

На правах рукописи

Морозова Ирина Викторовна

**ЖАНРОВЫЕ МОДЕЛИ
ИГРОВОГО БИОГРАФИЧЕСКОГО ФИЛЬМА**

(на материале кинематографа США 1930-х – 2010-х гг.)

Специальность 17.00.03 – Кино-, теле- и другие экранные искусства

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени

кандидата искусствоведения

Москва – 2018

Диссертация выполнена на кафедре эстетики, истории и теории культуры
Всероссийского государственного института кинематографии
имени С.А.Герасимова

Научный руководитель: **Ростоцкая Марианна Альбертовна**

кандидат искусствоведения, доцент,
заведующая кафедрой эстетики,
истории и теории культуры ВГИК

Официальные оппоненты: **Сальникова Екатерина Викторовна**

доктор культурологии, заведующий сектором
художественных проблем массмедиа
Государственного института искусствознания

Шимонова Наталия Викторовна

кандидат искусствоведения, руководитель
видеоархива службы обеспечения эфира
Дирекции информационного вещания
АНО «Общественное телевидение России»

Ведущая организация: **ФГБОУ ВО «Московский государственный
институт культуры»**

Защита диссертации состоится «03» декабря 2018 г. в 15.00 часов на заседании Диссертационного совета Д 210.023.01 при Всероссийском государственном институте кинематографии имени С.А.Герасимова по адресу: 129226, г. Москва, ул. Вильгельма Пика, д.3, конференц-зал.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А.Герасимова и на сайте <http://www.vgik.info/dissovet>.

Отзывы просим направлять по адресу: 129226, г. Москва, ул. Вильгельма Пика, д.3, ВГИК, Учебное управление.

Автореферат разослан «_____» _____ 2018 г. и размещен на сайтах <http://www.vgik.info/dissovet> ; <http://www.vak.ed.gov.ru> .

Ученый секретарь Диссертационного совета
доктор искусствоведения

Ю.В.Михеева

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Диссертационное исследование посвящено американской игровой кинобиографии¹ 1930-х – 2010-х гг. В работе впервые в отечественном киноведении она рассмотрена как целостное и значимое художественное явление, прослежено ее становление и развитие в качестве самостоятельного тематического направления киноискусства, выделен ряд важнейших элементов биографического кинодискурса, предложена жанровая типологизация массового биографического фильма², подробно описаны его основные формы и их разновидности, проанализирован ряд образцов авторского фильма-биографии и выявлены его главные эстетические особенности, ключевые новации и сложная полижанровая природа. Важным представлялось не только рассмотреть эволюцию игровой кинобиографии, но и обозначить ее специфическую миссию в национальной культуре США, определить место и роль художественной модели американского байопика в системе современной мировой кинокультуры.

Актуальность темы исследования

К биографической тематике человечество неизменно обращается практически с самого зарождения кинематографа как самостоятельного вида искусства. А в последние годы в мировой киноиндустрии наблюдается настоящий биографический бум. Повышенный интерес к фильмам-биографиям характерен сегодня как для массового, так и для авторского кинематографа, независимо от его национальной принадлежности.

¹ Под кинобиографией в данной работе понимается совокупный корпус произведений мирового кинематографа, посвященных биографической тематике. Понятие «кинобиографика» впервые вводится в научный оборот в рамках данного исследования и является производным от понятия «биографика», которое в современной гуманитарной науке используется расширительно как обозначение всякой литературы биографического жанра, включая художественные и научно-популярные биографии. Подробнее о текущем научном толковании понятия «биографика» см., например: Теория и методология исторической науки. Терминологический словарь. /Отв.ред. А.О. Чубарьян. М.: Аквилон, 2014. С. 31 – 33.

² В данном исследовании термины: «биографический фильм», «фильм-биография» и «байопик» используются как равнозначные и взаимозаменяемые.

Особую популярность и широкое распространение фильмы-биографии завоевали в кинематографе США. История американской биографической кинотрадиции насчитывает не одно десятилетие, уходя своими корнями в эпоху немого кино. Являясь неотъемлемой частью голливудской кинематографической практики, она прошла череду подъемов и спадов, но никогда не прерывалась. А в последние два десятилетия эта кинотрадиция переживает подлинный ренессанс. По данным портала IMDb.com только с 2000 по 2013 гг. в США было снято почти 250 байопиков, в то время как за период с 1930 по 1999 гг. – около 640 подобных лент³.

Американские байопики служат одной из ключевых художественных форм выражения особенностей национального менталитета. Такие базовые для американского национального сознания концепты как «человек, который сделал себя сам» (Self-Made Man), «американская мечта» (American Dream), мессианство, культ успеха и идеалы индивидуализма находят свою наиболее полную и убедительную экранную репрезентацию именно в рамках кинобиографии.

В условиях активной культурной экспансии США биографические ленты являются одним из наиболее популярных, влиятельных и массовых продуктов американского культурного экспорта и оказывают значительное воздействие на мировой кинопроцесс.

Актуальность темы предпринятого исследования обусловлена, в первую очередь, потребностью исследовать феномен американского байопика, получивший столь широкое распространение и оказывающий заметное влияние на развитие биографических традиций в рамках отдельных национальных кинематографий, включая и российскую, но до сих пор не нашедший подробного освещения в отечественном искусствоведческом дискурсе. В целом, данная диссертационная работа вызвана необходимостью типологизации разнообразных игровых моделей экранного воплощения биографического материала с целью более системного

³ Цит. по: Бум биографического кино: случайность или закономерность? // Cinemotion. 2013. №46. С.2.

изучения как наследия киноискусства прошедшего столетия, так и современного состояния кинопроцесса.

Степень научной разработанности темы диссертации

Развитие игровой биографики в американской кинопрактике значительно опередило ее теоретический анализ. Несмотря на огромную популярность фильма-биографии у зрителей и непреходящий интерес к нему со стороны кинематографистов, американское, да и в целом англоязычное, киноведение долгое время не рассматривало художественную биографику как самостоятельное и самодостаточное тематическое направление, с присущими ему художественно-производственными особенностями и определенными этапами эволюции, а также жанровым многообразием.

Проблематика американской игровой биографики обрела самостоятельный академический статус лишь в 1988 году, когда исследователь К.Андерсон в статье «Биографический фильм» впервые в американском киноведении охарактеризовала фильм-биографию как самостоятельное тематико-жанровое направление «с богатой традицией <...> и характерными особенностями»⁴, подробно проследив его историю.

