

На правах рукописи

Бабина Анастасия Евгеньевна

**СЮЖЕТООБРАЗУЮЩАЯ ФУНКЦИЯ ПРИЕМА ГРОТЕСКА
В КИНОПРОИЗВЕДЕНИИ**

Специальность 5.10.3. – Виды искусства (кино-, теле- и другие экранные искусства)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени

кандидата искусствоведения

Москва – 2025

Диссертация выполнена на кафедре драматургии кино Всероссийского государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова.

Научный руководитель: **Мариевская Наталья Евгеньевна**,
доктор искусствоведения, доцент, профессор
кафедры драматургии кино ВГИК

Официальные оппоненты: **Степанова Полина Михайловна**
доктор искусствоведения, доцент, профессор
кафедры драматургии и киноведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения

Першеева Александра Дмитриевна,
кандидат искусствоведения, доцент факультета
коммуникаций, медиа и дизайна Школы дизайна
Национального исследовательского университета
«Высшая школа экономики»

Ведущая организация: Государственный институт искусствознания
(г. Москва)

Защита состоится «2» июня 2025 г. в 12.00 час. на заседании Диссертационного совета 23.2.002.01 при Всероссийском государственном университете 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 университета кинематографии имени С. А. Герасимова и на сайте <https://vgik.info/dissovet/the-planned-defense-of-a-thesis.php>.

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

Автореферат разослан «___» _____ 202__ г. и размещен на сайтах <https://vgik.info/dissovet/the-planned-defense-of-a-thesis.php>; <https://vak.minobrnauki.gov.ru/>

Ученый секретарь Диссертационного совета
доктор искусствоведения

Ю. В. Михеева

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Данная работа посвящена теме сюжетобразующей функции приема гротеска, который, в свою очередь, можно определить как совокупность условно-фантастических образов и их сочетаний, нарушающих правила жизнеподобия. Данное определение базируется на концепции М.М. Бахтина, который писал о необходимости наличия в образе полярных элементов, а также Ю.В. Манна, который представлял гротеск как особый принцип сочетания разнородных объектов и формирования определенной эстетики. В настоящем исследовании проанализирован значительный сюжетобразующий потенциал приема, который необходимо было раскрыть, изучив механизм его работы и сюжетобразующую специфику, которая обнаруживает себя уже на уровне замысла сценария и полноценно проявляется в аудиовизуальном ряде фильма, в режиссуре. Так, прием гротеска затрагивает нравственные аспекты, творит образ остранированной реальности, где происходит «создание особого восприятия предмета, создание видения его, а не узнавания»¹.

Киноискусство изобилует причудливыми образами, ведь реальность в нем пропущена через «фильтр» авторского восприятия. Но не все, что производит впечатление странного, можно назвать гротеском. У приема есть признаки и структура, которые нуждаются в осмыслении и описании.

Живая плоть, которая разлагается на глазах, но не умирает («Голод», 1983, реж. Т. Скотт); сон, врывающийся в явь и разрушающий ее («Малхолланд драйв», 2001, реж. Д. Линч); превращающийся в насекомое в результате адского эксперимента ученый («Муха», 1986, реж. Д. Кроненберг); утопленница, возвращенная к жизни с помощью пересадки мозга младенца («Бедные-несчастные», 2023, реж. Й. Лантимос) и т.д. На первый взгляд, гротеск в кино используется для создания зрелищности, кинематографического аттракциона. Но только ли для этого? Может ли гротеск влиять на фабулу и сюжет фильма, на жанр,

¹ Шкловский В.Б. Искусство как прием / В.Б.Шкловский // Формальный метод: Антология русского модернизма. Том 1. Системы/ под ред. С.А. Ушакина. – М.: Кабинетный ученый, 2016. С. 141.

пространственные и временные характеристики кино? Необходимость ответить на эти вопросы определила структуру и направленность диссертационной работы.

Иногда гротеск приравнивается к тропам, усиливающим образ, таким как метафора, аллегория, литота или гипербола. Происходит недооценка инструментария гротеска при создании кинематографического произведения и, в частности, основы фильма – сценария. В данной диссертации речь пойдет о гротеске как о масштабном явлении, о приеме. Он сталкивает пограничные, полярные элементы из разных смысловых категорий, формируя новые понятия, слои реальности, правила мира внутри кинопроизведения.

Мальчик, выживающий в эпицентре ядерного гриба («Мальчик-мясник», 1997, реж. Н. Джордан); гнойник, заменяющий голову сотруднику рекламного агентства («Как преуспеть в рекламе», 1988, реж. Б. Робинсон); человекоподобные ангелы, живущие в США наших дней и стремящиеся попасть обратно в рай, уничтожая грешников, встречающихся им на пути («Догма», 1999, реж. К. Смит); маньяк, чья кожа покрывается бугристым слоем жира, когда он выходит на охоту («Сальный душитель», 2016, реж. Д. Хоскин) – это не отдельные режиссерские находки для привлечения зрительского внимания. В появлении подобных образов и персонажей, ситуаций и символов есть закономерности, проистекающие из заданного драматургом конфликта, сталкивание слоев разнородной реальности, в которой присутствуют оппозиционные точки метаморфозы, между которыми «разрывается» герой в попытке достичь целостности, однако его стремление рождает новые визуальные формы и смыслы.

Итак, предметом работы является структурообразующий потенциал гротеска и его функции при формировании сюжета кинопроизведения, особый конструкт приема. В исследовании будут представлены наиболее яркие примеры кино, где гротеск как прием позволяет драматургу придумывать целые миры внутри ленты, создавать трансгрессивную и амбивалентную реальность, где сакральное переплетается с профанным, а рождающиеся причудливые образы оправданы в заданном дискурсе истории.

Структурообразующий потенциал гротеска закладывается в сценарии и определяет характер драматургии фильма в целом. Это не придуманные режиссером образы, рождающиеся по ходу съемок, не монтажная интонация или музыкальное сопровождение, которое может идти контрапунктом к визуальному. Гротеск присутствует уже в тексте, обусловленном жанром, стилем, формой и содержанием, что задает определенную структуру данному тексту. Странные образы и аттракционы – составляющие элементы определяющего конфликт приема, в котором всё подчинено внутренней логике, которая вписывается в строгую логику событий фильма.

