, 184.