



НЕОТЪЕМЛЕМЫЕ СВОЙСТВА И КОРНЕВОЙ ПРОЦЕСС ЭКРАННОГО ТЕКСТА КАК АУДИО-ВИЗУАЛЬНОЙ СИМУЛЯЦИИ РЕАЛЬНОСТИ

О.И. Максименко, Ю.А. Евграфова

Максименко Ольга Ивановна — доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры теоретической и прикладной лингвистики Московского государственного областного университета. 141014, Мытищи, ул. Веры Волошиной, 24. E-mail: maxbel7@mail.ru

Евграфова Юлия Александровна — кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры индоевропейских и восточных языков Московского государственного областного университета. 141014, Мытищи, ул. Веры Волошиной, 24. E-mail: 212.155.04@mail.ru

Максименко О.И., Евграфова Ю.А. 2020. Неотъемлемые свойства и корневой процесс экранного текста как аудио-визуальной симуляции реальности. *Концепт: философия, религия, культура*. Том 4. № 4. С. 46–56. <https://doi.org/10.24833/2541-8831-2020-4-16-46-56>

Статья поступила в редакцию: 13.08.2020. Принята к публикации: 25.11.2020.

Конфликт интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.



Экранный текст — это сложная лингвосемиотическая система. Необходимость его изучения определяется тем, что в современной действительности такого рода тексты занимают всё больше информационного пространства, отражая реальность и создавая её симулятивный вариант. Среди характеристик экранных текстов выделяются неоднородность и многозначность, на основании которых строятся свойства текста как аудиовизуальной симуляции реальности.

Экранный текст представляет собой неразрывное поликодовое единство видео, аудио и вербального кодов. В данной статье на материале разных видов экранных текстов (кинотексты, телетексты и видеотексты сети Интернет) описывается их корневой процесс и рассматриваются такие неотъемлемые свойства, как открытость, психологический и эстетический стимулы. К методам, используемым для достижения поставленной цели, относятся философско-общелогические методы и приёмы: абсолютизация, абстрагирование, идеализация, анализ, синтез; общенаучные эмпирические методы: наблюдение и описание; дисциплинарные методики: наблюдение, обобщение, интерпретация результатов наблюдения. В результате проделанного анализа делается вывод, что экранный текст обладает свойствами неоднородности, иерархичности и многозначности, особенности которых лежат в корневом процессе текста. Форма актуализации экранного текста (собственно экранность) накладывает на него формальные ограничения по представлению информации. Гетерогенность экранного текста напрямую влияет на его многозначность, превращая текст в открытую систему. В таком типе текста обнаруживаются, помимо всего прочего, психологический

и эстетический стимулы. К психологическому стимулу относится многозначность, опыт, правдоподобие. К эстетическому стимулу относится эмотивность, суггестивный потенциал, суггестивное внушение. Дальнейшее исследование корневого процесса и свойств экранного текста поможет более детально описать механизмы порождения вторичной, возможно истинной реальности и симулякров в континууме экрана, а также способы манипуляции сознанием зрителя.

Ключевые слова: экранный текст, поликодовый-полимодалный текст, экранность, открытость, многозначность, симуляция, симулякр, манипуляция сознания.

Введение

Одним из современных средств передачи информации являются гетерогенные тексты, состоящие из различных модальностей и кодов, не имеющих стабильного тела и актуализирующихся на экране.

В тексте экранном обнаруживаются те же категории, выделенные Ю.М. Лотманом, что и в тексте словесном: выраженность, ограниченность и структурность [Лотман, 2005]. Такой текст является материальной реализацией «языка» экранности, базисные элементы которого при актуализации на экране выражаются единицами экранной «речи» — знаками, как вербальными, так и невербальными. Экранному тексту также присуща ограниченность, которая манифестируется границами физическими — самим экраном, и структурными — архитектурной. Ограниченность неразрывно связана со структурностью — экранный текст представляет собой иерархию элементов, внутренняя организация которых на синтагматическом уровне делает его единым структурным целым. Таким образом, экранный текст является сложной системой, состоящей из лингвосемиотических структур, имеющей три измерения — семантическое, синтаксическое и прагматическое, в которых происходит аудио-визуальная симуляция действительного мира.

Экранные тексты рассматриваются на сегодняшний день с различных точек зрения: в сравнении с печатными текстами [Кондаков, 2014; Костомаров, 2019], в аспекте их поликодовости и полимодалности [Борщевский, 2019; Горошко,

2016; Корчагин, 2017а; Лушинская, 2019; Морозов, 2016; Никулова, 2017; Ромакина, 2020], в аспекте перевода [Корчагин, 2017б] и культуры [Гольдерова, Кузьмина, 2019; Северина, 2019; Стахорский, 2019] и т.д. Без внимания, однако, остаются характеристики и свойства экранного текста, позволяющие ему выступать аудио-визуальной симуляцией реальности.