Первой крупной работой, посвященной байопику, стала монография американского исследователя Д.Кастена «Биографические фильмы: Как Голливуд создавал историю»⁵. В ней автор обратился к комплексному историко-социологическому анализу биографических лент, снятых в эпоху классического Голливуда (с 1927 по 1960 гг.).

С середины 1990-х гг. фильм-биография становится предметом детального междисциплинарного изучения представителей разных гуманитарных наук.

⁴ Anderson C. Biographical Film. // Handbook of American Film Genres / Ed. by W.D.Gehring. New York: Greenwood Press, 1988. P. 331.

⁵ Custen G. Bio/Pics: How Hollywood Constructed Public History. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 1992.

Однако первой и на сегодняшний день единственной монографией, носящей фундаментальный характер, стала работа американского автора Д.Бингхэма «Фильм-биография как современный жанр»⁶. Ее отличает энциклопедизм, наличие целостной концепции и стремление воздать должное феномену экранной биографии.

Сегодня мировая научная общественность проявляет стабильный и значительный интерес к изучению биографических кинолент. Вышел в свет целый ряд монографий и сборников научных статей и эссе, авторы которых теоретизируют и осмысливают разнообразный круг вопросов, связанных с феноменом экранной биографии⁷.

Однако, несмотря на значительную разработанность биографической проблематики в современном западном искусствоведении, на сегодняшний день отсутствуют научные работы, рассматривающие жанровую природу американской игровой кинобиографики. Именно избранный аспект исследования принципиально отличает данную диссертацию от вышеуказанных трудов.

Что касается отечественной гуманитарной науки, то тема американской игровой кинобиографики, как и вопросы ее развития и трансформации, до настоящего

⁶ Bingham, D. *Whose Lives Are They Anyway?: the Biopic as Contemporary Film Genre*. New Brunswick and London: Rutgers University Press, 2010.

⁷ См., например: Neale S. *Genre and Hollywood*. London; New York: Routledge, 2000. P.54- 58; Christie I. *A Life on Film// Mapping Lives: The Uses of Biography/* Ed. by P.France, W.St.Clair. New York and Oxford: Oxford University Press, 2002. P.283-301; Anderson C., Lupo J. *Hollywood Lives: The State of the Biopic at the Turn of the Century // Genre and Contemporary Hollywood/* Ed. by S.Neale. London: BFI, 2002; Tibbetts, J. C. *Composers in the Movies: Studies in Musical Biography*. New Haven, London: Yale University Press, 2005; Hamilton N. *Biography. A Brief History*. Cambridge: Harvard University Press, 2007; Ford, E., Mitchell, D. *Royal Portraits in Hollywood: Filming the Lives of Queens*. Lexington: The University Press of Kentucky, 2009; Polaschek, B. *The Postfeminist Biopic: Narrating the Lives of Plath, Kahlo, Woolf and Austen*. London: Palgrave Macmillan, 2013; *The Biopic in Contemporary Film Culture /* Ed. by Tom Brown and Belén Vidal. New York and London: Routledge, 2014; Berger, D. *Projected Art History: Biopics, Celebrity Culture, and the Popularizing of American Art*. New York, London: Bloomsbury Academic, 2014; Cheshire, E. *Bio-pics: A Life in Pictures*. Wallflower Press: Columbia University Press, New York, 2015; *Invented Lives, Imagined Communities: The Biopic and American National Identity/*Ed. by W.H.Epstein, R.B.Palmer. New York: State University of New York Press, 2016.

времени практически не изучалась⁸.

Важную помощь при рассмотрении заявленной темы оказали работы, посвященные различным явлениям и аспектам истории американского кино, таких зарубежных и отечественных ученых, как М.Аллен, А.Артюх, Д.Бейсингер, Я.Березницкий, Д.Бордуэлл, Р.Вуд, Т.Галлахер, Д.Гомери, М.Жабский, Р.Иберт, Г.Капралов, Д.Каспер, А.Карахан, Е.Карцева, Д.Кинг, П.Крамер, И.Кокарев, С.Комаров, А.Кукаркин, С.Лазарук, Э.Леви, М.Лэнди, Л.Малви, С.Нил, К.Разлогов, Р.Соболев, Э.Сэррис, К.Томпсон, М.Хэскилл, Н.Цыркун, М.Шатерникова, Т.Шатц, Д.Уайт, В.Утилов и др.

В базовых вопросах теории и семиологии кино были изучены труды Ю.Арабова, Р.Арнхейма, О.Аронсона, А.Базена, Б.Балаша, В.Ждана, К.Воглера, Я.Иоскевича, З.Кракауэра, Ю.Лотмана, Р.Макки, Л.Нехорошева, Р.Олтмена, Ж.Садуля, Д.Труби, В.Туркина, С.Фрейлиха, Л.Сигер, Ю.Цывьяна, В.Шкловского, С.Эйзенштейна, М.Ямпольского и др.

В контексте историко-культурологических, социально-психологических и философских аспектов диссертационного исследования были полезны труды таких авторов, как Р.Барт, М.Бахтин, Ж.Бодрийяр, Н.Болховитинов, Л.Броди, Д.Бурстин, К.Гаджиев, И.Голубович, Л.Гринин, Ж.Делез, Д.Кавелти, М.Каган, Д.Кэмпбелл, М.Лернер, А.Липкин, Д.Макклелланд, М.Маклюэн, Н.Маньковская, А. Полетаев, В.Пропп, Л.Репина, И. Савельева, Л.Слезкин, В.Согрин, О.Туганова, Ю.Тынянов, С.Хантингтон, Н.Хренов, В.Шестаков и др.

Игровая кинобиографика – широкое предметно-тематическое поле, которое возможно дифференцировать посредством различных интерпретационных категорий, включая исторические, культурологические, социологические и пр. Однако автор диссертации ставит своей целью изучение феномена игровой биографики прежде

⁸ Однако необходимо отметить, что отечественными учеными был накоплен значительный опыт исследования биографической проблематики на материале советского кино.

