

УДК 791.43:004

DOI: 10.34670/AR.2025.92.54.011

Эволюция драматургических структур экранного произведения: от неклассического нарратива к интерактивности

Быстров Евгений Сергеевич

Аспирант,
Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов,
192238, Российская Федерация, Санкт-Петербург, ул. Фучика, 15;
e-mail: bystrovesmult2@yandex.ru

Аннотация

В статье рассматривается эволюция драматургических структур экранного произведения от неклассических линейных моделей повествования к интерактивным формам, возникшим в эпоху цифровых технологий. Анализ проводится через призму понятийного аппарата, включающего хронотоп, фабулу, сюжет, композицию, микрособытие, гипертекст, полифонию и особенно активные элементы композиции (А. О. Гусев). Показано, что развитие экранного искусства связано с трансформацией времени и пространства (хронотопа), усложнением нарративных структур и включением зрителя в процесс повествования. Историческая часть статьи прослеживает путь от первых экспериментов («Kinoautomat», 1967), FMV-игр 1980-х и проектов начала 2000-х («Fahrenheit», «Heavy Rain») до современных стриминговых интерактивных фильмов («Bandersnatch», «Late Shift»). Теоретическая часть опирается на идеи М. М. Бахтина о хронотопе, Ю. М. Лотмана о природе повествования, В. Ф. Познина о пространственно-временной структуре экрана, З. Кракауэра, Р. Арнхейма, Т. Эльзессера и М. Хагенера о природе кино, а также Т. В. Петросяна о цифровых технологиях в кино. В анализ включены западные теоретики гипертекста (Т. Нельсон, Дж. Ландоу, Э. Аарсет, М. Джойс, С. Джексон, Дж. Малой), чьи концепции нелинейных текстов оказали влияние на теорию и практику интерактивного кино. В статье предлагается рассматривать интерактивные произведения как полифонические системы, в которых выбор зрителя реализует активные элементы композиции, формирующие множественные варианты фабулы. Делается вывод, что сохранение целостности интерактивного фильма возможно благодаря особой организации хронотопа и полифонической природе нарратива.

Для цитирования в научных исследованиях

Быстров Е.С. Эволюция драматургических структур экранного произведения: от неклассического нарратива к интерактивности // Культура и цивилизация. 2025. Том 15. № 7А. С. 91-98. DOI: 10.34670/AR.2025.92.54.011

Ключевые слова

Интерактивное кино, драматургическая структура, активные элементы композиции, хронотоп, гипертекст, полифония, фабула, сюжет.

Введение

Трансформация экранного искусства во второй половине XX – начале XXI века тесно связана с изменением культурного контекста и развитием технологий. Современное кино всё чаще выходит за пределы классических повествовательных структур, переходя к нелинейным моделям и вариативным формам. Как отмечает Т. В. Петросян, «современный кинематограф испытывает на себе существенное влияние цифровых компьютерных технологий, однако теоретическое осмысление художественно-эстетических результатов такого воздействия лишь начинается» [Петросян, 2010]. Это означает, что переход к интерактивным формам не является лишь техническим новшеством, а связан с глубинными изменениями в художественной культуре.

Методы исследования

Настоящее исследование опирается на комплексный методологический подход, объединяющий структурно-семиотический, нарратологический и гипертекстовый анализ. В рамках структурно-семиотического анализа рассматриваются композиционные элементы экранного произведения и их функция в построении целого. Нарратологический подход используется для разграничения фабулы и сюжета, выявления способов организации повествования и распределения информации. Концепция хронотопа М. М. Бахтина и её развитие в работах В. Ф. Познина позволяют описать пространственно-временную организацию интерактивных структур. Теория «активных элементов композиции» А. О. Гусева применяется как операциональная категория для фиксации узловых точек, в которых меняется ход повествования. Гипертекстовый анализ (Т. Нельсон, Дж. Ландоу, Э. Аарсетт) используется для описания архитектуры ветвления и принципов нелинейного движения по тексту. Дополнительно применялся историко-поэтический метод, позволяющий сопоставить экспериментальные практики литературы, авторского кино и современных интерактивных форм.

