

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»»

На правах рукописи

Прохоров Артем Вячеславович

Путь героя в современных аудиовизуальных искусствах

РЕЗЮМЕ

диссертации на соискание ученой степени кандидата наук
в области искусства и дизайна

Научный руководитель:
доктор культурологии, кандидат искусствоведения
Новикова Анна Алексеевна

Москва – 2022

Постановка проблемы и актуальность исследования

В последние десятилетия во всем мире активно развиваются аудиовизуальные технологии, различные форматы производства и представления аудиовизуального контента, а вместе с ними и способы рассказывания историй. Как следствие, концепции, ранее считавшиеся универсальными, нуждаются в проверке и, возможно, пересмотре с учетом современных реалий. К таким концепциям можно отнести и модель мономифа, предложенную Джозефом Кэмпбеллом в 1949-м году и известную также под названиями «путешествие героя» или «путь героя» (“the hero’s journey”). Мономиф описывает универсальную сюжетную структуру мифов, легенд и религиозных текстов разных народов¹. Несмотря на обширную критику, которой подвергалась и до сих пор подвергается работа Кэмпбелла (Paglia, 1991; Toelken, 1996; Ellwood, 1999; Scupin, 2000; Bond, Christensen, 2021; Hambly, 2021), она оказала значительное влияние на мировую культуру и драматургию.

Именно схема мономифа стала ядром для сюжета трилогии «Звездные войны» (1977; 1980; 1983), а затем легла в основу подробной инструкции по созданию киносценариев, написанной Кристофером Воглером (2007) и ставшей бестселлером. Благодаря удачной переработке теория Кэмпбелла широко распространилась в среде голливудских продюсеров и сценаристов, использовалась при создании анимационного фильма «Король Лев» (1994), а также других популярных кинокартин, о чем сам Воглер подробно рассказывает в научной статье “Joseph Campbell goes to the movies: The influence of the hero’s journey in film narrative” (2017). Многие другие исследования показывают, что кинематограф, прежде всего массовый, уже на протяжении нескольких

¹ Согласно концепции Кэмпбелла, универсальное путешествие героя состоит из трех глобальных стадий («Исход», «Инициация», «Возвращение») и семнадцати этапов внутри них: «Зов к странствиям», «Отвержение зова», «Сверхъестественное покровительство», «Преодоление первого порога», «Во чреве кита», «Путь испытаний», «Встреча с богиней», «Женщина как искусительница», «Примирение с отцом», «Апофеоз», «Вознаграждение в конце пути», «Отказ от возвращения», «Волшебное бегство», «Спасение извне», «Пересечение порога, ведущего в мир повседневности», «Властелин двух миров» и «Свобода жить» (Кэмпбелл, 1997, с. 25-26). В некоторых статьях в рамках данного исследования этапы «Встреча с богиней» и «Женщина как искусительница» рассматриваются как один, поскольку последний фактически является лишь дополнением или одной из вариаций первого.

десятилетий либо в значительной степени следует концепции Кэмпбелла, либо воспроизводит ее буквально (Palumbo, 2008; Batty, 2011; Palumbo, 2013; Palumbo, 2014; Weinstein, 2021).

Особый интерес, однако, представляет то, как работает схема Кэмпбелла применительно к тем современным аудиовизуальным искусствам, которые по своей форме серьезно отличаются от полнометражного кино. Этим обусловлен центральный вопрос исследования: как и почему универсальная схема пути героя трансформируется в современных аудиовизуальных искусствах, работающих с малыми экранными формами, а именно веб-сериалах, короткометражной анимации и интерактивном кино?

Исследованию понятий большой и малой экранной форм как таковых посвящена монография «Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности» в трех частях (Сальникова и др., 2018; Сараскина и др., 2018; Журкова и др., 2018). Несмотря на то, что авторы не дают четкого определения малой и большой экранной формы, они склонны относить как древние мифы, на анализе которых строилась работа Кэмпбелла, так и полнометражное кино к большим формам. К малым экранным формам авторы относят произведения, для которых характерен меньший хронометраж и так называемая «клиповость», то есть клиповый монтаж. Так, например, Е. Сальникова, анализируя третий сезон сериала «Твин Пикс», характеризует некоторые его сцены как «очень близкую клиповой малую экранную форму» (2018, с. 137), в то время как А. Новикова рассматривает современные сериальные и супергеройские вселенные как превращающие «совокупность малых форм в большую» (2018, с. 129).

Если короткометражная анимация относится к малым формам по определению, то веб-сериал в целом может представлять из себя и достаточно длинную (большую) историю. Тем не менее, за счет клиповости и разделения на малые формы (серии) веб-сериал обычно воспринимается и исследователями, и практиками как малая форма (см., например, Varanovsky et al., 2018, p. 128; Healy, 2022, p. 100). Аналогичным образом в рамках данной работы и интерактивное

кино будет рассматриваться в первую очередь не как большая, а как совокупность малых форм. Таким образом, работа с малыми формами является той специфической чертой, которая объединяет все три рассматриваемых формата.

Эта же общая специфика служит доказательством актуальности исследования. В последние десятилетия неизменно растет роль глобальных сетей и современных технологий, позволяющих зрителям свободно потреблять контент в любое время и в любом формате, а также давать мгновенную обратную связь. Происходит медиатизация повседневных практик: трансформируются как технологические устройства, так и сама повседневность. Все большее значение приобретают такие феномены, как клиповая (Toffler, 1980) и партисипаторная (Jenkins, 2006) культура. Как было показано выше, «клиповость» как раз характерна для малых экранных форм. Что касается партисипаторности, то есть возможности влиять на происходящее в сюжете напрямую или косвенно (например, через систему комментариев), то она не так часто свойственна короткометражной анимации, но играет важную роль в веб-сериалах и решающую – в интерактивном кино. Все это говорит об актуальности выбранных объектов и ракурса исследования.

Кроме того, в период с 2010-го года по настоящее время все три выбранных аудиовизуальных искусства получили дополнительный импульс к развитию, обусловленный подъемом индустрии. За это время веб-сериалы закрепились как самостоятельный формат в России, а по всему миру начали проходить международные фестивали веб-сериалов. Компания Pixar, будучи лидером в нише короткометражной анимации, изменила подход к ее созданию и концептуально (за счет работы с более сложными темами и технологиями), и с точки зрения объемов производства. В России и за рубежом вышли наиболее крупные и резонансные интерактивные фильмы: «Ночная игра» (2016), «Черное зеркало: Брандашмыг» (2018), «#КТО_ТЫ» (2020). Происходило активное смешение и взаимное проникновение перечисленных форматов: появлялись анимационные веб-сериалы («Маша и медведь» (2009–...), «Фиксики» (2010–2019) и др.)

