

Компьютерная лингвистика и интеллектуальные технологии:
по материалам международной конференции «Диалог 2018»

Москва, 30 мая — 2 июня 2018 г.

ЛИНГВО-СЕМИОТИЧЕСКАЯ СПЕЦИФИКА ЭЛЕКТРОННЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ТЕКСТОВ

Кучина С. А. (s.kuchina@corp.nstu.ru)

Новосибирский государственный технический
университет, Новосибирск, Россия

LINGUISTIC AND SEMIOTIC SPECIFICITY OF ELECTRONIC LITERARY TEXTS

Kuchina S. A. (s.kuchina@corp.nstu.ru)

Novosibirsk State Technical University, Novosibirsk, Russia

The paper deals with the key aspects of electronic literary text structure and semantics. In this regard the electronic text generating model will be considered in accordance with the specific features of electronic environment and communicative strategy that is inseparably linked with its recipient and actor's interaction model. The paper aims to examine poly-code elements and their role in the structure of electronic literary text. The electronic literary text specificity is reached by breaking text heterogeneity and integration of poly-code multimodal elements into its structure. The poly-code multimodal elements enhance semantic resources of electronic literary text and emphasize its visibility. Lexical, syntactic and graphical coherence of electronic literary text verbal component is supported by the stylistics of its non-verbal elements. Tropes and figures of speech in electronic literary text have their own specificity which reflects its dual (verbal and non-verbal) structure too. The structure of tropes depends on both the choice of lexical means and poly-code elements that reflect the main idea of literary text on the audiovisual level. The author also suggests the basis for electronic literary text genre stratification and typology.

Key words: electronic literary text, verbal, non-verbal, poly-code, kinetic, generative, hypermedia

Цифровое пространство глобальной сети (WWW) и автономных носителей данных (программных и аппаратных) значительно трансформирует эстетические ориентиры современности, что существенно влияет на ключевые параметры и структуру нового типа текста — электронного, функционирование и публикация которого возможна только в условиях электронной информационной среды.

Растущие темпы и масштаб распространения различных типов и жанровых форм электронных художественных текстов определяют актуальность обращения к анализу данного феномена, который вызывает неподдельный интерес со стороны научного сообщества в рамках моно и мультидисциплинарных исследований. В русскоязычном сегменте изучения электронного текста исследования направлены на осмысление особенностей электронной коммуникации и электронного дискурса в целом, а также его отдельных жанровых форм (Вашунина И. В. [26], Орехов С. И. [19], Ахренова Н. А. [1], Галичкина Е. Н. [10], Лутовинова О. В. [14], Дедова О. В. [7], Рогозина И. В. [22], Сонин А. Г. [25]).

В зарубежных исследованиях все больше и больше внимания уделяется изучению структуры, семантики и прагматики электронного художественного текста (Хэйлис К. [12], Муррэй Дж. [18], Риан М-Л. [24], Манович Л. [15], Росарио Д. Г. [23], Уордрик-Фруин Н. [28], Бутс Ф. [4]). Размышляя о специфике электронного художественного текста и электронной литературы, Н. Уордрик-Фруин определяет электронный художественный текст как текст, который был создан в условиях электронной среды и требующий для своего представления и хранения одно из устройств передачи электронных данных (ноутбук, компьютер, мобильный телефон, игровую приставку или любое другое электронное устройство) [28]. При этом важно отметить, что создание в «условиях электронной среды» является важным признаком, но не в полной мере определяющим специфику электронного художественного текста. Согласно Дж. Зуэрну компьютерная обработка текста в электронной литературе имеет значение не только для определения специфики самого артефакта, но и для актуализации определенных свойств художественного текста, при создании которого должны быть соблюдены условия и принципы внутренней организации художественного произведения, отражающие основные параметры и возможности электронно-информационной среды: нелинейность, мультимодальность, интерактивность, процессуальность, иммерсивность/погруженность [31]. При этом специфика электронной информационной среды должна не просто получить отражение в структуре произведения, но и передавать часть семантического и эстетического потенциала художественного текста.