В исследовательской работе гротеск рассматривается как способ сюжетообразования кинодраматургического произведения, анализируются функции приема на разных уровнях сценария. Кроме того, гротеск осмысливается как культурный феномен, через который задается образная система фильма.

Актуальность темы исследования

Актуальность темы заключается в том, что сегодня появляется все больше фильмов, в которых яркая визуальная вспышка гротескного образа разворачивается в сюжет, становясь геном произведения, без которого оно было бы невозможным. В работе осмысливается богатая практика применения приема, устанавливается его глубинная связь с основными элементами драматургии фильма, а также динамикой особого рода, связанную с неполнотой и незавершенностью цикла превращения или инициации героя внутри кинематографического произведения.

Для того, чтобы доказать это, прием гротеска исследуется в разных жанрах как авторского кинематографа, так и массового, чтобы полноценно и развернуто показать алгоритмы подобного разворачивания внутри повествования.

В научной работе показывается, какие эмоции гротеск сообщает зрителю, а также – в каких именно жанрах он эксплуатируется чаще и более интенсивно. Широкий охват фильмов, представленных в диссертации, выявляет основные черты гротеска, позволяя дифференцировать его, чтобы сформулировать

практические советы использования этого приема в структуре сюжета.

Художественные возможности гротеска как части киноязыка ранее не были объединены в одно исследование. Методологические подходы к гротеску отличаются друг от друга. Одни исследователи разрабатывают поэтику гротеска, то есть изучают его исключительно в качестве приема, как, к примеру, М.М. Бахтин. Другие рассматривают гротеск как эстетическую категорию, связанную с романтическим и мистическим мироощущением. И, наконец, третьи подходят к гротеску через психологическое восприятие образов, возникающих на основе комплексов и страхов человека. Гротеск – «вторичная условность», в которой подчеркивается алогизм обыденного. В данной диссертационной работе будут проанализированы все перечисленные методологические подходы к теме гротеска, чтобы наиболее полно охватить значение гротеска для драматургии кино. Так, тесная связь гротеска с пространственными и временными характеристиками сценария и конфликтами героя, его подавленным, темным «Я» – это благоприятная почва для анализа.

Степень разработанности темы исследования

В диссертационном исследовании представлен широкий анализ теоретических источников, отечественных и иностранных, куда вошли исследования по истории и теории кино, кинодраматургии, литературе, философии, психологии, искусствоведению.

В основе настоящей диссертации лежит идея М.М. Бахтина о том, что гротеск – амбивалентная структура. В книге «Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса» ученый вводит понятие «гротескный реализм», главной особенностью которого «является снижение, то есть перевод всего высокого, духовного, идеального, отвлеченного в материально-телесный план, в план земли и тела в их неразрывном единстве»². Таким образом, гротеск, снижает, то есть хоронит, и возвышает, то есть сакрализирует, перерождает явления

² Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М: Художественная литература, 1990. С. 26.

одновременно. Это и делает описываемый прием источником захватывающих драматургических конфликтов.

При выборе методов работы автор настоящего диссертационного исследования опирался на наиболее авторитетные труды российских и зарубежных ученых.

Значительный вклад в разработку теории гротеска внес Ю.В. Манн. В исследовании «О гротеске в литературе» ученый рассматривает гротеск как самостоятельный прием, подчеркивая, что не он служит фантастике, а, скорее, фантастика – ему.

Фундаментальные труды французского философа Ж. Делеза «Кино» и «Логика смысла» позволяют глубже проанализировать суть таких феноменов, как событие и его структура, трансгрессия и парадокс, образ-движение и образ-время, в котором происходит «слипание некоего актуального образа и его виртуального образа»³. В режиме трансгрессии «дискурс неизбежно продуцирует множество гетерогенных, не имеющих онтологического приоритета друг перед другом перспектив»⁴. Тогда же возникает и амбивалентность – двойственность, в которой обусловлены «начало и конец метаморфозы»⁵ события или персонажа.

Их осмысление необходимо, чтобы углубить теорию гротеска и доказать, что это прием, обладающий сюжетобразующим потенциалом.

В диссертации также учтены идеи А.Ф. Лосева, который в масштабном исследовании «Диалектика мифа» анализировал явления мифа, чудесного и реального; В.Я. Проппа, рассматривавшего в «Морфологии сказки» структуру сказки и функции ее действующих лиц; Ю.М. Лотмана, изучавшего кино через призму структурализма и изложившего это в книге «Семиотика кино и проблемы киноэстетики», а в работе «Культура и взрыв» – проблему времени. Также рассмотрены концепции таких крупных ученых, как Е.Р. Меньшикова, Е.Я. Басин,

³ Делез Ж. Кино. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. С. 385.

⁴ Фаритов В.Т. Трансгрессия и дискурс. Введение в философию бытийно-смыслового перспективизма / В.Т.Фаритов. Ульяновск: УлГТУ, 2012. С. 46.

⁵ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 31

Л.С. Выготский, Б.М. Эйхенбаум, Х. Ортега-и-Гассет, А. Базен, А. Мальро, Р. Барт, Ж. Лакан, Ж. Батай и др.

Из научных исследований, задействованных в диссертации, необходимо отдельно отметить монографию Н.Е. Мариевской «Время в кино», в которой рассматривается категория художественного времени, процессы формирования «временной ткани» кинопроизведения; труд «Из(л)учение странного» О.А. Ковалова, который исследует категорию «странности» на материале отечественного кино первой половины XX века; работу «Динамика слизи» Б. Вударда, в которой философ, представитель спекулятивного реализма, рассматривает аморфные формы жизни, трансгрессивность «маргиналий жизни», темный витализм, «грибовидный ужас», «полуживые-полумертвые», пограничные структуры в произведениях медиа.

Важной для диссертации стала научная публикация Д.В. Кобленковой «Проблемы становления теории гротеска», в которой определяются различные виды анализа изучаемого приема. Исследователем была произведена попытка полноценно рассмотреть гротеск как способ создания образов, как эстетическую категорию, которая выражает постоянное движение и изменчивость, как эмоциональную доминанту, как психологическую призму, через которую происходит восприятие новой реальности. Примечательна работа О.В. Шапошниковой, которая рассмотрела гротеск в своей диссертации «Гротеск и его разновидности».

