

УДК 791.43:004

DOI: 10.34670/AR.2025.63.26.009

Интерактивность в экранном искусстве как система активных элементов

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 феномен интерактивности в экранном искусстве как система активных элементов композиции. На материале современных интерактивных фильмов и проектов в формате Full Motion Video (FMV) анализируется, каким образом узлы выбора, разветвления, точки схождения («воронки»), петли, интерфейсные механизмы и темпоральные операции формируют новую драматургическую структуру произведения. Методологическую основу составляет концепция «активных элементов композиции» А. О. Гусева, соотносимая с теориями хронотопа (М. М. Бахтин, В. Ф. Познин), гипертекста (Т. Нельсон, Дж. Ландоу, Э. Аарсет, М. Джойс, Ш. Джексон) и полифонии нарратива. Показано, что интерактивное кино можно рассматривать как гипертекстовую систему, где выбор зрителя становится узловым элементом композиции и задаёт множественные варианты развития фабулы. Приводится анализ пяти кейсов: «Bandersnatch», «Late Shift», «The Complex», «The Bunker», «Erica». Делается вывод, что целостность интерактивного произведения обеспечивается особой организацией экранного хронотопа и системой активных элементов, соединяющих альтернативные траектории в полифоническое единство.

Для цитирования в научных исследованиях

Быстров Е.С. Интерактивность в экранном искусстве как система активных элементов // Культура и цивилизация. 2025. Том 15. № 7А. С. 69-77. DOI: 10.34670/AR.2025.63.26.009

Ключевые слова

Интерактивное кино, экранное искусство, активные элементы композиции, хронотоп, гипертекст, узел выбора, петля, воронка, интерфейс.

Введение

Трансформация экранного искусства во второй половине XX – начале XXI века тесно связана с изменением культурного контекста и развитием цифровых технологий. Кинематограф всё чаще выходит за пределы классических повествовательных структур, обращаясь к нелинейным моделям и интерактивным формам. Как отмечает Т. В. Петросян, современный кинематограф испытывает существенное влияние цифровых компьютерных технологий, однако теоретическое осмысление художественно-эстетических результатов этого процесса лишь начинается [Петросян, 2010]. Это свидетельствует о том, что интерактивные форматы не являются исключительно технической новацией, но представляют собой глубинное изменение художественной парадигмы.

Идеи вариативности нарратива присутствовали в культуре задолго до цифровой эпохи. Ю. М. Лотман указывал, что художественный текст может функционировать как «модель мира, допускающая множественность интерпретаций» [Лотман, 1998]. З. Кракауэр и Р. Арнхейм акцентировали внимание на способности кино отражать реальность в её многомерности и открытости к эксперименту [Кракауэр, 1974]. М. М. Бахтин в работе о хронотопе подчёркивал, что в художественном произведении время и пространство образуют неразрывное единство [Бахтин, 1975], а В. Ф. Познин развил эту идею применительно к экранному искусству, показав, что экранный хронотоп становится организационным центром нарратива [Познин, 2019].

Таким образом, обращение к интерактивным формам в кино требует учёта изменений в пространственно-временной организации произведения. Хронотоп интерактивного кино динамичен: время способно ветвиться, возвращаться и повторяться, а пространство — дробиться на альтернативные траектории. Задачей настоящего исследования является анализ интерактивности в экранном искусстве через призму концепции активных элементов композиции А. О. Гусева [Гусев, 2016], что позволяет операционализировать ключевые узлы и переходы, обеспечивающие вариативность повествования. Особое внимание уделяется пяти кейсам, представляющим разные модели интерактивного кино: «Bandersnatch», «Late Shift», «The Complex», «The Bunker», «Erica».