Литературный обзор

Исходной рамкой служит концепт хронотопа М. М. Бахтина как «формально-содержательной категории» неразрывной связи времени и пространства, переосмысленный для экрана в работах В. Ф. Познина, который трактует экранный хронотоп как динамическую структуру, организующую темпорально-пространственные параметры повествования. Внутри отечественной теории киноповествования существенна линия от Ю. М. Лотмана (структурная организация текста и множественность интерпретаций) к трактовке Р. Арнхейма, подчеркивающей роль композиции и перцептивных механизмов в формировании смысла, и к взгляду З. Кракауэра на кинематограф как «реабилитацию физической реальности», что задаёт эпистемологическую опору для анализа экранной материальности и вариативности форм.

Современные подходы дополняются исследованиями телесности и аффекта в кино Т. Эльзессера и М. Хагенера, фиксирующих сдвиг теории к зрительскому опыту и перцептивной динамике, особенно важной для нелинейных структур. И. В. Евтеева развивает идею «взаимодействия киновидов» как основания межформатных межжанровых переходов в экранном искусстве, а И. Вайсфельд традиционно описывает кино как «искусство в движении»,

акцентируя композиционную динамику и пластическую целостность. Со стороны визуальной антропологии Г. Грей предлагает рассматривать кино как способ культурной рефлексии и наблюдения, что важно для описания интерактивных практик в широкой социокультурной перспективе. На уровне авторской поэтики дискуссия о пределах режиссёрского контроля в классическом кино (Ф. Трюффо — А. Хичкок) остаётся эвристически ценной для осмысления перераспределения контроля в интерактивных формах.

Ключевым теоретическим звеном для оценки вариативности выступает предложенное А. О. Гусевым понятие «*активных элементов композиции*» — узловых точек, где траектория развития действия меняется, а линии конфликта пересекаются или расходятся. В его анализе классических фильмов («Жил певчий дрозд», «Баллада о солдате», «Расёмон») показано, что активные элементы не сводимы к интерактивности, а составляют универсальный драматургический механизм перенаправления сюжета — тем самым образуя теоретический мост к интерактивным узлам выбора.

Параллельная линия — исследования гипертекста: Т. Нельсон вводит понятие нелинейного текста, организованного через связи; Дж. Ландоу демонстрирует множественность «маршрутов чтения» и разрушение фиксированных границ начала/конца; Э. Аарсетт формулирует эргодический принцип, требующий нетривиальных усилий читателя. Практика гиперлитературы (М. Джойс, Ш. Джексон, Дж. Малой) задаёт репертуар форм, в которых множественность и монтаж «узлов» становятся поэтической нормой. На поле кино эта логика соединяется с авторскими стратегиями П. Гринуэя и неклассическим монтажом; в русле цифровых преобразований поэтики экранного изображения принципиально значима позиция Т. В. Петросяна о том, что цифровые технологии не только расширяют визуальные средства, но и перестраивают поэтическую организацию фильма.

Итак, корпус исследований формирует связанную рамку: (1) хронотоп как базовая категория экранной организации (Бахтин, Познин); (2) структурно-семиотическая и перцептивная перспектива (Лотман, Арнхейм, Кракауэр, Эльзессер, Хагенер, Евтеева, Вайсфельд, Грей); (3) узловая драматургия активных элементов как измеритель вариативности (Гусев); (4) гипертекст и эргодическая эстетика как источник архитектуры ветвления (Nelson, Landow, Aarseth, Joyce, Jackson, Malloy); (5) цифровая поэтика экрана и её влияние на структурные решения (Петросян). Эта рамка обосновывает выбор критериев анализа интерактивных фильмов и объясняет, каким образом сохраняется художественная цельность в условиях многовариантного нарратива.

Результаты

Идеи вариативности не были чужды искусству и ранее. Ю. М. Лотман указывал, что художественный текст может организовываться как «модель мира, допускающая множественность интерпретаций и перспектив» [Лотман, 1998]. Аналогично З. Кракауэр подчёркивал, что природа фильма связана с «реабилитацией физической реальности» [Кракауэр, 1974], а значит, экранное искусство всегда открыто к эксперименту с формой и содержанием. М. М. Бахтин в своей работе о формах времени и хронотопа в романе писал: «в художественном произведении время и пространство образуют неразрывное единство» [Бахтин, 1975]. В кино эта идея получила развитие: как показал В. Ф. Познин, «экранный хронотоп выступает организационным центром повествовательной структуры, задающим логику развития действия» [Познин, 2019]. Таким образом, переход к интерактивным моделям требует учитывать, что и время, и пространство становятся подвижными категориями, изменяемыми в

зависимости от выбора зрителя.