Также были изучены работы о мифах: В.М. Найдыша «Мифология», К. Армстронга «Краткая история мифа» и Р. Кайуа «Миф и человек. Человек и сакральное». Исследователи подробно рассматривают, как рождаются единые образы из смысловых и физических оппозиций.

Были проанализированы источники на иностранных языках. В них сделан упор как на исследование жанров, так в частности – теорию ужасного. Косвенно они затрагивают гротеск, поэтому без трудов Р. Альтмана («Семантический/синтаксический подход к жанру фильмов»), Н. Кэрролла («Философия Ужаса»), Р. Вуда («Введение в Американский хоррор»), К. Дж.

Кловер («Мужчины, женщины, бензопилы: гендер в современном фильме ужасов») исследования К. Родригез («Фильмы ужасов в Аргентине: производство, прокат, кинорынок») невозможно представить данную диссертацию.

В процессе работы также были задействованы тексты узкоспециальных статей, научных публикаций, диссертаций, кинокритик.

Объектом диссертационной работы являются художественные фильмы, в том числе сериалы и анимационные картины, в драматургических структурах которых наиболее ярко проявлен исследуемый прием.

Предмет исследования – сюжетобразующий потенциал гротеска и его роль в формировании фабулы и сюжета фильма, когда гротеск предстает как особый конструкт, позволяющий «вытаскивать», «овеществлять», «отелеснивать» конфликты, идущие из глубины характеров персонажей или из противоречивости внешних обстоятельств, исторического времени, социокультурной среды.

Целью работы является исследование связи гротескной художественной реальности с глубинными структурами сюжета, а также потенциала приема при разработке конфликта, фабулы и сюжета. Прием гротеска позволяет создавать такие миры, которые балансируют на границе реальности и фантазии, живого и мертвого, временного и вечного – при этом полного перехода одного в другое не происходит никогда. В эти обстоятельства помещается персонаж с его внутренними противоречиями, страхами, перверсиями. Благодаря тому, что гротеск связан с глубинными структурами сюжета, происходит формирование художественного пространства и времени фильма: конфликты героев становятся визуальными, осязаемыми, что делает повествование в фильме эмоционально плотным, динамичным, насыщенным визуальными «якорями».

Для решения поставленной цели исследования были определены **следующие задачи:**

1. Выявить сюжетобразующую роль гротеска с помощью искусствоведческих и культурологических источников, обнаружить его связь с

художественным конфликтом кинематографического произведения;

2. Выявить значение приема гротеска в формировании и сюжета фабулы кинопроизведения в связи с художественным пространством и временем кинопроизведения;

3. Дифференцировать различные варианты использования приема гротеска в драматургии на уровне персонажа как динамической структуры кинопроизведения, соответственно, дать характеристику перипетиям, в которые интегрирован исследуемый прием;

4. Раскрыть влияние приема гротеска на жанр и эмоциональный заряд кинопроизведения.

Главное, что требовалось доказать в работе – это наличие глубинной связи гротеска с художественным конфликтом через выявление структуры приема.

Научная новизна исследования состоит в том, что впервые прием гротеска рассматривается как основа построения сюжета в кинодраматургии в данной диссертации. Изучается, как прием выявляет качества конфликта, среды и героя.

В работе представлены нюансы, которые делают гротеск приемом, позволяющим создавать целые миры. Исследуется, что необходимо, чтобы гротеск появился и раскрылся в драматургическом тексте; возможно ли существование этого приема на основе физических метаморфоз, телесном уровне героя и без тотального изменения реальности вокруг него. **Впервые** проанализирована связь гротеска и жанра кино, в котором прием работает на динамику и развитие характера персонажа и не нарушает логику построения фабулы и сюжета.

В научном исследовании излагается, в каких киносценариях наиболее ярко выражены гротескные паттерны. Спектр их широк: выборка не ограничивается странами, континентами и временными промежутками. Именно это позволяет выяснить универсальные свойства гротеска, которые переходят из ленты в ленту, что дает основание утверждать, что предмет исследования есть полноценный прием, позволяющий усиливать конфликт произведения и создавать принципиально новые визуальные формы.

Методы исследования

Методологической основой диссертационной работы являются следующие методы:

1. Индуктивный, направленный на углублённое изучение использования приема гротеска в фильмах и киносценариях для выявления определённых структурных закономерностей, которым следуют авторы кинопроизведений, когда обращаются к исследуемому приему;
2. Компаративно-аналитический, способствующий дифференциации и типологизации приема гротеска в драматургической структуре фильма;
3. Аксиологический, позволяющий в ходе теоретического анализа драматургической основы фильмов выявить смысловое и структурное значение изучаемого приема;

Теоретическая и практическая значимость

В работе изучается связь приема гротеска с драматургией фильма, что обуславливает практическую значимость диссертации. Его свойства при формировании структуры сюжета никогда раньше не были собраны в одном научном тексте. Таким образом, благодаря объединению полученных данных в работе, драматургам и режиссерам, обращающимся к теме гротеска, будет легче понять, как с помощью него можно определить жанр создаваемого фильма и каким будет воздействие подобной картины на зрительскую аудиторию.

Работа может быть полезна для расширения научного представления об особенностях приема гротеска в драматургии фильма. Полученные результаты могут быть использованы в учебном процессе при изучении дисциплин, связанных со сценарной и режиссерской работой и историей кино.

Основные положения, выносимые на защиту

1. Гротеск позволяет определить глубинные структуры сюжета через амбивалентные и трансгрессивные свойства, формирующие гротескные образы, через которые проявляется конфликт кинопроизведения.
2. Прием гротеска формирует художественное пространство фильма. Также его

динамика формирует телесность персонажа и делает визуальной его внутреннюю конфликтность, определяя героя как временную и пространственную конструкцию.

3. Характер приема гротеска определяется жанром драматургического произведения. Соответственно, различные жанры, в которых используется исследуемый прием, подразумевают изменение его функций. Это влияет как на событийный ряд, так и на идейно-смысловую, стилистический уровни фильма.

Соответствие паспорту научной специальности

Данная диссертация соответствует п.28 Предыстория и история российского и зарубежного киноискусства; п.30 Теория экранных искусств, эстетика видов и жанров паспорта специальности научных работников 5.10.3 – Виды искусства (Кино-, теле- и другие экранные искусства).

