

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний університет «Запорізька політехніка»

гуманітарний факультет

кафедра теорії та практики перекладу

пояснювальна записка до
дипломної роботи
магістра

**ЛІНГВОПРАГМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ АНГЛОМОВНОГО
ДИСКУРСУ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА**

Виконав: студент (-ка) групи ГФ-319м

Спеціальність: 035 «Філологія»

Освітня програма (спеціалізація):
035.041 «Германські мови та літератури (переклад включно),
перша – англійська»

Єлісеєва Поліна Вадимівна

Керівник к.ф.н., доц. Н. В. Лазебна

Рецензент к.ф.н., доц. Е. О. Куш

Запоріжжя-2020

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний університет «Запорізька політехніка»
(повне найменування закладу вищої освіти)

Інститут, факультет ЕГІ, гуманітарний факультет
Кафедра теорії та практики перекладу
Ступінь вищої освіти магістр
Спеціальність 035 «Філологія»
(код і найменування)
Освітня програма (спеціалізація) 035.041 «Філологія (германські мови та літератури
(переклад включно)), перша – англійська»
(назва освітньої програми (спеціалізації))

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри проф. Приходько А. М.

« » грудня 2020 року

З А В Д А Н Н Я
НА ДИПЛОМНИЙ ПРОЕКТ (РОБОТУ) СТУДЕНТА

Єлісєєвої Поліни Вадимівни

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема проекту (роботи) Лінгвопрагматичні особливості англомовного дискурсу
цифрового мистецтва

керівник проекту (роботи) Лазебна Наталія Валеріївна, к. ф. н., доцент,
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом закладу вищої освіти від «6» листопада 2020 року № 316

2. Строк подання студентом проекту (роботи) 18 грудня 2020 р.

3. Вихідні дані до проекту (роботи): теоретичні та критичні праці вітчизняних та
зарубіжних вчених: З. С. Харріс, Ф. де Соссюр, Т. А. ван Дейк, Г. Вільямс,
І. С. Шевченко, Т. Г. Добросклонська, Л. Р. Безлуга, І. Р. Гальперін; корпуси
англомовних текстів цифрового мистецтва, статті, освітні матеріали, описи об'єктів
цифрового мистецтва, розгорнуті анотації, рецензії інтернет-видань (DigitalArts,
ArtForum, ArtReview, ARTnews, SPIE digital library).

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити): зміст вихідних понять (дискурс, текст, медіадискурс та медіатекст),
характеристики англомовного тексту та дискурсу цифрового мистецтва, репрезентація
невербальних засобів та медіатексту досліджуваного дискурсу, лінгвальні
особливості, комунікативні стратегії і тактики англомовного дискурсу цифрового
мистецтва.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

6. Консультанти розділів проекту (роботи)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	прийняв виконане завдання
I	Лазебна Н. В., к. філол. н., доцент		
II	Лазебна Н. В., к. філол. н., доцент		
III	Журавель С. М., ст. викладач		
Нормоконтроль	Підгорна А. Б., к. філол. н., доцент		

7. Дата видачі завдання « 7 » вересня 2020 року.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломного проекту (роботи)	Строк виконання етапів проекту (роботи)	Примітка
1.	Вибір теми дипломної роботи	вересень 2020	виконано
2.	Розробка завдання на дипломну роботу	вересень 2020	виконано
3.	Складання календарного плану роботи	вересень 2020	виконано
4.	Збирання матеріалу для написання 1 та 2 розділів	вересень – жовтень 2020	виконано
5.	Підготовка розділу 1	жовтень 2020	виконано
6.	Підготовка розділу 2	листопад 2020	виконано
7.	Підготовка розділу 3	листопад 2020	виконано
8.	Написання вступу і загальних висновків роботи	листопад – грудень 2020	виконано
9.	Оформлення дипломної роботи	грудень 2020	виконано
10.	Нормоконтроль	1-10 грудня 2020	виконано
11.	Рецензування дипломної роботи	10-12 грудня 2020	виконано
12.	Захист дипломної роботи	23 грудня 2020	виконано

Студент(ка)

(підпис)

Слісєва П. В.
(прізвище та ініціали)

Керівник проекту (роботи)

(підпис)

Лазебна Н. В.
(прізвище та ініціали)

РЕФЕРАТ

ДР: 138 с., 3 рис., 2 додатки, 168 джерел.

Об'єкт дослідження – англомовний дискурс цифрового мистецтва.

Мета роботи – дослідити і проаналізувати лінгвопрагматичні особливості англомовного дискурсу цифрового мистецтва.

Методи дослідження – загальнонауковий метод аналізу й синтезу інформації, описовий та структурно-функціональний методи, а також методи текстового, компонентного, лексичного, контекстного, лінгвостилістичного аналізу та суцільної вибірки.

У першому розділі дипломної роботи викладені теоретичні основи визначення сутності понять «дискурс» і «текст» у лінгвістиці, співвідношення медіадискурсу з англомовним дискурсом цифрового мистецтва, опису медіатексту та його характеристик, а також розглядаються комунікативні параметри та мультимодальність англомовного дискурсу цифрового мистецтва. В другому розділі аналізується репрезентація невербальних засобів цифрового мистецтва, визначаються лінгвальні особливості англомовного дискурсу цифрового мистецтва, досліджується прагматичний аспект комунікативних стратегій інформування, інтерпретації, оцінки, переконання, і тактики їх реалізації, здійснюється аналіз репрезентації медіатексту англомовного дискурсу цифрового мистецтва. Третій розділ присвячено охороні праці та безпеці у надзвичайних ситуаціях, надано аналіз потенційних небезпек та заходи щодо їх подолання.

ЛІНГВОПРАГМАТИКА, ТЕКСТ, ДИСКУРС, ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО, МАС-МЕДІА, МОВЛЕННЄВІ АКТИ, КОМУНІКАТИВНІ СТРАТЕГІЇ.

ПЕРЕЛІК СКОРОЧЕНЬ

АДЦМ – англomовний дискурс цифрового мистецтва

EDAD – English-language digital art discourse

ЗМІСТ

Завдання на роботу

Реферат

Перелік скорочень

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ АНГЛОМОВНОГО ДИСКУРСУ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА.....	12
1.1. Цифрове мистецтво як об'єкт лінгвістичного дослідження.....	12
1.2. Теоретичне розмежування понять «дискурс» та «текст».....	16
1.3. Медіадискурс та його зв'язок із АДЦМ.....	23
1.4. Медіатекст АДЦМ та його функціонально-жанрова характеристика.....	27
1.5. Мультиmodalність АДЦМ.....	32
1.6. Комунікативні параметри АДЦМ.....	36
РОЗДІЛ 2. ЛІНГВОПРАГМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ АНГЛОМОВНОГО ДИСКУРСУ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА.....	43
2.1. Репрезентація невербальних засобів АДЦМ.....	43
2.2. Лінгвальні особливості АДЦМ.....	48
2.3. Прагматичний аспект комунікативних стратегій і тактик АДЦМ.....	58
2.3.1. Комунікативна стратегія інформування в АДЦМ.....	61
2.3.2. Комунікативна стратегія інтерпретації в АДЦМ.....	66
2.3.3. Комунікативна стратегія оцінки в АДЦМ.....	71
2.3.4. Комунікативна стратегія переконання в АДЦМ.....	74
2.5. Репрезентація медіатексту АДЦМ.....	78
РОЗДІЛ 3. ОХОРОНА ПРАЦІ ТА БЕЗПЕКА У НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЯХ.....	85
3.1. Аналіз потенційних небезпек.....	85
3.2. Заходи по забезпеченню безпеки.....	87

3.3. Заходи з виробничої санітарії і гігієни праці.....	90
3.4. Заходи безпеки у надзвичайних ситуаціях.....	96
3.4.1. Заходи з пожежної безпеки.....	96
3.4.2. Сили і засоби, які залучаються для проведення рятувальних та інших невідкладних робіт.....	98
ВИСНОВКИ.....	104
SUMMARY.....	109
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	113
ДОДАТКИ.....	127
Додаток А. Наукова стаття у фаховому виданні.....	127
Додаток Б. Тези доповіді.....	134

ВСТУП

Із стрімким розвитком цифрових технологій у нинішньому столітті сфера мистецтва отримала новий вигляд. Цифрове мистецтво як новий вид візуального мистецтва, використовуючи програмне забезпечення, мультимедійні та мережеві технології, стало осередком нових інноваційних ідей та соціальної культури. Викликавши великий інтерес, цифрове мистецтво породжує полеміку та різного виду дискусії щодо свого існування та функціонування у всесвітньому просторі, тим самим реалізується у системі мови. Вивчення особливостей мови певної сфери людської діяльності не є повним без звернення до дослідження її дискурсу. Тому дослідження мови цифрового мистецтва керуючись дискурсивним аспектом несе перспективний характер для лінгвістів.

З кожним днем у цифровому середовищі народжуються нові твори, концепції, творчі напрямки, засоби та техніки створення цифрових об'єктів, що вербалізуються шляхом осмислення, інтерпретації та опису і, як наслідок, цей процес призводить до виникнення великого обсягу мовного матеріалу та експансії дискурсу цифрового мистецтва. Оскільки цифрове мистецтво визнається глобалізованою системою, відповідно, англійська мова як міжнародна описує інновації досліджуваної галузі, відображаючи їх на лексичному та стилістичному рівнях, внаслідок чого англомовні тексти видаються вельми репрезентативними для дискурсу цифрового мистецтва в цілому.

Тим самим, такий стан обумовлює **актуальність** та дослідницький інтерес до англомовного дискурсу цифрового мистецтва у комунікативно-прагматичному аспекті. Незважаючи на стрімкий розвиток, проблематика дискурсу галузі цифрового мистецтва в сучасній лінгвістиці залишається недостатньо висвітленою. На сьогоднішній день немає робіт, присвячених цілісному аналізу та специфіці англомовного дискурсу цифрового мистецтва (АДЦМ) як лінгвального феномена, що обумовлює доцільність обраної теми

дипломного дослідження.

Серед лінгвістів, що зробили значний вплив на дослідження теорії дискурсу та лінгвістики тексту, були Н. Д. Арутюнова, М. Г. Бахтіозина, І. Р. Гальперін, В. З. Дем'янков, В. І. Карасик, А. А. Кібрік, М. Л. Макаров, О. І. Москальська, В. Є. Чернявська, Р. Барт, Т. А. ван Дейк, Дж. Серль, П. Серіо, Ч. Морріс, А. Ж. Греймас, Ж. Курте та ін.

Проблемі вивчення лінгвопрагматики приділяли увагу такі вчені, як: І. В. Арнольд, А. А. Кибрик, Г. Г. Матвеева, П. Б. Паршин, Ю. С. Степанов, Т. А. ван Дейк, Ч. Морріс, Ч. Пірс. Філологічним та стилістичним аналізом тексту займались О. В. Александрова, І. В. Арнольд, О. С. Ахманова, Г. Г. Молчанова та ін. Крім того, зважаючи на складність матеріалу дослідження, виявилось необхідним звернутися до робіт з цифрового мистецтва – Н. Чепмена, Д. Чепмена, М. Л. Опалєва, О. В. Вакуленко, Д. Лопез та ін., які склали допоміжну базу дослідження.

Зв'язок роботи з науковими темами. Дипломну роботу виконано в межах ініціативної наукової теми кафедри теорії та практики перекладу Національного університету «Запорізька політехніка» № 61118 «Система й структура германських мов у когнітивно-комунікативній парадигмі знання». Тема роботи затверджена наказом ректора № 316 від 06.11.2020 р.

Об'єкт дослідження – англомовний дискурс цифрового мистецтва.

Предмет дослідження – лінгвопрагматичні особливості англомовного дискурсу цифрового мистецтва.

Мета дослідження – дослідити і проаналізувати лінгвопрагматичні особливості англомовного дискурсу цифрового мистецтва.

Відповідно до мети визначені такі **завдання** дослідження:

- розкрити зміст вихідних понять (дискурс, текст, медіадискурс та медіатекст);
- визначити характеристики англомовного тексту та дискурсу цифрового мистецтва;
- виявити лінгвальні особливості англомовного дискурсу цифрового

мистецтва;

- з'ясувати комунікативні стратегії англомовного дискурсу цифрового мистецтва.

Матеріалом дослідження є англомовні тексти цифрового мистецтва. Емпіричним матеріалом слугували корпуси англомовних текстів, влоги та блоги, інтернет-видання досліджуваної галузі, статті, освітні матеріали, розгорнуті анотації, рецензії та описи до творів цифрового мистецтва загальною кількістю 346 електронних сторінок.

Методи дослідження. В роботі були використані: загальнонауковий метод аналізу й синтезу інформації, елементи дискурс аналізу, описовий та структурно-функціональний методи, а також методи текстового, компонентного, лексичного, контекстного, лінгвостилістичного аналізу та суцільної вибірки.

Теоретичне значення полягає у необхідності визначення поняття англомовного дискурсу цифрового мистецтва та його особливостей; спробі розглянути англомовний дискурс цифрового мистецтва через лінгвопрагматичний підхід; систематизації вже існуючих досліджень, узагальнення теоретичних положень та їх аналізу у галузях лінгвістики та медіалінгвістики, що мають пряме відношення до цієї роботи.

Практичне значення дослідження полягає, перш за все, в можливості застосування результатів цієї роботи для подальших досліджень англомовного дискурсу цифрового мистецтва, та робіт з вивчення функціонування англомовних текстів цифрового мистецтва у медіадискурсі.

Наукова новизна роботи полягає у дослідженні структурних, семантичних, функціональних та змістових особливостей медіатекстів англомовного дискурсу цифрового мистецтва. Дослідження також фокусується на лексичних, комунікативно-прагматичних особливостях, аналізі мовленнєвих актів англомовного дискурсу цифрового мистецтва та визначені комунікативних стратегій і тактик такого типу дискурсу.

Апробацію результатів роботи здійснено на науково-практичних

конференціях «Різдвяні студентські наукові читання» (Запорізький національний університет, 2019 р.) та «Тиждень науки – 2020» (Національний університет «Запорізька політехніка», 2020 р.). За результатами конференцій було опубліковано тези доповідей за темами «Лінгвальні особливості англомовного дискурсу цифрового мистецтва» [41] та «Комунікативні стратегії англомовного дискурсу цифрового мистецтва» [56]. Окрім того, за темою роботи було опубліковано наукову статтю «Лінгвальні особливості англомовного дискурсу цифрового мистецтва» [40] у фаховому виданні України «Закарпатські філологічні студії» (Ужгородський національний університет, 2020).

Структуру дипломної роботи зумовлено науковою логікою дослідження, його метою та поставленими завданнями. Робота складається зі вступу, основної частини, висновків, списку використаних джерел (168 найменувань) та додатків. Загальний обсяг роботи – 138 с.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ АНГЛОМОВНОГО ДИСКУРСУ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА

1.1. Цифрове мистецтво як об'єкт лінгвістичного дослідження

Об'єктом опису та коментування текстів, що становлять матеріал цього дослідження, є твори цифрового мистецтва та їх засоби створення. Неможливо досліджувати і аналізувати лінгвістичну складову англomовного тексту, присвяченого конкретному специфічному об'єкту, без урахування його характеристик, тому вважаємо за необхідне розглянути основні положення цифрового мистецтва.

Твір цифрового мистецтва представляє втілення ідей і думок художника / творця, візуальне естетичне повідомлення позачасового характеру, як текст, що виконує знакову, отже, і комунікативну функції. Кінцевою метою будь-якого тексту цифрового мистецтва є передача сенсу, закладеного в творі цього мистецтва, саме тому слід звернутися до того, що являє собою цифрове мистецтво як частина культури та частина семіотичного простору. У семіосфері природній мові відводиться головна роль, це єдиний засіб за допомогою якого людина може інтерпретувати інші системи, зробити їх більш зрозумілими і доступними. Так, адресант за допомогою природної мови намагається донести до адресата основний сенс, закладений в творі мистецтва.

Формально цифрове мистецтво монологічне, тому що певний представлений об'єкт не передає інформацію реципієнту, а реципієнт сам витягує її. Однак майже завжди художник шукає розуміння, оцінки, визнання. У процесі створення об'єкта цифрового мистецтва вже закладено те, що він буде сприйматися.

Отже, можна зробити висновок, що тексти цифрового мистецтва – це письмові вербальні інтерпретації, які містять опис творів цифрового

мистецтва та мають як типологічні характеристики, що об'єднують їх з іншими мистецтвознавчими текстами, так і специфічні риси, що виділяють їх на тлі інших мистецтвознавчих текстів. Композиційно-мовленнєва форма повідомлення розглядається в якості основної форми, що структурує текст цифрового мистецтва.

Визначити цифрове мистецтво та його межі, яке представляється як мистецтво нових медіа, майже так само складно, як і дати визначення багатьом лінгвістичним явищам та поняттям. Одним з можливих пояснень цього є постійний процес проникнення нових медіа, цифрових та комп'ютерних технологій до сучасних мистецьких практик. Досліджуючи комп'ютерні технології, цифрове мистецтво відкриває новий вид інструментів, матеріалів та творів мистецтва, а також встановлює новий формат стосунків між творцями, творами мистецтва та глядачами, що в основному не порівнюються з попередніми підходами.

Об'єкти цифрового мистецтва можна описати як символічні предмети, які спрямовані на стимулювання емоцій. Вони створені для того, щоб вплинути на нас через органи чуття (зорові, слухові, тактильні чи інші), відображаючи їх за допомогою фізичних або віртуальних засобів, поєднуючи перцептивні образи для отримання естетичної композиції [119, с. 58].

Цифрове мистецтво визначається як мистецтво, яке використовує комп'ютери (інструменти, технології та цифровий кодований інформаційний контент) як інструмент та матеріал для створення об'єктів [130, с. 41]. Сукупність цифрових технологій утворює континуальне художнє середовище, що використовується художниками для створення цифрових артефактів.

Цифрове мистецтво – це «напрямок в медіамистецтві, твори якого створюються і представляються за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних або медіатехнологій, результатом якого є художні твори в цифровій формі» [96, с. 12]. Цифрове мистецтво поєднує простори мистецтва та технологій у єдине ціле. Як наслідок, понятійний апарат досліджуваної

галузі ділиться на дві категорії. Перша категорія має відношення до художньої області та представляє термінологію образотворчого мистецтва. Наприклад: контраст, колір, світло, фактура, композиція, стиль тощо. Друга категорія позначається як технічна та містить термінологію з області технологій і техніки. До другої категорії понять можна віднести, наприклад: вектор, рендеринг, дешифрування, аксонометрія, синхронізація тощо [94, с. 116].

Історики мистецтва часто визначають цифрове мистецтво як двозначне явище, яке містить об'єктно-орієнтовані твори мистецтва та процесно-орієнтовані візуали. У першому випадку цифрові технології є засобом досягнення мети та функціонують як інструмент для створення традиційних об'єктів, таких як картини, фотографії, та скульптури. У другому випадку технологія – це сама мета, і митці досліджують можливості, пов'язані з самою суттю нових засобів вираження. Ця остання категорія – часто асоціюється з терміном «нові медіа» – відноситься до всього комп'ютерного мистецтва, яке створюється, зберігається та розповсюджується цифровим способом [123, с. 62]. Іншими словами, деякі роботи використовують цифрові інструменти, щоб збільшити вже існуючий інформаційний простір, інші використовують цифрові технології як невід'ємний компонент у створенні артефакту. З урахуванням цих визначень, наведений нижче список представляє декілька сучасних практик та напрямів, пов'язаних з цифровим мистецтвом.

Цифровий живопис з'явився в 90-х роках минулого століття і охоплює традиційні техніки живопису, такі як акварель, олійний живопис та імпастро. Художник розробляє цифрове зображення за допомогою комп'ютера, планшета чи стилету, а сам процес подібний до розпису традиційними матеріалами і утворює живописну естетику [108, с. 19]. Також спостерігається зростання 3D-живопису, пов'язаного з використанням віртуальної реальності за допомогою програми Google Tilt Brush.

Цифрова фотографія включає використання зображень зафіксованої

реальності, створених за допомогою фотографій, сканувань, супутникових знімків та інших можливих записів. Цей сегмент часто поєднує елементи дійсної та віртуальної реальностей, використовуючи традиційні техніки колажу та складання елементів, а також накладання та поєднання візуалів за допомогою технології морфінгу, розмиваючи межі та деформуючи наше розуміння істини [96, с. 142].