всего с позиций искусствоведения. В связи с этим проблема жанровой дифференциации биографических кинолент представляется наиболее актуальной и перспективной для изучения, поскольку именно такой угол зрения на кинобиографику позволяет не только подробно проанализировать генезис и эволюцию данного тематического направления, но и лучше понять логику развития искусства в целом. Определение жанровой принадлежности любого художественного произведения является одним из основополагающих этапов его анализа. Жанр непосредственно связан как с формой, так и с содержанием произведения, а потому имеет, в определенном смысле, мировоззренческое значение. Его (произведения) жанровый анализ неизбежно содержит и историко-культурологический и социологический аспекты и помогает проследить значимые социокультурные трансформации, происходящие в обществе.

Современное состояние кинематографа характеризуется высоким уровнем взаимопроникновения и взаимовлияния жанров, размытия их границ. Примечательно, что эти процессы не приводят к отказу от жанровой стандартизации кинопоточка, поскольку потребность в ней обусловлена целым рядом объективных причин, включая общемировую культурную традицию. Жанровая классификация не исчезает, а становится все более открытой системой.

Жанр с самого зарождения кинематографа служил своеобразным кодом, при помощи которого кинематографисты задавали параметры зрительского эмоционального ожидания. С точки зрения психологии, феномен жанра у зрителя объясняется тем, что человек мыслит и воспринимает по аналогии, исходя из того, как новое соотносится со старым. От степени совпадения этого нового со старым зависит скорость восприятия фильма зрителем. Вследствие этого даже авторский кинематограф не пренебрегает использованием жанровых клише и моделей.

Теория жанров и проблема жанровой дифференциации – одна из самых сложных и трудоемких тем, как в отечественном, так и в западном киноведении, интересовавшая исследователей с самого возникновения кинематографа и

остающаяся актуальной до сегодняшнего дня.

Предлагаемое исследование опирается на двухчастную дефиницию жанра, предложенную отечественным драматургом и теоретиком кино Л.Нехорошевым и гласящую, что жанр одновременно есть угол зрения автора и зрителей фильма на предмет изображения и закреплённость определенных, исторически сложившихся свойств формы произведения⁹. Таким образом, жанр представляет собой начало, проникающее во все слагаемые фильма и преобразующее их¹⁰.

Объект исследования – американская игровая кинобиографика 1930-х – 2010-х годов, а также культурно-исторический контекст исследуемого периода.

Предмет исследования – типологизация жанровых решений американского игрового биографического фильма.

Материал исследования – игровые биографические фильмы, снятые в 1930-е – 2010-е гг. Общая фильмография диссертации составила 170 игровых картин. На ее основе был выделен корпус из наиболее показательных образцов. Выбор фильмов обусловлен прежде всего их репрезентативностью с точки зрения избранного аспекта исследования. Однако мы, по возможности, стремились учитывать фактор художественно-эстетической ценности кинолента, а также их общей значимости в истории американской игровой кинобиографики.

Предлагается следующее определение игрового биографического фильма: это произведение кинематографа, посвященное жизни и деятельности реального человека (преимущественно хорошо известного целевой аудитории), в рамках которого осуществляется художественное воссоздание событий и фактов его биографии. Основой этого воссоздания служит субъективная интерпретация авторами картины репрезентируемого биографического материала, базирующаяся на акте его активного

⁹ Нехорошев Л.Н. Драматургия фильма. М.: ВГИК, 2009. С.276.

¹⁰ Там же. С.270.

творческого осмысления, как правило, с учетом ключевых стереотипов аудитории относительно образа главного героя. В отличие от документальной биографики биографика игровая не стремится к исторической достоверности и фактической точности воссоздаваемой на экране биографии. Ее главная цель – создание художественного образа, соответствующего матричным представлениям зрителей о протагонисте.

Рамки исследования

В диссертации исследуются основные жанровые модели американских биографических фильмов периода 1930-х – 2010-х гг. Начало периода исследования – 1930-е гг. – обусловлено появлением значительного числа картин, характеризующихся наличием ряда определенных и выраженных жанровых решений, позволяющих проследить их развитие и эволюцию вплоть до настоящего времени. Эпоха немого кино, несмотря на серьезный интерес к историко-биографической тематике, не предложила устойчивых жанровых формул для экранного воплощения биографического материала. Поэтому она осталась за рамками исследования.

Цель данной диссертационной работы – создание варианта типологии жанровых решений в американской игровой кинобиографии 1930-х – 2010-х гг., позволяющей системно анализировать уже существующие произведения и разрабатывать жанровые решения для будущих кинофильмов.

Поставленная цель определила следующие научно-исследовательские **задачи**:

- 1) рассмотреть национальную литературно-биографическую традицию как главный источник американского биографического кинодискурса и проанализировать ее западноевропейские корни;
- 2) изучить традицию американской художественной кинобиографии с целью выявления ее направлений и определения периодов их развития;
- 3) выделить и описать доминирующие жанровые формы и модели массового

биографического фильма и их основные разновидности;

4) рассмотреть ряд важнейших экспериментальных моделей авторского биографического фильма и их полижанровую природу;

5) представить выборочный корпус фильмов, наиболее ярко и полно воплощающих основные направления игровой кинобиографики и их вариации;

6) выявить ряд ключевых элементов американского биографического кинодискурса;

7) на примере наиболее знаковых массовых и авторских образцов американской игровой кинобиографики детально проанализировать эволюцию ключевых элементов и их соотношение с трансформацией ценностных установок американской культуры;

8) выявить специфическую миссию игровой кинобиографики в национальной культуре США;

9) определить место и роль художественной модели американского байопика в системе современной кинокультуры.

Научная новизна исследования

- впервые в отечественной гуманитаристике подробно рассмотрено игровое биографическое кино США как целостное и значимое художественное явление, прослежена его эволюция, выявлены и изучены его культурные, прежде всего литературные, корни;

- впервые в отечественном киноведении предпринята попытка системного теоретического осмысления и жанровой типологизации американского игрового фильма-биографии;

- дан анализ целостной структуры ряда биографических фильмов в расширенном киноведческом и культурно-историческом контексте, на основе этого анализа выявлен ряд ключевых элементов американского биографического кинодискурса

(вид сюжета, тип героя/героини, трактовка его/ее образа, тип конфликта, тип актерской игры, художественное своеобразие и проблема авторства);

- введено понятие «кинобиографика» по отношению к совокупному корпусу произведений американского кинематографического искусства, посвященных биографической тематике;

- уточнено, расширено и актуализировано в контексте современного кинематографа понятие «игровой биографический фильм»;

- предложено понятие «герой квир¹¹-культуры» как определение типа героя в ряде американских ревизионистских байопиков.