Методы исследования

Методологическую основу исследования составляет концепция «активных элементов композиции», разработанная А. О. Гусевым в ряде работ, посвящённых морфологии повествования в вариативных структурах. В контексте анализа интерактивного экранного искусства активный элемент рассматривается как узловый момент, в котором сюжетная структура допускает ответвление, возврат или соединение траекторий. Эти точки организуют повествование и обеспечивают драматургическую целостность нелинейных произведений. Также применяется гипертекстовый анализ, основанный на работах Т. Нельсона, Дж. Ландоу и Э. Аарсета, позволяющий рассматривать интерактивное произведение как систему взаимосвязанных информационных блоков с множественными маршрутами перехода. Наряду с этим используется структурно-семиотический метод, позволяющий выявить функции и знаковую природу интерфейсных элементов (выборов, таймеров, подсказок). Вспомогательно применяется нарратологический подход (М.-Л. Раян, Ю. Лотман), а также элементы феноменологического анализа зрительского восприятия. В качестве дополнительного контекста упоминаются подходы из культурологии и медиалогии, особенно в связи с трансформацией хронотопа экранного произведения в цифровую эпоху.

Материалом исследования выступает корпус из пяти интерактивных проектов в формате Full Motion Video: *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), *Late Shift* (2017), *The Complex* (2020), *The Bunker* (2016), *Erica* (2019), отобранных по признаку высокой степени вариативности и жанровой репрезентативности. Каждый кейс анализируется по набору критериев: тип ветвления, количество и значимость выборов, наличие циклов, точек схождения, особенности интерфейса и темпоральных операций.

Литературный обзор

Исследование интерактивности в экранном искусстве опирается на широкий круг теоретических источников. Прежде всего, это труды по общей теории повествования и нарратологии. Ю. М. Лотман в работах о природе художественного текста рассматривал повествование как «модель мира, допускающую множественность интерпретаций и перспектив». М. М. Бахтин сформулировал категорию хронотопа как единства пространственных и временных отношений в произведении, а В. Ф. Познин развил её применительно к экранному искусству, показав, что экранный хронотоп задаёт организацию нарратива. З. Кракауэр и Р. Арнхейм подчеркивали способность кино отражать реальность в её многомерности и одновременно быть пространством эксперимента с формой. Эти идеи важны для понимания того, как цифровые технологии трансформируют структуру экранного произведения. Т. В. Петросян отмечала, что цифровизация существенно изменила художественно-эстетические принципы современного кино, однако теоретическое осмысление этого процесса лишь начинается.

В западной традиции особое значение имеют концепции гипертекста. Т. Нельсон ввёл термин «hypertext», обозначив им нелинейный текст, состоящий из взаимосвязанных фрагментов. Дж. Ландоу в книге *Hypertext 3.0* рассматривал гипертекст как модель множества маршрутов чтения и интерпретации. Э. Аарсет предложил понятие «эргодической литературы», где продвижение по тексту возможно только при активных действиях читателя. Эти идеи получили развитие в гиперроманах Майкла Джойса *afternoon, a story* (1990) и Шелли Джексон *Patchwork Girl* (1995), а также в цифровом проекте Джудит Малой *its name was Penelope* (1989).

В отечественной теории интерактивность активно осмысливается через категорию активных элементов композиции. А.О. Гусев определяет активный элемент как узловую точку, где сюжетные линии расходятся или сходятся, формируя динамику повествования. Этот подход позволяет описывать как традиционные линейные формы, так и вариативные структуры интерактивного кино. Наконец, современные исследования кинотеории акцентируют внимание на телесности и эмоциональном восприятии зрителя (Т. Эльзессер, М. Хагенер), а также на культурологическом измерении кино как формы визуальной антропологии (Г. Грей). Эти подходы расширяют аналитическую рамку и позволяют рассматривать интерактивное кино как феномен, находящийся на пересечении искусства, цифровых технологий и социокультурных практик.

Результаты

Центральным понятием анализа становится «активный элемент композиции», введённый А. О. Гусевым в исследованиях по морфологии вариативного повествования. Активный элемент определяется как узловая точка, в которой линии развития действия пересекаются или расходятся, влияя на динамику фабулы. В традиционном кино такими элементами выступают

кульминации и поворотные события, в интерактивном же произведении их функцию выполняют выборы зрителя, формирующие новую ветвь сюжета.