Дополняя эти представления, Т. Эльзессер и М. Хагенер отмечают, что современная теория кино всё больше ориентируется на телесность, эмоции и чувственное восприятие зрителя, что особенно значимо для анализа нелинейных форм [Эльзессер, Хагенер, 2016]. И. Вайсфельд ещё в советский период указывал на «искусство в движении» как ключевую особенность кинематографа, подчеркивая его динамическую природу [Эльзессер, Хагенер, 2016]. Г. Грей в рамках визуальной антропологии предложил рассматривать кино как особый способ культурного наблюдения и фиксации опыта [Грей, 2014]. Эти подходы позволяют расширить методологическую базу исследования и рассматривать интерактивное кино в более широком контексте культурных и антропологических изменений.

В начале 1960-х годов появились первые эксперименты с вовлечением зрителей в структуру фильма. Наиболее известный пример — чехословацкий проект «Kinoautomat» (1967), где аудитория голосовала за развитие сюжета. Однако технологические ограничения не позволяли реализовать полноценное разветвление: фильм всегда возвращался к одной и той же линии, что создавало лишь иллюзию выбора. В 1980-е годы интерактивность перешла в формат FMV-игр («Dragon's Lair», 1983), которые строились на заранее отснятых видеосценах. Выбор игрока определял продолжение или конец истории, однако сами сюжетные возможности оставались ограниченными. К концу 1990-х интерес к подобным экспериментам снизился из-за высоких затрат и линейности результатов.

С начала 2000-х годов интерактивность стала развиваться в рамках проектов, совмещающих кино и видеоигру. Игра «Fahrenheit» (2005, Quantic Dream) предложила зрителю-игроку возможность влиять на нелинейный сюжет, а позднее «Heavy Rain» (2010) и «Detroit: Become Human» (2018) довели этот принцип до многократно ветвящихся сценариев с десятками финалов. Эти проекты показали, что драматургия может строиться не только вокруг фиксированной фабулы, но и как сеть альтернативных траекторий. На уровне киноискусства особое значение имеет интерактивный фильм «Black Mirror: Bandersnatch» (2018), в котором зритель выбирает дальнейшие шаги героя через интерфейс стриминговой платформы. Этот фильм стал символом нового этапа экранного искусства, наглядно показав, что традиционная линейность утрачивает монополию.

Развитие новых форм требует уточнения понятийного аппарата. В классической нарратологии фабула определяется как причинно-временная последовательность событий, а сюжет — как способ их организации и предъявления. «Фабула — это события в их естественной хронологической последовательности, сюжет же — это особый способ их изложения» [Арнхейм, 1974]. Композиция, по мысли И. В. Евтеевой, представляет собой «единую систему взаимодействующих элементов фильма, формирующих целостный художественный образ» [Евтеева, 2011]. В интерактивном произведении эти категории получают новые значения: фабула может содержать несколько параллельных линий, сюжет становится сетью альтернативных траекторий, а композиция превращается в совокупность узлов и связей, обеспечивающих вариативность.

Особое место занимает понятие хронотопа. По словам Бахтина, «хронотоп есть формально-содержательная категория литературы, выражающая неразрывность пространственных и временных отношений» [Бахтин, 1975]. Познин уточняет, что в экранном искусстве хронотоп следует понимать как «динамическую структуру, определяющую темпоральную и пространственную организацию фильма» [Познин, 2019]. В интерактивных фильмах хронотоп приобретает нелинейный характер: время может петлять, повторяться, раздваиваться, а

пространство — ветвиться и дробиться.

Для анализа таких структур применимы и концепции гипертекста. Термин был введён Т. Нельсоном, определившим гипертекст как «нелинейный текст, включающий в себя взаимосвязанные блоки информации, соединённые ссылками» [Nelson, 1981]. Дж. Ландоу в работе «Hypertext 3.0» отмечал, что гипертекст разрушает традиционное представление о начале и конце произведения, предлагая множественность маршрутов чтения [Aarseth, 1997]. Э. Аарсетт развил эту мысль, предложив концепцию «эргодической литературы», где «необходимость нетривиальных усилий читателя» становится обязательным условием движения по тексту [Malloy, 1989]. Эти идеи легли в основу анализа цифровых и экранных интерактивных форм.

К описанному ряду работ можно добавить гипертекстовый проект Джудит Малой *its name was Penelope* (1989), в котором женский нарратив раскрывается через множественные пересекающиеся линии текста. Малой, как и Джойс и Джексон, продемонстрировала возможности нелинейного повествования, где субъективность и многоголосие становятся структурообразующими принципами [Joys, 1990].