Теоретическая и практическая значимость работы

Данная диссертация обладает как теоретической, так и практической значимостью. Результаты исследования могут стать основой и отправной точкой для дальнейшего, более углубленного изучения феномена кинобиографики как на материале американского, так и мирового кино, включая советско-российское. Они значительно расширяют представления об истории киноискусства и той роли, которую сыграла и продолжает играть в ней биографическая тематика. Предложенная автором хронология эволюции американской игровой биографики позволяет проследить ее историческое значение и характер развития, а также рассмотреть ее в качестве особого художественного феномена, неизменно удовлетворяющего важные культурно-ценностные запросы как авторов, так и зрителей. Предложенный подход к дифференциации массива игровой кинобиографики дает возможность дальнейшей продуктивной систематизации уже имеющейся и постоянно нарастающей массы биографического материала. Кроме того, результаты исследования имеют большое значение для осмысления современных путей развития

¹¹ Термин «квир» (от англ. *queer* – «иной») в данном исследовании трактуется экстенсивно и используется для обозначения любой, не соответствующей традиционно-нормативной, модели поведения и идентичности.

как массового, так и авторского кино, их культурно-эстетических функций и значимости для мирового кинопроцесса; они могут помочь в разработке вопросов, связанных с теорией киножанров, а также с взаимодействием кино и других видов искусства и медиа.

Материалы настоящей работы могут быть полезны кинематографистам-практикам, прежде всего сценаристам, режиссерам и продюсерам, при создании биографических фильмов.

Диссертационное исследование может быть использовано и в педагогической практике при разработке общих и специальных лекционных курсов по тематике и проблематике киноискусства, учебных пособий по истории и теории мирового кино и культурологии.

Ввиду особой популярности биографической тематики у современной аудитории данное исследование может представлять интерес и для широкого круга читателей.

Методологической основой настоящей диссертации являются системно-исторический, типологический и компаративный методы, культурно-исторический и художественно-эстетический подходы, позволяющие комплексно рассмотреть предмет исследования как целостный и сложный динамический феномен культуры.

Положения, выносимые на защиту

1. Кинобиографика, будучи одним из наиболее востребованных тематических направлений в современном мировом кинематографе, нуждается в комплексном системном и междисциплинарном изучении, что имеет существенное значение для исследования природы и функционирования киноискусства, анализа его текущего состояния, а также прогнозирования путей дальнейшего развития.

2. Американская игровая кинобиографика представляет собой особый художественный феномен, истоки которого восходят к национальной литературной традиции, в свою очередь, созданной на базе общеевропейского, по большей части

англосаксонского, культурного наследия, что в значительной степени обуславливает популярность данного кинематографического явления, его влияние и распространение за пределами Северной Америки.

3. Американская игровая кинобиография прошла значительный путь эволюционного развития. В его рамках можно выделить два направления (*массовое* и *авторское*), в истории первого отчетливо прослеживаются три периода развития (*классический, ревизионистский и неоклассический*). Характер и особенности эволюции игровой кинобиографии в американском кинематографе свидетельствуют об ее высокой социокультурной детерминированности. Кинобиография развивается волнообразно, в первую очередь, реагируя и отвечая на запросы и ожидания американского общества в конкретную историческую эпоху, а потому анализ данного направления позволяет прийти не только к искусствоведческим, но социологическим и культурологическим выводам.

4. Массовое направление американской игровой кинобиографии представлено двумя доминирующими жанровыми формами: *драма* и *мелодрама*. В истории развития каждой формы можно выделить по четыре основных вариации в соответствии с преобладающим подходом к трактовке образа главного героя/героини. В основе модели массового фильма-биографии лежит принцип формульности, во многом определяющий ее художественно-эстетические и производственные конвенции. Долгое время массовая кинобиография отличалась стремлением сохранять и поддерживать относительную жанровую однородность своего массива, центральной драматургической характеристикой которого был акцент на механике сюжета. Однако формы современного массового байопика демонстрируют тенденцию к усложнению механики персонажей и проявляют готовность впитывать в себя разнообразные художественные веяния и превращаться в жанровые гибриды, соответствующие запросам разнородной аудитории.

5. Авторское направление американской игровой кинобиографии репрезентирует ее значительный эстетический потенциал. С момента своего возникновения оно

выступает как основной источник идейного и художественного обновления и обогащения американской традиции игровой кинобиографики. Каждый авторский фильм-биография носит экспериментальный характер и отличается особой изощренностью инструментария, выраженной мультижанровостью и полистилистикой, а также принципиальным приматом механики персонажей над механикой сюжета. Подавляющее большинство авторских биографических картин отличает подчеркнутая проблематизация содержания, новаторство формы, оригинальность киноязыка, внимание к стилистическим и формальным приемам и введение в структуру кинотекста формальной и смысловой неоднозначности как позитивной категории.

6. Лучшие образцы американской игровой кинобиографики, будучи одними из основных форм нарративизации прошлого и историзации настоящего, выполняют в современной культуре США специфическую культурную миссию, в значительной степени влияя на формирование общественного сознания и культурной памяти американской нации.

Степень достоверности и апробация результатов

Все результаты и выводы, полученные в ходе диссертационного исследования, были получены автором лично, на основании изучения большого массива кинофильмов, киноведческих, литературно-художественных, философских источников и мемуарной литературы. Достоверность результатов и основных выводов диссертации обеспечивается комплексным междисциплинарным подходом и методикой анализа, опирающегося на основные положения киноведения, искусствоведения и эстетики.

Основные положения диссертации прошли апробацию в ходе педагогической практики автора на кафедре эстетики, истории и теории культуры Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК) по курсам М.А.Ростоцкой «Культурология», «Вопросы эстетики и теории кино» и «Образы культуры в кино». Они отражены в пяти публикациях, в том числе в

изданиях, рекомендованных ВАК.

Результаты диссертационного исследования неоднократно представлялись в форме докладов и обсуждались на следующих конференциях:

- доклад «Специфика биографического жанра на американском телевидении: Биографический мини-сериал и его трансформация» на научно-практической конференции «Творческая индивидуальность или драматургия формата?», г.Москва, ВГИК, 19 ноября 2015 года;
- доклад «Классическая музыка в биографическом фильме Запада (биография музыканта через его музыку на экране)» на VIII Всероссийской научно-практической конференции по экранизации «Эстетика звука на экране и в книге», г.Москва, ВГИК, 13 апреля 2016 года;
- доклад «Историко-биографический фильм как исторический источник» на XI Неделе науки молодежи СВАО г.Москвы, г.Москва, РГСУ, 18 апреля 2016 года;
- доклад «Игровая биографика в американском кинематографе XXI века» на конференции «Актуальные проблемы зарубежных кинематографий XXI века», г.Москва, НИИК ВГИК, 26 мая 2016 года.