Скульптура у цифровому мистецтві є результатом дизайну та створення складних елементів та органічних форм з використанням ІТ-технологій, які потім можуть бути або відображені як фізичні об'єкти / моделі, або представлені як віртуальні зображення (візуали) на екранах. Обчислення дозволяють маніпулювати та керувати складною геометрією, а також тривимірною візуалізацією, значно покращуючи традиційні дизайнерські та художні здібності для втілення грандіозних творчих ідей [123, с. 197].

Наступний вид цифрового мистецтва – цифрові інсталяції. Результатом цього напрямку виступають скульптури, нове просторове середовище або змінений вид картини реального середовища. Віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR) – типові приклади технологій, що використовуються у цьому напрямку. Також відео, анімація та рухоме зображення утворюються з використанням монтажу та комп'ютерної графіки для перетворення та доповнення зареєстрованої реальності та об'єктів як у просторі, так і в часі [123, с. 225].

Нет-арт (мережеве мистецтво) включає всі твори, які призначені для розповсюдження та представлення в Інтернеті, основою яких виступає натхнення та інформаційний простір взяті з мережі [126, с. 5]. Цифрове мистецтво також використовує художні напрями, такі, наприклад, як концептуалізм, супрематизм та інші. Крім того, в геометричній прогресії зростає кількість фестивалів та виставок, присвячених цифровому мистецтву. Сьогодні ми можемо говорити про події пов'язані з цифровим мистецтвом майже на всіх семи континентах, причому деякі з них вже здобули світову

славу, наприклад, німецький «Transmediale» або «Zero» в Кремнієвій долині.

Отже, англomовний текст цифрового мистецтва є вербально декодованим візуальним естетичним повідомленням. Під вербальною інтерпретацією твору цифрового мистецтва розуміється результат процесу рецепції, зафіксований в лінгвістично обробленому, закінченому тексті. Всі вищезазначені комп'ютерні технології і художні практики цифрового мистецтва так чи інакше вербально представляються в сучасних текстах АДЦМ, які і стали матеріалом нашого дослідження.

1.2. Теоретичне розмежування понять «дискурс» та «текст»

Перед тим як приступити до розгляду та аналізу лінгвальних та дискурсивних властивостей цифрового мистецтва, необхідно звернутися до теоретичних засад розмежування понять «дискурс» та «текст». Незважаючи на те, що дослідження в області дискурсу та тексту ведуться майже півстоліття, але ці поняття все ще не мають чітких меж і на сьогоднішній день існує безліч різних визначень та значень в різних наукових сферах. В цьому і полягає головна складність вивчення дискурсу та тексту – в складності однозначного тлумачення цих понять.

Найчастіше в лінгвістиці визначення дискурсу будуються на таких основоположних поняттях, як мова, стиль, текст. Спочатку термін «дискурс» використовувався в класичній філософії стосовно до поняття дискурсивного мислення (послідовність понять і суджень), яке протиставлялося інтуїтивному мисленню (умоглядне охоплення цілого). У подальшій історії філософії це поняття активно інтерпретувалось, але в основному під ним малося на увазі знання, опосередковане через мову [110, с. 34].

У лінгвістиці поняття «дискурс» стали вивчати відносно нещодавно. До середини минулого століття лінгвісти розглядали мову з формальної точки зору – як абстрактну систему, яка досить «технічно» використовується

людьми у певній ситуації і відповідно до їх цілей дискурс підлягає формалістському аналізу, але одним їм обмежитися не може [25, с. 25]. Функціоналісти (Р. Якобсон, А. Потебня, О. Есперсен) розглядають не тільки форму існування мови, а й виконувані нею функції. Вони вважають, що мова має певну формальну структуру в залежності від цілей, для яких вона використовується. Формально-структурний підхід до вивчення мови дозволяв розібратися в тому, як мова влаштована, але в другій половині ХХ століття проблемне поле науки розширилося, і лінгвісти стали вивчати функціонування мови. До 1970-80-х років на зміну формально-структурної прийшла функціонально-комунікативна парадигма, в якій враховується людський фактор, і мовні явища стали розглядатися з точки зору особистісного підходу в контексті їх вживання [25, с. 34].

Для більш точного розуміння поняття «дискурс», розглянемо декілька лінгвістичних визначень. Отже, В. Є. Чернявська, розглядаючи поняття дискурсу щодо поняття тексту, дає таке визначення: «Під дискурсом слід розуміти текст(и) в нерозривному зв'язку з ситуативним контекстом: в сукупності з соціальними, культурно-історичними, ідеологічними, психологічними та іншими факторами, з системою комунікативно-прагматичних і когнітивних установок цілей автора, який взаємодіє з адресатом, що обумовлює особливу – ту, а не іншу – впорядкованість мовних одиниць різного рівня при втіленні в тексті» [98, с. 57]. Далі В. Є. Чернявська приходить до висновку про те, що текст є результатом дискурсу, тому що являє собою формальну структуру, яка впливає з комунікативного процесу, що характеризується дискурсом.

Інше розгорнуте визначення дискурсу, яке ґрунтується на тексті, належить В. З. Дем'янкову: «Дискурс – це довільний фрагмент тексту, що складається більш ніж з одного речення або незалежної частини речення. Часто, але не завжди концентрується навколо певного опорного концепту ... створює загальний контекст, який описує об'єкти, обставини, часи, вчинки, визначаючись не тільки послідовністю речень, скільки загальним для

утворюючого дискурсу і його інтерпретатора світом, який будується у ході розгортання дискурсу» [28, с. 31]. Такий лінгвіст як Ю. С. Степанов наводить наступне визначення: «Дискурс – це таке використання мови, яке в силу використання тих чи інших граматичних і лексичних схем висловлює особливу ментальність або ідеологію» [86, с. 44].

Одним з перших аналіз конкретного дискурсу здійснив франко-швейцарський лінгвіст Патрік Серіо. Він дав схоже визначення цьому поняттю: «Дискурс – це соціально або ідеологічно обмежений тип висловлювання» [125, с. 21]. П. Серіо виділяє вісім ознак дискурсу:

- будь-яке конкретне висловлювання;
- одиниця мови, що перевершує фразу;
- вплив висловлювання на адресата з урахуванням контексту;
- бесіда як тип висловлювання;
- мова з позиції мовця;
- використання і мовна актуалізація мовних одиниць;
- ідеологічно обмежений тип висловлювання;
- теоретичний конструкт, призначений для вивчення виробництва тексту [125, с. 42].

Також у зв'язку з великим спектром дискурсивних підходів Т. ван Дейк пропонує розрізняти два визначення дискурсу. У широкому сенсі дискурс є комплексною комунікативною подією, що відбувається між адресантом і адресатом (спостерігачем), в певному часовому та просторовому контексті. Комунікативний акт може бути мовним, письмовим, а також мати вербальні і невербальні складові. У вузькому сенсі дискурс це текст усний чи письмовий з урахуванням присутності тільки однієї вербальної складової. З цих позицій термін «дискурс» позначає завершений або не завершений продукт комунікативної дії, його письмовий чи усний результат, який інтерпретується реципієнтами [27, с. 46].

Крім цього, багато робіт, розглядають два основних варіанти підходу до поняття «дискурс» як до дискурсу «з великої» так і дискурсу «з малої»

букви. До першого з них відноситься дослідницька традиція М. Фуко, згідно з яким, дискурс розуміються як широка соціальна практика, «фрагмент історії» [95, 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 з маленькою букви» містить в собі, перш за все лінгвістичне розуміння дискурсу. Початок йому поклав З. Харріс в статті «Дискурс-аналіз» [110], в цьому випадку дискурс розуміють як окремий текст або окрему розмову.

Представники, що підтримують визначення Н. Д. Арутюнової, на основі якого займаються теорією дискурсу, вважають, що «дискурс – це взятий у подієвому контексті зв'язний текст в сукупності з екстралінгвістичними – прагматичними, соціокультурними, психологічними – факторами» [5, с. 47]. У цьому дослідницькому напрямку в більшій мірі враховуються соціальні аспекти при аналізі дискурсу.

Перейдемо до визначення власне дискурсу цифрового мистецтва у комунікативно-прагматичному аспекті. Взявши в основу визначення А. П. Булатової, *«англомовним дискурсом цифрового мистецтва можна вважати вербалізований досвід мислення щодо об'єктів, що існують як твори мистецтва у цифровому просторі, організований в рамках стратегій сприйняття, авторитету, оцінювання і інших мистецтвознавчих стратегій»* [40, с. 99]. Таке розуміння дискурсу цифрового мистецтва не має на увазі його поділ, наприклад, на дискурси цифрового живопису, комп'ютерної анімації, фрактальної графіки або мультимедійного перформансу, оскільки вони містять зовсім інші об'єкти і стратегії, які передбачають, зокрема, засоби створення об'єкта цифрового мистецтва, але не ситуацію сприйняття.

Крім цього, сутність дискурсу цифрового мистецтва може являти собою будь-який текст, в якому адресант має на меті «розповідати про мистецтво» [28, с. 68]. Намагаючись витлумачити цифрове мистецтво, автор

прагне зрозуміти і пояснити сенс того чи іншого твору, донести до адресата напрям мислення художника, поглянути на проблему його очима.

Для подальшого дослідження та визначення особливостей тексту цифрового мистецтва потрібно розглянути теорію тексту, так як текст є вербальною складовою, що стоїть у центрі дискурсу досліджуваної галузі. Текст, як цілісний феномен, став об'єктом лінгвістичного дослідження в другій половині XX ст. в роботах В. Дресслера, Х. Ізенберга, П. Хартмана, Г. А. Золотової, І. Р. Гальперіна, Г. Я. Солганіка та ін. Отримані в різних сферах спостереження над структурою і закономірностями функціонування тексту дозволили інтерпретувати його як лінгвістичну одиницю (одиницю мови або мовлення), а не тільки як сукупність подібних одиниць. Сформульований термінологічний апарат дозволив перевести накопичені дані в лінгвістичну сферу і включити їх в наукову парадигму.

Крім того, великий внесок у розвиток західноєвропейської теорії лінгвістики тексту зробила чеська лінгвістична школа, під впливом якої у другій половині XX ст. і почала формуватися лінгвістична теорія тексту. Також особливий внесок в розвиток лінгвістики тексту зробив Т. ван Дейк, який вже в другій половині 70-х років перейшов на дискурсивну термінологію. На сьогоднішній день досі існує проблема визначення поняття «текст». Множинність визначень тексту як лінгвістичного феномену представлено тим, що текст надзвичайно багатопланове явище [27, с. 46].

Первинно, текст розглядається як результат індивідуальної мовної діяльності. На думку багатьох вчених, індивід висловлює думку не за допомогою окремих висловлювань, а продукуючи цілі тексти. І якщо визнати слідом за Ф. де Соссюром історичну первинність мовлення по відношенню до мови [84, с. 27], то саме текст обумовлює саму мовну систему, будучи (вже не в індивідуальному, а в узагальненому вигляді), згідно з визначенням Л. В. Щерби, «мовним матеріалом» [103, с. 10]. Так як продуктом мовленнєвої діяльності є тексти, що мають індивідуальний характер, то соціально узагальнюючи тексти, ми отримуємо абстрактну мовну систему,

яка дає можливість і засоби для подальшої мовленнєвої діяльності [13, с. 20].

Відома точка зору, згідно з якою текстами доцільно вважати лише зафіксовану на листі мову (І. Р. Гальперін, В. В. Богданов, Т. І. Попова та ін.). Лише в письмовому тексті, на думку вчених, проявляються в повній мірі всі його ознаки. І. Р. Гальперін міркує про те, що спостереження над функціонуванням мови – це пошук в ньому закономірностей, «острівців організованості». Текст, будучи таким «острівцем організованості», «результатом свідомої обробки мовного вираження», повинен бути позбавлений спонтанності [18, с. 14]. Саме з цим пов'язана прив'язка тексту до письмової форми, яка, на відміну від усної, характеризується підготовленістю, продуманістю. Однак, більшість вчених цілком справедливо охоплюють поняттям тексту і письмову, і усну форми реалізації мови.

При всій різноманітності ознак тексту, більшість вчених виокремлюють найголовніші:

- структурна формально виражена зв'язність (когезія);
- змістовна цілісність (когерентність);
- смислова і композиційна завершеність.

Також у дослідженнях більш вибірково говорять про такі характеристики, як:

- змістовність або інформативність (А. І. Горшков, Н. І. Клушина);
- смислова єдність (В. В. Одинцов, В. Г. Костомаров та ін.);
- структурність або впорядкованість, системність (В. Г. Костомаров, І. Р. Гальперін, Л. М. Комісарова та ін.);
- відмежованість або окремість, відособленість (А. І. Горшков, Т. В. Матвєєва, та ін.);
- співвідношення із стилями і жанрами (А. І. Горшков, І. Р. Гальперін);
- інтертекстуальність (Т. М. Миколаєва, В. Г. Костомаров та ін.);
- комунікативна значущість (Т. М. Миколаєва, І. Р. Гальперін та ін.);
- прагматична установка і інтенція (І. Р. Гальперін, Т. В. Матвєєва);

- двонаправленість (на адресата і адресанта) (Н. С. Валгіна, Т. В. Матвєєва та ін.);
- сприйняття тексту реципієнтом (Н. І. Клушина, Т. М. Миколаєва, Н. С. Валгіна та ін.);
- екстралінгвальний фон (В. Г. Костомаров, В. І. Шаховський, Ю. А. Сорокін, та ін.).

З урахуванням вищезазначених особливостей, погодимося з наступним визначенням тексту, запропонованим Л. М. Васильєвим: «Текст – структурно організована і за формою, і за змістом сукупність мовленнєвих актів, що характеризується цілісністю, закінченістю і комунікативною вмотивованістю, тобто доречністю, доцільністю і цілеспрямованістю» [13, с. 20]. У цьому визначенні відображена мовленнєва сутність тексту, що не міститься обмежень форми мовлення (усної / письмової), а також відображені істотні ознаки тексту.

Розглядаючи співвідношення дискурсу з мовленням як результатом або «мовним матеріалом» (термінологія Л. В. Щерби), то дискурс розуміється як сукупність текстів. Текст при цьому визначається як «мінімальна одиниця ієрархічної структури дискурсу» [39, с. 30]; або «складовий елемент дискурсу, що співвідноситься з відповідною ментальною сферою», включений в певний дискурс, поряд з іншими текстами, на основі «тематичної або комунікативно зумовленої спільності» [53, с. 24].

Аналізуючи розмежування понять «дискурс» та «текст», наведемо твердження Т. А. ван Дейка, яке вказує на те, що під текстом розуміють переважно абстрактну, формальну конструкцію, під дискурсом – різні види її актуалізації, які розглядають під кутом зору ментальних процесів і у зв'язку з позалінгвальними факторами [26, с. 122]. Конкретно кажучи про тексти цифрового мистецтва, посилаючись на М. М. Покровського, то їм як і художній літературі, притаманне конкретно-образне уявлення про життя і, як науковим текстам, – абстраговане, логіко-понятійне, об'єктивне відображення дійсності в науковій мові [71, с. 163].

Питання про співвідношення тексту і дискурсу є спірним в сучасній лінгвістиці. Безперечно лише те, що текст і дискурс – суміжні поняття. Дослідники виділяють декілька найбільш важливих характеристик дискурсу як мовного висловлювання: цілісність, завершеність, наявність певної структури і композиції. Всі ці ознаки також властиві будь-якому мовному твору або тексту. Текст є вербальною складовою, що стоїть у центрі дискурсу цифрового мистецтва. Дискурс цифрового мистецтва може бути вербалізований в дуже різноманітних текстах: письмових, усних, наукових, науково-популярних, художніх тощо.

Більше того, вищевикладене дозволяє запропонувати визначення понять «дискурс» та «текст»: ***«англомовний дискурс цифрового мистецтва – це різновид міжнародної мови, що співвідноситься з такою соціокультурною сферою, як мистецтво, а також мова і невербальна система, як трансляція ментальності та ідеології цифрового мистецтва»*** [40, с. 99]. Також роблячи акцент на інтерпретативну складову текстів, присвячених поданню інформації, теоретичному опису, аналізу та оцінці об'єктів цифрового мистецтва і засобів їх створення, визначаємо те, що **текст АДЦМ** представляє собою *невербальний вид цифрової творчості, що осягається суб'єктом за допомогою включення механізму реценції, оцінюється, перекладається у вербальний код і тим самим інтерпретується*. Елемент інтерпретації, дійсно, є невід'ємним у досліджуваному типі дискурсу.

1.3. Медіадискурс та його зв'язок із АДЦМ

Типи дискурсів існують в загальному дискурсивному просторі, вступаючи у взаємодію один з одним, що свідчить про неізолюваність. Зазначимо, що англомовний дискурс цифрового мистецтва має тісний зв'язок з мас-медійним. У цьому своєму різновиді англомовний дискурс цифрового

мистецтва найбільш доступний для широкої аудиторії, оскільки його тексти поширюються засобами масової інформації.

Налічується безліч інтернет-видань і блогів присвячених різним аспектам сучасного мистецтва, в тому числі і цифровому. Тексти, що становлять матеріал цього дослідження, були опубліковані в таких мистецтвознавчих інтернет-виданнях, а значить, в плані співвідношення з медіадискурсом, належать дискурсу спеціалізованих видань та інтернет-блогів. Відповідно, вони містять в собі деякі елементи мас-медійного дискурсу. Конвергенції медіадискурсу та дискурсу цифрового мистецтва сприяли певні глобальні фактори: відкриття всіх мистецтв комунікативному виміру; інтерес до взаємозв'язку між технологіями і творчістю; відносини зі ЗМІ, і в цілому з концепцією «медіатизація», яка ставить проблему позиціонування художника в суспільстві; всепроникаюча і взаємозалежна риса, яка лежить в системі цифрового мистецтва. Отже, доцільним буде розглянути медійний дискурс та його вплив на дискурс цифрового мистецтва.

Виникнення у другій половина XX – початок XXI століття такого виду дискурсу, який називають «медіадискурс», «медійний дискурс» або «дискурс ЗМІ», обумовлено бурхливим зростанням засобів масової інформації та нових інформаційних технологій. Динамічний розвиток традиційних засобів масової інформації та розповсюдження Інтернету сприяли формуванню єдиного інформаційного простору, конгломерації багатьох медіа-потоків. Інтернет та супутні технології класифікуються як провідні масові комунікації та ресурси з обробки важливої інформації та розповсюдження великих масивів даних. Як результат, засоби масової інформації сильно впливають на поведінку мови спілкування. Структура медіадискурсу, його типологія та методи дослідження широко вивчалися Р. Фаулером, М. Монтгомері, В. Г. Костомаровим, Т. Г. Добросклонською, Г. Я. Солгаником, А. Беллом та іншими.

Т. Г. Добросклонська розглядає медіадискурс як «сукупність процесів і продуктів мовної діяльності у сфері масової комунікації в усьому

різноманітні та складності їх взаємодії» [31, с. 21], з такими компонентами комунікації, як: відправник, отримувач повідомлення, канал, зворотній зв'язок, ситуація спілкування або контекст. Як особливий тип засобів масової комунікації медіадискурс – це «соціальне явище, основною функцією якого є вплив на масову аудиторію через смислову й оцінну інформацію» [73], що передається медіаканалами. Отже, медіадискурс є механізмом «актуалізації інформації за допомогою різноманітних комунікативних засобів інституту ЗМІ» [73].

Як зазначає Л. А. Кардаш: «Комунікативний проект мас-медійного дискурсу полягає в безпосередньому впливі на суспільну свідомість і на соціальну практику, приведення їх у відповідність з розробленою суспільством духовноморальною формулою соціального блага. Мас-медійний дискурс націлений на «вписування» поточної різноманітної соціальної практики людини, творчої динаміки актуальної соціальної думки, що відбиває особливості когнітивного та комунікативного досвіду людини, його волю і характер досягнень», в тексті та культурі [51, с. 27].

Є. А. Кожем'якін виділяє два підходи до визначення медійного дискурсу. Перший підхід постулює, що медіадискурс – це «специфічний мовленнєво-мисленнєвий вид діяльності, характерний виключно для інформаційного мас-медійного простору» [54, с. 15]. Цей підхід диференціює медіадискурс від інших типів дискурсу, таких як політичний, релігійний, науковий тощо, на основі таких параметрів дискурсу, як використання мови та комунікативна сфера його реалізації. Другий підхід стверджує, що медіадискурс – це «будь-який вид дискурсу, що реалізується в медіапросторі та продукується ЗМІ» [54, с. 19]. Таким чином можна виділити медіадискурс цифрового мистецтва, що характеризується специфікою формування, інтерпретації та трансляції інформації цифрового мистецтва для масової аудиторії.

