

ЛІНГВАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ АНГЛОМОВНОГО ДИСКУРСУ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА

LINGUAL FEATURES OF ENGLISH-LANGUAGE DIGITAL ART DISCOURSE

Єліссєва П.В.,

orcid.org/0000-0002-7877-5813

*студентка V курсу магістратури
гуманітарного факультету*

Національного університету «Запорізька політехніка»

Стаття присвячена дослідженню англомовного дискурсу цифрового мистецтва, що є новим лінгвальним феноменом і окреслює участь митця у створенні об'єкта мистецтва і сам об'єкт. Соціально-культурні функції цифрового мистецтва інтегруються із технічними засобами і створюють відповідні онтологічні трансформації.

Цифрове мистецтво – це сфера, яка відрізняється неймовірним різноманіттям і непостійністю. Стрімкий розвиток нових технологій та їх використання у мистецькому процесі призвели до своєрідної міграції сучасних художників на «нові території мистецтва» для пошуку інших шляхів художнього вираження. Тісний зв'язок між митцем і новими технологіями породив різноманітні мистецькі форми, які цілком відрізняються від традиційної академічної структури стилів і жанрів, що склалися протягом століть.

Знову і знову на світ з'являються нові художні практики і концепції, що потребують опису і осмислення, а це призводить до експансії мистецтвознавчої діяльності і появи великого мовного матеріалу, розширення дискурсу цифрового мистецтва. Оскільки сучасна світова система цифрового мистецтва визнається глобалізованою, а статус глобальної мови отримує англійська, внаслідок цього англомовні тексти є дуже репрезентативними для дискурсу цифрового мистецтва. Текст цифрового мистецтва є вербально декодованим візуальним естетичним повідомленням. Під вербальною інтерпретацією твору цифрового мистецтва розуміється результат процесу рецепції, зафіксований у лінгвістично обробленому, закінченому тексті. Комп'ютерні технології і художні твори в цифровій формі так чи інакше словесно представляються в сучасних англомовних текстах дискурсу цифрового мистецтва.

У зв'язку з тим, що англомовний дискурс цифрового мистецтва є малодослідженим, були запропоновані його визначення на основі вже існуючих дискурсивних практик. Також у дослідженні було виділено основні компоненти дискурсу цифрового мистецтва. Увага була зосереджена на аналізі дискурсу цифрового мистецтва з боку формальних, функціональних і змістових критеріїв. Матеріалами дослідження змістового критерію слугують періодичні онлайн видання, корпуси текстів, соціальні мережі, відео-блоги, у яких йдеться про цифрове мистецтво.

Ключові слова: дискурс, цифрове мистецтво, лінгвальні особливості, формальний критерій, змістовий критерій, функціональний критерій.

The article focuses on exploring the English-language digital art discourse, which is a new lingual phenomenon that defines, to some extent, the artist's involvement in the creation of the art object and the object itself. Socio-cultural functions of the digital art are integrated with technical means and create corresponding ontological transformations. The digital art today is a field characterized by incredible diversity and inconstancy. The fast-moving development of new technologies and their use in the artistic process led to a peculiar migration of contemporary artists into "new art territories" to find other ways of artistic expression. The close connection between the artist and new technologies has given rise to a variety of new artistic forms that are completely different from the traditional academic structure of styles and genres that have evolved over the centuries.

Again and again, new artistic practices and concepts are emerging, as a result they need description and reflection, leading to the expansion of art history and, as a consequence, the origin of great linguistic material and the expansion of the digital art discourse. In addition, as the current world digital art system is recognized as globalized, and the English language has the global language status, accordingly the English texts appear highly representative for the digital art discourse as a whole.

The digital art text is a verbally decoded visual aesthetic message. The verbal interpretation of a digital art work is the result of a reception process recorded in a linguistically processed completed text. Computer technologies and digital art works are presented verbally in one or another way in contemporary English texts of the digital art discourse.

Due to the fact that the English-language digital art discourse is poorly researched today, in this article its definitions have been proposed on the basis of already existing discursive practices. Additionally, the main components of the digital art discourse were highlighted in the research. The attention was focused on the analysis of the English-language digital art discourse by formal, functional and semantic criteria. The study materials of the semantic criterion are periodicals, text corpus, social networks, and video blogs that cover the digital art.

Key words: discourse, digital art, lingual features, formal criterion, semantic criterion, functional criterion.