Апробация исследования и степень достоверности

Исследовательская работа проведена самостоятельно. На основании анализа фильмов, сериалов, анимационных лент, их сценариев были сделаны выводы, соответствующие теме диссертации. Также была выполнена работа с литературными источниками по драматургии, философии, филологии, психологии, культурологии, искусствоведению и киноведению, Интернет-ресурсами. Работа велась и практическая: автор данного научного исследования приняла участие в разработке и создании многосерийного фильма «Пищеблок» (2 сезон), где смогла апробировать положения, которые выносятся на защиту. Тема диссертации освещалась на научно-практических конференциях:

1. Бабина А.Е. Гротеск между смехом и ужасом: связь приема с жанровой структурой. XI Научно-практическая конференция «Это не смешно: смех в сюжете фильма», ВГИК, 25-26 апреля, 2024;

2. Бабина А.Е. Прием гротеска в драматургии фильма как ответ на кризисные этапы новейшего времени. XLIX Международная научная филологическая конференция, посвященная памяти Людмилы Алексеевны

Вербицкой (1936-2019). КИНО | ТЕКСТ. Санкт-Петербургский государственный университет. СПб. 16-24 ноября 2020;

3. Бабина А.Е. Прием гротеска в искусстве российского кино 1990-х. Научная конференция «Трансформация старого и поиски нового в культуре и искусстве 90-х годов XX века», Музей искусства Санкт-Петербурга XX-XXI веков. 28-29 января 2020;

4. Бабина А.Е. Иммерсивное и VR-кино как форма гротескной реальности. VI ежегодная научно-практическая конференция «Инновационные технологии в кинематографе и образовании». РГГУ. Москва. 16-18 октября, 2019;

5. Бабина А.Е. Гротеск в драматургии фильма: зрительский аттракцион или формообразующий прием? Научно-практическая конференция «Драматург и зритель: допустимые стратегии диалога», ВГИК, 17-18 декабря, 2019;

6. Бабина А.Е. Историческое как гротеск в кинематографе. IX межвузовская студенческая научная конференция «Абсурд, гротеск и фантастика в визуальных измерениях: поэтика и рецепция в культуре», РГГУ, 15-16 марта, 2018.

Структура исследовательской работы

Диссертация состоит из введения, трех глав (первая глава – 4 параграфа, вторая глава – 2 параграфа и 2 подпараграфа, третья глава – 3 параграфа), заключения, библиографии (137 наименований) и фильмографии (85 наименований). Общий объем диссертации – 171 страница.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во **Введении** обоснована актуальность и степень научной разработанности темы исследования, а также сформулированы научная проблема, цель и задачи исследования. Выявлены объект и предмет работы, объяснены методологические принципы, задействованные в диссертации, заявлены основные положения, выносимые на защиту. Были сформулированы научная новизна исследования, теоретическая и практическая значимость данной работы. В конце Введения представлена апробация результатов работы.

Глава 1, «Связь гротеска и художественного конфликта фильма», состоит из четырех параграфов. В них последовательно рассказывается о происхождении понятия, подходах и методах исследования гротеска у разных ученых, почему данный способ художественного осмысления реальности можно признать приемом и как именно он проявляется в драматургическом конфликте кинематографического произведения. Дается определение гротеску. «Причудливый» – так переводится слово «гротеск» с итальянского. Прием гротеска, согласно синтезу концепций М.М. Бахтина и Ю.В. Манна, можно определить как возможность сочетать условно-фантастические образы, нарушающие правила жизнеподобия, и сталкивать явления, которые конфликтны по своей внутренней и внешней сути.

В **параграфе 1.1**, который называется **«Гротеск как художественный прием: проблема дефиниций»**, рассматривается само понятие гротеска. Текст диссертационной работы опирается на симбиоз подходов, которые были изложены учеными Бахтиным и Манном. Первый рассматривает такое понятие как «гротескный мир», в котором гротеск порождает эмоциональный отклик при объединении разнополярных элементов: появляются новые смыслы и значения в состоянии незавершенной метаморфозы, а также «гротескный стиль»⁶. Второй исследователь выводит гротеск в особую эстетическую категорию. Преимущественное внимание Манн уделяет рассмотрению поэтики гротеска.

⁶ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 337.

Гротеск стоит над фантастикой и является способом организации текста, при котором появляются новые образы, сообщающие истории и новые ценности.

Отмечается, что гротеск придает выразительность стилистическим фигурам, расширяет палитру значений, при этом меняя суть объектов, сталкивая несовместимые элементы из разных смысловых категорий, порождая особенный фантастический мир, в то время как стилистические приемы (метафора, гипербола, аллегория, литота) не обладают схожим потенциалом.

Вводятся важные для понимания приема гротеска термины, как трансгрессия и амбивалентность. Если трансгрессия фиксирует феномен перехода границы, то амбивалентность задает двоимирие и оппозиционность полюсов конфликта, сообщаемого зрителю.

Для гротеска как приема характерно наличие разноименных, антагонистичных семантических полей, на границе которых возникают новые формы реальности под влиянием таких составляющих приема, как трансгрессия и амбивалентность. Прием гротеска формирует полноценную новую реальность, при восприятии которой зритель испытывает серьезные чувственные колебания.

В параграфе 1.2, «Гротеск и формирование художественного времени фильма» категория времени рассматривается как одна из независимых составляющих нарратива кинопроизведения, параметр динамического процесса, относящийся к поэтике фильма. В нем развивается повествование об образах, окруженных неким художественным миром, связанным с воспоминаниями, грезами или другими реальностями. Художественное время может быть основано на прошлом или настоящем, может быть линейным и нелинейным в зависимости от целеполагания драматурга и необходимой смыслообразующей последовательности раскрытия конфликта.

В этом параграфе производится анализ исторического времени как плодотворного материала для встраивания механизма гротеска. Историческая фактура оказывается тесно связана с модификациями пространства и времени под натиском воспоминаний и анализа. Ввиду невозможности получения объективного взгляда на событие, особенно если речь идет о творческом анализе и синтезе,

историческое явление может быть осмысленно через гротескную призму и стать частью гротескной реальности.