интерактивные веб-сериалы («Мозаика» (2018), «Ты против природы» (2019), «Ничего страшного» (2021) и др.), интерактивные анимационные фильмы («Кот в сапогах в плену у сказки» (2017), «Кот-грабитель» (2022) и др.), интерактивные анимационные веб-сериалы («Дружище громовец» (2017), «Последние дни треша» (2020) и др.). Стремительно эволюционировали онлайн-игры, сочетающие в себе черты всех трех рассматриваемых аудиовизуальных искусств.

Активное развитие каждого из перечисленных форматов в 2010-е годы и в настоящее время определяет не только хронологические рамки работы (под современностью в ней понимается именно период 2010-2020 гг.), но и ее актуальность. Более подробно об особенностях развития каждого из форматов в 2010-2020 гг. рассказано в статьях, формирующих исследование.

Помимо прочего, об актуальности выбранного научного подхода может свидетельствовать тот факт, что в последние годы ряд исследователей обращается к концепции мономифа с целью переосмыслить ее в контексте актуальных явлений и теорий: таких, как, например, феминизм (Jacey, 2010), мультикультурализм (Hambly, 2021) или квир-исследования (Sadri, 2020; Thomas, 2021). Во всех перечисленных примерах авторы ставят исследовательский вопрос схожим образом: как трансформируется схема мономифа в художественных произведениях иного типа (например, в случае, если в центре повествования не герой, а героиня)? Это говорит о том, что необходимость по-новому взглянуть на теорию Кэмпбелла в контексте современности действительно существует, различаются лишь конкретные ракурсы и подходы исследователей.

В данной работе используется междисциплинарный подход, который предполагает поиск связи между спецификой аудиовизуальных искусств и трансформацией классического пути героя в соответствующих произведениях. Для этого специфика каждого из выбранных искусств должна быть изучена прежде всего в контексте сторителлинга. В научном поле существует множество дефиниций этого термина, но ключевое для данной работы определение сформулировано в статье «Приемы сторителлинга и особенности сюжетной

структуры в веб-сериалах» на основе анализа книги “The Narrative Subject. Storytelling in the Age of the Internet” (Schachtner, 2020), посвященной сторителлингу в контексте современных технологических средств и форматов. Сторителлинг – это процесс конфигурации доступных форм передачи информации, устанавливающий, *каким образом* история может быть преподнесена, с целью получения реакции от аудитории (Schachtner, 2020).

Хотя сторителлинг тесно связан с нарративом, эти понятия не эквивалентны, поскольку нарратив одновременно работает и с тем, *как* рассказано, и с тем, *что* рассказано, то есть включает в себя уже и непосредственно содержание истории (Schachtner, 2020, p. 30). Помимо содержания, нарратив определяется множеством параметров: фокализация (точка зрения, с которой ведется повествование), характеристика (характеры персонажей), когерентность (цельность истории) и так далее (Genette, 1980). Данная работа в большей степени фокусируется на единственном из них: структуре сюжета. Сравнив сюжетную структуру конкретных произведений с универсальной структурой – мономифом Кэмпбелла – можно установить, как трансформировался путь героя, и какую роль в этом сыграла специфика соответствующего аудиовизуального искусства.

Степень разработанности научной проблемы

Современные исследователи часто обращаются к концепции мономифа, используя ее при анализе художественных произведений: кино (Palumbo, 2008; Palumbo, 2013; Palumbo, 2014; Weinstein, 2021), сериалов (Thomas, 2021), комиксов (Sadri, 2020). Схема Кэмпбелла также активно используется при исследовании нарративов за пределами аудиовизуальных искусств и литературы: например, при анализе карьеры и публичного образа Стива Джобса (Ganzin et al., 2014), студенческих интервью об освоении профессии инженера (Cruz, Kellam, 2017) или историй болезни пациентов с меланомой (Braithwaite et al., 2018). Однако ни в одной из перечисленных работ не ставится вопрос о связи пути героя со спецификой самого формата, в котором представлен объект анализа.

Применительно к веб-сериалам эта научная проблема также пока не изучалась: существуют немногочисленные исследования, посвященные особенностям данного формата в контексте сторителлинга (Baranovsky et al., 2018; Batty et al., 2019; Taylor, 2021), однако отсутствуют работы, рассматривающие путь героя в веб-сериалах или подробно разбирающие внутреннюю структуру их сюжетной конструкции.

Короткометражная анимация исследована еще меньше: лишь один труд посвящен специфике короткометражных анимационных проектов в контексте сторителлинга (Khalili, 2018). Наиболее близкие смежные исследования касаются структуры нарратива короткометражного кино (Raskin, 2002; Cowgill, 2005; Cooper, Dancyger, 2012), однако, как показано далее, специфика анимационных фильмов такова, что их необходимо рассматривать отдельно, с опорой на теории концептуальных и креативных метафор (Lakoff, Johnson, 1980; Lakoff, Turner, 1989; Goatly, 1997; Kövecses, 2002).

Серьезнее всего в контексте темы работы исследовано интерактивное кино. Существует немало трудов, изучающих специфику интерактивного повествования и проблемы его разработки (Crawford, 2013; Caracciolo, 2015; Daryani et al., 2016), в том числе и непосредственно в интерактивном кино (Clarke, Mitchell, 2001; Ben-Shaul, 2008; Уткин, Покровская, 2020). Эти исследования имеют серьезное значение для данной работы, поскольку позволяют лучше понять особенности интерактивного кино в контексте сторителлинга. Тем не менее, они не касаются конкретно структуры пути героя.

Есть также труды, посвященные непосредственно попыткам переосмыслить концепцию мономифа в рамках интерактивного нарратива, то есть понять, как именно интерактивность как специфическая черта формата влияет на структуру путешествия героя (Augeraud et al., 2007; Галанина, Ветушинский, 2019). Однако, во-первых, перечисленные работы посвящены видеоиграм, а не интерактивному кино. Во-вторых, эти исследования либо не опираются на анализ конкретных примеров, то есть не имеют достаточной эмпирической базы, либо сосредоточены

больше на концепции «героического» и понятии «героя» в интерактивном формате, чем непосредственно на структуре его сюжета.