Постановка проблеми. Сучасні глобалізаційні тенденції, розвиток новітніх комп'ютерних і цифрових технологій значно впливають на мистецтво і сприяють виникненню дискурсу циф-

рового мистецтва. Але, незважаючи на стрімкий розвиток, проблематика дискурсу досліджуваної галузі в сучасній лінгвістиці залишається не досить висвітленою, що зумовлює актуальність

цього дослідження. Вітчизняна та зарубіжна теоретична база наразі перебуває на стадії формування, а поява нових видів і жанрів цифрового мистецтва передбачає потребу у постійному оновленні фактологічного матеріалу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Теоретичною основою дослідження слугували наукові праці з теорії дискурсу таких авторів як Т. ван Дейк, М. Фуко, З. Харріс та І.С. Шевченко. Однак немає спеціальних праць, які б розглядали англomовний дискурс цифрового мистецтва як лінгвальний феном і його характерні ознаки та особливості.

Постановка завдання. Мета статті полягає в дослідженні лінгвальних особливостей англomовного дискурсу цифрового мистецтва шляхом аналізу формального, функціонального та змістового критеріїв.

Виклад основного матеріалу. Об'єктом опису та коментування текстів, які містять матеріали цього дослідження, є твори цифрового мистецтва та засоби їх створення. Не можливо давати коментар і аналізувати лінгвістичний складник англomовного тексту, присвяченого конкретному специфічному об'єкту, без урахування його характеристик. Цифрове мистецтво – це напрям у медіамистецтві, твори якого створюються і представляються за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних або медіа технологій, результатом якого є художні твори цифровій формі.

“Art creates an awareness about production methods and human relationship produced by the technologies of the day. It makes them more visible, enabling us to see them right down to the consequences they have on day-to-day life” [5, с. 70]. За таким твердженням виділено три основні компоненти дискурсу цифрового мистецтва, а саме технології, візуальний канал і вплив на щоденне життя людини.

Відповідно до антропоцентричної парадигми сучасної науки зовнішня по відношенню до системи мови, або екстралінгвістична, реальність вважається найважливішим інструментом конструювання цієї мовної системи. З цієї причини неминучим стає звернення до більш широкої сфери функціонування природної людської мови – до дискурсу. Вивчення мови в її дискурсивному аспекті є одним із найпоширеніших дослідницьких підходів сучасного мовознавства.

Англomовний дискурс досліджуваної галузі викликає неабиякий інтерес у дослідників. Незважаючи на те, що дослідження в області дискурсу проводяться майже півстоліття, це поняття все ще не має чітких меж. Також у зв'язку з великим спектром дискурсивних підходів

надалі автори орієнтуватимуться на твердження Т. ван Дейка, який пропонує визначення дискурсу у широкому сенсі. Згідно з цим визначенням дискурс є комплексною комунікативною подією, яка відбувається між адресантом і адресатом (спостерігачем) у певному часовому та просторовому контексті. Комунікативний акт може бути мовним, письмовим, а також мати вербальні і невербальні складники [1, с. 46].

У багатьох роботах розглядаються два основних варіанти підходу до поняття «дискурс» – як до дискурсу «з великою», так і дискурсу «з малою» букви. До першого з них належить дослідницька традиція М. Фуко, згідно з якою дискурс розуміється як широка соціальна практика, «фрагмент історії» [3, с. 108]. Саме при такому розумінні дискурсу можна говорити про «дискурс цифрового мистецтва», розуміючи під ним сукупність форм і способів висловлювань на цю тем.

Дискурс із «малою» букви містить у собі перш за все лінгвістичне розуміння дискурсу. Початок йому поклав З. Харріс у статті «Дискурс-аналіз» [7]. У цьому випадку дискурс розуміють як окремий текст або окрему розмову.

Вказане дозволяє запропонувати таке визначення: **англomовний дискурс цифрового мистецтва** – це різновид міжнародної мови, який співвідноситься з такою соціокультурною сферою як мистецтво, а також мова, вербальна і невербальна, як трансляція ментальності та ідеології цифрового мистецтва. Взявши за основу комунікативно-прагматичну точку зору, **англomовним дискурсом цифрового мистецтва** можна вважати вербалізований досвід мислення об'єктів, які існують як твори мистецтва у цифровому просторі, організований у рамках стратегій сприйняття, авторитету, оцінювання й інших мистецтвознавчих стратегій.

У подальшому дослідженні, спираючись на твердження І.С. Шевченко, дискурс цифрового мистецтва доцільно вивчати за його формальним, функціональним і змістовим критеріями [4, с. 235].