Рассмотрим в качестве примера произведение Ф. Ва «High Muck a Muck» [27]. Это электронный интерактивный художественный текст, который предполагает активное участие реципиента не только на стадии активации/запуска, но и в процессе восприятия. Алеаторическая композиционная модель позволяет читателю свободно комбинировать те или иные текстовые фрагменты с аудио и видео компонентами произведения. С точки зрения идейно-тематического содержания в произведении рассказывается о жизни нескольких поколений китайских эмигрантов в Канаде и их попытке сохранить свою

культурную идентичность. Все структурные компоненты «High Muck a Muck», а именно текст, графические и визуальные образы, аудио и видео ряд являются неотъемлемыми элементами реализации идейно-тематического содержания произведения.

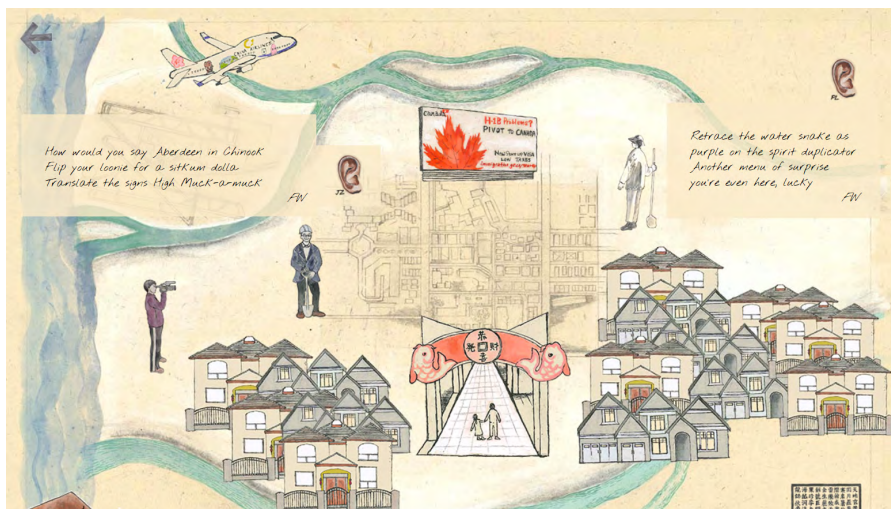


Рис. 1. «High Muck a Muck», Ф. Ва и др

Анализируя специфику электронного дискурса [14] и его продукта — электронного текста, исследователи так или иначе характеризуют способ представление информации в сети, а также характер ее передачи и канал восприятия, посредством которого реципиент получает и перерабатывает транслируемые данные. Несмотря на свою экстралингвистическую природу, именно эти факторы оказывают существенное влияние на структуру и семантику электронного текста. Способ подачи информационно данных в электронном дискурсе, а также канал восприятия, через который происходит обработка полученной информации, могут быть объединены понятием модальность, которое в расширенном, онтологическом смысле (от лат. *modus* мера, способом) представляет способ существования какого-либо объекта или явления [8]. В то же время в психологии под модальностью понимают канал восприятия, переработки и воспроизведения информации, выделяя при этом следующие виды модальности: визуальная — зрительная (картины, цвет, зрительные образы и свет); аудиальная — слуховая (звуки, музыка, слуховые образы и интонации); кинестетическая — тактильная (прикосновения, мышечное и кожное чувство, внутренние ощущения). Учитывая эти базовые характеристики, категория модальности может быть определена как «знаковая система, интерпретируемая с помощью различных органов чувств» [9].

Ключевой особенностью электронного дискурса является его мультимодальный характер. Мультимодальность в данном случае предполагает интеграцию в состав дискурсивных элементов компонентов различных

семиотических систем (текст, звук, видео, графика, анимация), при этом участники электронного дискурса используют различные органы восприятия для декодирования информационного потока. Мультиmodalность электронного художественного дискурса оказывает существенное влияние на структуру и семантику речевых фигур, тропов, использованных для актуализации авторской художественной концепции произведения, что соответственно делает возможным существование мультиmodalных средств художественного выражения (метафор, метонимий, синекдох и др.), компоненты значений которых представлены в рамках различных знаковых систем (modalностей). Среди основных категорий modalности Ч. Форсевиль выделяет следующие подкатегории:

1. Графические изображения/pictorial signs;
2. Письменные знаки/written signs;
3. Устная речь/spoken signs;
4. Жесты/gestures;
5. Звуки/ sounds;
6. Мелодия/music;
7. Запахи/smells;
8. Вкусовые параметры/ tastes;
9. Тактильные особенности/ touch [9].