Корневой процесс и свойства экранного текста Описание материала и методов исследования

Настоящее исследование проводится на такой семиотически «предельной» форме гетерогенных экранных текстов как поликодовые-полимодалные тексты, под которыми понимается «техно-сенсорное единство, поддающееся перцептивному восприятию при помощи различных модальностей (каналов восприятия информации), сочетающее аудиальные и визуальные семиотические средства и передающееся проецированием на экран. В нём обнаруживается синкретическое единство движущегося изображения, фонетического звука (речь), шумов, музыкального сопровождения и письма (вступительные титры, субтитры и т.п.)» [Евграфова, 2019]. Целью данной статьи является описание корневого процесса и свойств экранного текста, которые позволяют ему функционировать как аудио-визуальной симуляции реальности.

Ход проводимого исследования демонстрируется на примере поликодовой-полимодалной формы экранного текста — кинотекстов, телетекстов и видеотекстов сети Интернет.

Для внутренней организации и регулирования процесса исследования и преобразования полученных результатов использовались философско-общелогические методы и приёмы: абсолютизация, абстрагирование, идеализация, анализ, синтез; общенаучные эмпирические методы: наблюдение и описание; дисциплинарные методики: наблюдение, обобщение, интерпретация результатов наблюдения.

Корневой процесс

Объективно истинная реальность является вероятностным пространством, для моделирования которого на экране используются определённые правила и ограничения. Благодаря им случайность жизни приобретает некую конфигурацию, становится системой, организованной определёнными элементами и структурами, между которыми при актуализации на экране выстраивается почти бесконечное количество связей. Таким образом, экранный текст обладает всеми тремя компонентами энтропии художественного текста, выделенными А.Н. Колмогоровым [Колмогоров, 1964: 54]. Его неоднородность, иерархичность и многозначность обуславливают разнообразие содержания и выражения, а форма актуализации (экранность) накладывает формальные ограничения.

Энтропия экранного текста имеет свои особенности, и, прежде чем их описывать, следует рассмотреть корневой процесс экранного текста. Как уже отмечалось нами ранее, «конкретный экранный текст имеет свою уникальную структуру и конфигурацию, непохожую на остальные. На глубинном уровне функционируют единицы „языка“ экранности — пространственные и временные базисные элементы, выражающиеся на поверхностном уровне в виде конкретных единиц текста — экранной «речи». Экранная «речь» текста динамична и разворачивается вместе с ходом повествования, единицы которой организуются не только в пространстве, но и во времени, порождая смысл не только на уровне одной фотографии, но и в цепочке фотографий» [Евграфова, 2019]. В основе системы любого экранного текста

лежит механизм (корневой процесс), подчиняющийся правилам, на основании которых порождаются последовательности базисных элементов «языка» экранности. В ходе корневого процесса осуществляется фреймирование реальности, границы и движение которого заданы базисными элементами «языка» экранности, направляющими процесс взаимодействия автора текста и его реципиента. Таким образом, экранные тексты стали новым способом моделирования реальности — фреймом (в терминологии И. Гофмана), корневой процесс которых переносит фрагменты эмпирической реальности в границы пространственно-временного континуума экрана, отделяя от объективно истинной реальности выбранный отрезок, маркируя симулякративность (подобие реальности).

Экранный текст и его корневой процесс обладают свойствами марковской цепи (в пространственно-временном континууме экрана последовательность случайных событий моделируемой реальности имеет своё конечное число, зависящее от предыдущих событий). Например, тексты Stories онлайн-платформы Instagram всегда содержат актуальную информацию из жизни пользователя аккаунта, тексты TikTok с хэштегом challenge будут бросать вызов и содержать призыв повторить демонстрируемое на экране, скетчи YouTube, название которых начинается со слов «Типы девушек/парней/соседей...» будут рассказывать о характерном поведении тех или иных людей, различные фильмы одного жанра, телевизионные ток-шоу, передачи, сериалы имеют одинаковую структуру, которая помогает предугадывать дальнейшие события. Таким образом, последовательность случайных событий, имеющая конечное число исходов, обусловлена жанровой принадлежностью текста и типом экрана для актуализации. Также, корневой процесс зависит от платформы, на основании которой реализуется текст. Так, YouTube, Instagram, TikTok, Likee, Periscope, SnapChat представляют собой перформанс, семиотическую структуру, в рамках которой индивид становится исполнителем и, одновременно, объектом наблюдения со стороны людей, образующих их пользова-

тельскую «аудиторию». Все это регулирует стереотипные ожидания реципиента и готовят его к определенной «манере» моделирования реальности.

В ходе актуализации и воспроизведения текста корневой процесс обретает частные случаи при воплощении базисных элементов «языка» экранности в конкретных единицах экранной «речи», что служит для обозначения границ репрезентируемого фрагмента эмпирической реальности — локальной смысловой области внутри целого текста (креплением фрейма в терминологии И. Гофмана).