М. Р. Желтухіна визначає характерні риси медіадискурсу, які включають:

- групову співвіднесеність (адресант поділяє погляди своєї групи);
- публічність (відкритість, орієнтованість на масового адресата);
- дісенсну орієнтованість (створення протиріччя з наступною дискусією);
- інсценування і масову спрямованість (вплив на кілька груп одночасно) [42, с. 27-40].

Слід додати, що медіадискурс відображає стан цифрового мистецтва, як позитивні, так і негативні зміни в певний період його розвитку. Як зазначає О. О. Суська: «вибір певної мовної одиниці, граматичної форми або конструкції не лише свідчить про мовний смак, мовні уподобання та звички окремих людей, але й сигніфікує про мовні навички окремих класів і соціальних груп, тобто усього суспільства певного історичного періоду» [89, с. 220].

Також виділяють наступні типи медіадискурсу:

1) за комунікативними функціям:

- а) публіцистичний дискурс;
- б) рекламний дискурс;
- в) PR-дискурс;

2) за каналами реалізації:

- а) теледискурс;
- б) радіодискурс;
- в) комп'ютерний дискурс [42, с. 30].

Ці типи медіадискурсу використовують різні канали (аудіо-, візуальний і аудіовізуальний) трансляції цифрового мистецтва та комунікативного впливу на масового адресата.

Отже, медіадискурс, який розуміється як засіб масової інформації, діє як потужний інструмент, який, з урахуванням всіх мовних конвенцій (норм мовної поведінки), транслює ідеологію цифрового мистецтва, його практики, предметні позиції та норми. Англomовний дискурс цифрового мистецтва не є гомогенною структурою про що і свідчить тісний зв'язок з медійним

дискурсом. Як і багато інших типів дискурсів за своєю природою він є продуктом поєднання декількох дискурсивних просторів. Та завдяки мідіадискурсу сьогодні існує неосяжна широта каналів передачі інформації: від статей та монографій присвячених цифровому мистецтву до численних інтернет-блогів і документальних фільмів, доступних до перегляду в інтернет-мережі.

1.4. Медіатекст АДЦМ та його функціонально-жанрова характеристика

Безперечно, найважливішим теоретичним компонентом медіалінгвістики виступає поняття медіатексту, яке фактично згадується у всіх дослідженнях, присвячених виробництву мовлення у масовій комунікації. Суть цієї концепції можна було б резюмувати наступним чином: текст за традиційним лінгвістичним визначенням – це «об'єднана смисловим зв'язком послідовність знакових одиниць, основними властивостями якої є зв'язність і цілісність» [30, с. 22], коли потрапляє до сфери масової комунікації, значно розширює своє значення. У засобах масової інформації концепція тексту виходить за рамки формальних меж системи словесних знаків і наближається до її семіотичної інтерпретації, коли текст відноситься до області будь-якого типу знаків, не обов'язково словесних. Більшість дослідників сходяться на думці, що рівень масової комунікації додає текстовій концепції нових аспектів значення, що визначаються якостями засобів і характеристиками того чи іншого каналу масової комунікації [29, с. 181].

Цю помітну особливість медіатекстів наголошують, зокрема, багато британських вчених, які описують медіатексти як цілісне поєднання вербальних та медіахарактеристик [31, с. 30]. Так, відомий дослідник мови засобів масової інформації А. Белл пише у своїй книзі «Підходи до

медіадискурсу» [107]: «Визначення медіатекстів відійшли далеко від традиційного погляду на текст як слова, надрукованого чорнилом на аркушах паперу, отримуючи набагато ширше визначення, яке включає мовлення, музику та звукові ефекти, зображення тощо ... Медіа-тексти відображають технологію, яка доступна для їх виробництва...» [107, с. 3]. М. Ю. Казак наводить наступне визначення медіатексту: «Медіатекст – інтегративний багаторівневий знак, який об'єднує в єдине комунікативне ціле різні семіотичні коди (вербальні, невербальні, медійні) і демонструє принципову відкритість тексту на змістовно-смісловому, композиційно-структурному і знаковому рівнях» [49, с. 33].

Т. Г. Добросклонська зазначає, що вагомий компонент теорії медіалінгвістики складається з набору параметрів, спеціально розроблених для ретельного і послідовного опису всіх можливих типів медіатекстів. Отже, центральна концепція медіатексту підтримується стабільною системою параметрів, що дозволяють описувати та класифікувати всі тексти, що функціонують у ЗМІ, з точки зору їх виробництва, каналу поширення, вербальних та медіахарактеристик [31, с. 30]. Ця система включає наступні параметри:

- авторство (текст може бути створений як окремою особою, так і колективом);
- форма виробництва (усний текст / письмовий текст);
- форма презентації (усна – письмова);
- медіа-канал поширення (друковані та електронні носії, Інтернет);
- функціональний тип або жанр тексту (новини, коментар та аналіз, статті, реклама);
- актуальна приналежність (культура, мистецтво, освіта та інші універсальні теми ЗМІ, що формують структуру змісту повсякденного інформаційного потоку) [31, с. 30].

За вищевказаними параметрами визначимо ознаки медіатексту АДЦМ. Перший параметр «авторство» дозволяє описати медіатекст АДЦМ з точки

зору його індивідуального або колективного авторства, «залежно від того, хто приймає участь у його створенні, а також чи вказується авторство при презентаціях кінцевого інформаційного продукту» [31, с. 30]. У мовній практиці медіакатегорія авторства набуває особливого значення: використання допоміжних рядків, що ідентифікують популярного у сфері цифрового мистецтва автора, який створив текст, має прагматичний характер та реалізує комунікативну стратегію переконання у якості тієї чи іншої публікації (див. 2.4.4).

Другий та третій параметри з наведеного списку – тип виробництва та тип презентації – базуються на одній і тій самій дихотомії: усний текст проти письмового тексту. Це відображає специфіку мовленнєвого виробництва в засобах масової інформації як сфери людської діяльності, що характеризується дедалі розмитішими межами між усною та письмовою формами мови. Справа в тому, що «багато текстів, які створюються як усні, доходять до адресата в письмовому вигляді, а тексти спочатку письмові реалізуються потім в усній формі» [31, с. 31]. Візьмемо, наприклад, інтерв'ю, які з'являються в результаті розмови журналіста з художником цифрового мистецтва, що потім публікуються в журналах або інтернет-виданнях, набуваючи, таким чином, письмової форми.

Не менш значущим є наступний параметр – медіаканал, який транслює текст масовій аудиторії. Кожен медіа-канал (преса, телебачення та Інтернет) «характеризується особливим набором медійних ознак, які мають істотний вплив на лінгвоформатні властивості тексту» [31, с. 31]. Сприйняття медіатекстів АДЦМ значною мірою залежить від того, як інтегруються вербальна та медіайна частини. Наприклад, у інтернет-виданнях та блогах словесний текст АДЦМ, для надання йому особливого значення та виразності, супроводжується графічним оформленням та ілюстраціями. З цього також випливає і мультимодальна особливість текстів АДЦМ. Аналізуючи прагматичний аспект, зображення / ілюстрації у мультимодальних медіатекстах АДЦМ несуть такі функції, як атрактивну,

інформативну, експресивну, аргументативну та ілюстративну (див. 2.4.1).

П'ятий параметр – функціональний тип та жанр медіатексту, включає суттєвий елемент типологічного опису безперервного потоку медіаповідомлень. Типологічний опис, заснований на стилістичній та жанровій класифікації, завжди представляв виклик для вивчення функціонування мови в масовій комунікації. Це пов'язано з тим, що на сьогоднішній день «в сфері масової комунікації динаміка використання мови настільки активна, що відбувається постійний жанровий рух, який позбавляє цю одиницю необхідної ознаки стійкості» [31, с. 32]. Крім того, високий рівень стилістичної різноманітності мовної інформації робить застосування жанрової системи надзвичайно проблематичним.

Автор книги Гільда Вільямс «Як писати про сучасне мистецтво» [131] зазначає, що сьогодні більшість текстів з мистецтва можна віднести до категорії художньої критики, але тільки умовно. Серед жанрів і форматів, які не є критичними, але повністю критику не виключають, Г. Вільямс виділяє наступні:

- тексти і аудіоматеріали музейних сайтів цифрового мистецтва;
- освітні матеріали (для публіки різного віку і соціального положення);
- виставкові брошури;
- блоги;
- розгорнуті анотації до творів цифрового мистецтва;
- газетні анонси;
- замітки для глянцевого журналу;
- описи творів цифрового мистецтва;
- тексти для Інтернет-ресурсів;
- газетні статті;
- тексти для інформаційних стендів;
- прес-релізи;
- журнальні статті та рецензії.

Кожному з вищенаведених форматів і жанрів відповідає одна з двох

основних функцій тексту АДЦМ: пояснювальна (опис і введення в контекст) або оцінююча (судження та інтерпретація). Головна риса пояснювальних текстів – доступний широкому загалу виклад найбільш важливих фактичних та інтерпретативних відомостей. Тексти, що містять оцінку певного описуваного об'єкта, крім достовірної інформації, включають в себе і особисту позицію автора, підкріплену певними доводами. Г. Вільямс вважає важливим розмежовувати пояснювальні та оцінюючі тексти, хоча на практиці, внаслідок змішування жанрів і форматів, провести межу між ними буває складно [131, с. 96].

Ще один важливий параметр для аналізу медіатекстів – «тематична домінанта», що використовує в якості основних критеріїв змістовий фактор або текст, який належить до певної теми, що регулярно висвітлюється у ЗМІ. Так, Т. Г. Добросклонська зазначає: «Можна сказати, що ЗМІ організовують, впорядковують картину світу, що динамічно змінюється, за допомогою стійкої системи медіатопіків, або регулярно відтворюваних тем» [31, с. 33], до яких можна віднести і цифрове мистецтво. Для прикладу наведемо уривок зі статті «*The Look of 2020: Next year's big visual trends*» інтернет-видання: «*Motion Trends 2020. Adobe's motion trend report was also teased, suggesting some interesting tidbits for digital artists and designers, such as creating more interactive graphics that respond to movement and grab attention. Liquid Abstract is the name of another trend, the use of freely flowing shapes and curves to create dynamic and fluid compositions. Finally, nu-rave is back in the form of Neon Glow, putting neon in motion assets to create a retro, cyberpunkish feel that's visionary, fun and electric*» [161].

Аналіз медіатекстів за їх тематичною структурою передбачає також врахування так званого «лінгвокультурного чинника». Справа в тому, що в ЗМІ інформаційна картина світу обробляється через фільтри національної мови та культури, що закономірно проявляється у виборі специфічних для культури тем ЗМІ, що регулярно висвітлюються у певній країні [31, с. 34].

Отже, роблячи висновки, можна відзначити, що медіадискурс виступає

ретранслятором цифрового мистецтва, а медіатекст АДЦМ – посередником між автором об'єкта цифрового мистецтва і масовим адресатом. Для медіатексту АДЦМ характерна установка для приваблення уваги адресата не тільки за допомогою повідомлення актуальної інформації, а і через залучення аудиторії в ситуацію розвитку галузі цифрового мистецтва, аналізу, оцінки, обговорення об'єкта мистецтва та самого митця, мистецьких подій тощо.

1.5. Мультимодальність АДЦМ

Інтерес до процесів комунікації як мультимодальної діяльності обумовлений тим, що в ХХІ столітті – столітті інформаційного суспільства, основою якого виступають комунікаційні та інформаційні технології – питання передачі, обробки та подання інформації набувають особливої актуальності для кожного індивіда. Розгляд явища мультимодальності як невід'ємної особливості природного комунікативного процесу в рамках лінгвістичних досліджень, на думку А. А. Кібріка, неминуче. Вивчення мови без урахування особливостей комунікації, мислення і поведінки є неконструктивним [52, с. 135]. Аналізуючи феномен мультимодальності і особливості його прояву в англomовному дискурсі цифрового мистецтва було визначено те, що мультимодальність є необхідною умовою для комунікативної успішності як дискурсу, що розглядається, так і будь-якого іншого типу.

Отже, мультимодальність можна розглядати як сферу вивчення дискурсу. Самі терміни «мультимодальність» та «мультимодальний текст» і основні положення теорії мультимодальності вперше були введені в науковий обіг і розроблені Г. Крессом і Т. ван Левеном. Вчені виділяють основні теоретичні положення мультимодальності, що наведені нижче.

1. Мультимодальність допускає, що репрезентація і зміст висловлювання завжди ґрунтується на взаємодії модусів. Це конструється

за допомогою аналізу і опису повного спектру засобів для створення значень, якими люди користуються (візуальний, розмовний, жестикуляційний, письмовий, 3D та ін.) в різних контекстах.

2. Мультиmodalність передбачає, що існують певні екстралінгвістичні, семіотичні неоднорідні ресурси для досягнення певної мети.

3. Мультиmodalність допускає, що саме норми і правила, що діють в момент створення значення, є базисом при відборі і конфігурації модусів для створення цього значення [115, с. 77].

Сучасна людина щодня потрапляє в різні інформаційні поля. Як правило, це відбувається несвідомо. Передача і сприйняття інформації відбувається за допомогою різних систем, здатних породжувати значення (мова, колір, міміка, інтонація та ін.) [14, с. 5], які взаємодіють одночасно. Модальність розуміється у цьому випадку як психологічний або перцептивний феномен, пов'язаний зі сприйняттям інформації [62, с. 8]. Як зазначає Т. В. Вдовіна, термін «мультиmodalність» має багато спільного з терміном «мультимедійність», так як описує формування значень за допомогою різних семіотичних засобів – модусів – і пов'язаних з ними соціокультурних конвенцій [14, с. 5]. Більшість продуктів англomовного дискурсу цифрового мистецтва представляють собою мультимедійні та мультиmodalні тексти, тобто поєднують в собі кілька видів або каналів (візуальні, аудіальні, тактильні, ольфакторні тощо), а також модусів (зображення, письмо, мовлення тощо) комунікації [14, с. 7].

У сучасній науці прийнято говорити про три різновиди тексту – лінгвістичний (вербальний), екстралінгвістичний (невербальний) і змішаний. Увагу вчених все частіше привертають саме змішані, гетерогенні тексти. Це пов'язано, по-перше, з активним впровадженням цифрових технологій в наше життя; по-друге, з тим, що сучасний стиль мислення часто проявляється в різних полікодових комбінаціях, а взаємодія вербальних і візуальних знаків визначається ментальними операціональними зусиллями свідомості, що

створює або сприймає [2, с. 9]. Для визначення змішаного тексту існує кілька термінів. Найбільш вживаним сьогодні є термін «полікодовий» (В. Є. Чернявська, Н. Г. Комісарова, А. Г. Сонін, О. І. Максименко та ін.), який змінив у науковій парадигмі термін «креолізований» (Ю. А. Сорокін, Є. Ф. Тарасов та ін.). У зарубіжній лінгвістиці домінуючим є термін «мультимодальний текст» (G. Kress, T. van Leeuwen, C. Jewitt, M. Bednarek, J. R. Martin, E. Ventola, E. Adami, F. Serafini, M. Walsh та ін.).

У західній науковій традиції мультимодальність розглядається як один із способів (mode) організації семіотичної системи з метою створення смислів і передачі інформації [112, с. 6]. Однак все частіше термін «мультимодальність» використовується для визначення нового виду жанру, який об'єднує текст, іміджеві або графічні зображення, часто супроводжуються звуком і / або відео [129, с. 256]. Це, як правило, симбіоз звичних модальностей з новими цифровими засобами, які, зазначимо, все частіше використовуються в сфері мистецтва, що є мультимодальною за своєю суттю. Наприклад, взаємодія модальностей в навчальних засобах по створенню цифрових об'єктів мистецтва, коли реципієнт одночасно читає текст, дивиться на графічний об'єкт (статичний або рухомий), отримує інформацію через слуховий канал, внаслідок чого підвищується ефективність процесу навчання. Відзначимо, що слово жанр підкреслює той факт, що при конструюванні дискурсу враховуються комунікативні традиції соціуму, що включають функціональне призначення, впізнаваність і передбачуваність дискурсу. Це відноситься, як правило, і до мультимодальності, особливо її візуально-просторової реалізації [117, с. 47].

Також, Джей Лемке вводить поняття «гіпермодальність» (hypermodality) для позначення одного із способів синтезу вербальних, візуальних і звукових значень в гіпермедіа. Гіпермодальність являє собою не просто комбінацію картинки, тексту і звуку, а комплекс імпліцитних і експліцитних взаємозв'язків між ними [118, с. 300].

Мультимодальні і усні, і письмові дискурси. Так, в письмовому

дискурсі це проявляється за рахунок поєднання лінгвістичних (мовних) знаків з графічними особливостями оформлення тексту, наприклад, пробілами, розподілом на розділи, розташуванням на сторінці тощо, а також використанням таблиць, графіків, зображень. Типовим прикладом письмового мультимодального дискурсу цифрового мистецтва може бути стаття в інтернет-блогі, що поєднує візуальні та текстові елементи, розташовані певним чином на сторінці сайту. Поєднання тексту, графіки, візуальних іміджів, музики тощо, активно використовується при створенні цифрових об'єктів мистецтва, в комп'ютерних програмах, веб-сторінках, науково-популярних статтях.

Також зазначимо, що при аналізі мультимодальності необхідно враховувати традиції конструювання і передачі інформації в суспільстві, тобто кожна модальність має соціокультурну зумовленість. Це означає, що для відповідного розуміння модальності необхідно враховувати поняття «репрезентативної культури» як: «сфери виробництва, відтворення і поширення ідей, значень і цінностей. Складові елементи репрезентативної культури, такі як ідеї, вірування, світогляд, норми, цінності та ідеології визнаються соціальними фактами, вплив яких на життя суспільства і соціальну поведінку індивідів зумовлено їх пасивним визнанням або активним прийняттям членами суспільства» [14, с. 12].

Мультимодальність – це характеристика, властива природній комунікації: і в побутовому, і професійному середовищі ми, спілкуючись з близькими, колегами, використовуємо одночасно різні канали. Наприклад, канали, які виділяє А. А. Кібрік – слуховий, візуальний, просодичний [52, с. 135]. Т. ван Левен зазначає, що похід за покупками в супермаркет (або на ринок) – типовий мультимодальний процес. Так, ми розглядаємо товари, торкаємося їх, читаємо цінники, уточнюємо інформацію у продавців тощо. Аналогічний процес відбувається і в сфері цифрового мистецтва. Наприклад, під час 3D-перформансу при симбіозі вербальних і невербальних компонентів сприйняття відбувається через слуховий і

візуальний канали. З огляду на те, як ми одночасно використовуємо і слуховий, і інші канали при отриманні інформації, то, на думку Т. ван Левена, термін «мовленнєвий акт» повинен бути замінений на «комунікативний акт» [116, с. 10] – в природній комунікації експресиви, директиви тощо можуть передаватися і без використання мовних засобів. За своєю суттю мультимодальність – психологічний феномен – тип стимулу, що декодується за допомогою органів чуття людини (наприклад, слуху) [52, с. 141]. Ми розуміємо *мультимодальність англomовного дискурсу цифрового мистецтва* як одночасну взаємодію різних семіотичних систем, які транслюють інформацію, ідеї, практики, предметні позиції, норми, інновації та ідеологію цифрового мистецтва з урахуванням комунікативних традицій суспільства.

Таким чином, органічне створення і функціонування мультимодального твору дозволяє зробити висновок, що мультимодальний текст АДЦМ являє собою багатокомпонентну смислову та функціональну єдність, елементи якої можуть бути представлені як експліцитно, так і імпліцитно, а інформація передається через вербальний, візуальний та просодичний канали за допомогою різних семіотичних кодів. Полегшуючи сприйняття твору, наявність різних кодів, разом з тим, вимагає від інтерпретатора, фонових знань, рефлексії та співтворчості.