Например, в электронном художественном тексте «When» О. Ормстада [20] центральная тема жизни и смерти раскрывается с помощью аудиовизуальной картины, представляющей контаминацию визуальных образов (старые автомобили, лес), аудио образов (мелодия и отдельные звуки) и текста (компиляция прецедентных текстов).



Рис. 2. «When» О. Ормстад

Вербальная формула мультиmodalной метафоры в «When» О. Ормстада могла бы иметь следующий вид «старые автомобили умирают/погибают, брошенные людьми за ненадобностью». В данном случае совершенно очевидно,

что компонент «источника» метафорического переноса представлен с помощью визуальной модальности (картина разрушения автомобилей), а компонент «цели» реконструируется, в частности, за счет графической (специфическое размещение текстового компонента на экране) и звуковой модальности (звуки, которые несут в себе семантику разрушения, нестройные сочетания не становятся единой мелодией, превращаясь в назойливый, а под конец, раздражающий диссонанс) [13]. Графические вариации написания слов на экране представляют собой своего рода рефрен к основной теме произведения, буквальное нарушение границ «слова», которое ведет к его «графическому разрушению».

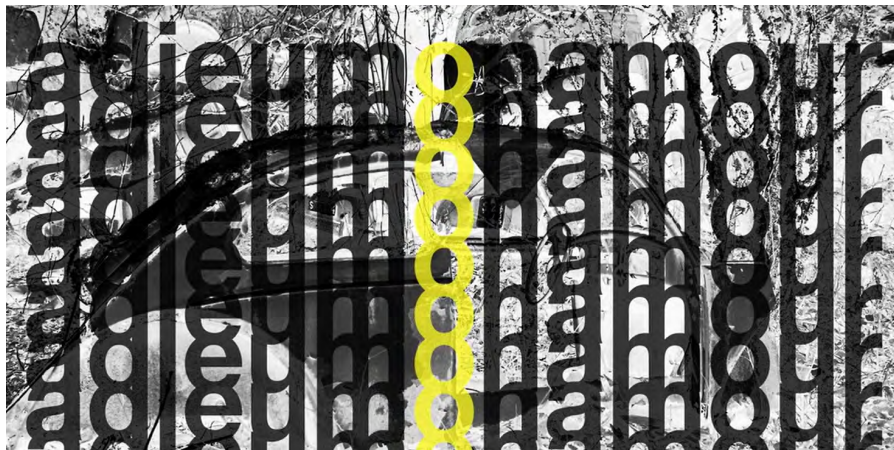


Рис. 3. «When» О. Ормстад (графическая модальность)

Актуализация когнитивного компонента «цели», с помощью которого и происходит это смещение неодушевленного предмета в зону «живых» существ, осуществляется также с помощью модальности письменных знаков. Вербальный компонент «When» носит фрагментарный характер, обрывки фраз, названия культовых произведений массовой культуры постепенно складываются в единый образ, символизирующий собой расставание с некогда любимым и незаменимым объектом для жизни человека. Например, элемент *the long goodbye*, фраза, используемая О. Ормстадом в одном из первых кадров «When», является аллюзией к названию культового фильма Р. Олтмена «Долгое прощание». Семантика вынужденного расставания, передается здесь через непосредственное значение слов, использованных в названии. Однако, помимо этого, к прямому значению фразы добавляются несколько коннотативных элементов, связанных уже со смыслом всего художественного произведения (фильма), а именно «иллюзия стабильности любых отношений в человеческом мире», «зыбкость и непостоянство чувств и эмоций человека», «предательство», с одним лишь условием, что в случае с «When» человек расстается не с другим человеком, а с автомобилем.

Рассмотрение феномена электронного художественного текста так или иначе обусловлено текстологией постструктурализма и постмодернизма. При этом специальный акцент получает идея интертекстуальности, не столько

в ее радикальном понимании (когда интертекст рассматривается как принципиально открытый поливалентный текст [30]), сколько в более узкой интерпретации. Нам представляется наиболее важным аспект рассмотрения этого понятия, как особого качества определенных текстов, взаимодействующих в плане содержания и выражения с компонентами других текстов. Интертекстуальность, как категория, предполагающая ориентацию электронного художественного текста на определенные предшествующие или современные ему тексты или их фрагменты, представленные в том числе и поликодовыми элементами (аудио/видео/графика/анимация).