Виходячи з формального критерію, дискурс це – одиниця мови, що перевершує за обсягом речення. Отже, під англomовним дискурсом цифрового мистецтва будуть розумітися два або кілька речень, які перебувають між собою у смислового зв'язку. Не дивлячись на внесення критерію смислової зв'язаності, цей підхід до визначення дискурсу в силу своєї абстрактності і прихильності до вивчення функцій елементів мови і дискурсу відносно інших елементів не на користь вивчення функцій елементів відносно контексту не враховує ситуацій реального спілкування і ускладнює аналіз.

До функціональних характеристик, які створюють дискурс цифрового мистецтва, належать:

- концептуальна тематика;
- неізолюваність у загальному дискурсивному просторі;
- масовість аудиторії;
- відсутність повноцінного зворотного зв'язку з адресатом;
- взаємодія вербальних і невербальних засобів.

Концептуальна тематика – це головний дискурсоутворюючий фактор і єдиний справжній ідентифікатор дискурсивних різновидів [2, с. 191]. Основу концептуальної тематики («ментальності») становлять концептуальні доміанти. Концептуальні доміанти – це базові, опорні, системоутворюючі концептуальні універсалії, які визначають специфіку певного типу дискурсу і задають семантичну та комунікативно-прагматичну своєрідність текстів, в яких відбувається реалізація названих концептуальних феноменів [2, с. 215].

Безумовною доміантою дискурсу цифрового мистецтва є концепт «цифрове мистецтво», який у сучасній картині світу є складною багатоаспектною, поліфункціональною концептуальною універсалією. «Цифрове мистецтво» може бути названо концептосферою – сукупністю концептів, безпосередньо або опосередковано співвіднесених із відповідним видом людської діяльності. Наприклад, до складу цієї концептосфери можна віднести такі концепти: художник, твір цифрового мистецтва, комп'ютерна графіка, медіа-перформанс, виставка, спостерігач, критик, анімація, моушн-дизайн тощо.

Друга функціональна характеристика дискурсу цифрового мистецтва – це його неізолюваність, пов'язана з тим, що типи дискурсів існують у загальному дискурсивному просторі, вступаючи у взаємодію один з одним. Існує тісний зв'язок дискурсу цифрового мистецтва з мас-медійним. Сучасний медіапростір запропонував нову форму впливу на мистецький процес, нові можливості для його відображення. Цією формою стали онлайн-блоги – статті, які знайомлять цільову аудиторію з творами цифрового мистецтва, засобами та технологіями їх створення.

Крім того, про інтердискурсивну взаємодію свідчить проникнення в той чи інший тип дискурсу лексичних одиниць, характерних для інших типів дискурсу. Так, вплив дискурсу цифрового мистецтва на мас-медійний дискурс виявляється в присутності в ньому відповідних спеціальних термінів. Так само мас-медійний дискурс впливає на дискурс цифрового мистецтва, змінюючи мовну форму для привернення уваги аудиторії.

Мова дискурсу цифрового мистецтва адресована масовій анонімній аудиторії (експерти та люди без спеціальної підготовки), уявлення про яку включає елемент об'єднаності, нерозчленованості. Також за принципом адресованості передбачається подвійна спрямованість інформації на безпосереднього (учасника дискурсу цифрового мистецтва) та непрямого адресата (спостерігача, масову аудиторію). Крім того, поняття «масового адресата» можна розділити на кілька груп, причому їхній склад буде різний залежно від жанру цифрового мистецтва, області діяльності, загальних і спеціальних відомостей адресата.

Важливою особливістю дискурсу цифрового мистецтва є те, що в ньому немає повноцінного «зворотного зв'язку» з адресатом. Монологізм – одна з істотних проблем дискурсу цифрового мистецтва, проте цю проблему намагаються вирішити за допомогою засобів діалогізації. По-перше, використовують засоби, що слугують для вираження адресованості, по-друге, – враховують передбачувані потреби і реакції адресата.

Комунікація з аудиторією реалізується за допомогою спеціальних тактик, які можуть виражатися різноманітними способами. До основних тактик належить залучення адресата до спільного міркування і активізація його уваги, діалог-самоконтроль, відповідь на передбачувані питання, можливість залишити коментар після прочитаного матеріалу, а також задоволення інформаційних запитів аудиторії і попередження можливого нерозуміння шляхом використання двох різних знакових систем – вербальної та невербальної.

Взаємодія вербальних і невербальних засобів багато в чому зумовлює композиційну організацію дискурсу цифрового мистецтва і є його комунікативно-прагматичною характеристикою, що забезпечує найсприятливіші умови для сприйняття і розуміння тексту адресатом, побудови єдиного з ним комунікативного простору, залучення його уваги і подальшого утримання, координації і часто спонукання читача до певної дії.