Нелинейность в литературе проявилась в гиперроманах конца XX века. Майкл Джойс в «*afternoon, a story*» (1990) предлагал читателю перемещаться по узлам текста, формируя уникальный маршрут. Шелли Джексон в «*Patchwork Girl*» (1995) создала текст-мозаику, в которой каждая часть может соединяться с другими по множеству траекторий. Эти опыты, по мнению исследователей, открыли новую парадигму повествования, где множественность стала основным художественным принципом [Jackson, 1995].

В кино аналогичный принцип реализуется через активные элементы композиции. А. О. Гусев пишет: «Активный элемент композиции — это узловая точка, где линии развития действия пересекаются или расходятся, определяя дальнейшую динамику повествования». В классическом кино такими точками становятся поворотные события, вводящие новых персонажей или изменяющие конфликт. В интерактивном фильме каждый выбор зрителя может выступать активным элементом, поскольку он инициирует новую ветвь фабулы. При этом важно различать ключевые активные элементы, радикально меняющие ход истории, и второстепенные микрособытия, влияющие лишь на детали. Такая градация позволяет оценивать глубину интерактивности произведения.

В своих исследованиях Гусев опирается не только на анализ вариативных форм, но и на классический материал. Так, разбирая фильмы О. Иоселиани «Жил певчий дрозд» (1970), Г. Чухрая «Баллада о солдате» (1959) и А. Курасавы «Расёмон» (1950), он показывает, что активные элементы проявляются и в линейном повествовании: ключевые события становятся точками напряжения, где сюжет получает новое направление [Гусев, 2016]. Этот анализ позволяет выстроить преемственность: от активных элементов классического кино к интерактивным узлам выбора, где зритель становится соавтором развития истории.

Применяя эти категории на практике, можно рассмотреть конкретные кейсы. «*Kinoautomat*» (1967) стал первым опытом встраивания выбора зрителя: хотя технические ограничения возвращали сюжет в единую линию, каждый сеанс создавал иллюзию соучастия. В «*Dragon's Lair*» (1983) выбор игрока определял успешность продолжения, однако сюжетные ветви оставались минимальными. «*Fahrenheit*» (2005) предложил более сложную структуру: действия игрока влияли на последовательность событий и характеры персонажей. «*Heavy Rain*» (2010) и «*Detroit: Become Human*» (2018) довели этот принцип до множества развилок и финалов, демонстрируя возможности полноценной вариативной драматургии. «*Bandersnatch*» (2018)

закрепил этот опыт на платформе Netflix, где зритель принимает решения в реальном времени через удобный интерфейс. «Late Shift» (2017) представил криминальный сюжет с семью вариантами финала, подчёркивая, что степень вовлечённости зрителя напрямую связана с количеством и значимостью активных элементов. Эти примеры показывают, что современное интерактивное кино сочетает в себе черты гипертекста, авторского кино и видеоигры, формируя новый тип драматургии.

Вопрос о границах авторского контроля в этом контексте напоминает классический диалог Франсуа Трюффо с Альфредом Хичкоком. Их беседа о режиссуре подчеркивала, что кино в значительной степени определяется замыслом автора и его структурным контролем над зрителем [Трюффо, 1996]. Однако в случае интерактивных произведений эта позиция трансформируется: часть контроля сознательно передаётся зрителю, и художественный эффект рождается в динамике между авторской структурой и выбором аудитории.

Обсуждение

Полученные результаты подтверждают, что традиционные категории нарратологии — фабула, сюжет, композиция — сохраняют аналитическую значимость, но должны быть адаптированы к условиям нелинейности. Сравнение с литературными гипертекстами (М. Джойс, Ш. Джексон, Дж. Малой) показывает, что экранные формы демонстрируют сходные принципы ветвления, но усиливаются за счёт визуальной образности и монтажной логики. Важным оказывается вопрос авторского контроля: как показывают дискуссии Ф. Трюффо и А. Хичкока, режиссёр традиционно задаёт структуру, тогда как в интерактивных фильмах часть контроля разделяется со зрителем. При этом, как отмечает Т. В. Петросян, именно цифровые технологии становятся медиатором между авторским замыслом и вариативным восприятием, что переводит проблему в плоскость поэтики цифрового экрана. Таким образом, интерактивное кино можно рассматривать как полифоническую систему, в которой авторская и зрительская позиции сосуществуют, формируя целостное произведение.