Диссертация обсуждалась на заседании кафедры эстетики, истории и теории культуры ВГИКа и была рекомендована к защите.

Структура диссертации обусловлена ее целью и задачами. Работа изложена на 207 страницах и состоит из введения, пяти глав, заключения, библиографии (216 наименований) и фильмографии (170 наименований).

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во **Введении** обосновывается выбор темы и актуальность предпринятого исследования, раскрывается степень научной разработанности темы, определяются объект и предмет исследования, ставятся его цели и задачи, аргументируется научная новизна диссертации, ее теоретическая и практическая значимость, обозначаются

методология и методы исследования, положения, выносимые на защиту, соответствие паспорту специальности, степень достоверности и апробация результатов диссертационной работы, обосновывается ее структура.

Глава 1, «Источники американского биографического кинодискурса», посвящена истории западноевропейской и американской литературной биографики, рассматриваемых в качестве основных источников американского биографического кинодискурса. Эволюция жанра прослеживается с IV века до н.э., когда биография обрела самостоятельный статус в рамках античной литературы и до конца 1920-х – начала 1930-х гг., когда в Америке появились первые звуковые биографические фильмы, положившие начало новой эры в истории западной биографики. Выделяются важные этапы его формирования и развития. Глава имеет преимущественно обзорно-исторический характер и состоит из двух параграфов.

В параграфе 1.1., *«Европейская литературная биографика и ее влияние на американскую биографическую традицию»*, рассмотрены основные периоды в истории западноевропейской традиции литературной биографики, дана общая характеристика ее главных направлений и форм, выявлены их особенности и специфика. Пристальное внимание уделено развитию английской литературной традиции и ее достижениям как базовой основе американского биографического дискурса. Основной акцент при обзоре сделан на тех содержательных и формальных конвенциях общеевропейской и английской биографики, которые были унаследованы литературой и кинематографом США.

Параграф 1.2., *«Американская литературная биографика как матрица национального биографического кинодискурса: от рецепции европейского наследия к самобытному канону»*, посвящен рассмотрению ключевых моментов становления и развития американской литературной биографики, трактуемой в качестве непосредственного источника биографики экранной. На примерах центральных образцов американской литературной биографики показывается ее своеобразие и обосновывается ее особое значение не только для американской литературы, но и для

всей национальной культуры США.

В главе 2, «**Возникновение американской игровой кинобиографики и этапы ее эволюции**», дается краткий обзор генезиса художественной кинобиографики, анализируется ее сущность и эволюция в историко-культурном контексте. Будучи динамичным и полисемантическим культурным феноменом, игровая кинобиографика прошла впечатляющий путь развития и трансформации. В его рамках можно выделить два направления: *массовое* и *авторское*. В истории первого прослеживаются три периода развития: *классический* (1930-е – нач.1960-х гг.), *ревизионистский* (сер.1970-х – 1990-е гг.) и *неоклассический* (2000-е – 2010-е гг.). Массовое направление, представленное двумя доминирующими формами, *драмой* и *мелодрамой*, занимает ведущее положение в истории американской игровой кинобиографики. В развитии каждой формы можно выделить по четыре основных вариации в соответствии с преобладающими подходами к трактовке образа главного героя/героини, характерными для разных исторических периодов. Глава содержит три параграфа.

В параграфе 2.1., «*Золотой век*» *игрового биографического фильма: кинобиографика в эпоху классического Голливуда (1930-е – 1950-е гг.)*», анализируется классический период развития игровой биографики. Подчеркивается, что именно в этот период были выработаны основные эстетические, идеологические и производственные принципы классической массовой кинобиографики, напрямую обусловленные спецификой голливудского студийного кинопроизводства.

Доминирующими жанровыми формами игровой кинобиографики в 1930-е – 1940-е гг. были: *панегирическая драма*, основанная на *идеализирующем подходе* к трактовке протагониста, и *классическая мелодрама*, основанная на *схематично-романтизирующем подходе*; а в 1950-е гг. на смену им пришли *реалистическая драма*, базировавшаяся на *сдержанно-правдивом подходе*, и *реалистическая мелодрама*, использовавшая *правдиво-неприукрашенный подход*. Для классических образцов массовой кинобиографики традиционным стал *линейный*

повествовательный сюжет. С момента возникновения американский биографический кинодискурс демонстрировал интерес к разным типам героев. Доминирование определенного типа героя в конкретный исторический период во многом было обусловлено текущей социально-политической обстановкой и культурно-идеологической повесткой. В 1930-е – 1940-е гг. байопики воспевали *героев культуры созидания*, поскольку американская нация, в недавнем (на тот момент) прошлом пережившая трагичнейший для себя период Великой депрессии и выступавшая участником Второй мировой войны, остро нуждалась в символах стабильности и процветания. В середине 1950-х гг., под влиянием развития различных видов СМИ, рекламной индустрии и самого кинематографа, произошло культурно-ценностное смещение и вышеназванный тип героев уступил первенство другому типу – *героям культуры потребления*.

Авторское направление американской игровой кинобиографики с момента возникновения в начале 1940-х гг. явилось идеальной площадкой для смелых художественных и технических экспериментов, став главным источником идейного и эстетического совершенствования и обогащения традиции игровой кинобиографики США.

Для биографических картин наиболее распространенными являются *внешний* и *внутренний* тип конфликтов. Акцентируется, что для сюжетов классических байопиков, в силу табуированности приватно-интимной сферы в американском кинематографе тех лет, характерно преобладание остродраматических внешних конфликтов.

Классический канон голливудской кинобиографики, с его ориентированностью на звездный конвейер, предложил два основных типа актерской манеры исполнения: *звездную трактовку* и *стилизацию*. Что касается вопроса авторства, то фильмы-биографии классического периода развития кинобиографики, в силу специфики функционирования студийной системы, были исключительно продюсерским продуктом.