1.6. Комунікативні параметри АДЦМ

Теорія прагмалінгвістики в центрі свого понятійного апарату має таке явище, як мовленнєвий акт – поняття, введене вченим оксфордської школи лінгвістичної філософії Дж. Остіном, визначається як цілеспрямована мовленнєва дія, що здійснюється згідно з принципами і правилами мовленнєвої поведінки, прийнятими в даному суспільстві [6, с. 12]. Саме мовленнєвий акт є центральним феноменом теорії мовленнєвих актів,

розробленої в цій галузі лінгвістики. Відповідно до цієї теорії, будь-яке висловлювання має три рівні – локутивний акт, або акт власне виголошення промови, іллокутивний акт, що виражає наміри мовця, і перлокутивний акт, що містить в собі реакцію на мовленнєву дію [61, с. 15]. Таким чином, важлива риса цієї теорії полягає в тому, що вона включає в себе також мету і результат мовленнєвої дії, акцентуючи тим самим прагматичний аспект [60, с. 50].

Що стосується теорії мовленнєвих актів, то вона у своєму первісному стані була ближче до семантики, ніж до прагматики. Про семантичну орієнтованість класичної теорії мовленнєвих актів кажуть багато вчених. Так, Р. Келлер стверджує, що сам Дж. Р. Серль називав свою теорію семантичною, а не прагматичною [114, с. 51]. Дж. Катц називає теорію мовленнєвих актів «гібридом семантики і прагматики» [113, с. 150].

Л. Р. Безлуга встановлює основну відмінність цих лінгвістичних дисциплін: «Основна відмінність семантики і прагматики як лінгвістичних дисциплін, рівнів опису мови лежить в основі методології. Основоположною методологічною властивістю прагматики є принцип антропоцентризму, що виявляється в розгляді змісту висловлювань з позиції мовця, що дозволяє аналізувати імпліцитні, пропозиціональні та іллокутивні смисли, що актуалізуються в дискурсі, в синхронному аспекті, а також процес їх конвенціоналізації у діяхронному аспекті. Навпаки, семантика передбачає методологічний принцип лінгвоцентризму, який обумовлює аналіз конвенціональних смислів висловлювань переважно в синхронному аспекті» [8, с. 20].

На етапі свого становлення прагматика вивчала вербальні аспекти мови комуніканта, «розглядаючи випадки невідповідності між буквально вираженими і реально здійснюваними мовленнєвими діями ... поступово вектор аналізу «від мовних виразів до інтенцій мовця» змінився на прямо протилежний – «від інтенцій мовця до мовних засобів їх вираження» [8, с. 19]. Вихідною точкою аналізу стає комунікативна інтенція

в когнітивістському трактуванні – як ментальний стан комуніканта, що передбачає спрямованість свідомості на певну пропозицію і намір мовця донести цю спрямованість до адресата [124, с. 212].

Якщо класична лінгвопрагматика вивчає прагматичні властивості висловлювань і мовленнєвих актів незалежно від когнітивної діяльності індивіда, то в когнітивній прагматиці ті ж самі одиниці – мовленнєві акти – вивчаються як комунікативний процес, що починається в ментальній сфері мовця, мовленнєвий акт розуміється як двоступеневий – «мовленнєво-розумовий» [88, с. 284]. На сучасному етапі лінгвопрагматика стала розумітися найбільш широко, про що свідчить визначення Джефа Фершуерена: «Прагматика є загальною функціональною перспективою будь-якого аспекту мови, тобто підхід до мови, який враховує весь комплекс його когнітивного, соціального і культурного функціонування в житті людських істот» [128, с. 13].

Л. Р. Безлуга визначає три етапи розвитку лінгвопрагматики – «комунікативний, когнітивний і дискурсивний – являються відображенням розширення принципу антропоцентризму. На першому (комунікативному) етапі антропоцентричний принцип в лінгвопрагматиці припускав зосередження на мовленнєвих діях одного комуніканта» [8, с. 19]: мова вивчається як та, що реалізується в мовленні індивіда.

Другий (когнітивний) етап розвитку лінгвопрагматики «характеризується зверненням до ментальних станів комуніканта з метою з'ясування зв'язку «мова – мислення – мовлення»: у цьому випадку розуміється, що мова належить «свідомості мовця і реалізується в його мовленні» [8, с. 19]. На третьому етапі «антропоцентричний принцип розширюється на когнітивну і мовленнєву взаємодію комунікантів і їх груп у дискурсах різних типів, що знаменує провідну роль лінгвопрагматики в становленні лінгводискурсології» [8, с. 19]. На цьому етапі мова «розглядається стосовно свідомості мовця і реалізується в його мовленні в процесі комунікативної, когнітивної і соціальної взаємодії мовців та їх

груп» [8, с. 19].

Як було зазначено вище, мовленнєвий акт є фрагментом більшого явища – комунікативного акту. Т. А. ван Дейк називає мовленнєвий акт одиницею повідомлення, а комунікативний акт – одиницею спілкування, яка складається з:

- мовленнєвого акту, або акту мовця;
- аудитивного акту, або акту слухача;
- комунікативної ситуації, що включає характеристики мовця і слухача, їх взаємини, які супроводжують події і т.д. [27, с. 119].

«Цільова модель комунікації» Р. О. Якобсона включає в себе шість чинників, або елементів, які визначають мовленнєвий акт і, відповідно, функції мови: відправник (відповідає емотивній функції), одержувач (конативна функція), код, або мова (метамовна функція), повідомлення (естетична функція), контекст (референтна функція) і контакт (фатична функція) [105, с. 123]. Д. Хаймс ввів в наукове вживання поняття «комунікативна компетенція» як уміння розуміти ситуаційну доречність мови, американський лінгвіст розглядає комунікацію в світлі дев'яти категорій: адресанта і адресата; предмета мовлення; оточення, що включає в себе час, місце та ін.; канал; код; форми повідомлення; події; цілі [111, с. 47].

Відносини між учасниками комунікації трактуються, як правило, за двома типами взаємодії: суб'єктно-об'єктним та суб'єктно-суб'єктним. У згоді з представленим англомовним дискурсом цифрового мистецтва, більша частина уваги спрямована на позицію домінування суб'єктно-об'єктних відносин, оскільки матеріал дослідження становлять письмові монологічні тексти АДЦМ. Суб'єктно-об'єктна взаємодія робить можливим процес сприйняття, пізнання, а потім інтерпретації та вербалізації, за наявності суб'єкта (індивідуум, що впливає на об'єкт) та об'єкта (об'єкт на який створюється вплив).

При цьому не заперечується важлива роль адресата (читача, глядача) як учасника комунікації і як найважливішого орієнтиру для мовленнєвої

діяльності адресанта (художника, автора тексту). Так, У. Еко стверджує, що навіть під час сприйняття письмового тексту адресат «може проявляти різного роду зустрічні ініціативи, мати свої власні пояснювальні гіпотези – і в силу всього цього повідомлення (в тій мірі, в якій воно сприймається адресатом і перетворюється в зміст певного вираження) стає не більше ніж порожньою формою, в яку можуть бути вкладені різні смисли» [104, с. 17]. Комунікативність – це властивість не тільки усних діалогічних, але і, як зауважує Є. В. Сидоров, «інтегративна якість тексту» письмового [81, с. 161], це та якість, яка включає текст в систему мовленнєвої комунікації: текст здатний «служити ефективною предметно-знаковою основою розгортання комунікації в систему повного, трикомпонентного складу, і, отже, забезпечувати успіх соціальної взаємодії людей мовленнєвими засобами» [81, с. 160], а також виробляти певний комунікативний ефект – виникнення в свідомості реципієнта певних смислів (відображень), які хотів повідомити йому відправник повідомлення [81, с. 162].

А. В. Соколов виділяє три мети учасників комунікативної дії як «операції смислової взаємодії, яка відбувається без зміни учасників комунікації» [83, с. 41]:

- 1) реципієнт (адресат) бажає отримати від комуніканта (адресанта) деякі привабливі для нього смисли;
- 2) комунікант бажає повідомити реципієнту деякі смисли, що впливають на поведінку останнього;
- 3) і мовець, і реципієнт зацікавлені у взаємодії з метою обміну певними смислами.

Отже, можна виділити два рівневі підтипи дискурсу цифрового мистецтва, в яких комунікативна модель відрізняється характером взаємодії учасників комунікації. Невербальний підтип дискурсу включає в себе наступні компоненти:

- адресант (художник / автор твору);
- невербальний код (авторська стратегія / техніка);

- адресат (глядач, критик);
- канал (зорове сприйняття).

Вербальний підтип дискурсу цифрового мистецтва представлений іншою схемою:

- адресант (критик, художник, глядач);
- вербальний код (усний / письмовий текст);
- адресат (читач);
- канал (психічне сприйняття).

З цього опису випливає, що кінцевий текст цифрового мистецтва завжди створюється шляхом синтезу двох підтипів дискурсу: невербального, представленого комунікативною моделлю «художник – глядач», де кодом є мова представленого цифрового мистецтва, тобто певний набір авторських технік, і вербального, зі схемою «глядач / художник – читач», де враження і інтерпретації глядача / творця вербалізуються. Вербальний підтип дискурсу цифрового мистецтва, що нас цікавить, представлений комунікативною схемою, в якій, можна припустити, основною метою комунікації є пробудження в адресата інтересу до теми обговорення і тягу до пізнання нового.

Комунікація в рамках вербального дискурсу цифрового мистецтва також припускає наявність зазначених вище цілей у її учасників. По-перше, адресант, продукуючи той чи інший текст, прагне дати, наприклад, адекватну оцінку арт-об'єкта або огляд цифрового інструмента / програми, попередньо його описуючи та інтерпретуючи, і, крім того, без сумніву, має на меті вплинути на поведінку адресата – будь то складання або зміна думки про твір мистецтва, або переконання в необхідності використання певної програми / техніки, або формування нових естетичних уявлень тощо (тут, очевидно, проявляється прагмалінгвістична категорія перформативності). По-друге, адресат (читач), як правило, має на меті отримання нових або поглиблення вже наявних знань, розширення свого кругозору в тій чи іншій тематиці дискурсу. По-третє, взаємодія – це загальна мета, яка забезпечує сполучення

інформації, що цікавить учасників комунікації.

Взаємодія комуніканта і реципієнта відбувається в певній комунікативній ситуації, яка включає в себе час і місце. При вивченні представленого дискурсу, місцем для комунікації стають різні веб-видання і сайти темою, яких є цифрове мистецтво, де можуть бути розміщені тексти різноманітних жанрів. Письмова опосередкована комунікація не передбачає одночасного перебування комуніканта і реципієнта в одному часовому просторі.

Предметом мови (Д. Хаймс) або контекстом (Р. О. Якобсон) в досліджуваному дискурсі є світ цифрового мистецтва, що включає в себе твори мистецтва, інформацію про художників-творців, опис та інструкції використання комп'ютерних технологій, програм, інструментів, філософські та естетичні підстави сучасного мистецтва. Зазначені моделі комунікації також дозволяють встановити, що когнітивно-комунікативне уявлення про мову завжди передбачає наявність мети комунікативного акту.

РОЗДІЛ 2

ЛІНГВОПРАГМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ АНГЛОМОВНОГО ДИСКУРСУ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА

2.1. Репрезентація невербальних засобів АДЦМ

Одним з ключових аспектів дискурсу цифрового мистецтва є зв'язок відправника і одержувача інформації. Дві комунікативні моделі, розглянуті вище (див. 1.6), припускають, що на першому етапі – в рамках невербального дискурсу цифрового мистецтва – зв'язок здійснюється за рахунок зорового сприйняття, тоді як на рівні вербального дискурсу задіюється вже психічне сприйняття. Таким чином, вербальний текст АДЦМ – це продукт «вторинної» комунікативної діяльності.

Легко помітити, що елемент сприйняття присутній в обох типах цього дискурсу, воно важливе як в плані фіксування властивостей предмета цифрового мистецтва адресантом, так і в процесі сприйняття тексту адресатом. І це не випадково, оскільки і об'єкти цифрового мистецтва, і текст, з точки зору семіотики, є знаками – «одинацями, за визначенням, що передбачають інтерпретатора і за своєю природою розрахованими на інтерпретацію і через неї на поведінкову реакцію, зовнішню і / або внутрішню» [32, с. 37].

Роль сприйняття реципієнта складно переоцінити, і невірною представляється так звана теорія «естетики творця», при якій вищим авторитетом і «носієм влади над створеним ним світом» вважають автора твору цифрового мистецтва [46, с. 189]. Так, американський філософ С. Пеппер вважає, що відмінністю естетичного твору, тобто твору мистецтва, від його фізичного субстрату, окремих компонентів, є те, що воно постає результатом сприйняття – будь то глядачем, слухачем або читачем [101, с. 52]. Відповідно, певний об'єкт усвідомлюється людиною як твір цифрового мистецтва тільки після його сприйняття; тому досліджуване

явище надзвичайно важливе в рамках англомовного дискурсу цифрового мистецтва.

Отже, перший, невербальний підтип дискурсу цифрового мистецтва, як вже було відмічено, відображає комунікативну систему «художник / творець – критик / глядач», де задіюється, в першу чергу, зоровий канал зв'язку. У випадку сприйняття та інтерпретації цифрового мистецтва джерелом зорового впливу є твір / об'єкт представленого мистецтва. На етапі зорового сприйняття відбувається розпізнавання і запам'ятовування в полі видимості таких елементів, як лінія, форма, колір, рух, яскравість, текстура тощо.

За допомогою знаків (форми, лінії, техніки, образи) автор об'єкта цифрового мистецтва створює невербальне повідомлення, а автор тексту в свою чергу декодує це повідомлення. Пропонуючи свою версію позиції художника, ототожнюючи себе з ним, автор тексту говорить за художника, приписуючи йому ті чи інші інтенції [12, с. 108]. Наведемо уривок з опису цифрової інсталяції «*Universe of water particles on a rock where people gather*», що підтверджує вищезазначене твердження: «*The Rock where People Gather is reproduced in a virtual three-dimensional space. Water is simulated to fall onto the rock, and the flow of the water draws the shape of the waterfall. The water is represented by a continuum of numerous water particles and the interaction between the particles is then calculated. Lines are drawn in relation to the behavior of the water particles. The lines are then “flattened” using what TeamLab considers to be ultrasubjective space. When a person stands on the rock or touches the waterfall, they too become like a rock that changes the flow of water*» [166].

Однак, як пише відомий американський естетик і психолог мистецтва Р. Арнхейм, саме сприйняття не є механічним реєструванням сенсорних елементів, воно виявляється воістину творчою здатністю миттєвого схоплювання дійсності, здатністю образною, проникливою, винахідливою [4, с. 21]. Так, можна по-різному сприймати один і той же

візуальний об'єкт, як, наприклад, у випадку зі знаменитим тестом-картинкою «Заєць або качка?» – образом, який в широке обговорення ввів Людвіг Вітгенштейн, – де зміна сприйняття об'єкта дає глядачеві абсолютно нове бачення зображення. Подібний же ефект досягається у випадках, коли інтерпретації піддаються цифрові твори з використанням оптичних ілюзій. Нижче подається витяг з рецензії на цифрову інсталяцію в Музеї сучасного мистецтва в Нью-Йорку. Автор пише про те, що його сприйняття змушує бачити вертикально розташовані об'єкти, що «спадають» по діагоналі:

«But the show also has its surprises, exemplified work by Norberto Gómez's Untitled, a white grid of closed and open rectangular volumes that are stacked vertically but almost seem to cascade diagonally» [140].

Кожен акт сприйняття є візуальним судженням, оскільки, сприймаючи щось, ми не просто бачимо об'єкт, але визначаємо його місце в системі, будь то становище в просторі або ступінь яскравості. Так, в тексті АДЦМ можуть з'явитися судження, на кшталт *«the proportions seem slightly askew»* [141] – «пропорції здаються злегка нерівними», (*«the digital paintings here were colorful and brushy»* [142] – «тут цифрові картини були барвистими і яскравими» та ін. При цьому, процеси зорового сприйняття мають суб'єктивно фізіологічний характер, в свідомості спостерігача вони мисляться як властивості об'єктів, що сприймаються ним [4, с. 147]. Таким чином, відбувається «подолання чужого, зовнішнього, і чуттєва реальність стає продовженням внутрішнього світу» [77, с. 95]. Більш того, в процесі зорового сприйняття, представлені об'єкти, здатні в реальності пробудити інші почуття – смак, дотик, нюх, відповідні відділи сенсомоторного апарату людини [121, с. 183]. Однак подібна «імітація» емоцій аж ніяк не гарантує їх відчуття глядачем і не завжди призводить до емпатії, оскільки остання вимагає дії набагато більш складного комплексу концептуальних інтерпретацій соціальних ситуацій, оцінки категорій представленого об'єкта.

Таким чином, результатом такого виключного матеріального сприйняття та інтерпретації на вербальному рівні є, наприклад, **опис**

фізичних характеристик твору цифрового мистецтва (товщини ліній, кольорів, яскравості, форм і т.д.): «*Sparkling lashes pop up from under thickly brushed purple and black and the shining silver pupil at the center is encircled at its edge by luminous blue-green*» [144], де численні атрибутивні конструкції «*sparkling lashes*», «*thickly brushed purple and black*», «*shining silver pupil*», «*luminous blue-green*» використовуються для вербального опису властивостей картини.

Проте сприйняття також припускає деяке осмислення візуально обробленої інформації, що співвідноситься з поняттям «візуального мислення» (термін Р. Арнхейма) – «творчого способу розв'язання задач на основі образного моделювання» [101, с. 72]; воно реалізується загалом у вигляді оціночно-асоціативного коментаря, який містить в собі суб'єктивну думку глядача (адресата, що потім стає адресантом) на твір цифрового мистецтва.

У процесі сприйняття глядач часто піддає образи і смислові інтенції художника «ідеологічному гіперкодуванню» (термін У. Еко) [104, с. 44], і це практично неминучий процес, оскільки невербальні образи неймовірно багатозначні і допускають необмежену кількість інтерпретацій. Виняток становлять, мабуть, лише випадки, коли глядач особисто знайомий з автором твору цифрового мистецтва і отримав від нього достовірну інформацію про його художньо-ідеологічні наміри.

В результаті візуальне сприйняття знаходить вербальну реалізацію у вигляді коментаря адресата (глядача, журналіста або критика), який несе в собі його особисту асоціацію, що є результатом реконструкції об'єкта та зіставлення з уже наявними образами в свідомості адресата, будь то:

- відсилання на об'єкти або явища з області мистецтва: «*Resembling the visions of D. Krause or web visual creator filtered through Japanese anime, Sakaguchi's work employs a vocabulary of recurring images*» [146]. У цьому уривку простежується алюзія на роботи художників Д. Крауз, представників вебізма, японського аніме, яка на вербальному рівні виражається маркерами

resembling, filtered through;

- порівняння / метафора: «*It was as if a fog of time has blurred the edges of the landscapes, making it hard to determine their time or place*» [138]. У цьому прикладі («Здавалося, що туман часу змив кордони пейзажів, так що стає складно визначити їх час або місце») експліцитне порівняння поєднується з уособленням «*a fog of time has blurred the edges of the landscapes*»;

- оціночний коментар: «*This artwork is very **powerful** and thought provoking because the artist provides a different perspective for his audience about the news media. He confronts the viewer with a **dramatic** scene of helplessness in order to get his social message across*» [134], де лексеми *powerful, dramatic* створюють уявлення про ставлення автора тексту до об'єкта цифрового мистецтва.

Сприйняття та інтерпретація вербального англomовного дискурсу цифрового мистецтва є наступним етапом процесу «прочитання» твору цифрового мистецтва: у цьому випадку суб'єктом сприйняття є адресат вербального дискурсу – читач / слухач, а об'єктом – текст АДЦМ. Є. Ф. Тарасов зазначає, що смислове сприйняття мовного повідомлення – багаторівневий процес, що включає в себе скорочення, узагальнення змісту, стягування його в концепти, або розширення цього змісту за рахунок інформації, що витягується з пам'яті [90, с. 102]. Сприйняття тексту – це більшою мірою не сприйняття власне тексту, а опосередковане їм сприйняття всіх процесів і явищ, що стоять за текстом, в області зовнішньотекстового [20, с. 121]. Багато дослідників зупиняються на варіативності розуміння тексту, яка залежить від знань реципієнта, його пам'яті, що залучаються до акту сприйняття [44, с. 57].

У широкому сенсі, сприйняття також розуміють як процес читання / аудіювання і виділяють стадії безпосереднього сприйняття (живого споглядання), розуміння ідейного змісту (абстрактне мислення) і впливу на особистість реципієнта [102, с. 94]. Такий підхід до сприйняття цифрового

мистецтва релевантний для цього дослідження, оскільки розглядаються саме письмові тексти що мають пряме відношення до цифрового мистецтва.