Таким образом, несмотря на наличие исследований по специфике каждого из выбранных аудиовизуальных искусств в контексте сторителлинга, на которые в дальнейшем опирается данная работа, поставленная в ней проблема связи особенностей формата и структуры пути героя изучается впервые.

Объектом исследования является ряд художественных произведений, созданных в 2010-2020 гг. и относящихся к сфере современных аудиовизуальных искусств, работающих с малыми экранными формами: веб-сериалов, короткометражных мультипликационных фильмов и интерактивного кино.

Предмет исследования – трансформация традиционного пути героя под влиянием специфики сторителлинга в веб-сериалах, короткометражных мультипликационных фильмах и интерактивном кино.

Цель исследования – выявить и объяснить логику, согласно которой особенности каждого из выбранных форматов в контексте сторителлинга влияют на путь героя в произведениях этого формата.

Чтобы достигнуть цели, необходимо последовательно выполнить следующие **задачи**:

- 1) выделить и классифицировать наиболее релевантные для анализа объекты в каждом из выбранных форматов;
- 2) определить специфические черты, отличающие каждый из выбранных форматов от остальных – в частности, от массового полнометражного кино, где, как показывают исследования, успешно работает оригинальная схема мономифа;
- 3) установить, при помощи каких средств и на основе какой логики специфические черты формата могут оказывать прямое влияние на сюжет произведения;

- 4) определить ключевые особенности нарратива произведений в выбранном формате: в частности, составить схемы пути героя для выбранных объектов исследования, сопоставить полученные схемы с исходной схемой мономифа и выявить расхождения;
- 5) установить связь между специфическими чертами формата, выделенными на третьем этапе, и трансформацией схемы мономифа, выявленной на четвертом этапе, если такая связь действительно имеет место.

Гипотеза исследования может быть сформулирована следующим образом: традиционная структура пути героя в выбранных объектах исследования трансформируется схожим образом, поскольку эта трансформация определяется в первую очередь общими для них принципами сторителлинга малых экранных форм и уже потом – индивидуальной спецификой форматов.

Структура и методология исследования

Перечисленные задачи определяют логику и структуру работы, которая представлена в пяти статьях, отражающих результаты исследования. Глобально структура работы может быть разделена на три части, каждая из которых посвящена конкретному аудиовизуальному искусству (веб-сериалам, короткометражной анимации, интерактивному кино) и содержит одну или две статьи в зависимости от того, насколько полно специфика данного формата уже была изучена в существующих научных трудах.

Центральным **методом** исследования является нарративный анализ как искусствоведческий метод, берущий начало из филологических исследований. Работа опирается на труды Жерара Женетта (1980) и Луиз Авроры Пиментел (1990)²,

² Оба исследования являются фундаментальными в области теории нарратива и основываются на анализе текстов Марселя Пруста. Женетт вводит и систематизирует основные принципы построения нарратива, такие, как порядок, продолжительность, частота, настроение (режим), голос (1980). Поскольку фокус диссертационного исследования смещен в сторону структуры сюжета, здесь применяются лишь некоторые положения из работы Женетта: это введенный им термин «фокализация», а также используемые им устоявшиеся концепции «характеризации» и «когерентности» (1980). Работа Пиментел освещает метафорическую нарративную историю и вводит термин «тематическая изотопия» (1990, р. 55), который является синонимом тематической когерентности. Этот труд дополняет теоретическую базу той части текущего исследования, которая посвящена короткометражной анимации.

с особым фокусом на структуре сюжета по Джозефу Кэмпбеллу (1997). Возможности этого метода дополнительно расширяются за счет классификации, сравнительного и сравнительно-исторического анализа.

Однако специфика эмпирического материала такова, что некоторые его атрибуты не могут быть полноценно рассмотрены в отрыве от индустриальной логики его создания. Поэтому в работе также применяется включенное наблюдение как метод анализа медиаиндустрии. Выбор этого метода основан на подходе к индустриальному анализу, который предлагает Джейн Стоукс в книге по методам медиа и культурных исследований (2003). Описывая варианты включения индустриального анализа в исследования медиа и культурных индустрий, она выделяет несколько релевантных методов: анализ документов, интервью, включенное наблюдение (Stokes, 2003, p. 98–99). Их можно применять как комплексно, так и по отдельности. В данном исследовании, в соответствии с логикой Стоукс (2003, p. 122), в качестве основы для включенного наблюдения используется личный опыт работы автора в индустрии³. При этом само наблюдение затрагивает только те этапы и особенности производства веб-сериалов, короткометражных мультипликационных фильмов и интерактивного кино, которые влияют на их нарратив. Таким образом, включенное наблюдение применяется в работе исключительно как дополнение к изучению самого контента, не выходя за эти рамки, что также согласуется с логикой Стоукс (2003, p. 96)⁴.

1. На *первом* этапе все пять поставленных задач были решены на основе анализа веб-сериалов. Поскольку веб-сериал как формат исследован недостаточно, первым двум задачам (то есть выбору и классификации объектов

³ Опыт автора включает работу в качестве редактора и сценариста в компании Star Media с 2014 по 2019 гг., а также в качестве независимого автора YouTube-канала ValorMainStream с 2012 г. по настоящее время.

⁴ Дискуссия об организации производства проекта и ее влиянии на нарратив также потенциально может быть расширена в сферы политэкономии, маркетинга, изучения технологий и другие. Тем не менее, в рамках данного исследования решено было ограничиться только теми аспектами производства, которые оказывают непосредственное влияние на нарратив и структуру сюжета. Упомянутые выше аспекты, однако, могут послужить направлениями для расширения работы в дальнейшем.

анализа, а также поиску универсальных специфических черт формата) была посвящена одна статья, а оставшиеся три задачи были решены во второй статье.

Отправной точкой исследования стала статья «Веб-сериалы: специфика и ключевые особенности формата» (Прохоров, 2019), где уже был проведен анализ ряда зарубежных веб-сериалов, произведенных в США, Канаде, Великобритании и Новой Зеландии. Выбор этих сериалов был обусловлен тем, что формат зародился именно на Западе. Для классификации сериалов было использовано существующее в индустрии (Ландау, 2016, с. 91–96) разделение на горизонтальные (сюжет развивается последовательно от серии к серии), вертикальные (сюжет развивается независимо в разных сериях, но персонажи одни и те же), горизонтально-вертикальные (комбинация двух предыдущих вариантов) и антологии (серии объединены только общей темой, а сюжет и персонажи во всех сериях разные). На основе индустриального и нарративного анализа примеров разных типов было выявлено четыре ключевых, форматообразующих признака веб-сериалов, актуальных для зарубежных веб-сериалов.