Параграф 2.2., «От стагнации к трансформации: американская игровая кинобиографика в 1960-е – 1990-е гг.», посвящен рассмотрению ревизионистского периода в истории развития экранной биографики. 1960-е гг. стали периодом стагнации и упадка художественной кинобиографики. Конец студийной эпохи и замена кодекса Хейса рейтинговой системой в середине 1960-х гг., феномен Нового Голливуда и расцвет телевизионного вещания в 1970-е гг., а также ряд политических и культурных потрясений в истории США (война во Вьетнаме, Уотергейтский скандал и сексуальная революция) привели к качественному скачку в развитии американской художественной кинобиографики.

Основными формами периода стали *ревизионистская драма*, с ее *правдиво-неприукрашенным подходом*, и *социально-психологическая мелодрама*, утвердившая *комплексный подход* к трактовке героя/героини. Их нелинейные сюжеты, преимущественно, носили *повествовательный* характер. Эволюция доминирующих подходов к трактовке образа героя/героини байопика свидетельствует о прогрессивной динамике: от *идеализирующего* и *схематично-романтизирующего*, возникших во многом под влиянием кодекса Хейса, к *объективно-критическому*, явившемуся следствием существенных сдвигов в культурно-социальном ландшафте США после Второй мировой войны, а также в 1970-е гг.

Значительно расширился круг героев психологического байопика, появился новый их тип – *герои квир-культуры*. В 1990-е гг., под воздействием разработки квир-теории и возникновения феномена New Queer Cinema, этот тип получил массовое распространение.

Ревизионистские фильмы-биографии предложили новый тип актерской игры – *максимальное перевоплощение*.

Что касается вопроса авторства, ревизионистский период, осмысляя новации и достижения Нового Голливуда, сместил авторский акцент на фигуру режиссера.

В параграфе 2.3., «Ренессанс американского игрового фильма-биографии (2000-е

– 2010-е гг.)», выявляется специфика неоклассического периода развития игровой кинобиографики. Отмечено, что ведущими жанровыми формами этого периода являются *неоклассическая драма* и *неоклассическая мелодрама*, опирающиеся на *синтетический подход* к трактовке протагониста. Подчеркивается, что, несмотря на то, что художественные и производственные конвенции модели массового байопика в значительной степени детерминированы принципами формульности и развлекательности, вектор эволюции массовой кинобиографики подтверждает ее готовность ассимилировать разнообразные художественные тенденции и порождать всевозможные жанровые гибриды, соответствующие запросам разнородной аудитории и выходящие за рамки исключительно мейнстримового кинематографа.

Для неоклассических и авторских картин привычным стал *нелинейный синтетический сюжет*. Современный биографический кинодискурс, обусловленный практикой нарочитой политкорректности и подчеркнутой толерантности, стремится в равной степени охватить все три типа героев.

Авторские и неоклассические картины, впитавшие в себя постмодернистские и метамодернистские прочтения жизненного пути человека, уделяют самое пристальное внимание внутренним конфликтам протагониста.

Доминирующей формой актерской интерпретации в американской кинобиографии сегодня является максимальное перевоплощение.

Неоклассический биографический кинодискурс не презентует единоличного автора. Неоклассический байопик предстает результатом коллегиальных усилий творческого кватривирата: продюсера, режиссера, сценариста и исполнителя/исполнительницы главной роли. В образцах же авторской биографики традиционно доминирует фигура режиссера-автора.

В главе 3, «**Модели биографической драмы**», приводится подробный описательно-аналитический разбор наиболее типичных и примечательных образцов четырех главных разновидностей биографической драмы. Основанием для

предлагаемой классификации, позволяющей более упорядоченно представить динамику развития драматического байопика, служит подход к трактовке образа протагониста. Глава состоит из четырех параграфов.

В параграфе 3.1., *«Панегирическая драма: парадный портрет героя»*, анализируется классический образец указанной жанровой разновидности – картина *«Молодой мистер Линкольн»* (Young Mr.Lincoln, 1939, реж.Д.Форд), представляющая собой воссоздание некоторых эпизодов из биографии президента США Авраама Линкольна (1809 – 1865). Она закрепила мифологическое прочтение образа традиционного героя культуры созидания как героического и самоотверженного визионера и аскета, обладающего сакральным знанием и призванного к служению высшей цели. Неслучайно композиционно-тематическое решение повествовательной линии сюжета заставляет вспомнить о структурно-содержательных параметрах и поэтике классических жанров агиографической литературы, а именно, похвалы святому с элементами маририи. Фигура исторического Линкольна трактуется в контексте героического сказания об ученичестве и странствиях. Сведение хронотопа картины к мифологической шкале утвердило телеологическую модель биографии как необратимого линейного развития заложенных в прошлом предпосылок будущего, для которой центральным понятием является концепт мессианской судьбы. Идеей неотвратимости и величия последней пронизано все повествование.

Параграф 3.2., *«Реалистическая драма: сдержанно-правдивая трактовка образа протагониста»*, содержит анализ модели реалистической биографической драмы на примере фильма *«Кто-то там наверху любит меня»* (Somebody Up There Likes Me, 1956, реж.Р.Уайз). Картина рассказывает историю героя культуры потребления, американского боксера-профессионала Рокки Грациано (1919 – 1990). Сюжет фильма выстроен в соответствии с линейной архетипической схемой «восхождение – падение – триумф» и повествует о преодолении превратностей судьбы и последующем профессиональном и личном триумфе главного героя. Демократизация героического

канона позволила затронуть такие темы, как домашнее насилие, алкоголизм, несовершеннолетняя преступность, бедность и отсутствие социального лифта, прежде табуированные в панегирических фильмах-биографиях. Важным мотивом биографической драмы стало детство протагониста как источник формирования личности.

В параграфе 3.3., *«Ревизионистская драма: жизнеописание «без прикрас и купюр»*, исследована картина «Ленни» (Lenny, 1974, реж.Б.Фосс) в качестве одного из первых ревизионистских байопиков. В центре ее внимания биография героя квинкультуры, американского стендап-комика и сатирика Ленни Брюса (1925 – 1966). Лента подвергла пересмотру не только канонические принципы трактовки биографического материала, отказавшись от ретуширования и оценочных характеристик образа протагониста, но и утвердила прежде экспериментальную ретроспективно-мозаичную структуру в качестве одной из доминирующих структурных форм экранной биографии, закрепив в ней синтез методов и средств игрового и документального кино. Создатели фильма на основе нелинейного повествовательно-драматического сюжета переосмыслили классическую схему преодоления превратностей судьбы и триумфа, предложив ее новую вариацию – историю становления и падения протагониста, в рамках которой весьма откровенно исследовали прежде подцензурные для кинобиографики темы наркотической зависимости, сложных семейных отношений и сексуальных перверсий.