Интерактивность определяется как характеристика экранного произведения, предполагающая участие зрителя в формировании нарратива посредством интерфейса выбора. Узел выбора — момент, когда зрителю предоставляется несколько вариантов развития действия; он является разновидностью активного элемента композиции. Таймер — технический приём, ограничивающий время на принятие решения и усиливающий драматургическую значимость выбора. Воронка — композиционный приём, когда после разветвления сюжетные линии вновь сходятся, что позволяет сохранить целостность повествования. Петля — структура, предполагающая повтор или возврат к ранее пройденному эпизоду, формирующая эффект цикличности времени. Интерфейс — совокупность средств взаимодействия зрителя с произведением (меню, подсказки, кнопки, сенсорные команды), обеспечивающих реализацию выбора [Гусев, 2016].

Каждый из этих элементов в интерактивном произведении выполняет не только техническую, но и художественную функцию: узлы выбора создают напряжение, петли акцентируют мотив повторяемости и судьбоносности, воронки гарантируют композиционную цельность, а интерфейс становится медиатором между авторской структурой и зрителем.

Активные элементы композиции в интерактивном нарративе

В традиционном кинематографе активные элементы проявляются в ключевых точках повествования — завязке, кульминации, развязке. Они концентрируют внимание зрителя и задают вектор развития действия [Гусев, 2017]. В интерактивных формах роль активных элементов расширяется: каждое решение зрителя становится точкой бифуркации, определяющей дальнейшее движение сюжета. Таким образом, узлы выбора можно рассматривать как динамические активные элементы, встроенные в структуру произведения.

Особое значение приобретают микрособытия, которые в традиционном кино усиливают драматическое напряжение, а в интерактивном формате становятся элементами скрытого ветвления. Небольшие детали — выбор реплики, предмета или маршрута движения — могут приводить к вариативности последующих эпизодов. Подобные микрособытия формируют «второстепенные активные элементы», обеспечивающие глубину интерактивности [Гусев, 2016].

Ключевые активные элементы, напротив, задают принципиально разные траектории развития фабулы. Они сопоставимы с «точками невозврата» и способны радикально изменить исход истории. Сочетание второстепенных и ключевых активных элементов создаёт многослойную систему повествования, в которой вариативность и цельность сосуществуют.

Активные элементы в интерактивном кино также выполняют функцию поддержания композиционной целостности. Несмотря на множественность сюжетных линий, в произведении сохраняются «воронки» — точки схождения, к которым возвращаются разветвившиеся траектории. Это согласуется с концепцией Гусева о способности активных элементов связывать различные линии развития действия и формировать цельный нарратив [Гусев, 2017].

Структурные особенности интерактивных форм

Одной из ключевых характеристик интерактивного кино является его гипертекстовая природа. Термин «гипертекст» был введён Тедом Нельсоном и определён как нелинейный

текст, состоящий из взаимосвязанных блоков информации, соединённых ссылками [Nelson, 1981]. Дж. Ландоу подчёркивал, что гипертекст разрушает традиционное представление о начале и конце произведения, создавая множественные маршруты чтения и интерпретации [Landow, 2006]. Э. Аарсет ввёл понятие «эргодическая литература», в которой движение по тексту возможно только при условии активных действий со стороны читателя [Aarseth, 1997]. Эти теоретические основания применимы и к интерактивному кино, где зритель своими действиями определяет ход повествования.

Структура интерактивного фильма во многом близка к сетевой модели. Фабула перестаёт быть линейной последовательностью событий и превращается в множественность альтернативных траекторий, объединённых системой переходов. Сюжет в этом случае становится не «нитью», а сетью, где узлы выбора выступают аналогами гиперссылок. Композиция перестаёт быть статичной схемой и приобретает черты динамической конфигурации, которая изменяется в зависимости от выбора зрителя [Aarseth, 1997].