В рамках текущего исследования фокус был смещен с зарубежных на российские веб-сериалы, поскольку в России активное развитие формата началось позже, только в 2010-е годы. Если ранее в выборке присутствовали сериалы для крупных платформ, по формату близкие к телевизионным, то более подробный анализ истории развития формата и особенностей индустрии внутри конкретной страны позволил уточнить фокус исследования и сосредоточиться на «чистых» веб-сериалах, то есть сериалах, произведенных на деньги создателей или спонсоров для свободного распространения в интернете. Был проведен сравнительный анализ российских и зарубежных веб-сериалов и найден ряд ключевых сходств и отличий, то есть удалось определить, каким образом российские авторы осваивали новый для них формат на основе опыта зарубежных коллег: какие техники и приемы сторителлинга они заимствовали, а какие пытались изобрести самостоятельно, с нуля. Кроме того, удалось сформулировать

и изучить особенности российской индустрии веб-сериалов, также влияющие на работу создателей контента: в частности, была рассмотрена специфика российских цензурных ограничений, усилившихся в 2014-м году, и их влияние на индустрию. При этом выявленные ранее форматообразующие признаки были найдены также и во всех сериалах новой выборки, что подтвердило устойчивость выделенных признаков вне зависимости от страны и времени производства сериалов. Результаты исследования кратко сформулированы ниже в разделе «Основные положения и результаты, выносимые на защиту» и подробно отражены в статье: Prokhorov A. Russian web series: Mastering the new format // Journal of Screenwriting. 2021. Vol. 12. No. 1. P. 25-37. – 0,9 п.л.

Оставшиеся задачи исследования были решены на примере девяти «чистых» горизонтальных веб-сериалов, разнообразных как по жанрам (комедия, ужасы, детектив, мюзикл, роуд-муви и др.), так и по странам производства (Россия, Канада, Индия, Чили, Австралия и др.). Был проведен нарративный анализ сериалов на основе схемы мономифа Кэмпбелла и выявлены ключевые аномалии, характерные для сюжетной структуры этих сериалов по сравнению с классическим мономифом. Найденные аномалии удалось однозначно связать со специфическими особенностями веб-сериала как формата и, в частности, с обнаруженными ранее форматообразующими признаками. Результаты исследования кратко сформулированы ниже в разделе «Основные положения и результаты, выносимые на защиту» и подробно отражены в статье: Прохоров А. В. Приемы сторителлинга и особенности сюжетной структуры в веб-сериалах // Обсерватория культуры. 2022. Т. 19. № 5. С. 468–476. – 0,7 п.л.

2. На *втором* этапе все пять поставленных задач были решены на основе анализа короткометражной анимации. Для исследования были выбраны исключительно мультипликационные фильмы студии Pixar как безусловного лидера ниши короткометражной анимации. Первым двум задачам, то есть выбору, классификации объектов анализа и выявлению специфических черт формата,

была посвящена одна статья, и еще одна статья осветила выполнение оставшихся трех задач.

С целью исследования специфики формата были проанализированы все короткометражные мультфильмы студии Pixar за все время существования компании, с особым упором на мультфильмы, произведенные в 2010-е гг. Исследование позволило выявить как ключевые черты короткометражной анимации данной конкретной студии в периоды ее становления и дальнейшего развития, так и специфику формата в целом. Анализ показал, что первые короткометражные мультфильмы Pixar имели предельно простую структуру и относительно примитивный сюжет, легко описываемый механически при помощи теории секвенций (Gulino, 2004). Однако постепенно студия стала брать за основу более сложных героев, раскрывать их серьезные внутренние конфликты, поднимать взрослые темы, и современная короткометражная анимация Pixar хорошо описывается именно с помощью концепции мономифа, поскольку у работы Кэмпбелла есть серьезная психологическая основа: юнгианская теория архетипов (Jung, 1959). Кроме того, беглый анализ пути героя в некоторых короткометражках позволил наметить ключевое направление для второй части исследования: изучение связи структуры пути героя и активного использования метафор как одной из главных специфических черт короткометражной анимации, имеющей корни в определении анимации как таковой (Husbands, Ruddell, 2019). Была обнаружена особая роль этапа мономифа «Спасение извне» в связке с метафорой в структуре короткометражных мультфильмов, что также послужило отправной точкой для решения последующих задач. Результаты исследования кратко сформулированы ниже в разделе «Основные положения и результаты, выносимые на защиту» и подробно отражены в статье: Прохоров А. В. Эволюция короткометражной анимации студии Pixar // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2020. Т. 5. № 4. С. 54-68. – 0,8 п.л.

Далее был отдельно изучен корпус полнометражных и короткометражных мультфильмов студии Pixar, произведенных в 2010-е гг. Был проведен

нарративный анализ каждого из выбранных примеров на основе схемы мономифа Кэмпбелла. В то время как в полнометражной анимации значимых аномалий выявлено не было, найденные в короткометражной анимации аномалии удалось объяснить, опираясь на теорию концептуальных (Lakoff, Johnson, 1980) и креативных (Lakoff, Turner, 1989; Goatly, 1997; Kövecses, 2002) метафор, а также на концепцию мега-метафоры (Werth, 1999). Было обнаружено, что в сюжете анимационных фильмов на уровне всего повествования в целом работает концептуальная мега-метафора, которая порождает сеть креативных метафор, распределенных по структуре нарратива. В короткометражной анимации эти метафоры оказывают прямое влияние на сюжет и схему путешествия героя, которое также удалось выявить и объяснить. Таким образом, получилось установить четкую связь между основной специфической чертой формата (использование метафоры как основы визуального ряда и сюжетной конструкции) и структурой пути героя. Результаты исследования кратко сформулированы ниже в разделе «Основные положения и результаты, выносимые на защиту» и подробно отражены в статье: Prokhorov A. The Hero's Journey and Three Types of Metaphor in Pixar Animation // *Metaphor and Symbol*. 2021. Vol. 36. No. 4. P. 229-240. – 1 п.л.

3. На *третьем* этапе все пять поставленных задач были решены на основе анализа интерактивного кино. При этом первые две задачи (выбор и классификация объектов анализа, выявление специфических черт формата) получилось выполнить во многом на основе уже существующих работ, посвященных интерактивному кино, поэтому проведение отдельного полноценного исследования не потребовалось. Как следствие, все пять задач удалось решить в рамках одной статьи.