В рамках выявления основных текстологических признаков электронного художественного текста, нам представляется важным обратить внимание на такие базовые текстовые категории, как связность и целостность. Соотнесенность и согласование вербальных и невербальных элементов электронного художественного текста проявляется на семантическом (семантико-синтаксическая и визуально-графическая связность) и прагматическом (тематико-концептуальная целостность) уровнях организации произведения. Инвариантной основой всех связей художественного текста является семантическое согласование всех его компонентов и их соответствие идейно-тематическому содержанию.

Например, в электронном художественном поэтическом тексте «Channel of the North» А. Марсея и Дж. Бэйка [16], посвященном в общем тематическом плане осмыслению характера внутренних связей между предметами в объективной и виртуальной реальности, а также их репрезентации в языке, семантически доминирующим невербальным компонентом будет видеоряд с изображением бесконечного водного пространства.

Связность вербального компонента «Channel of the North», эксплицированная на синтаксическом (синтаксический параллелизм:

- (1) *and the immobility of water/ and join the queue at the right till? / and water that laps against the beds; The captions make it all just too long ago, too far away;*

неполные синтаксические конструкции (сегментация):

- (2) *and the immobility of water/ the shock a voice is coming forward from the background/ telling us to keep our distance /and join the queue at the right till? / To then wake up on the ward),*

лексическом (тематический повтор слов, передающих семантику протяженного/обширного пространства (реального — акватория/территория; языкового — пространство речевого общения; виртуального — сетевая коммуникация) и образующих единую функционально-текстовую парадигму:

- (3) *water; distance; background, everywhere, somewhere, far away)*

и фонографическом (аллитерации):

- (4) *Is speaking still allowed here; can I retrieve my voice from somewhere?)*

уровня не обеспечивает в полной мере доступ к внутренней идейно-смысловой организации электронного художественного текста.

Для полноценного восприятия авторской концепции необходимо включить в интерпретационную модель семантику поликодовых паралингвистических компонентов, которые в данном случае представлены графическим оформлением текста, кинетической моделью его репрезентации и видеорядом. Так, форма визуального представления текста «Channel of the North» является ключом к восприятию основного метафорического образа воды как бесконечного потока информации в современном сетевом пространстве. Волновая структура, с одной стороны, визуальна передана в строфической организации вербального компонента, где вторая, шестая, десятая строки длиннее всех остальных.

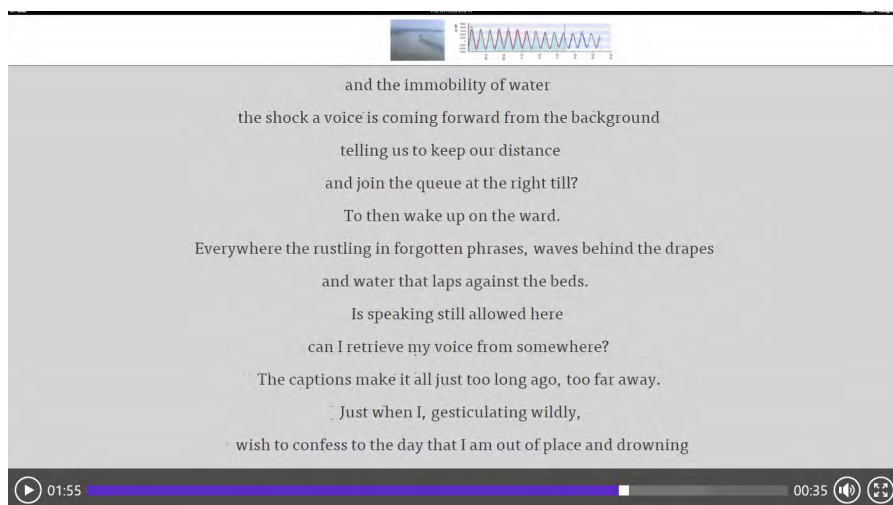


Рис. 4. «Channel of the North», А. Марсель и Дж. Бэйк

С другой стороны, волновая структура реализована за счет кинетической репрезентации вербального компонента «Channel of the North», представленной в виде волнообразного перемещения текста на экране. Семантической доминантой, обеспечивающей целостность идейно-тематического содержания «Channel of the North», является видеоряд, изображающий бесконечное водное пространство, как некую стихию, живущую по своим внутренним законам.