В параграфе 3.4., *«Неоклассическая драма: синтетический образ главного героя»*, указанная жанровая разновидность байопика рассматривается на примере ленты «Линкольн» (Lincoln, 2012, реж.С.Спилберг). Ее синтетический сюжет призван демифологизировать образ Линкольна и дать его сложную многомерную трактовку. Создатели картины не рвут преемственных связей с линкольниановским киноканоном и прежде всего с фильмом Д.Форда. Однако траектория развития образа протагониста противоположна той, что содержится в «Молодом мистере Линкольне» – это движение от монумента к человеку. Тщательная проработка материала,

мультижанровый подход и синтетическая трактовка образа, лежащие в основе концепции неоклассической биографической драмы, максимально содействуют этому движению.

В главе 4, «**Модели биографической мелодрамы**», подробно исследованы важнейшие разновидности американской мелодраматической биографики. Глава состоит из четырех параграфов. В основу предложенной классификации положен доминирующий подход к трактовке образа главной героини и единообразный сюжет. Особое внимание при анализе уделено репрезентации и рециркуляции важнейших сюжетных мотивов мелодраматического байопика: извечной дихотомии «общественное – частное» в жизни главной героини и ее сложным отношениям с мужчинами, носящим преимущественно тираническо-жертвенный характер.

Подчеркивается, что главной особенностью американской мелодраматической биографики с самого момента ее возникновения явилась выраженная гендерная дифференциация. В центре внимания биографических мелодрам в подавляющем большинстве случаев были истории женских жизней. С момента появления на американских экранах первых биографических кинолент наметилась определенная тенденция. В то время как сюжет мужского байопика воссоздавал историю успеха и достижений протагониста, фокусируясь главным образом на событиях общественной жизни, и находил свое воплощение в драматическом нарративе, сюжет женского байопика был сосредоточен на исследовании частной жизни героини, которое зачастую несло в себе элементы биологического детерминизма и социальной дискриминации, и реализовывался в рамках мелодраматического повествования. И если для модели биографической драмы определяющими факторами были тип героя и трактовка его образа, именно они, в конечном счете, формировали сюжетную линию, то для модели биографической мелодрамы решающее значение приобрел именно унифицированный сюжет, полный стигматизирующих схем и мотивов, который и обуславливал характер главной героини.

В параграфе 4.1., «*Классическая мелодрама: схематично-романтизирующая*

интерпретация биографии», анализируется картина «Королева Кристина» (Queen Christina, 1933, реж.Р.Мамулян), представляющая собой вольную трактовку ряда фактов из биографии шведской королевы Кристины (1626 – 1689). Эта лента во многом определила траекторию последующего развития мелодраматической биографики и заложила ряд ее ключевых, и по сей день актуальных, эстетических особенностей и производственных конвенций. «Королева Кристина» также утвердила в качестве центрального конфликта мелодраматического байопика дихотомию «общественный долг – частная жизнь» и априорную невозможность их сколь-нибудь успешного сочетания в рамках одной женской биографии. Кроме того, картина закрепила и экзистенциальную формулу сюжета женской кинобиографии – жизнь как испытание, череда утрат и триумф жертвенности.

В параграфе 4.2., *«Реалистическая мелодрама: канонизация трагедии»*, рассматривается картина «Я буду плакать завтра» (I'll Cry Tomorrow, 1955, реж.Д.Манн). В центре ее внимания биография американской актрисы и певицы Лиллиан Рот (1910 – 1980). Лента существенно скорректировала классическую сюжетную модель американской мелодраматической биографики, утвердив новую ее вариацию, полную стигматизирующих мотивов и тем. Линейное повествование формально соответствует традиционной для реалистического байопика сюжетной схеме «восхождение – падение – триумфальное возвращение», однако сфокусировано на детальном воссоздании целого ряда драматических перипетий в судьбе главной героини и смаковании нелицеприятных подробностей ее падения.

Параграф 4.3., *«Социально-психологическая мелодрама: интегративная репрезентация биографии»*, посвящен фильму «Дочь шахтера» (Coal Miner's Daughter, 1980, реж.М.Эптин), повествующему о жизни американской кантри-певицы Лоретты Линн (род.1932). Лента осуществила перезагрузку устаревшей сюжетной структуры мелодраматического байопика и явилась попыткой уйти от виктимности и мрачности, свойственных биографическим мелодрамам 1950 – 1970-х гг., к более жизненной и глубокой модели. Авторы картины предложили новое

прочтение традиционной для большинства байопиков трехчастной структуры «восхождение – падение – триумфальное возвращение», в котором центральное место отведено не второму сегменту, а первому. В рамках сюжета также нашло отражение и позитивное переосмысление полной безысходности и трагизма модели гендерного партнерства, канонической для традиционной мелодраматической кинобиографики.

В параграфе 4.4., *«Неоклассическая мелодрама: от унифицированного прочтения биографии к ее вариативному истолкованию»*, указанная жанровая форма анализируется на примере ленты «Молодая Виктория» (The Young Victoria, 2009, реж. Ж.-М.Валле), повествующей об английской королеве Виктории (1819 – 1901). Картина явилась попыткой экстраполировать сюжетную структуру «восхождение – падение – триумф», а также модель позитивного гендерного партнерства на классический и самый консервативный материал американской мелодраматической биографики – биографию королевы. Фильм предлагает попытку переосмысления образа Виктории через призму современных представлений о гендерных ролях и взаимоотношениях полов.

Глава 5, «Экспериментально-гибридные модели биографического фильма», состоит из трех параграфов, в которых подробно анализируется ряд образцов американской авторской кинобиографики. Детальный анализ знаковых кинолент предваряет перечисление важнейших совокупных институциональных и эстетических признаков, присущих авторской биографике как самостоятельному направлению американской игровой кинобиографики: подчеркнутая проблематизация содержания, новаторство формы и оригинальность киноязыка, доминирование фигуры режиссера-автора, повышенное внимание к кинематографическим средствам выразительности, ориентация на подготовленного зрителя.