Открытость

Поликодовый и полимодальный характер единиц экранной «речи» уменьшают вероятностное распределение смысла, заложенного в аудио-визуальное сообщение, среди всех возможных выходных значений, т.е. обуславливают наполнение марковской цепи непредсказуемыми элементами — новыми значениями и смыслами, которые появляются в семиотически плотном тексте и при интерпретации текста зрителем. Кроме того, усвоенные формы восприятия, диктуемые типом экрана и жанром, могут трансформироваться, расширяя устоявшиеся значения и смыслы, приводя к новым неопределенностям. Экранный текст, таким образом, является открытой системой, корневой процесс которой реализуется в каждом конкретном случае с неограниченным числом исходов, которые даже с течением времени не станут избыточными и продолжат быть информацией, что сближает экранный текст с объективно истинной реальностью.

Примером максимально открытого экранного текста, в котором модель мира наиболее реалистична и которая отображает случайность жизни, может служить кинотекст «Господин Никто»¹, рассказывающий о многих возможных вариантах судьбы одного главного героя — Немо. Весь фильм — это его воспоминания, ко-

торые, по сути, являются выбором героя на своём жизненном пути. Сюжет имеет несколько случайных вариантов развития событий, которые либо пересекаются каким-то образом друг с другом, либо нет. Кинотекст предлагает два варианта окончания.

Психологический и эстетический стимулы

Как уже отмечалось, экранный текст является моделью объективно истинной реальности, стремящейся отобразить многообразие, неоднозначность и нестабильность жизни, что достигается неоднородностью базисных элементов «языка» экранности, используемых для репрезентации действительного мира. Сочетание пространственного и временного базисного элемента обеспечивает многозначность и незавершённость текста, что ведёт к увеличению его семиотической плотности, и возникновению желания у зрителя упорядочить получаемое сообщение, интерпретировав его и наделив смыслом.

В качестве примера семиотически плотного текста можно привести скетч «Внутри Лапенко»², выложенный на канале «Лапенко» онлайн-платформы YouTube. Первый сезон данного многосерийного фильма состоит из зарисовок жизни простых советских граждан периода 1980–1990-х гг.: инженера; ведущего программы о выживании «Сдохни или умри»; рокеров; журналиста, ведущего программу «Загадка дыры», преступной группировки «Железные рукава»; рабочего Игоря Натальевича Катамаранова. Все роли исполняет один и тот же актёр — Антон Лапенко. Техническое оформление скетча в стиле 1980–1990-х гг., песни, звучащие за кадром, внешний вид персонажей, их манера речи и событийное поле наполняют текст многочисленными значениями и смыслами. Его семиотическая плотность и непредсказуемость приводят к тому, что при восприятии зритель стремится не к инерт-

¹ *Господин Никто* (Mr. Nobody). 2009. Художественный фильм / режис. М. Скорсезе. Канада, Франция, Германия, Бельгия. 141 / 157 мин.

² *Внутри Лапенко*. 2020. *Лапенко* [ютуб-канал]. URL: https://www.youtube.com/playlist?list=PLiB9Q66T9RtDt61EzpDYa2G1q4nx_rkm (дата обращения: 19.07.2020)

ному созерцанию аудио-визуального сообщения, а к «активному» толкованию заложенной многозначности.

Открытость структуры (многозначность и неопределённость текста) делает значимым эстетический опыт интерпретации, поскольку в ходе данного процесса зритель делает выбор внутри существующих неупорядоченностей, что вызывает в нём определённые психологические реакции, т.е. в экранном тексте сочетаются психологический и эстетический стимулы.

Экранный текст есть совокупность знаний, транслируемых в поликодовой-полимодалной форме и организованных в событийное поле, внутри которого может быть вычленен опыт разного рода. Например, во фрагменте *Stories* мегэ инфлюенсера в Instagram @samoylovaohana от 25.04.2020³ актуализируется опыт «счастливого материнства», в вайне «Когда давно не выходила в „люди“» микро инфлюенсера в Instagram @annanicolesochi от 25.04.2020⁴, наоборот, показан опыт «уставшей мамы» и «непомогающего папы». В кинотексте «Полночь в Париже» (*Midnight in Paris*)⁵ через взаимоотношения Гилберта и его невесты Инес показывается опыт «неудавшегося замужества», «брака по расчёту», «несчастливых отношений», а в телетексте «Последние новости» на канале „Euronews“ от 25.04.2020⁶, в котором описывается ужасная засуха в Европе, актуализируется опыт «трудного времени» и «экономического кризиса». Событийное поле, составляющее экранный текст, содержит узловые моменты, заложенные при его создании в нарративную карту, которые повторно обособляются зрителем при интерпретации и во многом зависят от текущего эмоционального состояния. Зритель «вживается» в экранный опыт, и, основываясь на своём собствен-

ном, определяет его логические фазы и границы, которые могут не совпадать с задумкой автора, что приводит к различному толкованию транслируемой информации.