Таким чином, вербалізація дискурсу цифрового мистецтва проходить в два етапи. Спочатку у мові відображається комунікативна система «художник – глядач / критик», і продуктом цього сприйняття стає вербальний (критичний) текст АДЦМ. На наступному етапі цей текст реалізується вже у комунікативній системі «глядач / автор тексту – читач» і в процесі цього сприйняття деформується і обростає індивідуальними значеннями для кожного окремого читача. При цьому смисли, закладені художником в свою роботу, інтерпретуються двічі – і вельми важко передбачити, яку форму вони приймуть в кінцевому підсумку. Лише відповідальний підхід до сприйняття знакової інформації, що передбачає пошук і аналіз прихованих смислів, на обох етапах – як глядачем, так і читацькою аудиторією, дозволяє наблизитися до оригінальної авторської ідеї.

2.2. Лінгвальні особливості АДЦМ

Англомовний дискурс цифрового мистецтва є новим лінгвальним феноменом, який окреслює, певною мірою 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. Відповідно, англійська мова як міжнародна описує інновації галузі цифрового мистецтва, відображаючи їх на лексичному та стилістичному рівнях.

«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» [109]. За таким твердженням виділено три основні компоненти дискурсу цифрового мистецтва, а саме технології, візуальний канал та вплив на

щоденне життя людини. У подальшому дослідженні, спираючись на твердження І. С. Шевченко, англомовний дискурс цифрового мистецтва доцільно вивчати за його формальним, функціональним та змістовим критеріями [100, с. 235].

Виходячи з **формального критерію**, дискурс це – одиниця мови, що перевершує за обсягом речення. Отже, під англомовним дискурсом цифрового мистецтва будуть розумітися два або кілька речень, які перебувають між собою у смисловому 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 по відношенню до інших елементів, не на користь вивчення функцій елементів по відношенню до контексту, не враховує ситуацій реального спілкування і ускладнює аналіз [40, с. 98].

До **функціональних характеристик**, що створюють англомовний дискурс цифрового мистецтва, відносяться:

- концептуальна тематика;
- неізолюваність у загальному дискурсивному просторі;
- масовість аудиторії;
- відсутність повноцінного зворотного зв'язку з адресатом;
- взаємодія вербальних і невербальних засобів [40, с. 98].

Концептуальна тематика – це головний дискурсоутворюючий фактор, але, крім того, це ще єдиний справжній ідентифікатор дискурсивних різновидів [50, с. 191]. Основу концептуальної тематики («ментальності») становлять концептуальні домінанти. Концептуальні домінанти – це базові, опорні, системоутворюючі концептуальні універсалії, що визначають специфіку певного типу дискурсу і задають семантичну та комунікативно-прагматичну своєрідність текстів, в яких відбувається реалізація названих концептуальних феноменів [50, с. 215].

Безумовною домінантою дискурсу цифрового мистецтва є концепт «цифрове мистецтво», який в сучасній картині світу є складною

багатоаспектною, поліфункціональною концептуальною універсалиєю. Також «цифрове мистецтво» може бути названо концептосферою – сукупністю концептів, безпосередньо або опосередковано співвіднесених з відповідним видом людської діяльності. Наприклад, в цю концептосферу можна віднести наступні концепти: художник, твір цифрового мистецтва, комп'ютерна графіка, медіа-перформанс, виставка, спостерігач, критик, анімація, моушн-дизайн тощо [40, с. 98].

*«Purely **digital works** include interactive works such as **videogames** and **digital installations**. Videogames are arguably the newest digital works to be recognized as a potential art form, although Brock Rough claims that under certain circumstances, videogames and **art** are incompatible. Additionally, many interactive digital installations in the museum borrow videogame mechanics, which factor as prominent features to appreciate»* [168].

Наведений уривок, який інформує нас про те, що відеоігри є одним з видів цифрового мистецтва, містить такі концепти, як «цифровий твір», «відеогра», «цифрова інсталяція», «мистецтво», що вербалізуються за допомогою лексем *digital work, videogame, digital installation, art*.

Друга функціональна характеристика дискурсу цифрового мистецтва – це його **неізолюваність**, яка пов'язана з тим, що типи дискурсів існують в 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 [40, с. 100].

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 проявляється в присутності в ньому відповідних спеціальних термінів. Так само, мас-медійний дискурс впливає на дискурс цифрового

мистецтва змінюючи мовну форму для привернення уваги аудиторії [40, с. 100].

Важливою тенденцією в розвитку ЗМІ, яка впливає з властивості емоційності, є також зниження їх тональності, тобто скорочення відстані між публіцистичною і розмовною мовами. Якщо на ранніх етапах розвитку масової комунікації мова ЗМІ, включала в себе більше рис белетристики, то на сьогоднішній день вона набагато більш насичена сленгом і колоквиалізмами, що проявляється і в англomовних текстах цифрового мистецтва. Уривок з рецензії на цифрову виставку: «*With this digital show, "Shapes of Things", Trudy Benson sidestepped a hazard of premature success: **shtick**...*» [147], де «*shtick*» – іменник, запозичений з їдишу, що позначає «комічну виставу», з позначкою «slang». Така властивість є вже сформованою характеристикою зарубіжного медіасередовища [99, с. 147]. Також, зазначимо, що англomовний дискурс цифрового мистецтва – це продукт поєднання, щонайменше, мистецтвознавчого, образотворчого та комп'ютерного дискурсів, про що свідчить лексична наповненість.

Мова дискурсу цифрового мистецтва адресована **масовій анонімній аудиторії** (з різним рівнем експертності), 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, масового адресата можна розділити на кілька груп, причому їх склад буде різний в залежності від жанру цифрового мистецтва, області діяльності, загальних та спеціальних відомостей адресата тощо [40, с. 100].

Ефективне сприйняття адресатом авторських смислових інтенцій багато в чому забезпечується наявністю у читача так званих «енциклопедичної та інтертекстуальної компетенцій» [104, с. 23]: так, наприклад, порівнюючи творчість та роботи двох художників, передбачається, що «ідеальний» адресат (читач) повинен бути знайомий з

обома. Якщо ж фонові знання читача не відповідають заданим в тексті, комунікацію «автор тексту – читач» можна вважати такою, що не відбулася, а оригінальний текст АДЦМ з усіма його смислами стає вже зовсім іншим утворенням. В такому випадку смислове сприйняття не може бути повністю реалізовано, так як пам'ять адресата не зберігає потрібні для осмислення відомості [45, с. 12]. У текстах АДЦМ навіть публіцистичного характеру рівень «інтертекстуальності» досить високий. Порівняємо уривок з розміщеної у виданні ArtForum рецензії на цифрову виставку поєднання традиційного і цифрового мистецтва:

*«A few paintings in the series called to mind other LA traditions, such as the digital pop realism of **Ed Ruscha**. All the flames reminded me of Ruscha's **The Los Angeles County Museum on Fire, 1965–68**, the great difference being that Alexander deals not with fantasy and imagination but with grim fact. (In this sense, a comparison to **J. M. W. Turner's** atmospheric renderings of disaster, such as **The Burning of the Houses of Lords and Commons, 1834**, does not seem like a stretch)»* [136].

Щоб повністю вникнути у суть цих трьох речень читач повинен мати уявлення про цифровий поп-реалізм як напрям в мистецтві, про творчість художників Еда Руше і Вільяма Тернера, в ідеалі – бути знайомим з конкретними названими (але не представленими візуально) роботами (*The Los Angeles County Museum on Fire, 1965-68; The Burning of the Houses of Lords and Commons, 1834*). Про це пише Т. М. Дрідзе, помічаючи, що інформативність тексту для читача зростає в міру збільшення ступеня «знання реципієнтом об'єкта, взятого для порівняння» [32, с. 42]. У наведеному прикладі автор рецензії робить єдину поблажку для читача, вводячи в текст дати – тим самим інформуючи його хоча б про те, про які епохи творів, що порівнюються, йдеться мова. Ясно, однак, що успішність / неуспішність сприйняття такого виду абстрактних текстів безпосередньо залежить від ступеня спеціалізації реципієнтів: для спеціаліста в області сучасного мистецтва цей текст постане скоріше фактологічним.

У. Еко в своїх роботах з семіотики також вводить поняття «Модель-Читач», яке кваліфікує як «комплекс сприятливих умов, які повинні бути виконані, щоб цей текст повністю актуалізував свій потенційний зміст» [104, с. 25]. Однак такі «сприятливі умови» виникають аж ніяк не завжди, тому проблема індивідуального сприйняття тексту вельми велика. Дослідник підкреслює, що різні коди і субкоди, вкладені в текст автором, часто можуть не збігатися з раніше придбаними соціокультурними нормами і правилами читача / слухача: у такому випадку відбувається вторинний процес перекодування – вже в системі «автор тексту – читач».

Датський дослідник Лайф Бекер-Йенсен [106], в область наукових інтересів якого входять проблеми комунікації, приводить причини, за якими експерти мають труднощі з передачею своїх знань масовій аудиторії, яка не має спеціальної підготовки і для якої більшість текстів складні і незрозумілі широкому колу читачів. Причиною цього, згідно Л. Бекер-Йенсену, є наявність досить нової і не широко розповсюдженої термінології і те, що професіонали схильні вважати, що популяризаторській підхід до поширення знань може призвести до зниження цінності їх діяльності. Проте, варто відзначити, що ряд фахівців дотримуються іншого підходу, створюючи яскраві оригінальні тексти, але при цьому зберігаючи їх науковий потенціал, серед яких можна відзначити публікації інтернет-сайту www.digitalartsonline.co.uk, що будуть подані та розглядатись нижче.

Також, 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, ретранслятором якого виступають масові медіа, проте цю проблему намагаються розв'язати за допомогою засобів діалогізації. По-перше, використовують засоби, що слугують для вираження адресованості, по-друге, – враховують передбачувані потреби і реакції адресата [40, с. 100].

Комунікація з аудиторією реалізується за допомогою спеціальних тактик, які можуть виражатися різноманітними способами. До основних

тактик належать: 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 (див. Рис. 2.1) [40, с. 100]. Наприклад, у нижченаведених уривках діалогізм реалізується за допомогою питально-відповідних структур.

«What is it about the ways in which the works by Arcangel and Kalpakjian are made that makes them digital in an appreciatively relevant sense? Computer imaging depends on the inherent programmability and automation of digital computers. Digital image capture depends on sampling and subsequently on the near-instantaneous processes of discrete coding. None of this would be possible without a series of linked systems each with finitely differentiated settings» [168].

«Could innovation be a way to compensate for the frustration created by computerisation? Immersive technologies (panoramic 3D displays, force feedback, artificial smells, etc.) should gradually bridge the gap between traditional and digital» [155]. Зауважимо, що ці питання можуть репрезентувати не тільки імпліцитну комунікацію «автор – читач», або, в термінології Р. О. Якобсона, «Я-Він», а й в рамках «Я-Я».

Взаємодія вербальних і невербальних засобів багато в чому обумовлює композиційну організацію англomовного дискурсу цифрового мистецтва і є його комунікативно-прагматичною та мультимодальною характеристикою, що забезпечує найбільш сприятливі умови для сприйняття і розуміння тексту адресатом, створення єдиного з ним комунікативного простору, залучення його уваги і подальшого утримання, координації і часто спонукання читача до певної дії [40, с. 100].

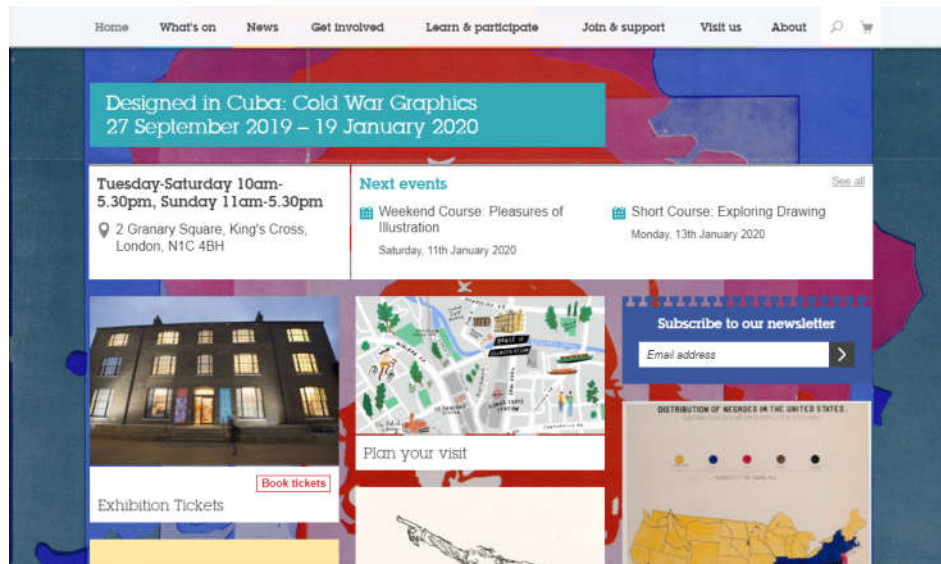


Рис. 2.1. Поєднання вербальних та невербальних засобів.

Повного розуміння тексту АДЦМ можна насамперед очікувати у разі, якщо адресат інтерпретує, в прагматичній термінології Т. М. Дрідзе, предметно-фактологічний блок тексту [32, с. 44]. Як приклад візьмемо створений критиком опис об'єкта цифрового мистецтва, що представляється зображенням безпосередньо всередині тексту. Так гарантується відносна верифікованість представленої інформації адресатом (читачем). Наприклад, маючи перед собою візуальну складову об'єкта, читач довірливо сприймає супровідний опис, в якому, як в прикладі нижче, вербально відтворюються характеристики цифрового зображення – складові частини, техніка художника:

«The upper-left quadrant has been emptied out, while the one beside it makes the viewer conscious of the direction of Leslie's broad strokes, and the lower-right section is rife with splatter marks» [141].

Маючи справу з такими типами тексту, читач також здатний успішно сприйняти оцінку автора, оскільки він уявляє собі безпосередній об'єкт оцінки. Як зауважує О. Є. Анісімова, додавання зображення накладає обмеження на сприйняття тексту, веде до перебудови смислового коду реципієнта в бік звуження його концептуального поля, при цьому можливості

інтерпретації тексту зменшуються [1, с. 13]. Довіра і розуміння також можуть викликати непередметні-фактологічні фрагменти тексту, як, наприклад, опис об'єкта цифрового мистецтва, представленого на виставці, на якій, з великою часткою ймовірності, читач не був. Однак на цій стадії найчастіше виникає проблема сприйняття суб'єктивних смислів, внесених в АДЦМ адресантом, які в ході інтерпретаційної діяльності адресата доповнюються його індивідуальними значеннями. За словами Р. Інгардена, відбувається «сміслове добудовування» мовного твору, його конкретизація [47, с. 44].

На основі аналізу вербального англомовного дискурсу цифрового мистецтва можна виділити певний ряд загальних характеристик текстів досліджуваного дискурсу:

- вони можуть бути написані як науковою, так і розмовною мовою;
- в текстах зустрічається як широка і абстрактна розповідь про цифрове мистецтво, так і більш детальний і докладний розгляд певного окремо взятого твору;
- одні автори утримуються від виразу особистої оцінки, інші – навпаки;
- тексти цифрового мистецтва відрізняються наявністю великої кількості абстрактних слів і словосполучень, а також спеціальної термінології.

Аналіз **змістовної сторони** англомовного дискурсу цифрового мистецтва демонструє наявність технічної термінології комп'ютерних засобів і цифрових технологій, термінології галузі мистецтва та інтегрованих лексичних інновацій [40, с. 100].

1. Технічна термінологія комп'ютерних засобів і цифрових технологій: *axometry* (аксонометрія); *bilinear texture* (білінійная текстура); *bitmap* (бітовий масив); *cloud computing* (обчислення у віддаленому середовищі); *collision detection* (перевірка на перетини); *vector graphic* (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), *painting* (живопис), *composition* (композиція), *line* (лінія), *contour* (контур), *surface* (поверхня), *pigment* (пігмент), *space* (простір), *segment* (сегмент), *pattern* (зразок), *plane* (площина), *texture* (текстура), *color* (колір), *draft* (ескіз), *palette* (палітра), *portrait* (портрет), *realism* (реалізм), *sfumato* (м'якість виконання), *sketch* (малюнок), *collage* (колаж), *installation* (інсталяція).

3. Інтегровані лексичні інновації: *cybernaut* (someone, who uses various devices in order to experience virtual reality [127]), *internaut* (a habitual user of the Internet), *netizen* (someone who spends an excessive amount of time in front of the computer, especially who uses it online [127]), *shake-and-bake* (погано продумана або незавершена технічна деталь, комп'ютерна програма зі значними недоробками), *hedgehog* (новачок, недосвідчений користувач), *virtopia* (virtual utopia), *webtoon* (a type of digital comic that originated in South Korea [127]), *toon* (позначення намальованих персонажів), *webism* (цифрове образотворче мистецтво).

У наступному прикладі, можна наочно розглянути використання вищевказаних 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...*» [160].

У цьому прикладі представлені терміни комп'ютерних технологій *animation*, *graphic*, *interface*, метафоричний термін *onion skin*, в перекладі «восківка», що позначає «напівпрозору кальку попереднього кадру при анімації, що поміщається вгорі поточного кадру для цілей налагодження» [122]; також, термінологія області мистецтва *canvas*, *illustrator* і неологізм *webtoon*.

Отже, досліджуючи лінгвальні особливості англomовного дискурсу цифрового мистецтва, зробимо висновок, що за формальним критерієм, під

дискурсом будуть розумітися два або кілька речень, які перебувають між собою у смисловому зв'язку. До функціональних характеристик, що створюють дискурс цифрового мистецтва, відносяться: концептуальна тематика, неізолюваність у загальному дискурсному просторі, масовість аудиторії, відсутність повноцінного зворотного зв'язку з адресатом, взаємодія вербальних і невербальних засобів. Також, згідно з аналізом змістовної сторони англomовного дискурсу цифрового мистецтва виявлено наявність технічної термінології комп'ютерних засобів і цифрових технологій, термінології галузі мистецтва та інтегрованих лексичних інновацій.

2.3. Прагматичний аспект комунікативних стратегій і тактик АДЦМ

З позиції прагмалінгвістичних теорій про мову, будь-яке висловлювання за своєю природою інтенціональне, тобто всяке висловлювання має певну комунікативну мету. Прийнято вважати, що для досягнення мети свого висловлювання учасник комунікації дотримується тієї чи іншої комунікативної стратегії.

М. Л. Макаров визначає наступне положення: «В основі будь-якого діалогічного дискурсу знаходимо планування мовленнєвих дій та вибір найбільш вдалого способу досягнення цілей, що стоять перед комунікантами. Кожне висловлювання чи певна послідовність висловлювань націлені на виконання безлічі функцій та досягнення певних цілей. Для цього комунікант добирає мовленнєві засоби, що найкращим чином допоможуть йому досягти поставлених цілей комунікації» [59, с. 34]. Ю. О. Томащук доповнює, що адресант наперед продумує своє повідомлення, розраховує його ефективність, бере до уваги підходи, що більш-менш відповідають визначеній ситуації спілкування [91, с. 84]. З огляду на вищевказане, доречним буде розглянути загальні стратегії й конкретні тактики

англомовного дискурсу цифрового мистецтва.

Втілення англомовного дискурсу цифрового мистецтва пов'язане з інтенцією вплинути на співрозмовника. Відповідно до реалізованої прагматичної установки адресант обирає певну програму мовленнєвих дій, що організована згідно до мети взаємовідносин між комунікантами – комунікативну стратегію, яка і формує певний вектор комунікації. Від адекватності обрання комунікативної стратегії залежить успіх адресанта та результати мовленнєвої комунікації [91, с. 84].

Комунікативною стратегією можна назвати сукупність заходів з реалізації комунікативних намірів мовця, під час розробки яких беруть до уваги умови, у яких відбувається комунікація. Реалізація тієї чи іншої стратегії відбувається за допомогою тактик, які є конкретним етапом реалізації комунікативної стратегії, для якої характерний певний набір прийомів, що визначають використання певних мовних засобів [93, с. 137].