В параграфе 5.1., «*Синергетическое воплощение биографии и творчества протагониста в фильме П.Шрейдера «Мисима: жизнь в четырех главах»*¹² автор обращается к анализу киноленты, снятой в 1985 году. Картина посвящена жизни и творчеству японского писателя и драматурга Юкио Мисимы (1925 – 1970). Сложнейший биографический материал наряду с желанием рассказать историю жизни через эволюцию творчества потребовал от авторов фильма экспериментального подхода к его воплощению, а также отказа от стандартной модели массового байопика. Нелинейная многоуровневая сюжетная композиция, включающая в себя инсценировки фрагментов произведений протагониста, и многослойный визуально-звуковой ряд содействуют синергетическому прочтению биографии и работают на максимальное раскрытие личности главного героя.

Параграф 5.2., «*Жанрово-стилистический коллаж как новый тип биографического нарратива в фильме Ш.Спрингер Берман и Р.Пульчини «Американское великолепие»*¹³, посвящен кинокартине, снятой в 2003 году и рассказывающей о жизни американского писателя и музыкального критика Харви Пикара (1939 – 2010). Эта картина стала еще одним признанным образцом художественного новаторства, продолжившим деконструкцию традиционного биографического формата за счет его дальнейшей жанрово-стилистической гибридизации и содержательного переосмысления. Создатели фильма предложили инновационное решение для кинематографического воплощения биографии, размывающее границы между игровым и неигровым пространством: жанровый микс из драмы, комедии, трагикомедии и экранизации комикса на фоне смешения художественной, документальной и анимационной форм. Лента внесла свой вклад и в содержательно-тематическое переосмысление традиционной модели американской кинобиографики: концепт «успеха» трактуется как обретение себя и внутренней гармонии. Желание остаться верным своим мировоззрению и образу жизни ставится

¹² Оригинальное название фильма – *Mishima: A Life in Four Chapters*.

¹³ Оригинальное название кинокартины – *American Splendor*.

выше стремления к воплощению американской мечты.

Параграф 5.3., «*Постмодернистская деконструкция классической модели массового биографического фильма в кинокартине Т.Хейнса «Меня там нет»*¹⁴, содержит анализ ленты, снятой в 2007 году по мотивам творчества и биографии американского автора-исполнителя Боба Дилана (род.1941). Отказавшись от важнейших конвенций биографического фильма, а именно от единого и целостного образа главного героя в рамках последовательного рассказа о его взлетах и падениях, Хейнс создал принципиально новый тип биографического нарратива, в основе которого не буквальное изложение биографических фактов и их рационально-упрощенная, внятно-доступная интерпретация, но ахронологическое погружение в художественную вселенную героя в попытке приобщиться к ускользающей от точного определения природе его творчества. Гиперинтеллектуальный кинематографический текст Хейнса манифестирует непостижимость творческой души и неуловимость природы творчества, постулируя вытекающую из них невозможность исчерпывающих логических объяснений и бесперспективность любых попыток в полной мере и объективно отобразить человеческую биографию на экране, не создавая при этом очередной консолидированный одномерно-карикатурный образ.

В **Заключении** подводятся итоги проведенного исследования и намечаются перспективы дальнейшей разработки темы.

Подчеркивается, что характер и динамика эволюции кинобиографики под воздействием изменяющихся культурно-исторических условий и социально-политических установок, а также разнообразных эстетических тенденций, репрезентирует прогрессивную направленность (траектория движения от простого к сложному) и значительный художественный потенциал (эволюция выразительных средств, расширение круга предпочтительных героев, обновление и обогащение

¹⁴ Оригинальное название киноленты – I'm Not There.

киноязыка). Периодически процесс прогрессивного развития прерывался, и качество биографических картин свидетельствовало о стагнации и даже регрессе биографики, но вслед за периодом застоя следовал новый позитивный виток, поднимающий направление на более высокий уровень как в художественном, так и в социальном отношениях.

Акцентируется, что глубокая укорененность биографической традиции во всевозможных ее проявлениях, включая игровую кинобиографику, в американской национальной культуре, а также специфика ее бытования в многосложном контексте современной действительности, позволяет говорить о ее значительном социальном потенциале и специфической цивилизационной миссии, а именно, влиянии на формирование общественного сознания и культурной памяти американской нации.

Особо подчеркивается фактор все более возрастающей популярности кинобиографики во всем мире. Художественная модель американского фильма-биографии занимает особое место в рамках системы современной транснациональной кинокультуры. В условиях глобализации происходит ее активное внедрение в кинематографии разных стран мира в качестве эталонного образца игровой кинобиографики.

В результате представленной работы была выполнена главная поставленная цель: исследование доминирующих массовых и ряда ключевых экспериментальных моделей игрового биографического фильма для создания варианта типологии жанровых решений в американском кинематографе 1930-х – 2010-х гг., анализ их развития и трансформации. Анализ специфики американской игровой кинобиографики, предпринятый в рамках данного исследования, дает ценный материал как для теории, так и для практики кинопроизводства и свидетельствует о плодотворности конкретных результатов, которые могут стать промежуточным этапом в перспективе дальнейшего изучения проблематики экранной биографики.

СПИСОК ПУБЛИКАЦИЙ ПО ТЕМЕ ДИССЕРТАЦИИ

Публикации в изданиях, входящих в перечень ВАК:

1. Морозова И.В. Феномен политического байопика в англоязычном кинематографе // Вестник ВГИК. – 2014. – №4 (22). – С. 98 – 109. (0,7 а.л.)
2. Морозова И.В. Американский фильм-биография в системе современной кинокультуры // Вестник ВГИК. – 2016. – №1 (27). – С. 105 – 114. (0,5 а.л.)
3. Морозова И.В. Авторская биографика на американском экране: традиции и новации // Театр. Живопись. Кино. Музыка. – 2018. – №1. – С.165 – 180. (0,8 а.л.)

Другие публикации:

4. Морозова И.В. Классическая музыка в биографическом фильме Запада (биография музыканта через его музыку на экране) // Эстетика звука на экране и в книге. Материалы всероссийской научно-практической конференции, 12 – 14 апреля 2016 г. – М.: ВГИК. – 2016. – С.279 – 287. (0,3 а.л.)
5. Морозова И.В. Историко-биографический фильм как исторический источник // Сборник статей по итогам научно-практической сессии «XI Неделя науки молодежи СВАО г.Москвы», 18 – 30 апреля 2016г. – М., 2016. – С.503 – 506. (0,2 а.л.)