Основой для анализа формата послужило повторяющееся у разных авторов глобальное разделение интерактивности с точки зрения сторителлинга на интерактивность с иллюзией выбора, где ключевые сюжетные точки четко зафиксированы и выбор зрителя имеет очень ограниченное, локальное влияние в промежутках между ними, и интерактивность с возможностью реального выбора,

где сюжет полноценно разветвлен (Ben-Shaul, 2008; Daryani et al. 2016; Уткин, Покровская, 2020). Эмпирической базой для анализа послужили российский интерактивный фильм «#КТО_ТЫ» (2020) как пример интерактива преимущественно с иллюзией выбора и британский интерактивный фильм «Черное зеркало: Брандашмыг» (2018) как пример интерактива с реальным выбором. Был проведен нарративный анализ обоих фильмов на основе схемы мономифа Кэмпбелла и теорий архетипов Юнга и Воглера (Jung, 1959; Vogler, 2007), а затем были выявлены ключевые аномалии, характерные для их сюжетной структуры.

Было обнаружено, что в фильме с иллюзией выбора возможно следование традиционной структуре мономифа с незначительными отклонениями, в то время как в фильме с реальным выбором структура сюжета может разветвляться гораздо серьезнее, а архетипы по Юнгу и Воглеру могут быть использованы в качестве каркаса для создания сюжетной схемы. Результаты анализа удалось однозначно связать со спецификой интерактивного кино как формата: помимо традиционной для интерактива попытки баланса между необходимостью рассказать связную и цельную историю и лудологическими интересами зрителя (Caracciolo, 2015) в интерактивном кино играет принципиальную роль фактор бюджета проекта, также учитываемый при проработке сюжета. Результаты исследования кратко сформулированы ниже в разделе «Основные положения и результаты, выносимые на защиту» и подробно отражены в статье: Prokhorov A. The interactive monomyth: Exploring the hero's journey in forking-path film narratives // Journal of Screenwriting. – 1 п.л. (в печати)

Основные положения и результаты, выносимые на защиту

1.1. Специфика веб-сериала как формата в контексте сторителлинга в значительной степени определяется четырьмя его форматобразующими признаками, которые актуальны как для зарубежных, так и для российских веб-сериалов: а) произвольное количество серий в сезоне и свободная периодичность выхода серий; б) меняющийся от серии к серии хронометраж, который тем не

менее всегда остается меньше телевизионного, то есть в диапазоне примерно от одной до двадцати пяти минут; в) молодой главный герой, образ которого, как правило, имеет черты или полностью соответствует архетипу «обаятельный неудачник» по классификации С. Седита (2006, р. 69); г) высокая динамика и большая плотность событий сюжета.

1.2. В контексте специфики веб-сериала путь героя трансформируется следующим образом: а) некоторые этапы пути героя, особенно на стадии Исхода, оказываются удалены, чтобы обеспечить быстрый старт и максимально возможную плотность событий истории. Часто наблюдается отказ от этапа «Чрево кита», что может быть связано в том числе и с бюджетными ограничениями, так как этот этап требует перемещения в новую локацию; б) функции и архетипы старших персонажей, которых герой должен встретить на пути, берут на себя более молодые герои: в частности, архетипические роли матери (этап «Встреча с богиней») и отца (этап «Примирение с отцом») могут выполнять друзья героя, его возлюбленные или коллеги. Сами родители обычно вовсе исключены из истории – если же они и присутствуют, то их роль в сюжете минимальна; в) этап «Спасение извне» в сюжете веб-сериала часто приобретает особую роль: в кульминационный момент герой бездействует или не способен ни на что повлиять, но оказывается спасен некими внешними силами. Это может быть обусловлено тягой формата к простым и комедийным историям с легким разрешением, которая в определенной степени характерна и для малой формы в целом.

2.1. Ключевой чертой короткометражной анимации в контексте сторителлинга является активное использование креативных метафор. В данном исследовании выделяется три типа креативных метафор: поддерживающие, формирующие действие и разрушительные. Поддерживающие метафоры чаще встречаются в полнометражной анимации и не влияют на сюжет прямым образом, а лишь помогают авторам конструировать мир истории. Формирующие действие и разрушительные метафоры характерны именно для короткометражной

анимации и определяют ее специфику: первые полностью описывают главное и единственное действие, совершаемое героем в сюжете, а вторые обозначают внешние силы, которые спасают героя в решающий момент истории. Все три типа метафор потенциально могут использоваться как по отдельности, так и вместе в пределах одного и того же нарратива.

2.2. Формирующие действие и разрушительные метафоры непосредственно влияют на путь героя в сюжете короткометражных анимационных фильмов. Их использование может привести к удалению ряда традиционных этапов мономифа на всех трех его глобальных стадиях. Формирующая действие метафора лишь четко задает рамки возможных действий героя, поэтому меньше нарушает привычную логику мономифа. Наибольшее влияние оказывает разрушительная метафора, так как в случае ее использования этап «Спасение извне» выходит на передний план и рискует заменить собой ряд других. Как правило, оба типа метафор используются, чтобы раскрыть или усилить авторское высказывание, основную мысль сюжета.

3.1. Ключевым признаком интерактивного кино как формата в контексте сторителлинга является предоставление зрителю возможности влиять на сюжет, которая входит в конфликт и с когерентностью (цельностью) нарратива, поскольку сюжет постоянно дробится на отдельные ветки и события, и с ограничениями по бюджету, поскольку последствия каждого сделанного выбора необходимо снять и показать зрителю. Следствием этого конфликта становится то, что глобально авторам приходится выбирать между тремя опциями, каждая из которых сопряжена с определенными издержками: интерактив с иллюзией выбора, где наилучшим образом сохраняется цельность истории, интерактив с возможностью реального выбора, где наилучшим образом реализуется возможность влиять на сюжет, и их комбинация.

3.2. Путь героя трансформируется соответствующим образом в зависимости от решения авторов. В интерактиве с иллюзией выбора может быть сохранена стандартная схема мономифа. Иллюзия зрительского влияния на сюжет может

поддерживаться не только за счет ложных развилок, но и за счет внедрения в сюжет решений с отложенным эффектом, последствия которых заметны лишь ближе к финалу, где и происходит единственное настоящее разветвление нарратива. Такое позднее ветвление ведет к меньшим бюджетным расходам для создателей проекта.