Также, в поле событий экранного текста присутствует причинно-следственная связь, которая помогает соотносить демонстрируемое на экране одно с другим, удовлетворяя схемам устройства объективно истинной реальности, т.е. в нём реконструируется ощущение сходства с реальностью — *правдоподобие*. Как, например, в кинотексте «13 этаж»⁷. Сюжет фильма описывает мир, в котором получилось создать полноценную компьютерную модель реальности с живыми персонажами. В ходе развёртывания фабулы оказывается, что и сам «реальный» мир является симуляцией «первичной» действительности. Последние кадры намекают, что и «первичная» действительность тоже является симуляцией. Схожесть компьютерной реальности с объективно истинной реальностью (т.е. правдоподобие) создаётся в тексте при помощи сохранения детерминации, при которой при воздействии одного объекта происходит соответствующее ожидаемое изменение другого объекта — сохранение причиной взаимообусловленности событий во времени.

Многозначность, опыт и правдоподобие составляют психологический стимул, заложенный в поликодовую-полимодалную форму экранного текста.

Аудио-визуальное сообщение несёт в себе некую информацию о демонстрируемой реальности, при восприятии предметного содержания которого между комплексным означаемым и комплексным означающим устанавливается недвусмысленная связь. Для уяснения того, что демонстрируется на экране, адресат текста

³ Samoylovaohana. 2020. [Instagram-пользователь]. *Stories*. [25.04.2020]. URL: <https://www.instagram.com/samoylovaohana/> (дата обращения: 15.07.2020).

⁴ Когда давно не выходила в «люди». 2020. *Annanicole_sochi* [Instagram-пользователь]. [25.04.2020]. URL: <https://instagram.com/annanicolesochi?igshid=re96r8ohzow> (дата обращения: 29.07.2020).

⁵ *Полночь в Париже (Midnight in Paris)*: художественный фильм / режис. В. Аллен. США, Испания, 2011. 94 мин.

⁶ Последние новости. 2020. [информационно-аналитическая программа]. *Euronews* [телевизионный канал]. [25.04.2020]. URL: <https://ru.euronews.com/bulletin> (дата обращения: 30.07.2020)

⁷ *13 этаж (The Thirteenth Floor)*. 1999. Художественный фильм / режис. Й. Руснак. США. 100 мин.

соотносит единицы экранной «речи» со своим личным опытом, что добавляет в традиционную схему понимания эмотивный компонент, как, например, в комедийных зарисовках Ольги Медынич под общим названием «Инстаграм, любовь моя»⁸. В 12 серии данной публикации она разыгрывает комментарии, которые ей оставляют пользователи, начиная свою речь словами: «Мне кажется, что когда я выставляю видео в Инстаграм, оно попадает на Одесский рынок», которые служат введением к дальнейшим кадрам «оживления» комментариев. Среди фраз, включённых в сюжет присутствуют: *Взаимные лайки; 1 на 1, 1 на 1; Распродажа обуви, сестра; Г*вно; Дайте её инсту; Ты на её инсте; Чё за трек; Тупая овца; 5 на 5; Не смешно; Гадаю на шаре; Мне одной тут не смешно; 10 на 10; Ясновидящая; Я уволился из Бургер Кинга; А; Ну дайте её инсту; Ты на её инсте; Отписка; Если Вы мамочка в декрете; Всё равно г*вно*. Для достижения комического эффекта Ольга обыгрывает каждую из фраз, «оживляя» произносимое. В завершении идёт еврейская народная песня как музыкальный маркер Одессы, на фоне которой в ускоренном формате демонстрируются все персонажи ещё раз, и в конце Ольга подносит игрушечную дрель к виску, после чего натягивает на голову футболку, выражая своё отношение к разыгрываемым фразам. Всё это увеличивает семиотическую плотность текста, и сообщение, изначально выполняющее денотативную функцию (в данном случае описание предметных ситуаций), приобретает вторичное, коннотативное значение.

Базисные элементы «языка» экранности, составляющие текст, обладают способностью ассоциироваться с теми или

иными представлениями и стереотипами, либо вызывая реакцию (позитивную / негативную), либо оставаясь «нейтральными» и «незамеченными». Это запускает работу воображения, которое воздействует на эмоционально-волевую сферу личности и участвует в трактовке демонстрируемого на экране, пополняя уже имеющуюся актуальную картину мира или открывая новую. Таким образом, аудио-визуальные единицы экранного текста реализуют его суггестивный потенциал.

