

Расширение семиотической реальности с помощью креолизации текста на примере комиксов MARVEL

Научный руководитель – Ганжара Ольга Анатольевна

Кунцын Владислав Михайлович

Студент (бакалавр)

Северо-Кавказский федеральный университет, Факультет филологии, журналистики и межкультурной коммуникации, Кафедра лингвистики и лингводидактики, Ставрополь, Россия

E-mail: Kynia26@yandex.ru

Темой нашей исследовательской работы является рассмотрение возможности расширения семиотического пространства по средству креолизации текста в виде комиксов известной студии MARVEL.

Перед нами поставлены следующие задачи:

- 1) Изучение возможности расширения семиотической реальности;
- 2) Анализ возможности расширения семиотической реальности с помощью внедрения креолизованного текста в виде комиксов.

Исследование в данной области вызвано нарастающим интересом к продуктам массовой культуры и их ассимиляции в младшей и подростковой возрастных группах.

Семиосфера или семиотическое пространство/реальность (англ. semiosphere) - обобщенное наименование знаковых систем [3]. Ссылаясь на работу Ю.М. Лотмана, семиотическое пространство - это искусственно созданное человеком пространство, отражающее реальность во всех возможных знаковых системах. Любая вещь описывается через знак. На данном этапе отделить вещь от знака и получить «чистую вещь» не представляется возможным, пока сознание человека функционирует в знаковом пространстве.

Рассматривая комикс в качестве креолизованного текста, становится очевидным сам факт воздействия этой разновидности текста на реципиента, так как главной целью креолизованного текста является привлечение внимания, его влияние на принятие решения.

Нами был разработан опрос, который был проведен в сети интернет. Всего было опрошено 74 пользователя социальных сетей. Социальный опрос был составлен таким образом, чтобы можно было охватить необходимые аспекты и учесть мнение как читающих (32,4% опрошенных), так и не читающих комиксы студии MARVEL (67,6% опрошенных).

Среди не читающей комиксы MARVEL аудитории 44,9% ответили, что допускают вероятность воздействия креолизованного текста в виде комикса на сознание человека и что комиксы в целом способны расширить и дополнить семиотическое пространство и действительную реальность.

Среди этой же группы опрошенных 45 респондентов, что составляет 91,8%, считают, что креолизованный текст типа комикс способен расширять семиотическую реальность с помощью воздействия на воображение человека.

Среди читающих комиксы, несмотря на высокий отрицательный показатель, тем не менее, имеются данные о наложении действительной реальности и псевдореальности в результате глубокого погружения в созданный псевдознаковый мир комикса.

Можно отметить энтропичность как составляющую процесса, в котором действительная реальность частично замещается придуманным миром, дополняя реальность явлениями, которые обманывают все сенсорные способности человека и его восприятие.

По данным опроса прослеживается тенденция в расширении реальности посредством имитирования определенных способностей и ощущений, полученных через знаковый код из креолизованного текста, представленного в виде комиксов MARVEL.

По статистическим данным было выявлено, что при прочтении комиксов, примерно 48% опрошенных испытали прилив положительных эмоций и сил, в дальнейшем 42,6% респондентов отметили прилив необъяснимой мощи и сверхсилы, которая наполняла их организм. Это ничто иное как результат достаточно сильного и долгосрочного пребывания в псевдо-семиотическом пространстве комикса, которая сильнейшим образом оказывает влияние на воображение, сенсорику и восприятие человека, обманывая его сознание. Мы можем судить о том, что при таком воздействии креолизованного текста человек самопроизвольно помещает себя в несуществующее пространство или находится в наложенной псевдореальности на действительную, что собственно и свидетельствует о расширении семиотического пространства, окружающего человека.

В подтверждение вышесказанного, мы приведем данные об остаточном эффекте ощущения наличия у себя суперспособности одного из главных супергероев. По данным опроса 39,3% респондентов уверены или склонны к тому, что им сложно отделить вымышленные, дополненные из псевдо-семиотической реальности комикса явления от явлений действительной реальности, в которой непосредственно находится человек. Также 47,5% из всех опрошенных респондентов уверены либо утверждают, что у них осталась та же самая суперспособность главного героя комикса либо допускают факт, что она «проявляется» в более слабой степени, чем во время прочтения комикса. Исходя из полученных ответов и результатов, следует, что после выхода из погружения в дополненную, расширенную псевдо-семиотическую реальность, у человека сохраняется остаточный эффект, запечатленный в его сознании.

В цели опроса входила также необходимость отметить позиционирование реципиента. Примерно одинаковое количество опрошенных ощущают себя одновременно и сторонним наблюдателем всех событий, которые происходят в мире комиксов MARVEL, и непосредственно главным супергероем. В последнем случае стоит отметить, насколько глубоко проникает энтропический процесс, «перемещая» сознание реципиента в глубь семиотической системы креолизованного текста в виде комикса, что заставляет видеть происходящее от лица главного героя, который в комиксах изображается непосредственно в обзоре от третьего лица. Такое глубокое погружение способно вызывать у реципиента замещение и/или наслоение действительной реальности на псевдореальность, которое способно граничить с галлюциногенным состоянием человека.

Таким образом, из всего сказанного выше мы делаем вывод о том, что расширение семиотического пространства и дополнение семиотической реальности, которой окружает себя человек, при помощи такого вида креолизованного текста как комикс, возможно, что подтверждается подробным рассмотрением приведенных выше статистических данных из проведенного опроса, дальнейшего их анализа и обобщения полученных результатов.

Источники и литература

- 1) Анищенко Алла Валерьевна Комикс как тип видеOVERBального дискурса // Вестник МГЛУ. 2009. №559. [Электронный ресурс] URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/komiks-kak-tip-videoverbalnogo-diskursa> (дата обращения: 17.02.2017)
- 2) Козлов Е.В. Коммуникативность комикса в текстуальном и семиотическом аспектах. / Е.В. Козлов, авт.дисс.к.фил.н. – Волгоград, 1999. – с.235
- 3) Лотман Ю.М. О семиосфере // Учен. зап. Тарт. гос. ун-та. – 1984. – Вып. 641. – С. 5- -23.
- 4) Сонин А.Г. Комикс как знаковая система: Психолингвистическое исследование на материалах франкоязычных комиксов. / А.Г. Сонин, авт. дисс. к. фил. н. – Барнаул, 1999. – с.236