В интерактиве с реальным выбором схема стремится к удалению или замене определенных этапов в зависимости от выбора зрителя. При этом каркасом интерактива с реальным выбором может быть система архетипов по Юнгу и Воглеру. В этом варианте выполнение каждым персонажем своей ключевой архетипической функции создает сюжетную развилку и провоцирует героя (зрителя) на ответ. Если герой (зритель) слишком сильно поддается влиянию архетипа, это заводит его в тупик. В противном случае сюжет продолжается. Такое построение сюжета вокруг базовых архетипов, представленное в фильме «Черное зеркало: Брандашмыг», позволяет поддерживать общее ощущение цельности истории, несмотря на ее фактическое дробление.

При этом независимо от типа интерактивности стадия Исхода остается почти нетронутой, а наибольшей трансформации подвержены именно финальные этапы и стадии мономифа (в частности, стадия Возвращения).

3.3. Если в интерактиве с иллюзией выбора образ главного героя в целом относительно устойчив, то в интерактиве с реальным выбором он зачастую сильно размыт и не соответствует ни одному архетипу, в том числе непосредственно архетипу героя по Воглеру. Это обусловлено тем, что архетип определяется прежде всего функцией персонажа в сюжете. Если же существует множество вариантов таких функций, а их выбор делегирован зрителю, то когерентность (цельность) образа и его соответствие архетипу может пострадать даже сильнее, чем когерентность сюжета.

Каждый из персонажей вокруг главного героя, в свою очередь, может соответствовать одному или сразу нескольким архетипам по Юнгу и Воглеру в

зависимости от набора сюжетных веток, которые выбирает зритель. Образы отдельных персонажей могут видоизменяться очень сильно: вплоть до того, что в разных вариантах сюжета один и тот же персонаж может быть «закрытым» (иметь одну четкую функцию в сюжете) и «открытым» (иметь несколько функций и потенциал для раскрытия за рамками сюжета) конструктом по классификации Четмэна (2000, р. 119).

4. Таким образом, современные аудиовизуальные искусства, работающие с малыми экранными формами, обладают рядом специфических черт, которые отличают их как от больших форм (например, от полнометражного кино), так и друг от друга. Работа с малыми формами схожим образом влияет на логику сторителлинга и на структуру пути героя в каждом из трех форматов (например, сокращая традиционную схему мономифа). Однако в целом этот аспект не является определяющим, поскольку основное воздействие на принципы сторителлинга и на структуру сюжета оказывают индивидуальные черты каждого из форматов. Соответственно, схема мономифа также трансформируется по-разному во всех трех аудиовизуальных искусствах, вплоть до возможности ее полной деконструкции в интерактивном кино. Таким образом, сформулированная гипотеза исследования подтвердилась лишь частично.

Научная новизна

Вопрос о связи между спецификой выбранных аудиовизуальных искусств и структурой пути героя был недостаточно изучен в рамках существующих научных исследований. Данная работа в значительной степени восполнила этот пробел. Несмотря на то, что гипотеза исследования подтвердилась не полностью, в процессе работы был получен целый ряд научных результатов, имеющих самостоятельную ценность:

1) выявлены и введены в научный оборот форматообразующие признаки веб-сериала, актуальные как для зарубежных, так и для российских веб-сериалов;

2) впервые показано влияние формата на структуру мономифа в веб-сериалах;

3) теория концептуальных и креативных метафор впервые применена при изучении структуры сюжета анимационных фильмов, в научный оборот введено три новых типа креативных метафор;

4) впервые объяснено влияние креативных метафор на структуру сюжета короткометражной анимации;

5) концептуализированы проблемы сторителлинга в интерактивном кино;

6) разработана схема построения интерактивного нарратива на основе теорий архетипов;

7) впервые удалось отследить, как трансформируется образ героя и архетипы персонажей вокруг него в интерактивном кино;

8) представлен новый взгляд на концепцию мономифа, впервые показана и объяснена его трансформация во всех трех аудиовизуальных искусствах.

Теоретическая и практическая значимость полученных результатов

1. Исследование предоставляет как обобщенные и систематизированные результаты предыдущих трудов, посвященных трем выбранным форматам, так и собственные идеи по специфике каждого из них: причем форматы рассматриваются не только с сюжетной и визуальной точки зрения, но и в контексте особенностей индустрии. Таким образом, данная работа является важным шагом к глубокому теоретическому пониманию специфики данных аудиовизуальных искусств. С практической точки зрения работа может быть полезна режиссерам, продюсерам, сценаристам, создающим проекты в любом из изученных форматов.

2. В ходе исследования сделано важное открытие в области теории креативных метафор, поскольку выявлено три новых типа креативных метафор в контексте их взаимодействия с нарративом. Данная классификация может стать

теоретической базой для ряда новых исследований, посвященных связи метафор и нарратива.

3. Переосмысление стандартной схемы пути героя по Кэмпбеллу в контексте современных аудиовизуальных искусств может быть важно для исследователей, применяющих мономиф как инструмент для анализа различных художественных произведений. В последние годы растет количество подобных публикаций в международных журналах, и в целом тренд на использование схемы мономифа в различных контекстах только набирает обороты. С практической точки зрения такое исследование также может быть полезно для сценаристов, писателей и редакторов, рассматривающих концепцию Кэмпбелла как подсказку при построении и анализе конкретных сюжетов.

Ограничения и перспективы исследования

Результаты, представленные в данной работе, следует интерпретировать с учетом ограничений, которые в первую очередь касаются рамок эмпирической базы.

Так, если специфика веб-сериала как формата исследована на различных примерах, то ее влияние на путь героя изучено исключительно на примере горизонтальных веб-сериалов. Горизонтальные сериалы (то есть сериалы, сюжет которых развивается последовательно от серии к серии) выбраны потому, что их структура ближе к стандартной структуре полнометражного фильма, которая является отправной точкой исследования. Вертикальные веб-сериалы и антологии имеют несколько иную структуру: поскольку и в том, и в другом случае серии представляют собой относительно автономные истории малого хронометража, специфику этих типов веб-сериалов имеет смысл рассматривать в плотной связке со спецификой короткометражного кино, что может стать задачей последующих исследований.

Что касается короткометражной анимации, то и специфика формата, и ее влияние на путь героя изучены на примере анимационных фильмов студии Pixar.