У своїх працях досліджували комунікативні стратегії і тактики такі лінгвісти, як: О. С. Іссерс, Т. А. ван Дейк, О. Л. Федорова, В. З. Дем'янков, Є. В. Ключев, Г. Г. Матвеева, О. Є. Ярославцева, А. Тіллманн, В. Холлі, Г. Вольф та ін. Проте, за наявності значної кількості досліджень з лінгвістики, науковці досі не представили однозначного визначення цих термінів.

У дискурсі цифрового мистецтва комуніканти переслідують свої очевидні й приховані комунікативні цілі, застосовуючи при цьому комунікативні тактики, що входять до складу комунікативної стратегії учасника дискурсу. Комунікативна ціль – стратегічний результат, на який спрямовується комунікативний акт. Зазначена ціль полягає в тому, щоб адресат зрозумів зміст повідомлення та наміри адресанта повідомлення [65, с. 42].

На думку Ф. С. Бацевича, стратегія – це комплекс комунікативних дій, спрямованих на досягнення комунікативної мети, що включає планування побудови процесу мовленнєвої інтеракції, який безпосередньо залежить від

особистостей комунікантів та умов, у яких відбувається спілкування, та реалізацію плану бесіди [7, с. 133]. У своєму визначенні Т. А. ван Дейк зазначає, що стратегією є організація послідовних дій, яка включає до свого складу цілі взаємодії. Стратегії дозволяють здійснити вибір, за допомогою якого досягають обраних цілей. Правильний вибір стратегій дозволяє комуніканту досягти максимальної кількості цілей. Комунікативні стратегії відрізняються гнучкістю й динамікою, оскільки в процесі спілкування вони зазнають постійних коригувань, безпосередньо залежать від мовленнєвих дій іншого комуніканта та від контексту дискурсу, що постійно доповнюється та змінюється [27, с. 272]. Перейдемо до визначення комунікативної тактики та типології стратегій.

О. О. Селіванова визначає комунікативну тактику як конкретний спосіб реалізації інтенційної програми дискурсу, підпорядкований комунікативній стратегії. Комунікативна тактика вирізняється динамічним характером, що уможливорює оперативне реагування на ситуацію, і безпосередньо залежить від мовленнєвих умінь та комунікативної компетенції комунікантів [80, с. 240]. Комунікативні тактики, що сприяють реалізації комунікативної стратегії, різноманітні. Вони залежать від таких факторів, як тип дискурсу, мовленнєвий жанр, конфігурація інтенцій комуніканта у певній ситуації. Якщо комунікативні тактики не дають очікуваного результату, то їх називають помилковими [48, с. 75].

На сьогоднішній день дослідники в області сучасної лінгвістики досі не визначили загальну, чітку типологію комунікативних стратегій. Процес визначення ускладнює велика кількість комунікативних ситуацій та критеріїв їх класифікування. Так, Т. А. ван Дейк поділяє комунікативні стратегії на когнітивні й мовленнєві, виділяючи в межах останніх стратегії прагматичні, семантичні та риторичні [27, с. 286]. Типологія, запропонована О. С. Іссерс, передбачає поділ стратегій на загальні, спрямовані на досягнення загальних для всього соціуму цілей (переконання, комплімент, оцінка, похвала, дискредитація та ін.), та приватні, які є частиною конкретного

комунікативного акту, а також основні і допоміжні [48, с. 173].

Відповідно, для досліджуваного типу дискурсу найбільш доречним є виділення стратегій, які співвідносяться з головними цілеустановками дискурсу цифрового мистецтва – інформування, інтерпретації, оцінки і переконання. Комунікативні тактики, що реалізують ці стратегії, включають в себе: тактики опису, ілюстрації, представлення фактологічної інформації, «занурення у текст» (для стратегії інформування); тактики опису інтенцій творця, метафоризації, побудови інтертекстуальних зв'язків (для стратегії інтерпретації); тактики позитивної та негативної презентації і порівняння (для стратегії оцінки); тактики використання засобів виразності, встановлення авторитету, апеляції до авторитету, ототожнення з адресатом (для стратегії переконання). Далі проаналізуємо способи вербального втілення цих стратегій і тактик на матеріалі англomовних медіатекстів цифрового мистецтва. Виявлення комунікативних стратегій і тактик, а також способів їх репрезентації в мові є важливим для визначення специфіки англomовного тексту цифрового мистецтва та комунікативно-прагматичних особливостей англomовного дискурсу цифрового мистецтва.

2.3.1. Комунікативна стратегія інформування в АДЦМ

Інформування, будучи однією з первинних цілеустановок англomовного дискурсу цифрового мистецтва, виділяється в одну з його стратегій. Стратегія інформування розуміється як «установка адресанта на передачу змістовно-концептуальної і змістовно-фактуальної інформації, яка містить нові відомості про предмети, явища, відносини, події об'єктивної реальності» [18, с. 26]. Інформування читачів про основні характеристики обговорюваних об'єктів цифрового мистецтва, комп'ютерних програм і технік для створення цих об'єктів, подання відомостей про творчий шлях і головні здобутки митців, чії роботи піддаються опису, а також про виставки, в

рамках яких читач може ознайомитися з цими роботами, є важливим компонентом АДЦМ. Виходячи з комунікативної стратегії інформування фіксуємо такі тактики: тактика опису, ілюстрації, представлення фактуальної інформації, а також тактику «занурення в текст».

Комунікативна **тактика опису** кваліфікується як спосіб досягнення адекватного розуміння читачем характеристик параметрів обговорюваної роботи і образів, представлених в ній, за допомогою детальної дескрипції об'єкта. Тактика опису виділяється А. А. Волковою, але в дещо іншому контексті: так дослідник характеризує один із способів тлумачення іншомовних вкраплень в мас-медіа – за допомогою детального пояснення суті поняття [16, с. 155]. У дискурсі цифрового мистецтва ця тактика може бути застосована по відношенню до обговорюваних об'єктів цифрового мистецтва і засобів їх створення. Як вже було відмічено в цьому дослідженні, одним із завдань адресанта в комунікативній системі «глядач / критик – читач» є фіксування характеристик і особливостей творів цифрового мистецтва, загальних параметрів об'єкта або виставки. Ця стадія уявлення фрагмента реальності необхідна для подальшої його інтерпретації та оцінки.

Розглянемо приклад, в якому реалізується тактика опису.

«(1) Pocko gallery presents their first exhibition with artist Marco Oggian, titled Dreams and Nightmares! After the success of '100 Faces', (2) Marco returns to the Pocko gallery, and with him 3 unique digital visual artists / studios.

(3) Dreams and Nightmares feature an exciting mix of 2D and 3D pieces from Marco himself, as well as artists Mike Fernandez, Made Black Studios and Ana Rod.

Dreams and Nightmares is the main work, same-titled as the exhibition, (4) themed around the global anxiety we as a collective human race are experiencing, as we currently struggle to pull out of a global pandemic. Dreams and Nightmares specifically (5) focuses on three emotions – Anger, Hate and Fear. Using Marco's (6) unique visual style as a springboard, each artist

interprets these emotions into their respective works» [163].

В цьому уривку подається опис виставки і вказуються її характеристики, а саме місце (пункт 1), кількість художників, роботи яких представлені в галереї (пункт 2), а також тип представлених робіт (пункт 3). Крім того, у прикладі подається опис центральної роботи виставки. Вербалізації піддається тематичний (пункт 4) і змістовний (пункт 5) компоненти роботи «*Dreams and Nightmares*» тим самим задається вектор критичного мислення адресата. Описовий коментар, також, включає індивідуальну асоціацію (пункт 6), яка вплітається в тканину тексту за допомогою порівняльної конструкції (... *as* ...).

Подібний процес спостерігається у прикладі нижче: описані як фізичні характеристики, так і асоціативні образи. Проте, у цьому випадку асоціація вводиться за допомогою дієслова *to evoke* (породжувати) в формі причастя без використання порівняльних конструкцій: «*The works on walls – each 265 sqcm – use assortments of geometric, abstract shapes to atomise silhouettes evoking trees and clouds*» [163]. Формально синтагма «*silhouettes evoking trees and clouds*» може розглядатися як персоніфікація, проте у цьому контексті вона виконує компаративну функцію.

Наступна тактика комунікативної стратегії інформування – **тактика ілюстрації**. Виходячи з мультимодальної особливості, англomовний дискурс цифрового мистецтва передбачає наявність ілюстративного матеріалу, оскільки він є первинним по відношенню до вербального дискурсу, адже саме твори цифрового мистецтва породжують певне мовне вираження. Додавання зображення описуваного об'єкта в текст дозволяє досягти ефекту довіри з боку адресата, так як зображення сприймається як щось об'єктивне, позбавлене будь-яких установок адресанта.

Ілюстрації у мультимодальному тексті, за О. Є. Анісімовою, несуть такі функції:

- атрактивна: зображення покликане привернути увагу читача;
- інформативна: зображення описуваного об'єкта – це один з основних

елементів письмових жанрів англомовного дискурсу цифрового мистецтва;

- експресивна, що впливає на емоції адресата;
- ілюстративна: зображення виступає в якості доповнення до вербального тексту;
- аргументативна: зображення є наочним підтвердженням поданої інформації [1, с. 74]. Ця функція зображення розглядалася в рамках поєднання вербальних та невербальних компонентів АДЦМ: зображення об'єкта цифрового мистецтва, включеного в текст, виступає гарантом верифікованості супровідного опису.

Наведемо приклад зображення цифрової картини, а також описового фрагмента текстової частини зі статті інтернет-видання DigitalArts:



Рис. 2.2. Зображення об'єкта опису у статті в інтернет-виданні DigitalArts.

«I like the idea of a viewer being able to piece together a sense of what's going on, and often it being ambiguous but interesting. Over time Guy Shields' style moved from a more flat, graphic appearance to way more concentration on light and depth – as well as detail. A sort of halfway point between photography

and a graphic novel» [156].

Отже, зазначимо, що тактика ілюстрації є одним з найбільш ефективних способів ведення стратегії інформування в рамках англомовного дискурсу цифрового мистецтва, оскільки вона дає можливість читачеві скласти власне уявлення про об'єкти цифрового мистецтва, про які йдеться мова в тексті.

Тактика представлення фактуальної інформації. Одним з блоків тексту цифрового мистецтва нерідко є інформація, яка не пов'язана безпосередньо з об'єктами цифрового мистецтва. Як правило, це розташована у заголовку загальна інформація про виставку, що включає її назву, дати та місце її проведення, наприклад: «*London Illustration Fair. November 29 – December 1 2019. London, UK*» [162]. У цьому випадку визначаються установки мовця і слухача на рамки спілкування.

Крім цього, можливе подання відомостей про художників (ретроспективні дані, інформація про факти з біографії художника тощо), а також загальна інформація і характеристики інструментів, технік створення, програм та інновацій, що використовуються у цифровому мистецтві. Проілюструємо вищевикладене наступним прикладом.

«One of the most unusual computer art oeuvres of the last 25 years belongs to Harold Cohen, a successful British abstract painter, who abandoned his career in painting in the early 80s to program computers. His ambitious aim was to 'teach' the computer the rules of artistic composition that drove his own work, and this resulted in an Artificial Intelligence program called 'AARON'. Initially running on minicomputers the size of a large refrigerator, and exhibited in this form at the Tate Gallery, London UK, in 1983, it is now housed in Cohen's laptop, and has the alarming capability of 'painting' to itself» [154].

У цьому уривку викладена інформація про факти з біографії британського художника-абстракціоніста Гарольда Коена, створену ним програму *AARON* і її короткий опис.

Інформація про виставку або твори цифрового мистецтва також може

бути ефектно представлена за допомогою **тактики «занурення в текст»**. Автор пропонує читачу разом з ним віртуально відвідати виставку та ознайомитись з певними творами, внаслідок чого досягається ефект емпатії:

«Before long, I'm left to wander the galleries alone, with little to indicate where the work can be found or even what is and isn't part of the show. At one point, I stumble into a room where two people are deep in conversation» [137].

У цьому уривку використання дієслів у теперішньому історичному часі «*I'm left*», «*I stumble*», «*two people are deep in conversation*» створює ілюзію присутності і призводить до злиття світів адресанта і адресата. Наративний ефект підсилюють також інверсивні обставини часу «*before long*», «*at one point*» та встановлюють хронологічний хід подій.

Таким чином, інформування в дискурсі цифрового мистецтва відбувається в рамках тактик опису, ілюстрації, представлення фактуальної інформації і «занурення в текст». Адекватне поєднання цих тактик дозволяє створити ефект довіри читача в ході смислового сприйняття описового блоку тексту цифрового мистецтва.

2.3.2. Комунікативна стратегія інтерпретації в АДЦМ

Слідом за А. А. Поповим, виділимо інтерпретативну комунікативну стратегію [72, с. 162], або стратегію інтерпретації. У середовищі фахівців в області критики мистецтва існує підхід, що не розрізняє інтерпретацію і опис об'єктів мистецтва (наприклад, підхід Чарльза Стівенсона). Однак загальноприйнятим є розмежування цих двох процесів: так, опис передбачає наявність стабільного, ясно визначеного в просторі об'єкта, доступного для розгляду, тоді як інтерпретація вимагає вихід за межі цього об'єкта, передбачає наявність в об'єкті імпліцитних смислів, які необхідно виявити та розкрити. Інтерпретація також орієнтована на відкритість іншим можливим альтернативним баченням [120, с. 64]. Таким чином, завданням авторів

текстів АДЦМ, наприклад, є розкриття змісту художніх елементів та закладених смислів, прихованих для середньостатистичної масової аудиторії. Процес тлумачення, експлікації здійснюється в рамках стратегії інтерпретації, яка в англomовному дискурсі цифрового мистецтва реалізується в характерних для нього тактиках, а саме: тактиці опису інтенцій творця, тактиці метафоризації і тактиці побудови інтертекстуальних зв'язків.

Тактика опису інтенцій творця. Одним з найбільш надійних способів тлумачення творів цифрового мистецтва – це наведення у тексті трактування власне їх творців, часто за допомогою прямого цитування. Так чином автор тексту АДЦМ може уникнути некоректного розкриття сенсу описуваного об'єкта. Розглянемо наступний приклад.

«As Marshall explained during a conversation with the author William C. Rhoden at the Met in early December, black is a colour: «There's carbon black, there's iron oxide black, there's bone black; and I make those even richer by adding other colours ... I'm working with black chromatically, not as a limitation, which is the way almost everyone thought about how black functioned in paintings up till this time» [148].

У цьому уривку автор за допомогою маркера цитування *«As Marshall explained...»* вводить бачення американського художника стосовно надмірного використання чорного кольору в роботах та пояснення інноваційності техніки. Вибір цієї цитати зумовлено її лінгвопрагматичною ефективністю. У цьому випадку лексико-синтаксичний паралелізм *«There's carbon black, there's iron oxide black, there's bone black»* виконує підсилювально-видільну функцію.

Також наведемо приклади спроб мистецтвознавців розшифрувати інтенції художника. Як зауважив Дж. Марголіс, «це здійснюється не для того, щоб представити достовірне тлумачення роботи, але для того, щоб скоротити число її допустимих інтерпретацій» [120, с. 75]. У зв'язку з цим подібні висловлювання часто містять мовні засоби, що виражають модальність сумніву. Наприклад:

«*It seems that Wright, a Kentuckian via Tennessee, was trying out styles and materials as much as he **may** have been trying out his own identity and sexuality*» [135].

У наведеному прикладі категорія сумніву реалізується за допомогою конструкції «*it seems that*», а також модального дієслова «*may*». Модальність сумніву в рамках цієї тактики виражається також у вигляді питальних конструкцій: «*Here, too, reality might have been the artist's initial source material, but what reasoning controls fantasies?*» [152].

Крім цього, для інтерпретації наміру художника для більшої переконливості може використовуватися модель представлення творця як безпосереднього суб'єкта дії та застосовуватися синтаксичний індикатив (дійсний спосіб): «*Larsen wants us to look as if for the first time at social behaviours that would normally not warrant a second thought*» [149].

Твердження, в яких відсутні будь-які лексико-граматичні засоби, які виражають невпевненість (наприклад, *Larsen, possibly, wants us to look...* замість *Larsen seems to want us to look...*), надають висловлюванню значення істинного судження і утворюють сугестивний вплив на читача.

Тактика метафоризації. Текст АДЦМ, будучи похідним по відношенню до об'єктів досліджуваного мистецтва, вибудовується на природному поєднанні образного і логічного. В будь-якому об'єкті сприйняття людина виділяє головне, а все інше є фоном. Часто саме образи дозволяють виокремити це головне.

Образність метафори – безсумнівна, цей троп є двоплановою, але в той же час єдиною структурою, що ефективно виконує структурно-семантичну функцію [3, с. 186]. Метафора, на думку П. Рікера, пов'язує вербальне і невербальне між собою в рамках подібної функції мови [76, с. 274]. Як наслідок, в рамках англomовного дискурсу цифрового мистецтва метафора стає «вербальним посередником» між образністю семіотичної системи цифрового мистецтва і її розумінням на рівні живої людської мови, вона являє собою надзвичайно ефективну з точки зору комунікації «синергетичну

єдність візуального та вербального» [63, с. 8]. Наведемо приклади і проаналізуємо їх.

«*The body here is the **sacrament**, not some **crust of stale bread**, but it is a woman's body, definitely alive and certainly spirited*» [151]. У реченні використовується метафора-антитеза. При інтерпретації образу жіночого тіла протиставляються лексеми «*sacrament*» і «*crust of stale bread*».

«*Music for a Drowned World (2015) is a silent symphony of string that ensnares viewers like a mute siren's song*» [164]. У цьому прикладі образ, що створюється за рахунок використання комплексу тропів: предикатна метафора «*Music for a Drowned World (2015) is a silent symphony of string*», уособлення «*a silent symphony of string that ensnares viewers*» і порівняння «*ensnares viewers like a mute siren's song*». Використання цих мовних засобів веде до глибшого розуміння суті візуального образу.

Одним із шляхів інтерпретації аналізованих об'єктів цифрового мистецтва також є **тактика побудови інтертекстуальних зв'язків** за допомогою цитат, алюзій, ремінісценцій та інших способів актуалізації прецедентних текстів і культурних феноменів. Поняття інтертекстуальності досліджувалось теоретиком постструктуралізму Ю. Кристевой в її радикальній концепції глобального інтертексту, в якій кожен текст сприймається як частина загального універсального тексту (продовжено в роботах Р. Барта, Ж. Дерріди, М. Ріффатера та ін.), а також розглядається і в більш вузьких концепціях [цит. за: 3, с. 249]. Французький літературознавець Ж. Женнет розглядає інтертекстуальність як один з п'яти способів взаємодії текстів, виділяючи, крім цього, паратекстуальність (відношення тексту і його заголовка, епіграфа, післямови), метатекстуальність (коментуюче посилення на свій претекст), гіпертекстуальність (коли претекст присутній у вигляді імітації, пародії, адаптації) і архітекстуальність (жанровий зв'язок текстів) [43, с. 39].

В. Є. Чернявська приходять до висновку, що інтертекстуальність може бути визначена як наявність одного або кількох претекстів в іншому, і як

відношення, що виникає між текстом і його одним або кількома претекстами [97, с. 179]. При цьому зауважується, що в прагматичному плані інтертекстуальність може використовуватися для вираження закладеного автором сенсу шляхом актуалізації всередині сенсу деякого претексту [97, с. 179]. Далі розглянемо приклади інтертекстуальності.

«*'Là, tout n'est qu'ordre et beauté / Luxe, calme et volupté.'* Whatever world *'Là'* is, it's probably **the kind of world** Alex Katz depicts, the world he somehow inhabits and the world he offers his viewer, in warm tones made bright by the light of a leisured sun, falling on the bodies and faces of people happy not to do much, nor needing to» [150].

У наведеному уривку з рецензії цитуються рядки з вірша французького поета Шарля Бодлера «Запрошення до подорожі», опублікованого у 1857 році. Рядки представлені мовою оригіналу, що говорить про високі вимоги автора до цільової аудиторії. Адекватне сприйняття подальшої інтерпретації можливе за умови розуміння оригінальної цитати адресатом, оскільки в наступному реченні після цитати йде французьке наріччя «là» (там) та представляє собою синтаксичний суб'єкт (підмет) по відношенню до кваліфікативного предикату «*Là is ... the kind of world*» (присудок судження, що висловлюється про суб'єкта).