Примером высокосуггестивного экранного текста могут служить видеотексты сети Интернет жанра challenge онлайн-платформы TikTok. Суть данного жанра заключается в том, что какой-либо пользователь TikTok с большим количеством подписчиков бросает другим пользователям вызов «а ты так можешь?», которые повторяют действие на свой манер и лад. Весной 2020 г. был популярен #подушкачелендж, запущенный 10.04.2020 макроинфлюенсером @karinanigay⁹, в котором она надевала на себя разные подушки и подвязывала ремнями. Далее пользователи реализовывали этот челендж в своих аккаунтах. Например, макроинфлюенсер @demyanzaiko¹⁰ в посте от 16.04.20 надел на себя не только подушку, но и косынку, взял в руку веер и подписал: «Люда вышла за колбасой в магазин — такой вот карантин», мид инфлюенсер @evdokisha_di сделала подборку образов с подушками на неделю и назвала видео «Лук на неделю»¹¹, микроинфлюенсер @ksushastar1 к подушке надела одеяло и к видео написала вопрос: «КАК ВАМ МОЕ СУПЕР ПЛАТЬЕ?»¹², мид инфлюенсер @st_063 в огромной подушке идёт по комнате, спотыкается и падает, потому что подушка очень большая и с ней она не может пройти через двер-

⁸ Инстаграм любовь моя 12. 2016. *medynich*: [Instagram-пользователь]. [10.06.2016] URL: <https://www.instagram.com/p/BGdohOTCN7A/> (дата обращения: 28.07.2020)

⁹ Karinanigay. 2020. #pillowchallenge #подушкачелендж. [TikTok-пользователь]. [10.04.2020]. URL: <https://vm.tiktok.com/wQstLS/> (дата обращения: 10.07.2020)

¹⁰ demyanzaiko. 2020. #pillowchallenge #подушкачелендж. [TikTok-пользователь]. [16.04.2020] URL: <https://vm.tiktok.com/JJWWWh64/> (дата обращения: 15.07.2020).

¹¹ evdokisha_di. 2020. #pillowchallenge #подушкачелендж. [TikTok-пользователь]. [14.04.2020]. URL: <https://vm.tiktok.com/JJWQe9q/> (дата обращения: 10.07.2020)

¹² ksushastar1. 2020. #pillowchallenge #подушкачелендж. [TikTok-пользователь]. [13.04.2020]. URL: <https://vm.tiktok.com/JJWxXPY/> (дата обращения: 15.07.2020)

ной проём, комичность видео добавляет аудио, наложенные на изображение: «Пошла, молодец, красиво, как дикая кошка <спотыкается>... Да Таня, блин!»¹³ и так далее. Первоначальное аудио-визуальное сообщение, в котором пользователям предлагалось примерить на себя подушку претерпело различные изменения и приобрело множество коннотаций. Причём, различная реферативность выражения «надень на себя подушку» изначального текста заключается не в нем самом, а в адресате, который сам впоследствии становится адресантом, воспроизводящим действие вызова. Вербальный комментарий, интегрированный в само видео или оставленный в качестве подписи к нему, способствует концентрации смысла и управлению восприятием реципиента, намекая на что-либо, оживляя некие воспоминания, включая в интерпретацию его фантазию.

Поликодовость и полимодальность экранного текста способствуют тому, что значение, артикулируемое на денотативном уровне, не только остаётся в фокусе внимания адресата, но и вызывает ряд ассоциаций в рамках транслируемого сообщения, выделяя заложенные смыслы вербально, визуально и аудиально. Так, в экранном тексте осуществляется *суггестивное внушение* определённой информации при помощи различных базисных элементов «языка» экранности. Например, в экспозиции кинотекста «Всё будет хорошо»¹⁴ [Всё... , 1999] при рассказе о службе в армии одного из главных персонажей используются как невербальные знаки (солдатская форма, агитационные плакаты, оружие и военная техника) и кинеморфы (процесс военной подготовки, спортивные соревнования, дедовщина), которые отсылают к объектам опытного знания, относящимся к «службе в армии», актуализируя в сознании адресата представления о том, что этот процесс собой представляет, так и вербальные (письмо

девушки главного героя, которое он зачитывает, и из которого становится понятно, что герой скрывал от неё тяготы жизни в армии). Визуальные намёки включают в работу фантазию, а вербальный комментарий связывает демонстрируемые образы с заложенными значениями, опираясь на ассоциации, которые вызывает служба в армии у получателя аудио-визуального сообщения. В потоке экранной «речи» адресат выделяет значимые единицы различной природы (визуальные, аудиальные, вербальные), которые группируются им в комплексное означающее, для которого далее определяется комплексное означаемое. Значения, артикулируемые на денотативном и коннотативном уровнях включаются в синтагматику и архитектуру экранного текста, а также подчиняются фабуле и сюжету, т.е. несмотря на открытость текста, эмоциональные реакции адресанта, направляются и ограничиваются эстетикой, заложенной автором в текст. Например, включённые в описанный выше фрагмент кинотекста «Всё будет хорошо» вербальные единицы в форме письма, которое зачитывает герой и которое служит комментарием того, что происходит на экране, дублируют и дополняют визуально передаваемые значения, расширяют прагматическую реакцию на демонстрируемые события.