Примерами служат образы, как-то: ящер, грозящий уничтожить целую страну; ученый, превращающийся в муху из-за неудачного эксперимента; железный Молох, человеко-машина, требующая крови; контора, воссоздающая для бедняков добрые воспоминания о жизни... Все это – субъекты, воплотившиеся из переосмысления исторического контекста авторами таких фильмов, как «Годзилла», 1954, реж. Исиро Хонда; «Муха», 1986, реж. Дэвид Кроненберг; «Вспомнить все», 1990, реж. Пол Верховен.

Такой феномен, как художественное пространства фильма и влияние на него приема гротеска, анализируется **в параграфе 1.3** первой главы, который так и называется – **«Роль гротеска в формировании художественного пространства фильма»**.

К художественному пространству кинематографического произведения можно отнести локацию, то есть физическое измерение истории и конфликта, который в нем разворачивается. Прием гротеска в художественном пространстве аудиовизуального произведения работает как формообразующий.

В гротескной реальности возможно показать метаморфозы героя и его окружения, чтобы точнее выразить внутренний конфликт, заявить надмирное, потустороннее и невыразимое, неосязаемое в реальном мире.

Ярким примером в кинематографе, который позволяет выявить и дифференцировать прием гротеска как сюжетообразующий, служит фильм «Битлджус», 1988, реж. Т. Бертон. Драматургия сюжета держится на алогичном двойничестве пространства: мир мертвых пытается избавиться от живых, а не наоборот. Фиксируется невозможность полного пресуществления⁷ героев среди живых или мертвых. Американский режиссер работает с «гротескным реализмом» (термин Бахтина, который уже был упомянут в тексте), который снижает,

⁷ Пресуществление – это богословский термин, используемый для объяснения таинства Евхаристии при превращении хлеба и вина в тело и кровь Господа; здесь используется в значении – физическая перемена сущности объекта. (Прим. авт.).

приземляет и материализует страх смерти, высмеивая его, переводя его в низкий смысловой «регистр» зрительского восприятия.

На переходе главного героя из одной реальности в другую построен сюжет картина «Окно в Париж», 1993, реж. Ю. Мамин. Здесь не только персонаж, встроенный в установленный и достаточно мрачный, переходный миропорядок, получается гротескным по своей сути – он музыкант, а такие в мире филистеров не нужны, – но и конфликт менталитетов, «нашего» и «чужого», «родины» и «чужбины», который выражен автором через физический переход волшебной границы между разными пространствами, Петербурга и Парижа.

Через пространство и символизм дома в фильме «мама!», 2017, реж. Д. Аронофски, затрагивается противостояние жестокого, ничего не смыслящего социума и творца, который создает «шедевр» и представляет его на суд публики, готовой растерзать и создателя, и создание. Здесь трансгрессия и амбивалентность гротеска присущи дому, в котором разворачивается катастрофа, толпе, которая атакует этот дом, должный быть местом силы и спокойствия, а также главной героине, которую зовут Грейс (имя, означающее в переводе «милость», «благодать»), буквально сгорающей от собственной любви и восстающей из пепла вновь и вновь.

Если фильм «мама!» повествует о бремени таланта, то в «Доме, который построил Джек», 2018, реж. Л. фон Триер, соприкасаются мечта, стремление к идеалу и невозможность достичь ни того, ни другого в силу отсутствия божественной искры. Триер и Й. Халлунд создают мрачную историю неудачливого инженера, мечтавшего быть великим зодчим, но ставшего великим убийцей, строящим дом из тел своих жертв.

В параграфе 1.4 «Гротеск и ценностные аспекты кинопроизведения» исследуется, как с помощью инструментария анализируемого приема драматургии меняют общепринятые взгляды на социокультурные и психологические феномены. Любопытно наблюдать как авторы с помощью гротеска рассматривают темы человеческих отношений, связанных с перверсией – психологической и физической. Фильм «Варвар», 2022, реж. З. Креггер, эксплуатирует прием, чтобы

продемонстрировать не только разрушительность абьюза⁸, но и его спасительную силу. Также о гротескной победе зла над добром и обретении в этом потомственном зле силы и гармонии повествует фильм «Сальный душитель», 2016, реж. Д. Хоскин.

Прием гротеска с присущей ему амбивалентностью и пресечением смысловых оппозиций помогает пересмотреть конформные ценности, поменять взгляд зрителя на понятия «плохо» и «хорошо», переосмыслить современные явления, будоражащие общество.

В главе 2 – «Роль гротеска в построении фабулы произведения» – дается определение фабулы и сюжета, а также повествуется о том, как гротеск встраивается в формулу персонажа, который может быть как статичным, как и динамичным. «Фабулой называется совокупность событий <...> о которых сообщается в произведении <...> Фабуле противостоит сюжет: те же события, но в той связи, в которой даны в произведении сообщения о них. Фабула – это то, «что было на самом деле», сюжет – то, «как узнал об этом читатель»».⁹ Сюжет позволяет пересобрать события фабулы, а фабула помогает зрителю выстроить линейную логику, важную для постижения смысла аудиовизуального произведения.

К динамичным персонажам относятся герои фильмов «Муха», вампир-пионер Валерка из сериальной дилогии «Пищеблок», Фиона из серии анимационных фильмов о злом зеленом огре. К статичным – Джек из фильма «Дом, который построил Джек» Л. фон Триера, Джон Мэррик из «Человека-слона» Д. Линча, Перл из одноименной ленты Т. Уэста. Характеры упомянутых героев, как и любых других, лежат в основе фабулы, которая является базисом каждой истории, так как включает в себя цель героя, его парадокс, статус-кво и непосредственно арку со всеми основными точками развития повествования.

В этой главе рассказывается, как трансгрессия и амбивалентность, которые являются инструментами исследуемого приема, позволяют извлечь героя из

⁸ Абьюз (от англ. «abuse» – злоупотреблять) – это отношения, в которых превалирует насилие, физическое или эмоциональное, направленное от агрессора к жертве. Часто оно приводит к обоюдной эмоциональной зависимости. (Прим. авт.).

⁹ Томашевский Б. В. Теория литературы. Поэтика. М.; Л.: Госиздат, 1925. С 137.

привычной среды, подтолкнуть его к испытаниям, пройдя через которые может родиться качественно новый персонаж.