Помимо нестандартной реализации базовых текстовых категорий электронному художественному тексту присуща специфическая функциональность, при которой наряду с основными свойствами, (такими как, информативность; связность; последовательность; целостность; завершенность), характерными как для печатных, так и для электронных текстов, электронный художественный текст обладает рядом специфических, таких как интерактивность, процессуальность, объемность, иммерсивность/погруженность [18].

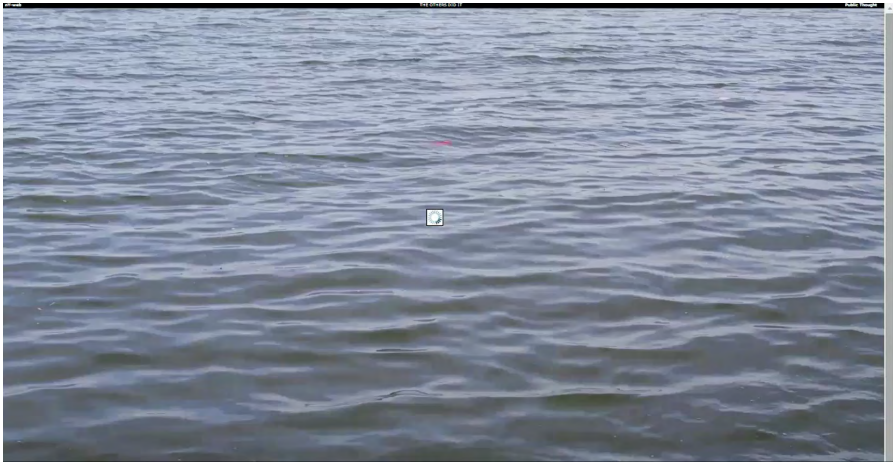


Рис. 5. «Channel of the North», А. Марсель и Дж. Бэйк (видеоряд)

С точки зрения технических параметров, интерактивный текст — это текст, который ориентирован на активную роль реципиента (читателя), способного задавать структуру и формировать содержание художественного произведения (выбирая из готовых компонентов или добавляя собственные составляющие). Процессуальность электронного художественного текста предполагает его регулируемость определёнными правилами, связанными со спецификой текстопорождения в электронной среде. Здесь необходимо учитывать аспекты не только авторской интенцией и читательской интерпретацией, но и возможности и особенности кодовой организации электронного текста. Объёмность электронного художественного текста связана с объемом представления текстовых данных, который применимо к электронному художественному тексту может быть очень большим. Например, «Sea and Spar Between» Н. Мондфорта и С. Стрикленд [17], представляет собой программный генератор с возможностью синтеза 225 триллионов четверостиший. Иммерсивность/погруженность электронного текста связана с возможностью представлять управляемое пространство (с визуальной и/или текстовой точки зрения). Так, в электронном художественном тексте «In Absentia» Дж. Капентер [5], повествование которого строится вокруг событий и персонажей, живущих в старом Монреале, автор использует в качестве визуализации реальные снимки Google Maps. Читатель имеет возможность с одной стороны управлять вербальным компонентом (открывать те или иные текстовые фрагменты, комбинировать их в свободном порядке), с другой стороны «In Absentia» предполагает возможность буквального визуального погружения и передвижения внутри фикционального мира с помощью интерактивных компонентов карт Google.



Рис. 6. «In Absentia», Дж. Капентер

Изучение проблем типологизации электронных художественных текстов связано с аспектами их систематизации, основанными на характере представления электронных данных. Среди основных типов электронных художественных текстов можно выделить: генеративные, кодовые, кинетические тексты, а также электронные художественные тексты на основе гипермедиа и гипертекстовой структуры.