Эмотивность, суггестивность и суггестивное внушение присутствуют в экранном тексте не как отдельные единицы, а как некое единство (эстетический стимул), не поддающееся разложению. Таким образом, адресат воспринимает аудио-визуальное сообщение не как набор денотативных значений и однозначных референций, а как сложное целое, в котором означающее и означаемое складываются в единый комплекс, на многозначность которого, помимо внутритекстовых связей, влияет используемое художественное выражение, а также сам процесс интерпретации, в котором получатель сообщения

¹³ st_063. 2020. #pillowchallenge #подушкачелендж. [TikTok-пользователь]. [14.04.2020]. URL: <https://vm.tiktok.com/JJWQGQVe/> (дата обращения: 10.07.2020)

¹⁴ *Всё будет хорошо*. 1995. Художественный фильм / режис. Д. Астрахан. Россия. 100 мин.

наделяет текст «своим» смыслом, выделяя в транслируемом аудио-визуальном сообщении ценную информацию, испытывая при этом некие эмоциональные реакции.

Психологический и эстетический стимулы участвуют в порождении и интерпретации текста, при помощи которых моделируется экранная реальность, основанная на ассимиляции и упорядочивании культурно-исторического, социального и личного опыта. Это сохраняет основной смысл, не позволяет ему раствориться в поликодовых и полимодальных средствах передачи, и, одновременно с этим, открывает возможность новых интерпретаций при повторном обращении к тексту (бесконечный семиозис). Задействованные фантазия, эмотивность, суггестивное внушение объединяют значения, передаваемые единицами экранной «речи», с психологическим стимулом — опытом, многозначностью и правдоподобием.

Заключение и выводы

Экранный текст обладает всеми тремя компонентами энтропии художественного текста: неоднородностью, иерархичностью и многозначностью. Особенности энтропии экранного текста лежат в его корневом процессе. Корневой процесс экранного текста — это регулируемая рядом правил реализация базисных элементов языка экранности в пространственно-временном континууме экрана, в результате которой происходит преобразование объективно истинной реальности в реальность возможно истинную.

Базисные элементы, лежащие в основе корневого процесса, формируют границы фреймирования реальности и влияют на интерпретацию транслируемого аудио-визуального сообщения. Корневой процесс позволяет манипулировать созданными

фрагментами реальности, трансформируя один в другой, например, при помощи репостов, комментариев, мемов, гифок и пр.

Степень удалённости личностной семиосферы адресата от границ семиосферы текста, влияет на процесс сборки целостного смысла.

Поликодовость и полимодальность экранного текста способствуют его наполнению непредсказуемыми элементами, т.е. делают его открытой системой, корневой процесс которой реализуется в каждом конкретном случае с невероятным числом исходов, которые даже с течением времени не станут избыточными и продолжат быть информацией.

В экранном тексте сочетаются психологический и эстетический стимулы. К психологическому стимулу относится многозначность как отображение многообразия, неоднозначности и нестабильности жизни, опыт как совокупность знаний, транслируемых в поликодовой-полимодальной форме и организованных в событийное поле текста, правдоподобие как ощущение сходства с реальностью. К эстетического стимулу относится эмотивность, подключающая эмоциональные переживания адресата через коннотативные значения, суггестивный потенциал, включающий в интерпретацию воображение адресата, суггестивное внушение при помощи вербально, визуально и аудиально выраженных смыслов.

Дальнейшее исследование корневого процесса и проявлений свойств экранного текста как аудио-визуальной симуляции реальности позволит более подробно описать механизмы порождения симулятивности и симулякров в континууме экрана, а также способы манипуляции сознанием зрителя.

INHERENT FEATURES AND THE ROOT PROCESS OF THE SCREEN TEXT AS THE AUDIO-VISUAL SIMULATION OF REALITY

O.I. Maksimenko, Yu.A. Evgrafova

Olga I. Maksimenko — Doctor of Sciences in Philology (Linguistics), Full professor, Professor of the Department of Theoretical and Applied Linguistics, Moscow Region State University. 141014, Mytyshi, Very Voloshinoy str, 24. E-mail: maxbel7@mail.ru

Yulia A. Evgrafova — PhD in Philology (Linguistics), Associate Professor of the Department of Indo-European and Oriental Languages, Moscow Region State University. 141014, Mytyshi, Very Voloshinoy str, 24. E-mail: 212.155.04@mail.ru

Maksimenko O.I., Evgrafova Yu.A. 2020. Inherent Features and the Root Process of the Screen Text as the Audio-Visual Simulation of Reality. *Concept: Philosophy, Religion, Culture*. Vol. 4. No 4. P. 46–56. <https://doi.org/10.24833/2541-8831-2020-4-16-56>

Received: 13.08.2020. Accepted: 25.11.2020.

Conflict of interests. The author declares absence of conflict of interests.