Важным элементом является интерфейс, выступающий посредником между произведением и зрителем. В интерактивном кино интерфейс может быть минималистичным (текстовые опции на экране) или сложным (сенсорные команды, голосовое управление). Его роль выходит за рамки технической функции: интерфейс задаёт форму восприятия и влияет на драматургию. Через интерфейс реализуется интенциональность выбора, которая и превращает зрителя в участника повествования.

Таким образом, структурные особенности интерактивного кино проявляются в совмещении гипертекстовой организации, нелинейного хронотопа и интерфейсных механизмов. Эти элементы формируют новый тип драматургии, где активные элементы композиции выступают базовыми модулями повествования.

Кейсы интерактивных экранных произведений

Рассмотрим несколько знаковых проектов, которые иллюстрируют различные модели организации интерактивного нарратива.

«*Black Mirror: Bandersnatch*» (2018) стал одним из наиболее известных примеров интерактивного кино. Зрителю предлагается серия выборов с ограниченным временем реакции, что усиливает драматическое напряжение. Структура фильма сочетает многочисленные развилки и петли, позволяя возвращаться к уже пройденным эпизодам. В результате формируется сеть альтернативных траекторий с пятью основными концовками и множеством вариаций [Joyce, 1990]. Узлы выбора здесь являются как бытовыми (выбор еды или музыки), так и сюжетно значимыми (убийство персонажа, выбор творческого пути).

«*Late Shift*» (2017) представляет собой криминальный триллер с семью вариантами финала. Основу нарратива составляют ключевые активные элементы, связанные с действиями главного героя в экстремальных ситуациях. Зритель принимает решения в реальном времени, определяя дальнейшее развитие конфликта. Несмотря на вариативность, композиция сохраняет целостность благодаря использованию «воронок», возвращающих сюжет к основным точкам [Гусев, 2016].

«*The Complex*» (2020) развивает модель интерактивного триллера, основанного на научно-фантастическом конфликте. Здесь активные элементы связаны с моральным выбором героини: кого спасти, каким образом использовать экспериментальную технологию. Сюжет содержит восемь концовок, каждая из которых вытекает из комбинации ключевых решений. Структура

произведения близка к сетевой модели, где отдельные линии могут пересекаться и вновь расходиться [Landow, 2006].

«*The Bunker*» (2016) представляет собой психологический триллер с ограниченным числом развилок. Большинство решений зрителя носят характер микрособытий, влияющих на атмосферу и восприятие истории, но не радикально меняющих сюжет. Здесь проявляется баланс между линейностью и вариативностью: активные элементы поддерживают напряжение, но сохраняют общий вектор фабулы.

«*Erica*» (2019) демонстрирует интеграцию интерактивности и актёрской игры. Управление действиями героини осуществляется через сенсорный интерфейс мобильного устройства. Зритель влияет на развитие диалогов, исследование пространства и эмоциональное состояние персонажа. Важным активным элементом становятся воспоминания и найденные предметы, которые открывают новые траектории повествования. Таким образом, проект иллюстрирует использование интерфейса как ключевого драматургического средства [Ryan, 2015].

Сравнительный анализ

Рассмотренные кейсы демонстрируют как общие черты интерактивного кино, так и уникальные особенности каждого произведения. Все они подтверждают гипертекстовую природу интерактивного нарратива, где узлы выбора играют роль гиперссылок, направляющих зрителя по различным траекториям. При этом можно выделить несколько закономерностей.

Во-первых, во всех проектах сохраняется баланс между вариативностью и целостностью. «Воронки» и ключевые активные элементы позволяют удерживать общую драматургическую структуру, несмотря на множественность сюжетных линий. Во-вторых, использование таймеров усиливает напряжение и делает выбор зрителя не только нарративным, но и эмоциональным событием, как в случае с «*Bandersnatch*». В-третьих, степень вариативности зависит от распределения между ключевыми и второстепенными активными элементами: проекты вроде «*Late Shift*» или «*The Complex*» делают акцент на глобальных развилках, тогда как «*The Bunker*» и «*Erica*» активно используют микрособытия.