Рассмотрим наиболее наглядные примеры основных типов. Генеративные электронные художественные тексты имеют в своей основе алгоритмы по продуцированию текстов в соответствии с заданными параметрами. Генеративные тексты — одна из самых первых разновидностей электронного творчества. Так, например, «Dizains» М. Бенабу [3] представляет собой электронный генеративный текст на основе комбинаторной техники словесных анаграмм. Каждая поэма состоит из шести пар рифмующихся строк. При генерировании каждого текста в «Dizains» М. Бенабу используются комбинации строк так, что каждая пара может быть автоматически разделена на одну или две строки. Получившиеся десять строк (полустихия) независимы синтаксически и семантически, что позволяет их комбинировать всеми возможным способами в соответствии с метрической схемой дизена, обеспечивая тем самым производство текста с постоянным ритмическим звучанием и адекватным значением.

Кинетические электронные художественные тексты — это электронные произведения, в которых вербальные компоненты переданы с помощью кинетических, движущихся образов. Так, например, произведение Г. Жердева «Многоточие» [30] посвящено размышлениям автора об экзистенциальных вопросах бытия: жизни/смерти, любви/ненависти, представлена попытка раскрыть понятия формы (в частности, словоформы) как некой абстрактной сущности. Семантический потенциал произведения реализуется за счет вербальных компонентов, выполненных на основе движущихся визуальных образов, оптическая мутация которых является основным принципом построения художественного мира.

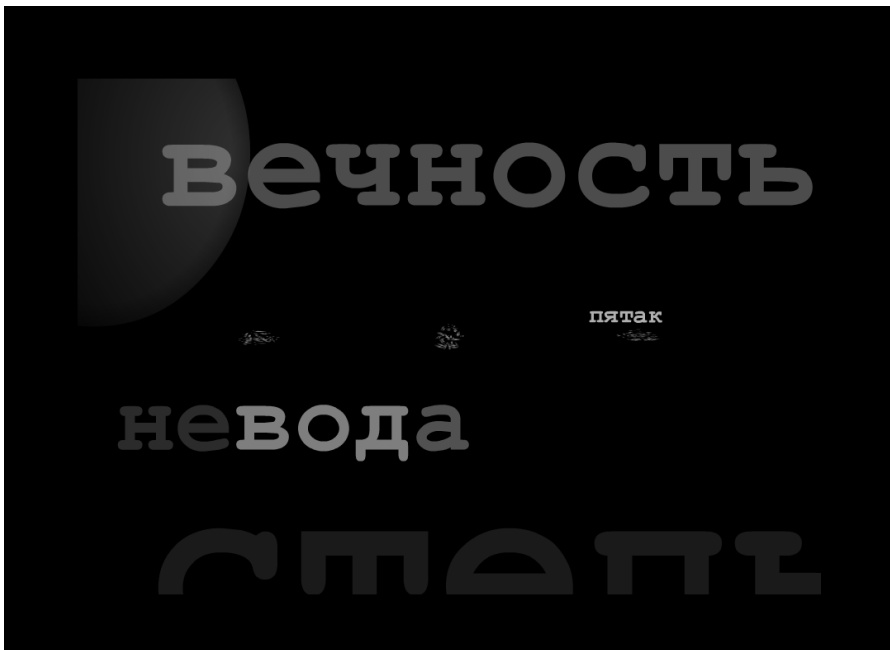


Рис. 7. «Многоточие», Г. Жердев, Е. Епачинцев, Н. Негин



Рис. 8. «Fallow», Р. Гивенс и М. Онг

В настоящее время электронные художественные гипертексты в чистом виде отходят немного на второй план, за счет значительного развития информационно-коммуникационных технологий авторы в своем творческом процессе используют, как правило, комбинацию техник, интегрируя в свое произведение различные поликодовые компоненты. Так, «Fallow» Р. Гивенс и М. Онг [11]

является гипермедийным электронным произведением. Его структура обусловлена наличием текстового компонента, видео/аудио ряда, графики и анимационных элементов. Переход от одного вербального компонента к другому осуществляется по-прежнему на основе гиперссылки, но интерактивным здесь становится не текст (гипертекстовая ссылка), а тот или иной визуальный объект/образ электронного произведения (солнце, летящая птица и др).