На додаток, потрібно відзначити, що крім виконання функції ефективного прийому інтерпретації, інтертекстуальні включення є, в термінології Т. А. ван Дейка, точками «прагматичного фокусу» читача [27, с. 316]: вони виділяються у тексті і привертають увагу реципієнта. Елементи інтертекстуальності можуть, також, являти собою як безпосередньо цитати з прецедентних текстів, так і менш експліцитні алюзивні посилання. Наприклад:

«*And in Smoking Lovers (2016) his own Oberon and Titania, impish royalty, looking for all the world like a brittle celeb couple snapped in slouchy downtime: 'Then, my queen, in silence sad, / Trip we after the night's shade'*» [165].

Цей приклад ускладнений не лише цитатою з п'єси Шекспіра «Сон в літню ніч» (1564-1566 рр.), але й також іменами головних героїв цього твору, що полегшує розуміння доречності вживання уривка. Цей фрагмент по суті є алегорією, що інтерпретує розглянуту роботу Н. Кука шляхом порівняння сюжету зображення з хрестоматійним шекспірівським сюжетом. Таким чином, відбувається поєднання інтертекстуальних елементів та метафоричної образності.

Отже, можна зробити висновок, що інтерпретація тексту вимагає певного когнітивного зусилля від реципієнта, а значить, коло аудиторії, здатної успішно зрозуміти текст АДЦМ, істотно обмежений. Ефективність декодування текстів з подібними інтертекстуальними включеннями залежить від інтертекстуальної компетенції читача, від його здатності зберігати сліди прочитаного в своїй пам'яті, а також від установки адресата на поглиблене розуміння тексту, від готовності пошуку множинних зв'язків тексту з його претекстом.

Автори, широко використовують механізми інтертекстуальності в текстах АДЦМ та орієнтуються на закрите коло фахівців або добре обізнану аудиторію, тим самим значно ускладнюючи сприйняття дискурсу масовою аудиторією. З одного боку, автор тексту полегшує для читача розуміння сенсу робіт, наводячи конкретні інтерпретації, а також створюючи єдиний образ-метафору, але з іншого боку, ускладнює процес розуміння смислів, явно акцентуючи на суб'єктивності своєї інтерпретації.

2.3.3. Комунікативна стратегія оцінки в АДЦМ

В системі цифрового мистецтва оцінка слугує функцією для кваліфікації створених об'єктів як творів мистецтва, а також виявлення їх переваг та недоліків. Крім цього, тексти АДЦМ містять оцінку цифрових технологій, комп'ютерних програм і технік для створення об'єктів цифрового

мистецтва.

Процес виявлення оцінного значення може становити певну складність. Так, Т. А. Трипільська зауважує, що при інтерпретації поліінтенціональних, семантично і прагматично багатшарових емотивно-оціночних висловлювань адресат може лише наблизитися до розуміння мотивів і цілей мовця. Однак, як зауважує дослідник, це не робить в більшості випадків комунікацію ускладненою: основні, провідні інтенції «зчитуються» слухачем [92, с. 47]. Стратегія оцінки здійснюється за допомогою тактик позитивної або негативної презентації, а також тактики порівняння.

Тактика позитивної та негативної презентації в цьому дослідженні розуміється як сукупність комунікативних ходів, які націлені на виявлення достоїнств і недоліків описуваного об'єкта. Тактика позитивної презентації на лексичному рівні в переважній більшості випадків реалізується за рахунок використання меліоративної лексики з інгерентною позитивною конотацією, часто у вигляді атрибутивних словосполучень. Наприклад:

*«Another **major retrospective** that arrived in New York – Kerry James Marshall's – was the **undeniable highlight** of the Met Breuer's inaugural year» [148].*

В цьому прикладі прикметник *«major»* та іменник *«highlight»* в поєднанні з ад'єктивним інтенсифікатором *«undeniable»* надають висловлюванню характер схвалення.

У текстах, присвячених цифровому мистецтву нерідко зустрічаються лексичні одиниці, що входять в область концепту *«strange»*, з меліоративною адгерентною конотацією, яка проявляється в контексті. Наприклад:

*«De Jong's new work remains **strange and broodingly-beautiful**» [145].*

Також, слід зазначити, що у англомовному дискурсі цифрового мистецтва пейоративна оцінка менш частотна, ніж оцінка меліоративна. В рамках тактики негативної презентації також застосовується оціночна лексика, але з пейоративними конотаціями, наприклад:

*«The serialized formats court the look of an established artists **churning out***

*colourful but **shoddy** abstract art for a **gullible** market» [133].*

У цьому реченні три лексичні одиниці вказують на негативне ставлення автора до описуваного явища: «*churn out*» – «to produce large amounts of something quickly, usually something of low quality»; «*shoddy*» – «badly and carelessly made, using low quality materials»; «*gullible*» – «easily deceived or tricked, and too willing to believe everything that other people say» [122].

Для того, щоб побудувати ментальні паралелі, що сприяють укоріненню образів описуваних робіт в свідомості адресата, автори текстів АДЦМ використовують **тактику порівняння** [17, с. 66], яку можна позначити як порівняльний вид оцінки (в протиставлення оцінці абсолютній). Так, в прикладі нижче автор тексту наводить порівняння програм для створення об'єктів цифрового мистецтва з віртуальною реальністю.

*«The interfaces of both applications are clear and intuitive although the respective tool boxes are very different. In this respect, the strongest feature of the TB tool box is the great variety of brushes: 48 brushes of which 35 are animated or have special effects, all 48 being accompanied by sound effects, which suggests the fact that **the developers of Tilt Brush coped with the task better than Gravity Sketch**» [132].*

У наведеному уривку порівняння двох програм відбувається за одним з параметрів – інтерфейсу. Вказується особливість однієї з програм, що робить її перспективніше в застосуванні. Використана порівняльна форма прикметників *strong* та *good*.

Також для ілюстрації цієї тактики можна навести приклад, в якому робота художника оцінена шляхом порівняння з його ж ранньою роботою:

*«Rosy Keyser **has never been as wildly disciplined as she was in this magnificent show**» [164].*

У цьому фрагменті рівень творчої дисциплінованості художниці характеризується критиком як безпрецедентно високий. Вербальна реалізація тактики порівняння в прикладі здійснюється за рахунок використання

перфектної конструкції «*have never been*», яка передбачає відсутність такого явища до моменту фіксації автором тексту, і порівняльної конструкції (*as...as...*).

Таким чином, комунікативна стратегія оцінки в англomовному дискурсі цифрового мистецтва реалізується за допомогою тактик позитивної / негативної презентації і порівняння, які в свою чергу співвідносяться з поняттям абсолютної і порівняльної оцінки.

2.3.4. Комунікативна стратегія переконання в АДЦМ

Як зауважує І. А. Стернін, правильно побудований вербальний і невербальний вплив забезпечує нам ефективність спілкування [87, с. 52]. Отже, вміння автора тексту відтворити певну тактику переконання і використовувати прийоми мовного впливу є основоположним професійним умінням, без якого англomовний дискурс цифрового мистецтва виявляється неефективним. Стратегія переконання пронизує всю структуру АДЦМ. Автору тексту АДЦМ необхідно змусити читача повірити в правомірність його оцінки описуваного об'єкта цифрового мистецтва і достовірність наведеної інформації.

Мовленнєвий вплив постає однією з ключових категорій прагмалінгвістики [87, с. 54]. Е. Бенвеніст писав, що коли людина «виявляється мовцем і вдається до мови, вона відразу протиставляє собі іншу особу, якою б не була ступінь присутності, що приписується цій особі. Всякий акт висловлювання є, експліцитно або імпліцитно, зверненням до когось, він постулює наявність співрозмовника» [9, с. 313]. Обов'язкова наявність адресата як в усній, так і в письмовій комунікації пояснює волюнтативну, або впливову функцію мови і сам феномен мовленнєвого впливу [87, с. 57]. У вузькому сенсі під цим явищем розуміють використання автором тексту АДЦМ особливостей мови з метою підвищення потенціалу,

що впливає на свідомість і поведінку отримувача інформації, на зміну його поля смислів.

Комунікативна стратегія переконання реалізується за допомогою **тактики використання засобів художньої виразності** (тактики «виразності»). Аналіз матеріалу дослідження показує, що автори текстів АДЦМ користуються широким спектром виразних засобів мови – метафор, уособлень, алегорій, епітетів, антитез, повторів, парцеляції, риторичних запитань тощо – з метою вплинути на читача і переконати його в правильності своєї думки з приводу поданої інформації та описуваних об'єктів, пов'язаних з цифровим мистецтвом.

У досліджуваних текстах одним з найбільш поширених тропів є метафора, наприклад: «*The painter finds himself up against complicated issues to do with intellectual property: «We've opened up a **Pandora's box**. Anything can be recovered, used, changed, etc...*» [155].

Також у цьому плані інтерес представляє прагматичний аспект індивідуальної метафори, наприклад: «*a melting morass of blue, red and white*» (плавлене болото блакитного, червоного і білого), «*a wide swath of green*» (широкий зелений прокіс: за аналогією з покосом трави в полі). Індивідуальна метафора, на противагу метафорі мовній, виникає не тільки, як зауважує Г. Н. Скляревська, «як результат цілеспрямованих свідомих естетичних пошуків», але і як усвідомлена спроба підвищити рівень сугестивності тексту [82, с. 37].

Крім цього, в текстах АДЦМ присутні метафоричні уособлення: «*Her works **coax the gaze** toward the sublime horror inscribed into collective existence*» [139]. Втім, крім тропів, автори також використовують інші фігури мови, наприклад, лексичні: «***Fine, rigidly parallel cobalt-blue lines** trace the top edge **like a music staff***» [143]. У реченні присутні епітети «*fine, rigidly parallel cobalt-blue lines*» і порівняння ліній з нотним станом «*like a music staff*».

В рамках дискурсу цифрового мистецтва однією з ключових, в плані створення ефективного фону переконання, є **тактика встановлення**

авторитету. Відзначається, що саме наявність адресанта, що володіє високим авторитетом, є однією з умов успішного навіювання певної думки адресату [55, с. 148]. Одним із прийомів представленої тактики є підвищення кількості термінів у тексті, а також використання антропонімів – особистих імен діячів цифрового мистецтва і культури.

Як вже було зазначено в цій роботі (див. 2.3), тексти АДЦМ відрізняються вмістом великої кількості термінів. Крім номінативної, дефінітивної, пізнавальної та інших функцій терміна [19, с. 114], виділяють також його прагматичну функцію. Подібно до загальноновживаної лексики, термін здатний реалізувати завдання іллокутивного характеру, які полягають в переконанні, спонуканні до певної дії [58, с. 146].

Однією з цілей вживання терміна в текстах АДЦМ можна вважати бажання адресанта тексту переконати читача у своїй високій компетенції та таким чином надати більш ефективний мовленнєвий вплив (при цьому терміни можуть перебувати в тісному розташуванні). Для ілюстрації твердження наведемо приклад.

*«Adopting the **computer** somewhat later than Mohr, painter Roman Verostko developed a body of work over 25 years that explored the computer's **algorithmic capability**. Interestingly, the **pre-digital paintings** of both men show **abstract expressionist** influences. Verostko's use of **algorithms** is quite different however, reflecting a stronger interest in the organic, and eschewing **3D** or higher **dimensional representations**. He is also unusual in his **calligraphic** interests, which led to experiments in using the **plotter** with Chinese **brushes** and **inks**»* [154].

Цей фрагмент, що поєднує описову тактику порівняння і тактику встановлення авторитету, містить імена художників, які стояли у витоків розвитку цифрового мистецтва. Чималу роль в створенні авторитету відправника повідомлення грає вживання в текстах АДЦМ імен визначних фігур зі сфери мистецтва і суміжних областей культури. Інкорпоруючи в структуру тексту їх імена, автор демонструє знання арт-сцени, вміння

виявляти синхронні та діяхронні зв'язки у творчості художників, тим самим переконуючи у своєму експертному авторитеті читача.

Різновидом тактики встановлення авторитету можна вважати **тактику апеляції до авторитету** [79, с. 110]. Вона застосовується в тих випадках, коли автор тексту не тільки висловлює свої думки щодо цифрового мистецтва, описуваних робіт, технік створення і напрямків, але і посилається на думку інших фахівців в області цифрового мистецтва і задіює їх компетенцію як засіб впливу на читача. У текстах АДЦМ така тактика реалізується за допомогою прямого цитування. У наступному фрагменті автор ототожнює цифрове мистецтво з ідеєю співавторства, вказуючи на один із способів створення цифрових об'єктів, за допомогою висловлювання відомого англійського мистецтвознавця.

«This point of view on digital art reminds me of one of English art critic Armando Menicacci's assertions: «Participatory art – the idea of co-authoring a digital piece with the viewer – is helping to foster the emergence of new realities» [155].

Наступна тактика, яка також реалізує комунікативну стратегію переконання – це **тактика ототожнення з адресатом**. Ця тактика носить маніпулятивний характер і виділяється, зокрема, дослідниками політичного та медіадискурсу. Вона проявляється в різних комунікативно-сміслових структурах досліджуваного дискурсу: опису, інтерпретації, оцінки. Так, в наступному прикладі ідея виставки інтерпретується автором таким чином, ніби читач також бере участь в цій інтерпретації:

*«The formidable opening exhibition at Capsule Shanghai allows **us** to transcend the constraints of **our** physical bodies by allowing **our** sentiments to take flight. As **we** momentarily take leave of **our** physical selves, the doors and walls of segregation become meaningless in a shared community of mutually inclusive exchange» [153].*

Використання в уривку займенників першої особи множини *we, us, our* передбачає віртуальне включення читача в досвід сприйняття і сугестивно

нав'язує адресату думку автора, тим самим підвищується рівень маніпулятивної ефективності з боку адресанта.

На закінчення відзначимо, що комунікативна стратегія переконання АДЦМ може поєднуватися з будь-якою з розглянутих стратегій. Відправник повідомлення може дотримуватися тактики використання засобів художньої виразності, інкорпоруючи в текст АДЦМ різні лексичні та синтаксичні засоби виразності, що регулюють інтелектуальне сприйняття тексту адресатом. Крім цього виділяються тактики встановлення власного авторитету і апеляції до авторитету. Прагматична мета ведення тактики ототожнення з адресатом полягає в наданні сугестивного впливу на читача як на представника єдиної з автором соціальної групи.

2.4. Репрезентація медіатексту АДЦМ

Як вже було визначено, у широкому сенсі комунікативна стратегія розуміється як особлива задача мови, що позначається практичною спрямованістю адресанта. Комунікативні стратегії виступають як посередники, що зв'язують когнітивний рівень мовної особистості з вербальним і прагматичним (мотиваційним) [15, с. 55]. Звернемося до британського сайту DigitalArts (Founded in 1997 DigitalArts is part of IDG, the world's leading technology media, events and research company [158]), чия головною комунікативною стратегією є широке висвітлення інформації, що має будь-який стосунок до цифрового мистецтва: *«Digital Arts addresses the needs of those within the exploding digital media market by providing relevant and forward thinking content, and by consistently running more exclusive reviews and features than any other website in the market. Digital Arts consistently delivers high-quality content, providing its professional readership with the latest news and reviews first...»* [158].

У якості реалізації задуму виступає подача інформації у вигляді

цифрового простору, яка звертається до візуалізованих компонентів і дискурсивних стратегій. Схема аналізу комунікативної стратегії ґрунтується на певних параметрах комунікативної ситуації (представлених нижче) [56, с. 84].

1. Інформація про майбутню комунікативну подію та його мету. Так, наприклад, на сайті DigitalArts в розділі «News» можна знайти статтю «*The Best Art and Design Conferences of 2019/2020*» [162], яка подає інформацію про майбутні події 2019 і 2020 років. Мету цих подій можна представити наступним уривком: «*Events featured here will inspire you, conferences which help build your skills and facilitate meeting like-minded people to build a support network around yourself*» [162]. Також описуються предметні напрямки, яким приділяється особлива увага, що допомагає потенційному відвідувачу в ухваленні рішення: «*We've brought together the best conferences and events for designers across digital, UX, branding, graphics, advertising and more from around the UK – and a few major festivals from overseas you might want to consider booking a trip to. These are events that are mighty in size and local to the UK or worth travelling far and beyond to*» [162].

2. Позиції в майбутньому діалозі (концепції адресанта і адресата). Адресатом сайту DigitalArts є певна цільова аудиторія – художники цієї області, дизайнери, куратори, арт-дилери, видавці, журналісти, які пишуть про мистецтво, фанати-любители сучасного мистецтва, студенти-мистецтвознавці та інші, які хочуть отримати цікаву для них інформацію пов'язану з цифровим мистецтвом. Адресантом, як зазначено на сайті в розділі «Contact», є представники цього сайту.

3. Установки мовця та слухача на рамки спілкування. У прикладі «*London Illustration Fair. November 29 – December 1 2019. London, UK. The final entry of this year's creative calendar is in Britain, the ever reliable London Illustration Fair. This year's events include artists like Alec Doherty, Hello Grimes and Bo Yoon, alongside workshops, talks and the fair itself, which winds around five floors of the iconic OXO Tower. There's even a chance to get an AOI portfolio*

consultation, heads up» [162], рамками будуть часовий проміжок (29.11.19 – 01.12.19) та місце проведення «*London, UK*».

4. Умови успішності комунікативної тактики. Пропозиція дізнатися більше – «*Find out more*», зв'язатися з представниками сайту – «*Contact*».

5. Перлокутивні ефекти (комунікативний успіх). Тексти сайту надають певний вплив на почуття, думки або дії потенційного адресата, що є перлокуцією. Так, наприклад, адресату пропонується конференція «*Design Indaba*» в списку майбутніх подій: «*Often lauded as **the Best Conference in the world**, Design Indaba has become a respected institution on the global creative landscape*» [157], де суперлатив «*the best*» володіє перлокутивним ефектом.

6. Комунікативні ходи та їх мовні маркери. Проаналізуємо наступний приклад: «*Their passion for print, mark making and hand drawn fonts began in 1998 and since then they have been working with **a dreamy list of creative clients**. Based from their screen printing studio in Dalston, their need **to create eye popping design and illustration** has become their hallmark style. Rude will be exhibiting a selection of their **amazing posters**, as well as hosting **a poster-making workshop** at their stand during the event. Rude will also be designing and creating a giant mural for our entrance space in their **iconic colourful style***» [167], варто відзначити аттрактивність наступних комунікативних компетенцій: «*a dreamy list of creative clients*», «*to create eye popping design and illustration*», «*amazing posters*», «*a poster-making workshop*», «*iconic colourful style*», які є мовними маркерами-аттракторами, покликаними «заманювати» потенційного адресата.

Крім вище зазначеного, тексти АДЦМ представляють собою **гіпертекст**, що дозволяє читачеві, переходячи по посиланнях, знайомитися з описом майбутніх подій, нових технологій, програм, тематичними текстами з різних оглядів, фотографіями та іншою інформацією, що надається сайтом. Наприклад, перейшовши за спонукальним гіперпосиланням «*Find out more*» зображення з заголовком «*London Illustration Fair*», можна побачити вичерпний опис ярмарки ілюстрацій в Лондоні [56, с. 85].

А. Н. Саєнко зазначає, що вивчення гіпертексту як способу комунікації «обумовлено двома взаємопов'язаними тенденціями розвитку самої комунікації. Перша тенденція пов'язана зі збільшенням обсягів інформації та використанням комп'ютера в якості засобу комунікації та поширення інформації. Потоки інформації утворюють складні пересічні в просторі і часі структури ... Друга тенденція пов'язана з порушенням цілісності світосприйняття, виникненням множинних структур знання, що доповнюють одна одну. Безліч повідомлень не входять в жорсткі ієрархічні структури, а складаються в мозаїку. Подібні нашарування вимагають гнучких мережевих структур, наприклад, таких, як гіпертекст» [78, с. 194].

Гіпертекст «забезпечує функціонування великого обсягу інформації в електронному просторі. Комунікація здійснюється в умовах множинного, фрагментарного дискурсу, який постійно розростається і освоює нові формати (текст перестає бути тільки текстом, відео та звук є його невід'ємними частинами). Текст стає креолізованим» [11, с. 12].

Гіпертекст, «з одного боку, функціонує як традиційний текст, з іншого, він являє собою новий рівень, де діють свої закони його створення і сприйняття» [10, с. 6]. При розгляді понять «текст» і «гіпертекст» Н. Ф. Буторіна виявляє такі їх відмінності:

- 1) лінійність тексту / нелінійність гіпертексту;
- 2) закінченість традиційного тексту / нескінченність, незавершеність, фрагментарність, відкритість гіпертексту;
- 3) точне авторство тексту / відсутність авторства (в традиційному розумінні) гіпертексту;
- 4) зняття (за допомогою гіпертексту) протиставлення між автором і читачем / інтерактивність читача гіпертексту;
- 5) суб'єктивність, однобічність звичайного тексту / об'єктивність, багатосторонність гіпертексту;
- 6) однорідність звичайного тексту / неоднорідність гіпертексту [10, с. 4].