Abstract. The article touches upon the issue of functions and features of screen text. Being generally a form of text, being expressed, semiotically separated and structured, screen text follows the same lines of general and linguistic semiotics as average texts. However, it is a multicomponent system. Among its characteristics it is possible to distinguish heterogeneity and polysemy that render it the audio-visual reflection, or rather simulation of reality. This article is a case study of a specific type of texts which are called polycode-polymodal. Logical and descriptive methods as well as observation, generalization, interpretation are the foundation of analyzing heterogeneous screen texts such as film texts, television texts and video texts of the Internet. On the example of various texts of visual arts and media the root process of text as specific mechanisms of framing the language used and, thus, the images and the meaning. Fundamental characteristics of the screen text – openness, psychological and aesthetic stimuli – are illustrated in descriptions of the root process. The paper contributes to revealing that the screen text obtains such features as heterogeneity, hierarchy, and polysemy, deriving from the root process of the screen text. Heterogeneity of the screen text directly influences its polysemy and makes screen text an open system. Polysemy, experience and likelihood, then, belong to the psychological stimulus; affectability, suggestive potential, suggestive infusion belong to the aesthetic stimulus. In turn, psychological and aesthetic stimuli are manifested in the screen text. Study of the root process and peculiarities of the screen text helps describe the schemes of constructing the secondary reality and simulacra on the screen, and also helps list the means of manipulation with the consciousness of the viewer in more detail.

Keywords: screen text, polycode-polymodal text, dvreen character, openness, polysemy, simulation, simulacra, mind manipulation.

References:

Borshhevskij I.S. 2019. Opisanie vstupil'nyh titrov v audiodeskripcii (tiflokommentirovanii) [Setting out Opening Credit Sequences in Audio Description]. *Filologija i lingvistika*. 1. Pp. 37–41 (In Russian).

Golderova I.V., Kuzmina L.A. 2019. Biograficheskij portretnyj ocherk v jekrannoj kul'ture (na materiale nacional'no-veshhatel'noj kompanii «Saha») [Biographical Portrait Essay in Screen Culture: the Case of the

Sakha National Broadcasting Company]. *Bulletin of Northeast federal university of M. K. Ammosov. Series: Economy. Sociology. Cultural science.* 4. Pp. 43-52 <https://doi.org/10.25587/SVFU.2020.16.4.004> (In Russian).

Goroshko E.I. 2016. Novye tendencii v razvitii internet-lingvistiki: obshhenie ot klaviaturnykh (zvuka) k jekranu (zvuku) [New Trends in Internet-Linguistics or Keyboard (Voice) to Screen (Voice) Communication]. *Verhnevolzhskij philological bulletin.* 4. Pp. 148-153 (In Russian).

Evgrafova Yu.A. 2019. «Jazyk» jekrannosti i jekrannaja «rech'» v statike geterogennykh tekstov: diskretnye edinicy kontinuum dvizhenija [Screen "Language" and Screen "Speech" in the Static Scope of Heterogeneous Texts: Discrete Units of the Movement Continuum]. *Bulletin of Moscow State Regional University.* 2. Pp. 156-170 <https://doi.org/10.18384/2224-0209-2019-2-954> (In Russian)

Kolmogorov A.N. 1964. Zhizn' i myshlenie kak osobye formy sushhestvovanija materii [Life and Mind as Distinct Forms of the Existence of Matter]. *O sushhnosti zhizni.* Moscow: Nauka. P. 48-57 (In Russian).

Kondakov I.V. 2014. Tekst jekrannyj i «knizhnyj»: glubina interpretacii [Screen Text and Book Text: The Depth of Interpretation]. *Nauka televidenija.* Vol. 11. Pp. 191-196 (In Russian).

Korchagin S.S. 2017. Problema izuchenija sushhnosti vizual'nogo vosprijatija ekrannogo teksta v teleserial'e «Sherlok» s pozicii ajtrekinga [Eye Tracking Study of On-screen Text's Visual Perception in "Sherlock" Television Series]. *Culture and Civilization.* 7 (6A). Pp. 397-404 (In Russian).

Korchagin S.S. 2017. Translatologicheskie osobennosti perevoda i lokalizacii jekrannykh tekstov v teleserial'e «Sherlok» [Specific Localization of On-screen Texts in the original Sherlock Television Series and its Russian Translations]. *Culture and Civilization.* 7 (3A). Pp. 77-86 (In Russian).

Kostomarov V.G. 2019. O displejnykh tekstah [Display Text]. *Russian Language Abroad.* 1. Pp. 61-64 (In Russian).

Lotman Yu.M. 2005. Semiotika kino i problemy kinojestetiki [Semiotics of the Cinema and Problems of Film Aesthetics]. *Ob iskusstve.* Saint-Petersburg: «Iskusstvo – SPb». Pp. 288-372 (In Russian).

Luschinskaya O.V. 2019. Mediatekst konvergentnykh sredstv mas sovoj kommunikacii v kontekste diskursa [Media Text of Convergent Mass Media in the Context of Discourse]. *Žurnal Belorusskogo gosudarstvennogo universiteta. Žurnalistika, pedagogika.* 2. Pp. 32-39 (In Russian).