Жанры электронных художественных текстов имеют диффузную природу, поскольку они образуются на стыке художественного и электронного дискурса. В данном случае мы можем говорить о жанровом синтезе прототипических литературно-художественных жанров, таких, как роман, поэма, драма и жанров электронного дискурса (форум, ролевая интерактивная игра, блог) [2]. Продуктом такого жанрового синтеза становятся специфические жанровые формы электронной литературы, такие как: интерактивная драма, рассказ; коллективные проекты по созданию художественных текстов и др.

Актуализация электронных художественных текстов в мировой литературе и культуре постепенно приводит к так называемому кризису вербального текста, который вытесняется более визуализированными формами построения художественного нарратива. Электронный художественный текст не является исключительно вербальным актом. Поликодовые компоненты (аудио, видео, графика, анимация), входящие в его комплексную структуру, становятся полноценными составляющими, формирующими смысл художественного высказывания, определяющими связность его элементов на локальном и глобальном уровне. А. Пайвио, выдвинувший и обосновавший теорию двойного кодирования (dual coding), раскрывает равное значение словесной и несловесной обработке информации, т. е. фактически призывает различать вербальную и невербальную подсистему в акте познания. Данные подсистемы, оперируя различными единицами внутренней репрезентации (логогенами и имагенами), являются частью одного и того же когнитивного акта [21]. В целом, мы можем говорить об особом характере текстуальности электронного художественного текста, который обеспечивается соединением аудио/видео, графики, анимации с содержанием вербального компонента. Речь в данном случае не идет о механическом соединении аудиовизуального ряда с вербальным кодом, а, скорее, как отмечает В. Е. Чернявская, о возникновении динамических отношений картинки с «когнитивным модулем сознания» [6, р. 64].

Материя электронного художественного текста состоит из различных элементов, определяющих восприятие текстового целого. Не только особенности соединения языковых знаков, но и графическое, аудиовизуальное, анимационное оформление текста попадает в сферу интересов современной лингвистики текста и обуславливает выводы относительно функционирования текстовых смыслов.

Литература

1. *Akhrenova N. A.* (2009), Internet-discourse as global intercultural phenomenon and its language interpretation [Internet-dikurs kak globalnoie mezkulturnoye yavlenie i ego yazikovoye oformlenie]. Abstract of Philology Dr. Diss.
2. *Basova M. V., Usacheva O. U.* (2015), Literary and internet genre synthesis in net literature of Runet [Sintez literaturnih i internet zanrov v setevoi literature ru-nets]. Vestnik ZMO MSU [Vestnik ZMO MGU], 4, pp. 94–98.
3. *Benabou M.* (2016), Dizains. Electronic Literature Collection, ed. by S. Boluk, L. Flores, J. Garbe, A. Salter. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, available at: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=dizains>.
4. *Bootz Ph.* (1999), The Functional Point of View: New Artistic Forms for Programmed Literary Works, Leonardo 32.4.
5. *Carpenter J. R.* (2011), In Absentia. Electronic Literature Collection, edited by Laura Borrás, Talan Memmott, Rita Rayle, Brian Stefans, Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, available at: http://collection.eliterature.org/2/works/carpenter_in_absentia/index.html.
6. *Chernyavskaya V. E.* (2009), Linguistic of text: Polycode, intertextuality, interdiscourse [Linguistica texta: Policodovost, intertekstualnost, interdiscursivnost]. Kniznii dom “LIBROKOM”.
7. *Dedova O. V.* (2001), Linguistic concept of hypertext: main notions and terminological paradigm [Lingvisticheskaya kontseptsiya giperteksta: osnovnie poniatia i terminologicheskaya paradigma]. Vestnik Moscow University. Ser.9. Philology. pp. 22–36.
8. *Philosophical encyclopedic dictionary* (1983), [Filosofskiy entsiklopedicheskiy slovar], edited by L. F. Ilichev, P. N. Fedoseyev, S. M. Kovalev, V. G. Panov.
9. *Forceville Ch.* (2006), Non-Verbal and Multimodal Metaphor in a Cognitivist Framework: Agendas for Research. In *Cognitive Linguistics: Current Applications and Future Perspectives*, edited by Gitte Kristiansen, Michel Achard, René Dirven, and Francisco Ruiz de Mendoza Ibáñez. Berlin: Mouton de Gruyter. pp. 379–402.
10. *Galichkina E. N.* (2012), Computer communication: linguistic status, language resources, genres [Computernaya communicatsiya: lingvisticheskii status, yazikoviyе sredstva, zanrovoye prostranstvo]. Paradigma, Volgograd.
11. *Givens R., Ong, M.* (2007), Fallow, available at: <http://www.bornmagazine.org/projects/fallow/>.
12. *Hayles K. N.* (2007), Electronic Literature: What Is It? available at: <http://eliterature.org/pad/elp.html>.
13. *Lakoff G., Johnsen M.* (2003) *Metaphors we live by*. London: The University of Chicago press.
14. *Lutovinova O. V.* (2009), Linguistic and cultural features of virtual discourse [Lingvokulturologicheskie harakteristiki virtualnogo diskursa]. Abstract of Philology Dr. Diss. Volgograd.
15. *Manovich L.* (2001), *The language of new media*. MIT Press.
16. *Marseille A., Baeke J.* (2016), Channel of the North. Electronic Literature Collection, ed. by S. Boluk, L. Flores, J. Garbe, A. Salter. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, available at: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=channel-of-the-north>.