Заключение

Завершая рассмотрение, следует отметить, что интерактивное кино утвердилось как самостоятельный художественный феномен, синтезирующий традиции литературы, театра, кинематографа и цифровой культуры. Драматургическая структура подобных произведений строится как система активных элементов, связывающих воедино множественные фабулы и сюжеты. Сохранение цельности достигается за счёт особой организации хронотопа: альтернативные линии времени и пространства образуют полифоническое единство, где каждая версия событий существует на правах равноправного «голоса». Это соответствует бахтинской концепции полифонии, в которой множественность не разрушает целое, а формирует его.

Перспективы дальнейших исследований заключаются в разработке типологии активных элементов для интерактивных экранных форм, а также в изучении способов адаптации классической теории нарратива к новым цифровым реалиям. Как справедливо отмечал А. Тарковский, «искусство — это стремление запечатлеть время» [Тарковский, 2002]; в случае интерактивного кино это время становится множественным и подвижным, что открывает новые горизонты как для практики, так и для теории.

Библиография

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / пер. В. Самохина; под ред. В. Шестакова. М.: Прогресс, 1974. 392 с.
2. Бахтин М. М. Формы времени и хронотопа в романе: Очерки по исторической поэтике // Вопросы литературы и эстетики. — М.: Художественная литература, 1975. — С. 234–407.
3. Евтеева И. В. О взаимодействии киновидов: монография. — СПб.: Российский институт истории искусств, 2011. 240 с.
4. Кракауэр Э. Природа фильма. Реабилитация физической реальности / пер. Д. Соколова. — М.: Искусство, 1974. 327 с.
5. Лотман Ю. М. Природа киноповествования // Об искусстве. — СПб.: Искусство-СПб., 1998. — С. 663–674.
6. Познин В. Ф. Художественное пространство и время в экранном хронотопе // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. — 2019. — Т. 9, № 1. — С. 93–109. — DOI: 10.21638/spbu15.2019.105.
7. Петросян Т. В. Влияние цифровых технологий на поэтику фильмов Питера Гринуэя: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. — М.: ВГИК, 2010. — 163 с.
8. Гусев А. О. Морфология повествования вариативных структур (на примере фильма Т. Тыквера «Принцесса и воин») // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2016. № 1 (45). — С. 182–187.
9. Гусев А. О. Ветвящаяся форма повествования в фильме Питера Гринуэя «Человек, Музыка, Моцарт начинаются с М» // Вестник СПбГУКИ. — 2016. — № 2 (27). — С. 144–147.
10. Nelson T. H. Literary Machines. — Sausalito: Mindful Press, 1981.
11. Landow G. P. Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization. — Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006.
12. Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. — Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
13. Joyce M. afternoon, a story. — Watertown, MA: Eastgate Systems, 1990.
14. Jackson S. Patchwork Girl. — Watertown, MA: Eastgate Systems, 1995.
15. Малой Дж. its name was Penelope. — 1989.
16. Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело / пер. С. Афонина и др. — СПб.: Сеанс, 2016. 352 с.
17. Тарковский А. Запечатленное время // Андрей Тарковский. Архивы. Документы, воспоминания / сост. П. Волкова. — М.: Подкова; Эксмо-Пресс, 2002. — С. 65–78.
18. Вайсфельд И. Искусство в движении. — М.: Искусство, 1981. — 285 с.
19. Грей Г. Кино: визуальная антропология / пер. М. Неклюдовой. М.: Новое литературное обозрение, 2014. 280 с.
20. Трюффо Ф. Хичкок/Трюффо / пер., примеч., фильмогр. Н. Цыркун. — М.: Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры, 1996. — 320 с.