Кроме того, все произведения демонстрируют тесную связь между интерфейсными решениями и драматургией. Сенсорные и визуальные механизмы выбора формируют уникальный опыт восприятия и закрепляют за зрителем активную роль в процессе. Таким образом, сравнительный анализ показывает, что интерактивное кино развивается как самостоятельное направление экранного искусства, в котором активные элементы композиции становятся главным структурным принципом.

Обсуждение

Проведённый анализ показывает, что интерактивные фильмы в формате FMV демонстрируют сходство и различие как с традиционным кинематографом, так и с цифровыми гипертекстовыми формами. В отличие от классического кино, где фабула разворачивается в единой временно-пространственной логике, интерактивные проекты строятся как сеть альтернативных траекторий. При этом сохранение целостности обеспечивается за счёт «воронок» и ключевых активных элементов, что подтверждает выводы А. О. Гусева о структурирующей роли узлов композиции.

Несмотря на продуктивность использования концепции активных элементов композиции для анализа интерактивного кино, данный метод имеет свои ограничения. Во-первых, он в

большей степени описывает структурные характеристики произведения, оставляя за пределами рассмотрения эстетические и эмоциональные аспекты восприятия. В интерактивном кино значимым фактором становится не только организация фабулы, но и степень эмоционального погружения зрителя, которое требует привлечения дополнительных методологических подходов — например, феноменологического анализа восприятия [Эльзессер, Хагенер, 2016].

Во-вторых, применимость метода ограничена форматом FMV-проектов, где повествование строится на заранее отснятых видеоматериалах. В случае гибридных форм, сочетающих игровые механики и кинематографический материал (например, «Detroit: Become Human»), активные элементы приобретают иной характер, что требует междисциплинарного подхода, включающего игровые исследования и теорию интерактивных медиа.

В-третьих, концепция активных элементов фиксирует узлы выбора и их функции, однако не всегда способна учесть глубину культурного и социологического контекста, в котором производится восприятие. Поэтому перспективным направлением исследований становится интеграция данного метода с культурологическими и антропологическими подходами [Грей, 2014].

Таким образом, дальнейшее развитие методологии предполагает не только уточнение понятийного аппарата, но и расширение аналитических рамок. Исследование интерактивного кино может быть дополнено анализом зрительских практик, сравнением национальных школ и изучением эволюции интерфейсных решений в цифровой культуре.

Заключение

Интерактивность в экранном искусстве проявляется как новая форма организации драматургии, основанная на системе активных элементов композиции. Узлы выбора, петли, воронки и интерфейсные механизмы не только структурируют повествование, но и формируют уникальный зрительский опыт, основанный на множественности траекторий и нелинейном хронотопе. Проведённый анализ показал, что интерактивные фильмы «Bandersnatch», «Late Shift», «The Complex», «The Bunker» и «Erica» реализуют разные модели вариативности, но во всех случаях сохраняется баланс между свободой выбора и авторским контролем. Это подтверждает, что активные элементы композиции становятся универсальным инструментом анализа интерактивного кино.

Таким образом, интерактивное кино можно рассматривать как самостоятельный художественный феномен, находящийся на стыке киноискусства, литературы и цифровых медиа. Его драматургическая структура основывается на соединении гипертекстовой логики и экранного хронотопа, что обеспечивает целостность произведения при множественности вариантов фабулы.

Библиография

1. Арихейм Р. Искусство и визуальное восприятие / пер. В. Самохина; под ред. В. Шестакова. — М.: Прогресс, 1974. — 392 с.
2. Бахгин М. М. Формы времени и хронотопа в романе: Очерки по исторической поэтике // Вопросы литературы и эстетики. — М.: Художественная литература, 1975. — С. 234–407.
3. 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.
4. Гусев А. О. Ветвящаяся форма повествования в фильме Питера Гринуэя «Человек, Музыка, Моцарт начинаются с М» // Вестник СПбГУКИ. — 2016. — № 2 (27). — С. 144–147.