17. *Monfort N., Stricklend S.* (2016), *Sea and Spar Between*. Electronic Literature Collection, ed. by S. Boluk, L. Flores, J. Garbe, A. Salter. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, available at: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=sea-and-spar-between>.
18. *Murray J. H.* (1998), *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
19. *Orehov S. I.* (2002), *Virtual reality: Ontological and communicational research [Virtualnaya realnost: Issledovanie ontologicheskikh i kommunikatsionnih osnov]*. Abstract of Philology Dr. Diss. Omsk.
20. *Ormsstad O.* (2016), *When*. Electronic Literature Collection, ed. by S. Boluk, L. Flores, J. Garbe, A. Salter. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, available at: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=when>.
21. *Paivio A.* (2006), *Dual Coding Theory and Education*, available at: http://coral.ufsm.br/tielletcab/Apostilas/DCT_Paivio.pdf.
22. *Rogozina I. V.* (2003), *Media-picture of the world: cognitive and semiotic aspects [Media kartina mira: kognitivno-semioticheskii aspekt]*. Abstract of Philology Dr. Diss. Barnaul.
23. *Rosario D. G.* (2011), *Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment*. Jyväskylä University Printing House.
24. *Ryan M-L.* (2001), *Narrative as Virtual Reality*. The Johns Hopkins University Press.
25. *Sonin A. G.* (2006), *Polycode text understanding modelling [Modelirovanie mehanizmov ponimaniya polikodovih tekstov]*. Abstract of Philology Dr. Diss. Moscow.
26. *Vashunina I. V.* (2009), *Mutual influence of verbal and nonverbal elements during kreolized text perception [Vzaimovliyanie verbalnih i neverbalnih (ikonicheskikh) sostavlyayushih pri vospriyatii kreolizovannogo teksta]*. Abstract of Philology Dr. Diss. Moscow.
27. *Wah F., Harwood N., Zhang J., Wapp B., Loh T., Ihaya T., Ida H., Djwa Ph., Leung P.* (2016,) *High Muck A Muck*. Electronic Literature Collection, ed. by S. Boluk, L. Flores, J. Garbe, A. Salter. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, available at: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=high-muck-a-muck>.
28. *Wardrip-Fruin N.* (2010), *Five elements of digital literature*, available at: <https://games.soe.ucsc.edu/sites/default/files/nwf-BC5-FiveElementsOfDigitalLiterature.pdf>.
29. *Zennet G.* (1998), *Figuri [Figures]* V. 1–2. Izd. Im. Sabashnikov.
30. *Zerdev G., Epachintsev E., Negin N.* (2003), *Ellipsis [Mnogotochiye]*, available at: <http://www.netslova.ru/zherdev/ppp/index.html>.
31. *Zuern J.* (2010), *Figures in the Interface: Comparative Methods in the Study of Digital Literature*. In Simanowski et al. (orgs.) *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching (A Handbook)*. Bielfeld: Trancript Verlag.