В параграфе 2.1 – **«Гротескный персонаж: трансгрессия и амбивалентность»** – даются более подробные дефиниции двух составляющих приема гротеска и их связи с персонажем. Гротеск дает «тело» конфликту, который начинает представлять реальную, физическую угрозу герою, также – саму базу конфликта, делает его «выпуклее», осязаемей. Через появление гротеска и следующих вместе с ним ситуаций и образов, как правило амбивалентных, пограничных, в сюжете происходит его становление, а в результате – разрешение. Это сценарный ход, при введении которого авторы могут получить огромное множество форм, смыслов и границ, препятствий, идущих у персонажа изнутри наружу.

В этом параграфе приводится анализ таких фильмов как «Дом, который построил Джек», 2018, реж. Л. фон Триер, но если ранее в тексте было рассмотрено пространство в драматургии фильма, то в этом параграфе сделан подробный разбор главного героя кинопроизведения; «Шрек», 2001, реж. Э. Адамсон, В. Дженсон – рассмотрен как наиболее яркий пример анимационной картины, в которой применяется исследуемый в рамках диссертационной работы прием; «Гонгофер», 1992, реж. Бахыт Килибаев.

Параграф 2.1 делится на два подпараграфа. В подпараграфе 2.1.1 – **«Гротескная трансформация персонажа как основа фабулы»** прицельно рассмотрен «русский сериальный бум» как феномен. Выявлено, что в довольно большом количестве новых отечественных сериалов кинематографисты используют прием гротеска. Выдвинуто предположение, что делается это потому, что сегодня мы переживаем переходный исторический период, и чтобы его отразить, используется такой стилистический прием, который способен отразить переживания драматургов и режиссеров относительно того, каким будет мир после перехода неведомой смысловой границы.

Гротеск в таких сериалах, как «Закрывать гештальт», «Предпоследняя инстанция», «Конец света», «Иные», «Очевидное невероятное», «Волшебный

участок», «Вампиры средней полосы» сталкивает противоположности, задавая динамику драматургическому конфликту – внутреннему и внешнему.

Гротескная трансформация оказывается мощным инструментом, максимально понятным по смысловой и эмоциональной нагрузке. Таким образом, одним из основных принципов работы с сюжетообразующим приемом гротеска является доступность его для зрителя.

Особенно важно было рассмотреть прием гротеска на примере сериала «Пищеблок» (второй сезон), так как автор данной диссертации имел возможность проследить, как создается сериал, в который интегрирован прием гротеска, с самого начала, то есть с момента придумывания сценаристом, С. Калужановым, фабулы и сюжета истории. Сложность состояла в том, что первый сезон «Пищеблока» был создан на основе одноименного романа Вячеслава Иванова, а второй сезон было необходимо придумывать сценаристу и креативной команде практически с нуля. Были не тронуты правила мира, заданные создателями в первом сезоне, но и добавлены новые, чтобы драматургически усилить перипетии. У Калужанова получилось создать аллюзию на переход ребенка во взрослого через вампирскую природу, которой свойственен гротеск, так как вампир – это получеловек-полумертвец, застрявший на границе цикла жизнь-смерть. Соответственно, весь второй сезон вампирской саги о пионерах рассказывает о непростом периоде в жизни каждого человека – подростковом возрасте.

В подпараграфе 2.1.2 – «Телесность гротескного персонажа» рассматривается гротескная телесная фактура, в которой соединяются трансгрессия, амбивалентность, ирония может быть очень плодотворна для сценаристов. Она является источником внутренних и внешних конфликтов, освобождает язык фильма от формальных и традиционных ограничений, помогает преломить законы жанра и находится в динамическом развитии, что помогает авторам строить визуально понятные и эффектные перипетии («Уродцы», 1932, реж. Т. Браунинг; «Человек-слон», 1980, реж. Д. Линч; «Американская история ужасов», сезон 4, «Цирк уродов», 2014-2015, шоураннер – Р. Мерфи).

В параграфе 2.2 – «Гротескный персонаж как временная форма. Внутренняя и внешняя трансформации» – время рассматривается как одна из динамических черт при создании персонажа, которая может быть сформулирована посредством применения к ней изучаемого приема. В этом параграфе приведен анализ семантических границ мечты и реальности, правил игры и жизненного хаоса, сна и яви, детства и взросления, а также внутренние метаморфозы персонажа, попадающего в приграничные зоны этих явлений, и как это проявляется во внешний мир.

В параграфе подчеркивается, что герой может застрять не только на границах конфликта, разворачивающегося в пространстве реальности, но и во снах, фантазиях, воображении. Внутренний мир губит так, как и внешний, оказываясь не менее опасным и даже более «слоистым», как, например, в «Малхолланд драйв», 2001, реж. Д. Линч, или «Все, везде и сразу», 2022, реж. Д. Кван, Д. Шайнерт. Иногда он сулит смерть не только мечтающему, но и тем, кто оказывается рядом, как в дилогии Т. Уэста «Перл», 2023, и «Х», 2023. Так, можно утверждать, что гротеск позволяет оформлять и визуализировать внутренние чаяния персонажей кинопроизведения. Без сомнения, это усиливает динамику повествования, делая сюжет насыщеннее и сложнее даже при архетипической и ясной фабуле. Изучаемый на уровне персонажа прием определяет его временную форму, помогая драматургу конструировать сюжет, расставляя акценты на перипетиях, которые позволяют зрителю испытать наиболее интенсивный чувственный визуальный опыт.

Глава 3 – «Гротеск между смехом и ужасом: связь приема с жанровой структурой» – это исследование того, как гротеск связан с жанровыми структурами. Жанр – это своеобразная конвенция автора и зрителя, и прием гротеска позволяет подчеркнуть рассогласованность героя, его внутреннего конфликта, рождающегося из его целей и их соприкосновения с враждебными внешними силами, с внешним миром, который, в зависимости от того, какую эмоцию хочет заложить в кинопроизведение режиссер или драматург, может забавлять или пугать, работая со зрительским восприятием.

Когда жанры объединяются, на их границах являются гротескные формы, необходимые, чтобы подчеркнуть конфликт и ярче раскрыть кульминацию и заложенные смыслы картины.

В параграфе 3.1 – «Гротеск в комедии» – представлен анализ того, как автор кинопроизведения может нарушать границы, обусловленные рамками жанра, закладывая прием гротеска в жанровую схему.