Несмотря на то, что подобный выбор обоснован, а сделанные выводы о влиянии креативных метафор на путь героя явно достаточно универсальны и выходят за рамки рассматриваемых примеров, в будущем имело бы смысл изучить анимационные фильмы инди-студий и других производителей, чтобы подкрепить или уточнить полученные результаты.

Наконец, влияние специфики интерактивного кино как формата на путь героя на данный момент рассмотрено только на примере фильмов «#КТО_ТЫ» и «Черное зеркало: Брандашмыг». Хотя изучен и пример интерактива с иллюзией выбора, и пример интерактива с реальным выбором, полученные результаты все же отображают лишь два возможных способа построения интерактивного нарратива, которые, возможно, не являются абсолютно универсальными. Кроме того, потенциально они могут видоизменяться или комбинироваться (например, при совмещении двух типов интерактивности), поэтому имеет смысл в дальнейшем изучить и другие примеры. Дополнительно, для более глубоких выводов по теме, необходимо в будущем рассмотреть также видеоигры, поскольку в них степень влияния игрока на происходящее, как правило, значительно выше, чем в интерактивном кино любого типа.

Апробация результатов исследования

Результаты данного исследования были представлены в рамках нескольких международных научных конференций в России и за рубежом:

- 28.05.2020–04.06.2020. Теории и практики искусства и дизайна: социокультурные, экономические и политические контексты, Москва, Россия. Доклад: Российские веб-сериалы как альтернатива сериалам для телевидения.
- 26.09.2020–27.09.2020. International Conference on Myths, Archetypes and Symbols: “Models and Alternatives”, Лондон, Великобритания. Доклад: The Monomyth Concept and Archetypes in Pixar Animation.

- 19.05.2021–22.05.2021. International Conference on Narrative, США. Доклад: The Hero's Journey in Interactive Cinema: the Archetypal Approach.
- 06.04.2022–08.04.2022. Теории и практики искусства и дизайна: социокультурные, экономические и политические контексты, Москва, Россия. Доклад: Стратегии интерактивного сторителлинга в проектах студии Lateral Summer.
- 22.09.2022–24.09.2022. 14th Screenwriting Research Network International Conference “Globalizing Screenwriting”, Вена, Австрия. Доклад: Propp and Campbell united: Russian and Western story structures together in Pixar animation.

Материалы исследования также были представлены на семинаре «Интермедиальность литературы» в рамках научно-учебной группы НИУ ВШЭ «Трансмедиальные исследования литературы» 30 мая 2021 года.

Помимо этого, полученные результаты используются в рамках авторского курса «Разработка киносценария», который автор работы ведет на Факультете креативных индустрий НИУ ВШЭ, и в рамках проекта веб-сериала «Creatives. Выдуманные истории» на ярмарке проектов НИУ ВШЭ под руководством автора работы.

Кроме того, в рамках процесса обучения автора работы в Аспирантской школе по искусству и дизайну НИУ ВШЭ на основе материалов данного исследования были разработаны проект книги «Путь героя. Анатомия популярных сюжетов в кино и литературе», проект выставки «Расколотый миф» и проект онлайн-курса «Драматургия веб-сериала».

Представляемые к защите статьи

Прохоров А. В. Приемы сторителлинга и особенности сюжетной структуры в веб-сериалах // Обсерватория культуры. 2022. Т. 19. № 5. С. 468–476. (список ВАК, список D)

Прохоров А. В. Эволюция короткометражной анимации студии Pixar // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2020. Т. 5. № 4. С. 54–68. (список D)

Prokhorov A. Russian web series: Mastering the new format // Journal of Screenwriting. 2021. Vol. 12. No. 1. P. 25–37. (Scopus Q2, WoS, список B)

Prokhorov A. The Hero's Journey and Three Types of Metaphor in Pixar Animation // Metaphor and Symbol. 2021. Vol. 36. No. 4. P. 229–240. (Scopus Q1, WoS Q2, список A)

Prokhorov A. The interactive monomyth: Exploring the hero's journey in forking-path film narratives // Journal of Screenwriting. (в печати) (Scopus Q2, WoS, список B)

Список литературы

1. Augeraud, M., Champagnat, R., & Delmas, G. (2007). Bringing Interactivity into Campbell's Hero's Journey. In: M. Cavazza & S. Donikian (Eds.), *Virtual Storytelling. Using Virtual Reality Technologies for Storytelling*. Berlin: Springer Berlin Heidelberg, 187–195.
2. Baranovsky, V., Baranovsky, Y., & Drennan, M. (2018). *Scriptwriting for Web Series: Writing for the Digital Age*. London: Routledge.
3. Batty C. (2011). *Movies That Move Us. Screenwriting and the Power of the Protagonist's Journey*. Cham: Palgrave Macmillan.
4. Batty, C., Taylor, S., & Tofler, M. (2019). The Comedy Web Series: Reshaping Australian Script Development and Commissioning Practices. *Australasian Journal of Popular Culture*, 8(1), 71–84.
5. Ben-Shaul, N. (2008). *Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions*. Amsterdam: Rodopi.
6. Bond S.E., & Christensen J. The Man Behind the Myth: Should We Question the Hero's Journey? *Los Angeles Review of Books*, 12 August 2021. [электронный ресурс] URL: <https://lareviewofbooks.org/article/the-man-behind-the-myth-should-we-question-the-heros-journey/> (дата обращения: 15.10.2022).
7. Braithwaite, J., Chin, M., & Lamprell, K. (2018). The plot thickens: Archetypal narrative structure in the melanoma patient journey. *Cogent Medicine*, 5(1), 1484053.
8. Campbell, J. (1949). *The hero with a thousand faces*. New York: Pantheon books.
9. Caracciolo, M. (2015). Playing Home: Videogame Experiences between Narrative and Ludic Interests. *Narrative*, 23(3), 231–251.
10. Chatman, S. B. (2000). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. New York: Cornell University Press.
11. Clarke, A., & Mitchell, G. (2001). *Screen Play: Film and the Future of Interactive*