Аналіз змістовної сторони англомовного дискурсу цифрового мистецтва демонструє наявність технічної термінології комп'ютерних засобів і цифрових технологій, термінології галузі мистецтва та інтегрованих лексичних інновацій.

1. Технічна термінологія комп'ютерних засобів і цифрових технологій: *axometry* (аксонометрія); *bilinear texture* (білінійна текстурна); *bitmap* (бітовий масив); *cloud computing* (обчислення у віддаленому середовищі); *collision detection* (перевірка на перетини); *computer / vector graphic* (комп'ютерна / векторна графіка); *decompression*

(дешифрування); *iconography* (іконографія); *pixel* (піксель); *selection tools* (інструменти виділення); *software* (програмне забезпечення); *jitter* (нестійка синхронізація).

2. Термінологія галузі мистецтва: *art* (мистецтво), *artist* (художник), *collage* (колаж), *color* (колір), *composition* (композиція), *contour* (контур), *draft* (ескіз), *installation* (інсталяція), *line* (лінія), *painting* (живопис), *palette* (палітра), *pattern* (зразок), *pigment* (пігмент), *plane* (площина), *portrait* (портрет), *realism* (реалізм), *segment* (сегмент), *sfumato* (м'якість виконання), *sketch* (малюнок), *space* (простір), *surface* (поверхня), *texture* (текстура).

3. Інтегровані лексичні інновації: *cybernaut* (someone, who uses various devices in order to experience virtual reality), *hedgehog* (новачок, недосвідчений користувач), *internaut* (a habitual user of the Internet), *netizen / mouse potato* (someone who spends an excessive amount of time in front of the computer, especially who uses it online), *shake-and-bake* (погано продумана або незавершена технічна деталь, комп'ютерна програма зі значними недоробками), *toon* (позначення намальованих персонажів), *virtopia* (virtual utopia), *webism* (цифрове образотворче мистецтво), *webtoon* (a type of digital comic that originated in South Korea).

У наступному прикладі можна наочно розглянути використання вказаних лексичних одиниць: “*You can also play about with the number of frames and change the opacity of the onion skins.*”

It all feels very intuitive, making animation seem less of a daunting task to illustrators. The interface itself is your standard Procreate canvas, meaning you can zoom in and out of your work like any standard graphic. You can also preview each webtoon in motion you make from the Procreate open page...” [6].

У цьому прикладі наведені терміни комп'ютерних технологій (*animation, graphic, interface*), метафоричний термін “*onion skin*” (у перекладі «восківка», що позначає «напівпрозору кальку попереднього кадру при анімації, що поміщається вгорі поточного кадру з метою його налагодження» [8]); термінологія області мистецтва (*canvas, illustrator*) і неологізм (*webtoon*).

Висновки. Досліджуючи лінгвальні особливості англomовного дискурсу цифрового мистецтва, було визначено, що за формальним критерієм під цим дискурсом будуть розумітися два або кілька речень, які перебувають між собою у смислового зв'язку. До функціональних характеристик, що створюють англomовний дискурс цифрового мистецтва, належить концептуальна тематика, неізоляваність у загальному дискурсивному просторі, масовість аудиторії, відсутність повноцінного зворотного зв'язку з адресатом, взаємодія вербальних і невербальних засобів. Згідно з аналізом змістовної частини англomовного дискурсу цифрового мистецтва виявлено наявність технічної термінології комп'ютерних засобів і цифрових технологій, термінології галузі мистецтва та інтегрованих лексичних інновацій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Дейк Т.А. Ван. Анализ новостей как дискурса. Язык. Познание. Коммуникация. М. : Прогресс, 1989. 245 с.
2. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград : Перемена, 2002. 477 с.
3. Фуко М. Археология знания. Киев : Ника-Центр, 1996. 208 с.
4. Шевченко І.С. Проблеми типології дискурсу: дискурс як когнітивно-комунікативний феномен : монографія. Харків : Константа, 2005. 356 с.
5. Bourriaud N. Relational aesthetics. Paris : Les presses du reel, 2002. 127 p.
6. DigitalArts : веб-сайт. URL: <https://www.digitalartsonline.co.uk/features/creative-software/procreate-5-hands-on-specs-release-date-details/> (дата звернення: 12.11.2019).
7. Harris Z.S. Discourse analysis. Language. 1952. № 1. URL: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-009-8467-7_7 (дата звернення: 25.01.2020)
8. Multitran : електрон. версія словника. URL: <https://www.multitran.com/> (дата звернення: 02.12.2019).