**Аннотация магистерской диссертации**

**Бабаева Нахида Ровшан оглы**

**«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДОВ ИГРОВОГО КИНО**

**В ДОКУМЕНТАЛИТИКЕ»**

**Methods of feature films used in documentaries**

**Н. рук. – Ильченко Сергей Николаевич, докт. филол. наук**

**Направление подготовки – журналистика**

**Профиль: документальный фильм: творчество и технологии**

**Ключевые слова:** документальный фильм, игровой фильм, докудрама, мокьюментари, реконструкция события, методы реконструкции.

**Key words:** documentary, feature film, docudrama, mockumentary, reconstruction of events, methods of reconstruction.

**Актуальность исследования.** Уже в первые годы своего существования кинематограф столкнулся с проблемой имитации документальности, использования методов игрового кино при съемке документального материала. Сегодня же, когда происходит активная диффузия видов и жанров экранного искусства, все чаще можно встретить в документальных фильмах и телепрограммах использование методов игрового кино. Объясняется это также ориентированностью современного телевидения на развлекательность. Изучение новых средств выразительности, используемых в документальных фильмах и телепрограммах важно как для теории, так и для практики создания экранных произведений.

**Новизна исследования** заключается в том, что в работе впервые систематизированы методы и приемы игрового кино, используемые в современной документалистике, проанализирована смысловая и художественная целесообразность использования этих методов и приемов.

**Цель** работы – выявить, описать и охарактеризовать методы игрового кино, используемые в современных российских документальных фильмах и телепрограммах.

В этой связи представляется необходимым решение следующих исследовательских **задач**:

1) проанализировать традиции использования в документалистике методов игрового кино;

2) выявить предпосылки и факторы, определяющие использование методов игрового кино в современной отечественной документалисткие;

3) классифицировать методы игрового кино, используемые в структуре отечественных документальтных фильмов;

4) обосновать использование методов игрового кино в собственном документальном проекте «Следопыты Победы» на МТРК «Мир».

**Объектом** нашего исследования являются отечественные документальные телефильмы, вышедшие в эфир трех федеральных каналов (Россия 1, Первый канал и НТВ) за последние 15 лет, в которых активно используются методы игрового кино.

**Предмет** исследования – целесообразность использования методов игрового кино в современной отечественной теледокументалистике.

**Научно-теоретическую базу** магистерской работы составили труды Г. Франка, С. Гинзбурга, З. Кракауэра, М. Рабигера, С. Дробашенко, Г. Прожико. Исследование было бы неполным без обращения к опыту известных режиссеров как документального, так и игрового кино. Среди них стоит выделить М. Ромма, А. Кончаловсого, В. Юткевича и других. Автором также были прочитаны и переведены работы на английском языке, в том числе сборник статей Оксфордского университета под редакцией Джеффри Ноуэлл–Смита «Оксфордская история мирового кино».

**Эмпирическую базу** исследования составили документальные фильмы, проекты и циклы «Первого канала», ВГТРК и «НТВ» за прошедшие пятнадцать лет (01. 2000 – 04. 2015) .

Методология исследования предполагает комплексный подход, который объединяет теоретические и эмпирические **методы**:

* историко-хронологический метод;
* метод эмпирического анализа;
* метод сопоставительного анализа;
* метод системного анализа;
* метод типологизации;
* анализ контента.

**Степень исследованности и разработанности научной темы.** Теоретики телевидения и кино в той или иной мере затрагивали проблему использования в документальном фильме постановочных кадров и методов художественной реконструкции события. Андре Базен, французский исследователь, изучал постановочные кадры в структуре доккино. Среди работ теоретиков документального кино, затрагивающих эту тему, можно выделить труды С. Гинзбурга, С. Фрейлих, З. Кракауэра, З. Абдуллаевой, А. Монтегю, Д. Лейда, С. Муратова, М. Рабинера и других. Российские исследователи С. Дробашенко и Г. Прожико посвятили несколько трудов «экранному документу», рассматривая документальный фильм с точки зрения отражения реальности. Среди практиков, у которых есть опыт создания и игровых, и документальных картин можно выделить Г. Франка, Хуциева, М. Ромма. Кроме того, об игровых началах в кино рассуждали Г. Козинцев, Л. Трауберг, А. Кончаловский, В. Юткевич, А. Митта и другие.

**Рабочая гипотеза исследования.** С первых лет существования экранного искусства фильмы делилось на два основных вида – документальные и игровые, каждый из которых имел свои способы организации материала. Однако в течение всей истории развития кинематографа были фильмы, в которых режиссеры брали на вооружение методы «коллег» из другого вида экранного искусства. Сегодня можно говорить о методах игрового кино, которые привлекаются авторами-документалистами для решения своих задач. Анализируя эти заимствования за последние пятнадцать лет можно составить типологию методов и приемов, в зависимости от творческих задач, которые они решают.

**Структура работы.** Работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложений.

Во введении указаны цели и задачи исследования, представлены актуальность работы, ее практическая значимость и новизна, обозначены методы исследования, а также описаны объект, предмет и материал исследования.

В первой главе рассматривается исторический аспект вопроса, прослеживаются первые шаги кинематографа, традиции использования в документалистике методов игрового кино.

Во второй главе выявлены методы игрового кино, используемые в процессе для реализации отечественных документальных фильмов и программ на федеральных телеканалах, а также предлагается их классификация.

В третьей главе автор данной диссертационной работы обосновывает использование методов на примере создания собственного документального проекта на телеканале «Мир 24» (Межгосударственная Телерадиокомпания «Мир») «Следопыты Победы».

В заключении сделаны выводы по теме работы.

**Положения, выносимые на защиту:**

* методы игрового кино в течение всей истории развития кино активно использовались документалитами;
* методы документального кино нередко брали на вооружение авторы игровых картин;
* среди методов игрового кино в документалитсике мы выделяем следующие: реконструкция реальных событий; постановочная съемка вымышленных событий и явлений; использование в инсценировке неактеров; использование в докуменатльном фильме профессиональных актеров; включение в ткань документального материала мультипликации и сцен из игровых фильмов; создание персонажей с помощью компьютерных технологий;
* каждый из этих методов авторы используют в зависимости от поставленных задач, которые определяются темой фильма/телепередачи, и от художественного вкуса авторов;
* в большинстве современных телепрограмм авторы используют комбинацию методов документальной съемки и методов игрового кино.