- Entertainment. In: R. Earnshaw & J. Vince (Eds.), *Digital Content Creation*. Berlin: Springer, 9–19.
12. Cooper, P., & Dancyger, K. (2012). *Writing the short film. Third edition*. Burlington: Elsevier Focal Press.
13. Cowgill, L. J. (2005). *Writing short films: Structure and content for screenwriters*. Los Angeles: Lone Eagle Pub.
14. Crawford, C. (2013). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders.
15. Cruz, J., & Kellam, N. (2017). Restructuring structural narrative analysis using Campbell's monomyth to understand participant narratives. *Narrative Inquiry*, 27(1), 169–186.
16. Daryani, E. S., Fahimifar, A., & Rahimian, M. (2016). The Aesthetics of Narrative Elements in Interactive Films. *International Journal of Humanities*, 23(4), 70–83.
17. Ellwood, R. (1999). *The Politics of Myth: A Study of C. G. Jung, Mircea Eliade, and Joseph Campbell*. New York: State University of New York Press.
18. Ganzin, M., Gephart, R. P., & Suddaby, R. (2014). Narrative and the Construction of Myths in Organizations. In: F. Cooren, E. Vaara, A. Langley & H. Tsoukas (Eds.), *Language and Communication at Work: Discourse, Narrativity, and Organizing*. Oxford: Oxford University Press, 219–260.
19. Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method*. Ithaca: Cornell University Press.
20. Goatly, A. (1997). *The language of metaphors*. London: Routledge.
21. Gulino, P. J. (2004). *Screenwriting: The Sequence Approach*. London: Bloomsbury Academic.
22. Healy G. (2022). *The Production of Global Web Series in a Networked Age*. London: Routledge.
23. Husbands, L., & Ruddell, C. (2019). Approaching animation and animation studies. In: N. Dobson, A. Honness Roe, A. Ratelle & C. Ruddell (Eds.), *The animation studies reader*. New York: Bloomsbury Academic, 5–16.

24. Jacey, H. (2010). The hero and heroine's journey and the writing of Loy. *Journal of Screenwriting*, 1(2), 309–323.
25. Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
26. Jung, C. (1959). *The archetypes and the collective unconscious*. New York: Pantheon Books.
27. Khalili, S. (2018). Analysing the advantages of Aristotle's two-act structure in comparison with Syd Field's three-act structure in short comedic animation scriptwriting. *Journal of Screenwriting*, 9(3), 265–277.
28. Kövecses, Z. (2002). *Metaphor: A practical introduction*. New York: Oxford University Press.
29. Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press.
30. Lakoff, G., & Turner, M. (1989). *More than cool reason: A field guide to poetic metaphor*. Chicago: University of Chicago Press.
31. Paglia, C. (1991). *Sexual Personae: Art and Decadence from Nefertiti to Emily Dickinson*. New York: Vintage Books.
32. Palumbo, D. (2008). The monomyth in James Cameron's the terminator: Sarah as monomythic heroine. *The Journal of Popular Culture*, 41(3), 413–427.
33. Palumbo, D. (2013). The monomyth in Star Trek (2009): Kirk & Spock together again for the first time. *The Journal of Popular Culture*, 46(1), 143–172.
34. Palumbo, D. (2014). *The Monomyth in American Science Fiction Films: 28 Visions of the Hero's Journey*. Jefferson: McFarland.
35. Pimentel, L. A. (1990). *Metaphoric narration: Paranarrative dimensions in A la recherche du temps perdu*. Toronto: University of Toronto Press.
36. Raskin, R. (2002). *The art of the short fiction film: A shot by shot study of nine modern classics*. Jefferson: McFarland & Company.
37. Sadri, H. (2020). The Return Journey in Alison Bechdel's Fun Home. *The Journal of Popular Culture*, 53(1), 111–128.

38. Schachtner, C. (2020). *The Narrative Subject. Storytelling in the Age of the Internet*. London: Palgrave Macmillan.
39. Scupin, R. (2000). *Religion and Culture: An Anthropological Focus*. Hoboken: Prentice Hall.
40. Sedita, S. (2006). *The Eight Characters of Comedy: A Guide to Sitcom Acting and Writing*. Los Angeles: Atides Pub.
41. Stokes, J. (2003). *How to Do Media and Cultural Studies*. London: Sage Publications Ltd.
42. Taylor, S. (2021). “Just Ask ‘What If?’ and Go from There”: The Role of Mainstream Story Structures in Women’s Web Series Script Development. *Studies in Australasian Cinema*, 15(1–2), 48–64.
43. Thomas, P. A. (2021). She-Ra and the Princesses of Power as Queer Monomyth. *The Journal of Popular Culture*, 54(5), 1095–1115.
44. Toelken, B. (1996). *The Dynamics of Folklore*. Logan: Utah State University Press.
45. Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York: Morrow.
46. Vogler, C. (2007). *The writer’s journey. Mythic structure for writers*. Studio City: Michael Weise Productions.
47. Vogler, C. (2017). Joseph Campbell goes to the movies: The influence of the hero’s journey in film narrative. *Journal of Genius and Eminence*, 2(2), 9–23.
48. Weinstein, L. (2021). The Hero’s Journey of Flash Gordon. *The Journal of Popular Culture*, 54(3), 649–663.
49. Werth, P. (1999). *Text words: Representing Conceptual Space in Discourse*. London: Longman.
50. Галанина Е. В., Ветушинский А. С. (2019). Измерение героического и мономиф в видеоиграх. *Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение*, 33, 34–46.
51. Журкова Д. А., Кононенко Н. Г., Новикова А. А., Петрушанская Е. М., Эваллье В. Д., Сальникова Е. В., Богомолов Ю. А. (2018). Большой формат:

- экранная культура в эпоху трансмедийности. Часть 3: монография / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. М.: Издательские решения.
52. Кэмпбелл Дж. (1997). *Тысячеликий герой*. М.: АСТ; Ваклер; Рефл-бук.
53. Ландау Н. (2016). Дорожная карта шоураннера. 21 полезный совет для сценаристов: как создать и поддерживать успешный телесериал. М.: Издательство «Э».
54. Новикова А.А. (2018). Сериал как инструмент социокультурного воздействия. // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. Часть 3: монография / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. М.: Издательские решения, 119–130.
55. Прохоров А.В. (2019). Веб-сериалы: специфика и ключевые особенности формата. *Художественная культура*, 2(3), 394–413.
56. Сальникова Е.В. (2018). Эстетика заставок «Твин Пикса» и «Игры престолов». // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. Часть 3: монография / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. М.: Издательские решения, 131–144.
57. Сальникова Е.В., Петрушанская Е.М., Вартанов А.С., Кондаков И.В. (2018). Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. Часть 1: монография / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. М.: Издательские решения.
58. Сараскина Л.И., Хренов Н.А., Мукусев В.В., Каманкина М.В. (2018). Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. Часть 2: монография / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. М.: Издательские решения.
59. Уткин А., Покровская Н. (2020). Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре. М.: Альпина Паблишер.