На примере фильмов «Смерть ей к лицу», 1992, реж. Р. Земекис, «Догма», 1999, реж. К. Смит, а также «Год рождения», 2023, реж. М. Местецкий, и «Барби», 2023, реж. Г. Гервиг рассматривается, как гротеск встраивается в жанр комедии через элементы поджанров: черной комедии, драмы и фэнтези.

Прежде всего гротеск в черной комедии представлен через гротескный образ, который, по определению М.М. Бахтина, «характеризует явление в состоянии его изменения, незавершенной еще метаморфозы, в стадии смерти и рождения, роста и становления»¹⁰. Соответственно, в рамках этих критериев подбирались и фильмы с наиболее яркими гротескными образами, созвучными современной действительности, которые являют собой также разные устоявшиеся объекты мифотворчества, гротескного сознания: зомби и ангелы. Они стали своеобразными масками черной комедии, и на примерах подобных персонажей можно проследить, какие именно формы рождает смеховая культура, переплетенная с темой смерти, выяснить, что именно осмеивается в кинематографических произведениях через исследуемые гротескные субъекты. Выбор пал на две картины – «Смерть ей к лицу» и «Догма», в которых наиболее ярко прослеживаются различные пограничные состояния между жизнью и смертью, выраженные через амбивалентную природу смеха, присущую гротеску.

Комедию в совокупности с драмой, или жанр «драмеди», представляет фильм М. Местецкого «Год рождения». По сюжету, разворачивающемся в вымышленном городе Металлогорске, главный герой Филипп, молодой человек, яростно

¹⁰ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 31.

фанатеющий от местных звезд панк-сцены 90-х, группы «Яичный свет» – типичный мечтатель, живущий в своем пузыре. Арка героя – это путь взросления, которая строится на приеме гротеска. Он подчеркивает этапы становления персонажа: от пустого фантазера до обретающего не только крылья, но и землю под ногами героя. С помощью приема обретает визуальную форму конфликт между пошлой и блеклой реальностью и отчаянными попытками творить. Картина Михаила Местецкого – это гимн жизни. Юмор, заложенный внутри ситуаций и диалогов, переплетение прошлого и будущего, мифа и реальности, иллюзии и быта – все это подчеркивается гротескной фактурой приема и выгодно выделяет комедию.

Неудачный пример использования гротеска – это фильм «Барби» Г. Гервиг, в котором к жанру комедии примешан жанр фэнтези. В ленте «Барби» с помощью приема гротеска, который помогает воссоздать границы между пластиковым-реальным, мужским-женским, индивидуальным-корпоративным, задают динамическое эмоциональное колебание от возвышенного до бытового, от идеального до пошлого и вульгарного. Так, темы борьбы за власть, попытки разобраться в правах женщин, понять, с какими вызовами сталкиваются девочки-подростки, как корпорации управляют мнением сходятся в финальной точке посещения куклы Барби, которая решила остаться в современных США, гинеколога. Гротеск снижает градус сюжетного накала и возвращает нарратив, который к кульминации успел стать драматическим, в русло комедии. Обескураженность вызывает эпизод, в котором сложные темы, вроде нелегкой и эмоциональной женской борьбы за права и свободы, сводят к гинекологическому креслу. Правда, вероятно, это и есть тот самый гротеск, выходящий за пределы сценарного нарратива: эпизод с гинекологом можно трактовать и как сакральное желание бывшей куклы стать настоящей матерью.

В параграфе 3.2 – «Гротеск в триллере и хорроре» – обозначается разница между двумя представленными жанрами. Хоррор работает напрямую с чувством страха, нередко он вдохновлен поверьями, легендами и готическими романами, когда триллер взаимодействует с напряжением, которое отчасти тоже может быть

основано на эмоции страха. В хорроре «страшным кажется то, что нарушает естественный характер вещей, является инородным как в окружающем мире, так и в нашем сознании»¹¹, а в триллере – неожиданные повороты событий, разрешающие длительный саспенс. Триллер работает с тревогой. Источник гротеска в упомянутых жанрах следует искать в эмоциональной и стилистической составляющих, ведь гротеск взаимодействует с пограничными чувствами и появляется в точках наибольшего контраста.

Прежде всего хоррор работает с телесностью, с соматическим аспектом в кино, потому что самый большой страх любого человека – это смерть и следующее за ней «нечто/ничто». Следовательно гротеск в хорроре связан непосредственно с телом, а его динамика – со столкновением полярностей: смешного и страшного, божественного и дьявольского, правдивости и обманки.

Кинематографисты любят использовать прием гротеска в хорроре из-за потенциала эмоциональной составляющей приема гротеска, которая обладает огромной амплитудой воздействия: от комического до трагического, от ледяного ужаса до абсолютного покоя.

В этом параграфе представлен разбор таких фильмов, как «Оно», 2017, «Оно-2», 2019, оба – реж. А. Мускетти; «Умри, чудовище, умри», 2018, реж. А. Фадель; «Вкусная дрянь», 1985, реж. Л. Коэн; «Вторжение похитителей тел», 1956, реж. Д. Сигел; «Кристина», 1983, реж. Д. Карпентер; «Титан», 2021, реж. Ж. Дюкорно.

Механизм гротеска в триллере отличен от того, каким он может быть в хорроре. Отличие в том, что гротеск в триллерах относится к понятию времени, то есть хронографического, а не соматического. Акцент ставится на временной аспект, так как он оказывается наиболее динамичен. Неполный переход через границы семантических полей формирует саспенс, который эмоционально держит зрителя, в какой-то степени даже манипулирует им и, разумеется,

¹¹ Арабов Ю.Н. Жанр как машина эмоций. М.: ВГИК, 2020. С. 22.

определяет драматургию произведения («Про уродов и людей», 1998; «Груз 200», 2007, оба – А. Балабанов).

В параграфе 3.3 – «Гротесковая политическая сатира» – исследуется жанр политической сатиры и того, как гротеск может на него влиять и зачем использовать изучаемый прием при создании кино в подобном жанре.

Сатира – острое проявление комического, в которой доминирует ирония обличающего характера. Она относится к поджанру комедии и связана с амбивалентностью образов. Объектом сатиры нередко становятся чиновники, богачи, политические системы. Политическая реальность является благодатной почвой для иронического переосмысления, уходящего в гротеск, так как в ней происходит наложение смыслов, семантики и сигналов, которые эксплуатируются в угоду текущим интересам противоборствующих сил.