The Evolution of Dramaturgical Structures in Screen Works: From Non-Classical Narrative to Interactivity

Evgenii S. Bystrov

Graduate Student,
Saint Petersburg Humanitarian University of Trade Unions,
192238, 15 Fuchika str., Saint Petersburg, Russian Federation;
e-mail: bystrovesmult2@yandex.ru

Abstract

The article examines the evolution of dramaturgical structures in screen works, from non-classical linear narrative models to interactive forms emerging in the digital age. The analysis is conducted through the prism of a conceptual framework that includes chronotope, fabula, syuzhet, composition, micro-events, hypertext, polyphony, and especially active elements of composition (A. O. Gusev). It is shown that the development of screen art is associated with the transformation of time and space (chronotope), the complication of narrative structures, and the inclusion of the viewer in the storytelling process. The historical part of the article traces the path from early experiments

("Kinoautomat", 1967), FMV games of the 1980s, and projects of the early 2000s ("Fahrenheit", "Heavy Rain") to modern streaming interactive films ("Bandersnatch", "Late Shift"). The theoretical part draws on the ideas of M. M. Bakhtin on chronotope, Y. M. Lotman on the nature of narrative, V. F. Poznin on the spatio-temporal structure of the screen, Z. Krakauer, R. Arnheim, T. Elsaesser, and M. Hagener on the nature of cinema, as well as T. V. Petrosyan on digital technologies in cinema. The analysis includes Western theorists of hypertext (T. Nelson, J. Landow, E. Aarseth, M. Joyce, S. Jackson, J. Malloy), whose concepts of non-linear texts have influenced the theory and practice of interactive cinema. The article proposes to consider interactive works as polyphonic systems in which the viewer's choice realizes active elements of composition, shaping multiple variants of the fabula. It is concluded that the preservation of the integrity of an interactive film is possible due to the specific organization of the chronotope and the polyphonic nature of the narrative.

For citation

Bystrov E.S. (2025) Evolutsiya dramaturgicheskikh struktur ekrannogo proizvedeniya: ot neklassicheskogo narrativa k interaktivnosti [The Evolution of Dramaturgical Structures in Screen Works: From Non-Classical Narrative to Interactivity]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 15 (7A), pp. 91-98. DOI: 10.34670/AR.2025.92.54.011

Keywords

Interactive cinema, dramaturgical structure, active elements of composition, chronotope, hypertext, polyphony, fabula, syuzhet.

References

1. Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception*. Moscow: Progress. (In Russ.)
2. Bakhtin, M. M. (1975). *Forms of Time and Chronotope in the Novel*. Moscow: Khudozhestvennaya literatura. (In Russ.)
3. Evteeva, I. V. (2011). *On the Interaction of Film Forms*. St. Petersburg: Russian Institute of Art History. (In Russ.)
4. Krakauer, S. (1974). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Moscow: Iskusstvo. (In Russ.)
5. Lotman, Yu. M. (1998). *The Nature of Cinematic Narrative*. St. Petersburg: Iskusstvo-SPb. (In Russ.)
6. Poznin, V. F. (2019). Artistic Space and Time in the Screen Chronotope. *Vestnik of St. Petersburg University. Arts*, 9(1), 93–109. <https://doi.org/10.21638/spbu15.2019.105>
7. Petrosyan, T. V. (2010). *The Influence of Digital Technologies on the Poetics of Peter Greenaway's Films*. PhD diss., VGIK. (In Russ.)
8. Gusev, A. O. (2016a). Morphology of Narrative in Variative Structures (on the example of T. Tykwer's "The Princess and the Warrior"). *Bulletin of the Chelyabinsk State Academy of Culture and Arts*, 1(45), 182–187. (In Russ.)
9. Gusev, A. O. (2016b). Branching Form of Narrative in Peter Greenaway's "The Man in the Bath, Music, Mozart begins with M". *Vestnik SPbGUKI*, 2(27), 144–147. (In Russ.)
10. Nelson, T. H. (1981). *Literary Machines*. Sausalito: Mindful Press.
11. Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
12. Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
13. Joyce, M. (1990). *afternoon, a story*. Watertown, MA: Eastgate Systems.
14. Jackson, S. (1995). *Patchwork Girl*. Watertown, MA: Eastgate Systems.
15. Malloy, J. (1989). *its name was Penelope*.
16. Elsaesser, T., & Hagener, M. (2016). *Film Theory: Eye, Emotions, Body*. St. Petersburg: Seans. (In Russ.)
17. Tarkovsky, A. (2002). *Sculpting in Time*. In: Tarkovsky Archives. Moscow: Podkova; Eksmo-Press. (In Russ.)
18. Weisfeld, I. (1981). *Art in Motion*. Moscow: Iskusstvo. (In Russ.)
19. Gray, H. (2014). *Cinema: Visual Anthropology*. Moscow: New Literary Observer. (In Russ.)
20. Truffaut, F. (1996). *Hitchcock/Truffaut*. Moscow: Eisenstein Centre for Film Studies. (In Russ.)