Morozov S.A. 2016. Vizualizacija teksta na displee [Visualization of the Text on the Display]. *Kultura i vremja peremen.* 1. <http://timekguki.esrae.ru/28-164> (In Russian).

Nikulova G.A. 2017. Metadizajn jekrannogo teksta kak instrument avtorskoj kommunikacii [Metadesign of Screen Text as an Instrument of the Author Communication]. *Meteor-Siti.* 1. Pp. 11-17 (In Russian).

Romakina M.A. 2020. Mul'timedijnye «prostejšie»: sinemagrafija v smi i blogah 2010-h gg ["Elementary Units" in Multimedia: Cinemagraphy in Mass Media and Blogs in the 2010s]. *Theoretical and Practical Issues of Journalism.* 9 (2). Pp. 247-263. [https://doi.org/10.17150/2308-6203.2020.9\(2\).247-263](https://doi.org/10.17150/2308-6203.2020.9(2).247-263) (In Russian).

Severina E.M. 2019. Cifrovoy tekst v prostranstve sovremennoj kul'tury [Digital Text in the Context of Modern Culture]. *Man and Culture.* 5. Pp. 65-72. <https://doi.org/10.25136/2409-8744.2019.5.30967> (In Russian)

Stakhorsky S. 2019. Narrativy teatral'noj dramaturgii i ih jekrannye otrazhenija (diegezis i jekfrasis) [Narratives of Drama and its On-screen Reflections (Diegesis and Ecphrasis)]. *Problems of Theatre.* 3-4. Pp. 412-435 (In Russian).

Список литературы на русском языке:

Борщевский И.С. 2019. Описание вступительных титров в аудиодескрипции (тифлокомментировании). *Филология и лингвистика.* №1. С. 37-41.

Гольдерова И.В., Кузьмина Л.А. 2019. Биографический портретный очерк в экранной культуре (на материале национально-вещательной компании «Саха»). *Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова. Сер.: Экономика. Социология. Культурология.* № 4. С. 43-52. <https://doi.org/10.25587/SVFU.2020.16.4.004>

Горошко Е.И. 2016. Новые тенденции в развитии интернет-лингвистики: общение от клавиатуры (звука) к экрану (звуку). *Верхневолжский филологический вестник.* № 4. С. 148-153.

Евграфова Ю.А. 2019. «Язык» экранности и экранная «речь» в статике гетерогенных текстов: дискретные единицы континуума движения. *Вестник Московского государственного областного университета*. № 2. С. 156-170. <https://doi.org/10.18384/2224-0209-2019-2-954>

Колмогоров А.Н. 1964. Жизнь и мышление как особые формы существования материи. *О сущности жизни*. Москва: Наука. С. 48-57.

Кондаков И.В. 2014. Текст экранный и «книжный»: глубина интерпретации. *Наука телевидения*. Т. 11. С. 191-196.

Корчагин С.С. 2017. Проблема изучения сущности визуального восприятия экранного текста в телесериале «Шерлок» с позиции айтрекинга. *Культура и цивилизация*. 7 (6А). С. 397-404.

Корчагин С.С. 2017. Транслатологические особенности перевода и локализации экранных текстов в телесериале «Шерлок». *Культура и цивилизация*. 7 (3А). С. 77-86.

Костомаров В.Г. 2019. О дисплейных текстах. *Русский язык за рубежом*. № 1. С. 61-64.

Лотман Ю.М. 2005. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. *Об искусстве*. СПб: «Искусство – СПб». 704 с., ил. С. 288-372

Луцинская О.В. 2019. Медиаекст конвергентных средств массовой коммуникации в контексте дискурса. *Журнал Белорусского государственного университета. Журналистика. Педагогика*. № 2. С. 32-39.

Морозов С.А. 2016. Визуализация текста на дисплее. *Культура и время перемен*. № 1 (12). <http://timekguki.esrae.ru/28-164>

Никулова Г.А. 2017. Метадизайн экранного текста как инструмент авторской коммуникации. *Метепор-Сити*. № 1. С. 11-17.

Ромакина М.А. 2020. Мультимедийные «простейшие»: синемаграфия в сми и блогах 2010-х гг. *Вопросы теории и практики журналистики*. 9 (2). С. 247-263. [https://doi.org/10.17150/2308-6203.2020.9\(2\).247-263](https://doi.org/10.17150/2308-6203.2020.9(2).247-263)

Северина Е.М. 2019. Цифровой текст в пространстве современной культуры. *Человек и культура*. № 5. С. 65-72. <https://doi.org/10.25136/2409-8744.2019.5.30967>

Стаخورский С. 2019. Нарративы театральной драматургии и их экранные отражения (диегезис и экфрасис). *Вопросы театра*. № 3-4. С. 412-435.