Было выявлено, что в сатире велика амплитуда эмоционального колебания – от невероятно смешного к по-настоящему трагическому. Кинематографисты работают с рассмотренным жанром, касаясь всех атрибутов исследуемого приема: трансгрессии, амбивалентности границ реального и виртуального, живого и мертвого, бытового и возвышенного, творческого и прагматичного. У сатиры нет строго установленных рамок жанра, а потому кино, в котором есть сатирические черты, может быть сделано и с уклоном в драму, и в антиутопию, и фарс, и трагедию.

Гротеск подчеркивает остроту сатиры и позволяет делать метафорические, аллегорические образы более яркими и понятными для зрителя. Проявленность через гротескную образность внутреннего конфликта позволяет создателям кинематографических произведений, режиссерам и драматургам, осмыслять политическую обстановку в мире более смело посредством инструментов творчества. В параграфе приведен анализ таких фильмов, как «Духов день», 1990, реж. С. Сельянов; «Бразилия», 1985, реж. Т. Гиллиам; «Марс атакует!», 1996, реж. Т. Бертон; «Дворец», 2023, реж. Р. Полански; «Банши Инишерина», 2022, реж. М. Макдона.

В **заключении** отмечается, что прием гротеска, организуя особый вид нарратива, как-то: алогичный, оксюморонный, стремящийся к нескончаемой метаморфозе и пересечению установленной смысловой границы – задает мощную динамику внешнему и внутреннему конфликтам, которые закладываются драматургом уже на этапе создания фабулы.

Выявлено, что подход Бахтина, который формулирует такое понятие, как «гротескный реализм», наиболее полно раскрывает гротеск как сюжето- и формообразующий прием и может быть использован как теоретическая база для анализа приема гротеска и гротескного мира в кино.

Важными элементами гротеска становятся трансгрессия, которая фиксирует феномен перехода между возможным и невозможным, и амбивалентность. Она является результатом «залипания» персонажа на границе смыслов, образуя бинарные оппозиции образов, ценностей, позволяя драматургу конструировать сюжет в разных направлениях, делать его более непредсказуемым и захватывающим.

В исследовании представлены такие фабулы, где герой «залипает» не только на границах конфликта, разворачивающегося в пространстве реальности, но и во снах, фантазиях, воображении, которые становятся новой реальностью. Внутренний мир, становясь источником проблем, оказывается не менее, но даже более опасным и «слоистым», чем внешний. Также проанализировано, как влияет гротеск на отражение исторического времени в кинематографе.

Далее в диссертационной работе была исследована связь гротеска и жанровых структур. Когда жанры объединяются, на их границах возникают гротескные формы, необходимые, чтобы подчеркнуть конфликт и ярче раскрыть кульминацию и заложенные в картине смыслы. Так, гротеск подчеркивает рассогласование персонажа с установленным миропорядком.

Результаты исследовательской работы:

Проведенное диссертационное исследование на тему сюжетообразующей функции приема гротеска в кинопроизведении позволяет сделать следующие основные выводы:

- 1) Прием гротеска имеет сюжетобразующее значение, когда связан с художественным конфликтом фильма, где присутствуют разнородные миры в рамках одной узнаваемой реальности;
- 2) Прием гротеска имеет фабульное значение, а также влияет на формирование пространства и времени фильма. Парадоксальные, оксюморонные и алогичные слои реальности под влиянием приема гротеска претерпевают метаморфозы и порождают новые уровни внешнего и внутреннего конфликтов;
- 3) Прием гротеска используется для формирования динамической телесности персонажа и его внутреннего конфликта. Герой, созданный под влиянием приема гротеска, не просто проходит инициацию в рамках структуры мономифа, но «залипает» на границе семантических полей, и это позволяет создавать новые визуальные проявления, задающие динамику образа;
- 4) Прием гротеска позволяет сочетать элементы разных полюсов в новые комбинации, а не просто акцентировать их.
- 5) Гротеск в хорроре используется, чтобы обнаружить потаенное и скрытое. Гротеск помогает драматургу «отелеснить» страхи главных героев. Под влиянием приема неодушевленные предметы становятся ресурсом необъяснимого кошмара. В триллерах гротеск встраивается во временной аспект: в нем задается динамика саспенса и «эмоциональных качелей» для зрителя через амбивалентность конфликтных ситуаций. Гротеск в сатирическом фильме становится приемом при наличии оппозиционных смысловых полюсов. То же самое касается комедии и фильмов ужасов.

За рамками исследования оказались компьютерные игры, VR-кино и отчасти – анимация. Все потому, что каждый из этих видов аудиовизуального искусства предполагает детальный и пристальный анализ, достойный отдельной исследовательской работы, ведь эти сферы художественного творчества постоянно

развиваются.

Проведенное диссертационное исследование на тему сюжетобразующей функции приема гротеска в кинопроизведении позволяет сделать следующий основной вывод: гротеск организует особый вид нарратива – алогичный, оксюморонный, стремящийся к нескончаемой метаморфозе и пересечению границы, одновременно соединяя и разъединяя материальные и телесные аспекты с духовными, возвышенными и эмоциональными.

Гротеск, являясь формообразующим инструментом, задает мощную динамику внешнему и внутреннему конфликтам, которые закладываются драматургом уже на этапе создания фабулы. Это позволяет управлять вниманием зрителя, проводя его по реперным точкам арки персонажа и важным перипетиям. Элементы сценария, созданные посредством инструментов гротеска, трансгрессии и амбивалентности, становятся яркими, запоминающимися, несущими внятную и доступную смысловую и чувственную нагрузку.

Публикации по теме диссертации в научных рецензируемых изданиях, рекомендованных ВАК РФ (общий объем публикаций – 2,2 а.л.):

1.Бабина А.Е. Гротеск как формообразующий прием в драматургии игрового фильма // Вестник ВГИК. 2020. №2 (44). С. 62 – 72 (0,62 а.л.).

2.Бабина А.Е. Историческая травма как источник гротескной образности в кинематографе // Вестник ВГИК. 2021. №2 (48). С. 40 – 54 (0,82 а.л.).

3.Бабина А.Е. Прием гротеска в черной комедии: пространство, время и персонаж // Вестник ВГИК. 2022. №3 (53). С. 120 – 134 (0,76 а.л.).