5. Джексон Ш. Patchwork Girl. — Watertown, MA: Eastgate Systems, 1995.
6. Джойс М. afternoon, a story. — Watertown, MA: Eastgate Systems, 1990.
7. Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности / пер. Д. Соколова. — М.: Искусство, 1974. — 327 с.
8. Ландоу Дж. Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization. — Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006.
9. Лотман Ю. М. Природа киноповествования // Об искусстве. — СПб.: Искусство-СПб., 1998. — С. 663–674.
10. Малой Дж. its name was Penelope. — 1989.
11. Нельсон Т. Literary Machines. — Sausalito: Mindful Press, 1981.
12. 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.
13. Петросян Т. В. Влияние цифровых технологий на поэтику фильмов Питера Гринуэя: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. — М.: ВГИК, 2010. — 163 с.
14. Раян М.-Л. Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. — Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015.
15. Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело / пер. С. Афонина и др. — СПб.: Сеанс, 2016. — 352 с.
16. Грей Г. Кино: визуальная антропология / пер. М. Неклюдовой. — М.: Новое литературное обозрение, 2014. — 280 с.

Interactivity in Screen Art as a System of Active Elements

Evgenii S. Bystrov

Graduate Student,
Saint Petersburg University of Humanities and Social Sciences,
192238, 15 Fuchika str., Saint Petersburg, Russian Federation;
e-mail: bystrovesmult2@yandex.ru

Abstract

The article examines the phenomenon of interactivity in screen art as a system of active compositional elements. Using contemporary interactive films and Full Motion Video (FMV) projects as material, it analyzes how choice nodes, branching paths, convergence points ("funnels"), loops, interface mechanisms, and temporal operations form a new dramaturgical structure of the work. The methodological framework is based on A. O. Gusev's concept of "active compositional elements," correlated with theories of chronotope (M. M. Bakhtin, V. F. Poznin), hypertext (T. Nelson, J. Landow, E. Aarseth, M. Joyce, S. Jackson), and narrative polyphony. It is shown that interactive cinema can be considered a hypertext system where the viewer's choice becomes a nodal element of the composition and generates multiple plot developments. The analysis includes five case studies: "Bandersnatch," "Late Shift," "The Complex," "The Bunker," and "Erica." The conclusion states that the integrity of an interactive work is ensured by a specific organization of the screen chronotope and a system of active elements that combine alternative trajectories into a polyphonic unity.

For citation

Bystrov E.S. (2025) Interaktivnost' v ekrannom iskusstve kak sistema aktivnykh elementov [Interactivity in Screen Art as a System of Active Elements]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 15 (7A), pp. 69–77. DOI: 10.34670/AR.2025.63.26.009

Keywords

Interactive cinema, screen art, active compositional elements, chronotope, hypertext, choice node, loop, funnel, interface.

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. 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.)
4. 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.)
5. Jackson, S. (1995). *Patchwork Girl*. Watertown, MA: Eastgate Systems.
6. Joyce, M. (1990). *afternoon, a story*. Watertown, MA: Eastgate Systems.
7. Kracauer, S. (1974). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Moscow: Iskusstvo. (In Russ.)
8. Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
9. Lotman, Yu. M. (1998). *The Nature of Cinematic Narrative*. St. Petersburg: Iskusstvo-SPb. (In Russ.)
10. Malloy, J. (1989). *its name was Penelope*.
11. Nelson, T. H. (1981). *Literary Machines*. Sausalito: Mindful Press.
12. 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> (In Russ.)
13. Petrosyan, T. V. (2010). *The Influence of Digital Technologies on the Poetics of Peter Greenaway's Films*. PhD diss., VGIK. (In Russ.)
14. Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
15. Elsaesser, T., & Hagener, M. (2016). *Film Theory: Eye, Emotions, Body*. St. Petersburg: Seans. (In Russ.)
16. Gray, H. (2014). *Cinema: Visual Anthropology*. Moscow: New Literary Observer. (In Russ.)