Одним з головних структурних елементів гіпертексту виступає посилання. Саме система посилань обумовлює формування гіпертексту. Можна виділити текстові та образотворчі гіперпосилання. Текстові гіперпосилання будуються на основі словесних компонентів і часто складаються тільки з вироблених одиниць. Образотворчі гіперпосилання включають: фотографії, картинки і піктограми програм, шрифтові або колірні виділення, рамкове оформлення тощо. Крім цього, текстові та образотворчі посилання в Інтернеті найчастіше об'єднані, це робить сторінки більш привабливими і яскравими (див. Рис. 2.2).



Рис. 2.3. Приклад текстових та образотворчих гіперпосилань.

Філолог С. Г. Носовець зазначає, що гіперпосилання, що існують в інтернет-ЗМІ, можна об'єднати в чотири групи в залежності від їх цільового призначення і виділяє наступні групи: контент-посилання, сервісні, комунікаційні та рекламні [66, с. 131].

Контент-посилання містять внутрішньо-текстові (деталізуючі) і зовнішньо-текстові (новинні) рубрики. Контент-посилання допомагають користувачеві орієнтуватися і здійснювати навігацію в інформаційно-новинному просторі сайту. На сайті DigitalArts такі посилання можна

зустріти на кожній сторінці. У якості контент-посилань можуть виступати наступні елементи гіпертексту.

1. Рубрикатор (розділи, меню) сайту. Посилання-рубрики (HOME, NEWS, TUTORIALS, REVIEWS, FEATURES, ABOUT та ін.) розташовуються зверху і знизу в якості самостійного фрейма і представлені як «*SECTIONS*». Візуально вони легко впізнавані, оформлені у вигляді списку найменувань розділів, відрізняються від решти тексту графічно – кольором фону і / або шрифту, оформляються у вигляді кнопок, вкладок тощо. Посилання-рубрики справедливо розглядаються як структурні, тому що вони дійсно експлікують ту частину структури сайту, яка пов'язана з інформаційно-новинним контентом, а також переміщують реципієнта в великі композиційні одиниці контенту. Крім цього, на сайті DigitalArts наявні тематичні посилання (ANIMATION & VFX, CREATIVE HARDWARE, CREATIVE SOFTWARE, GRAPHIC DESIGN & BRANDING, ILLUSTRATION & ART та ін.), які переводять на статті відповідної їм тематики та представлені в розділі «*GUIDES*».

2. Фрагменти тексту. Для текстових посилань важливим моментом є легкість їх впізнаваності. Це здійснюється або за рахунок винесення посилань за межі тексту (зовнішньо-текстові посилання), або за допомогою вибраного фрагмента зв'язного тексту (внутрішньо-текстові посилання).

Зовнішньо-текстові посилання будуються за принципом «перевернутої піраміди», коли перша фраза містить всю основну інформацію в сконцентрованому вигляді, представляючи собою інформаційно-насичену частину піраміди (коротке повідомлення, оформлене у вигляді одного речення) [66, с. 129]. Наприклад: «*An infographic wins the Designs Museum's Designs of the Year award 2019*», «*Procreate 5 launches with the world's biggest brush library – hands-on and specs for the 2019 update*», «*Best Cyber Monday deals for designers and artists 2019*» [157]. Також, зовнішньо-текстові посилання супроводжуються мультимедійними матеріалами (графічними зображеннями).

Внутрішньо-текстові посилання. Фрагмент зв'язного тексту, що функціонує в якості гіперпосилання, повинен бути легко впізнаваним, тому він виділяється графічно – кольором і підкресленням. За обсягом це найчастіше слово або словосполучення (хоча технічно обмежень немає). Наприклад: «*There we got the chance to check out a beta version of Procreate 5 with Procreate showcase artist Will Robinson, who was on hand to guide us through the new update*», «*...Adobe's Procreate rival from this summer which we reviewed here*» [160].

Комунікаційні посилання направляють користувача до соціальних мереж, провокують на спілкування і зворотний зв'язок адресата з адресантом, внаслідок чого творцями DigitalArts приділяється особлива увага соціальним мережам, таким як Twitter, Instagram, Facebook та YouTube.

Сервісні посилання, на сайті DigitalArts представлені в розділі: «*JOBS*», дають додаткову інформацію, яку може отримати користувач мережі (Companies, Channel Feed). Важливо відзначити, що на сайті DigitalArts рекламні посилання не використовуються.

Отже, схема аналізу репрезентації медіатексту АДЦМ ґрунтується на визначенні параметрів комунікативної ситуації: інформації про майбутню комунікативну подію і його цілі, позицій в майбутньому діалозі, установок мовця і слухача на рамки спілкування, умов успішності комунікативної тактики, перлокутивних ефектів, комунікативних ходів та їх мовних маркерів. Також медіатексти АДЦМ функціонують як гіпертекст. Використання різних видів гіперпосилань полегшує адресату пошук інформації, здійснювання навігації в інформаційно-новинному просторі сайту цифрового мистецтва, привертає увагу та спонукає читача до певних дій в залежності від комунікативних ситуацій та цілей.

РОЗДІЛ 3

ОХОРОНА ПРАЦІ ТА БЕЗПЕКА В НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЯХ

Оскільки тема магістерської роботи – «Лінгвопрагматичні особливості англомовного дискурсу цифрового мистецтва», передбачає виконання посадових обов'язків, перекладу текстів, спілкування з клієнтами та проведення досліджень в сфері мовознавства у приміщенні офісу обладнаному персональними комп'ютерами (далі ПК) з візуальними дисплейними терміналами (далі ВДТ), засобами зв'язку, різноманітним офісним приладдям, тому нижче розглянемо заходи по забезпеченню безпеки, виробничої санітарії, гігієни праці і пожежної безпеки для офісного приміщення бюро перекладу.

3.1. Аналіз потенційних небезпек

На основі аналізу роботи існуючого обладнання і посадових обов'язків фахівця у приміщенні офісу бюро перекладу, обладнаному ПК з ВДТ, виявлені наступні небезпечні та шкідливі виробничі фактори, здатні привести до травм або ушкодження здоров'я працівників:

- можливість ураження електричним струмом, при виконанні посадових обов'язків внаслідок порушення правил з електробезпеки або помилкових дій персоналу, що може призвести до електротравм різного ступеню важкості або навіть до летального наслідку;

- механічне травмування внаслідок нераціонального розташування робочих місць, що є порушенням вимог ергономіки;

- підвищене нервово-психічне навантаження, внаслідок специфіки роботи, а саме постійний контакт з клієнтами, колегами по роботі, керівництвом, контрагентами при вирішенні робочих питань (деякі з них можуть бути конфліктними, суперечливими), що може викликати емоційний

дискомфорт, внутрішнє роздратування та емоційну нестабільність під час короткотривалих певних негативних ситуацій, та може призвести до захворювань нервової системи, зниження насаги на працю та стресових станів та помилкових дій;

- оскільки робота користувача ПК вимагає тривалого статичного напруження м'язів спини, шиї, рук і ніг тому не раціональна або неправильна конструкція, організація та обладнання комп'ютеризованого робочого місця не забезпечує правильного та комфортного положення при роботі за комп'ютером, що може привести до швидкої втоми, а як наслідок до помилок, зниженню працездатності та кістково-м'язовим порушенням;

- недостатнє або надмірне освітлення робочих місць, в зв'язку з несправністю, або хибним вибором освітлювальних приладів, в зв'язку з неправильним розташуванням робочих місць по відношенню до джерел природного та штучного освітлення, що призводить до помилкових дій, погіршення зору або ефекту засліплення;

- незадовільні параметри мікроклімату в робочих приміщеннях (підвищена або знижена температура, вологість і рухливість повітря), у зв'язку з відсутністю, хибним вибором та використанням неякісних або нераціональних систем вентиляції, кондиціонування повітря, призводить до підвищеної стомлюваності, а як наслідок до помилок, зниженню працездатності, а також може бути причиною простудних захворювань;

- неправильні або нераціональні дії персоналу в умовах надзвичайних ситуацій, внаслідок несвоєчасного оповіщення, неякісної підготовки персоналу правилам дій в умовах надзвичайних ситуацій або якісної організації дій персоналу керівництвом, призводять до паніки, невиправданих травм та загибелі людей;

- можливість загоряння, в зв'язку з порушенням правил протипожежної безпеки, використанням несправного електрообладнання, або відсутністю систем пожежної сигналізації і пожежогасіння, що призводить до пожежі, а як наслідок може бути причиною опіків та травм різного ступеню важкості

або навіть летального наслідку, а також значних матеріальних збитків;

- неякісний склад повітря робочої зони через наявність пилу і патогенної мікрофлори, брак легких негативних і надлишок важких позитивних іонів. Це може призводити до респіраторних захворювань та алергічних реакцій;

- шум на робочому місці через постійну роботу ПЕОМ може негативно впливати на нервову систему, спричинити швидку втому і розсіювання уваги і, як наслідок, помилки у роботі перекладача;

- монотонність праці в сполученні з підвищеною напругою уваги і зору обумовлені специфікою роботи перекладача. Все це у комплексі може стати причиною швидкої втоми та негативно впливати на нервову діяльність.

3.2. Заходи по забезпеченню безпеки

У приміщенні офісу застосовується широке різноманіття електроприладів: персональні комп'ютери, принтери, ксерокси, факси, освітлювальні прилади, кондиціонери, побутові електроприлади тощо. Небезпека ураження електричним струмом при використанні цих приладів з'являється при недотриманні заходів обережності, а також при відмові або несправності цього обладнання. Наслідки ураження електричним струмом залежать від багатьох факторів: опору організму, величини, тривалості дії, роду і частоти струму, шляхів його проходження через життєво важливі органи, умов зовнішнього середовища.

Для запобігання ураження електричним струмом встановлено електроустаткування, яке відповідає вимогам ДСанПіН 3.3.2.007-98 «Державні стандартні правила і норми роботи з візуальними дисплейними терміналами електронно-обчислювальних машин» [33], «Правил улаштування електроустановок» [75] (далі – «ПУЕ»), ДСТУ Б В.2.5-82:2016 «Електробезпека в будівлях і спорудах. Вимоги до захисних заходів від

ураження електричним струмом» [38], НПАОП 40.1-1.32-01 «Правила будови електроустановок. Електрообладнання спеціальних установок» [70], НАПБ А.01.001-2014 «Правила пожежної безпеки в Україні» [64] та буде використовуватися згідно вимог НПАОП 40.1-1.01-97 «Правила безпечної експлуатації електроустановок» [68] (далі – «ПБЕЕ»), НПАОП 40.1-1.21-98 «Правила безпечної експлуатації електроустановок споживачів» [69] (далі – «ПБЕЕС») та НПАОП 0.00-7.15-18 «Вимоги щодо безпеки та захисту здоров'я працівників під час роботи з екранними пристроями» [67].

Згідно «ПУЕ», за ступенем небезпеки ураження електрострумом, офісне приміщення належить до 1-го класу, тобто є приміщенням без підвищеної небезпеки, у якому відсутні умови, що створюють підвищену та особливу небезпеку [75].

Згідно частини 1.7 – «Заземлення і захисні заходи від ураження електричним струмом» – «ПУЕ», обладнання офісу має основну ізоляцію струмовідних частин, яка забезпечує захист від прямого дотику та подвійну ізоляцію, яка складається з основної та додаткової ізоляції, для забезпечення захисту від ураження електричним струмом у разі пошкодження основної ізоляції [75].

Відповідно до вимог п. 6.7.4 НПАОП 40.1-1.21-98 «ПБЕЕС» усі доступні для доторкання металеві деталі електрообладнання у приміщенні з ПК, які можуть опинитись під напругою, у випадку пошкодження ізоляції, з'єднані з заземлюючим пристроєм [69].

Оскільки офісне приміщення за ступенем небезпеки ураження електрострумом належить до 1-го класу, тому відповідно до вимог п. 6.7.6 НПАОП 40.1-1.21-98 «ПБЕЕС» та додатку №1 до НПАОП 40.1-1.01-97 «ПБЕЕ» користувачі ПК пройшли інструктаж з електробезпеки з оформленням в журналі інструктажу та мають I групу з електробезпеки [69].

Ймовірність механічного травмування може виникнути внаслідок нераціонального розташування робочих місць, захаращення робочих місць або у зв'язку з недбалістю та неуважністю обслуговуючого персоналу. Для

виключення травматизму згідно ДСанПіН 3.3.2.007-98 «Державні санітарні правила і норми роботи з візуальними дисплейними терміналами електронно-обчислювальних машин» [33] зроблено більш зручне та раціональне розташування робочих місць, таким чином збільшена відстань між ними, яка відповідає нормованим значенням (площа на одне робоче місце має становити не менше ніж $6,0 \text{ м}^2$, а об'єм не менше ніж $20,0 \text{ м}^3$). Поверхня підлоги є рівною, неслизькою, з антистатичними властивостями [33].

У зв'язку із стресовими ситуаціями та нервово-емоційними навантаженнями у працівників може виникнути ймовірність захворювань загально-невротичного характеру.

З метою зниження нервово-емоційного напруження, стомлення зорового аналізатора, поліпшення мозкового кровообігу, подолання несприятливих наслідків гіподинамії, запобігання втоми, згідно ДСанПіН 3.3.2.007-98 «Державні санітарні правила і норми роботи з візуальними дисплейними терміналами електронно-обчислювальних машин» для робітників із застосування ЕОМ, передбачені регламентовані перерви для відпочинку тривалістю 15 хвилин через кожні дві години, а також обладнані побутові приміщення для відпочинку під час роботи, кімната психологічного розвантаження. В кімнаті психологічного розвантаження передбачені пристрої для приготування й роздачі тонізуючих напоїв, а також місця для занять фізичною культурою [33].

Для оптимізації відносин у колективі проводяться тренінги з залучанням психологів на теми: «Адаптація у новому колективі», «Поведінка в суспільстві».

Для запобігання кістково-м'язових порушень робочі місця користувачів ПК у офісному приміщенні відповідають ергономічним вимогам з урахуванням характеру і особливостей трудової діяльності згідно з ДСанПіН 3.3.2.007-98 «Державні санітарні правила і норми роботи з візуальними дисплейними терміналами електронно-обчислювальних машин» [33].

Висота робочої поверхні столу з ПК регулюється в межах 680-800 мм, а ширина і глибина – забезпечує можливість виконання операцій у зоні досяжності моторного поля (рекомендовані розміри: ширина – 600-1400 мм, глибина – 800-1000 мм). Робочий стіл має простір для ніг висотою 600 мм, шириною – 500 мм, глибиною (на рівні колін) – 450 мм, на відстані витягнутої ноги – 650 мм [33].

3.3. Заходи з виробничої санітарії і гігієни праці

Для запобігання несприятливого впливу на людину шкідливих факторів, які супроводжують роботу перекладача розроблений ряд санітарно-гігієнічних вимог.

Неправильне проектування або несправність систем опалення, вентиляції та кондиціонування в приміщенні офісу може призвести до негативних впливів на здоров'я працівників у вигляді простудних захворювань, перегрівань, проблем із дихальними шляхами тощо.

Метеорологічні умови для приміщення з комп'ютеризованими робочими місцями – температура, відносна вологість та швидкість переміщення повітря цілком відповідають вимогам ДСН 3.3.6.042-99 «Державні санітарні норми мікроклімату виробничих приміщень» [35]. Роботи у приміщенні з ПК, належать до категорії Іб – легка робота, тому передбачені наступні оптимальні значення параметрів мікроклімату:

- у холодний період року: температура 21-23°C; відносна вологість: 40-60%; швидкість переміщення повітря: 0,1 м/с;

- у теплий період року: температура 22-24°C; відносна вологість: 40-60%; швидкість переміщення повітря: 0,2 м/с [35].

Відповідно до вимог ДБН В.2.5-67:2013 «Опалення, вентиляція та кондиціонування» [24], з метою забезпечення оптимальних параметрів мікроклімату в офісному приміщенні обладнаному ПК з ЕП передбачена

система централізованого водяного опалення з радіаторами, а на теплий період передбачений побутовий кондиціонер [24].

З метою забезпечення необхідного повітрообміну у приміщенні офісу передбачена система механічної припливно-витяжної вентиляції (методом рекуперації), яка забезпечує 3-кратний обмін повітря за годину [24].

Оптимальні рівні позитивних ($n+$) і негативних ($n-$) іонів у повітрі офісного приміщення з ЕП відповідають вимогам додатку 3 ДСанПіН 3.3.2.007-98 «Державні санітарні правила і норми роботи з візуальними дисплейними терміналами електронно-обчислювальних машин» [33] і становить: $n+ = 1500-30000$ (шт. на 1 см^3); $n- = 3000-5000$ (шт. на 1 см^3). Підтримку оптимального рівня легких позитивних і негативних аероіонів у повітрі на робочих місцях забезпечують за допомогою біполярних коронних аероіонізаторів [33].

Основними причинами недостатньої або надмірної освітленості робочих місць є несправність або хибний вибір освітлювальних приладів, неправильне розташування робочих місць по відношенню до джерел освітлення.

Незадовільна освітленість на робочому місці або на робочій зоні може бути причиною зниження продуктивності та якості праці, отримання травм. Недостатнє або надмірне освітлення викликає зоровий дискомфорт, що виражається у відчутті незручності або напруженості. Тривале перебування в умовах зорового дискомфорту призводить до розсіювання уваги, зменшення зосередженості, зоровій і загальній втомі.

У офісному приміщенні обладнаному ПК з екранним пристроєм (далі – «ЕП»), згідно ДСанПіН 3.3.2.007-98 «Державні санітарні правила і норми роботи з візуальними дисплейними терміналами електронно-обчислювальних машин» [33] та ДБН В.2.5-28-2018 «Природне і штучне освітлення» [22] передбачене природне та штучне освітлення.

Природне освітлення здійснено через світлові прорізи, які орієнтовані на південь і забезпечують коефіцієнт природної освітленості (КПО) не нижче

1,5%. Для захисту від прямих сонячних променів, які створюють прямі та відбиті відблиски на поверхні екранів і клавіатури, передбачено сонцезахисні пристрої, на вікнах встановлені жалюзі [22].

Для того, щоб визначити необхідний світловий потік у приміщенні довжиною $A = 5,5$ м, шириною $B = 4$ м, висотою $H = 3,6$ м, з типом світильника ЛПО, співвідношенням кольору стелі, стін, підлоги $\rho_{\text{ст}} = 50\%$, $\rho_{\text{с}} = 30\%$, $\rho_{\text{п}} = 10\%$, висотою робочої поверхні $h_p = 0,8$ м, з освітленням $E_n = 300$ лк при загальному освітленні:

1. Кількість рядів світильників у приміщенні N_p :

$$N_p = \frac{B}{(H - h_p) \cdot [L/h]}, \text{ шт};$$

де: B – ширина приміщення, м;

H – висота приміщення, м;

h_p – висота робочої поверхні, м;

$[L/h]$ – числове значення коефіцієнта світильника.

$$N_p = \frac{4}{(3,6 - 0,8) \cdot [1,4]} \approx 1,02 = 1, \text{ шт}$$

2. Максимально припустима відстань між рядами світильників L_{max} :

$$L_{\text{max}} = \frac{B}{N_p}, \text{ м};$$

де: B – ширина приміщення, м;

N_p – кількість рядів світильників у приміщенні, шт.

$$L_{\text{max}} = \frac{4}{1} = 4, \text{ м}$$

3. Значення індексу приміщення i , що характеризує співвідношення розмірів освітлювального приміщення і висоти розміщення світильників:

$$i = \frac{A \cdot B}{(H - h_p) \cdot (A + B)};$$

де: A – довжина приміщення, м;

B – ширина приміщення, м;

H – висота приміщення, м;

h_p – висота робочої поверхні, м.

$$i = \frac{5,5 \cdot 4}{(3,6 - 0,8) \cdot (5,5 + 4)} = 0,83.$$

4. Значення коефіцієнта використання світлового потоку η , створюваного світильниками вибраного типу.

Вибирається в залежності від виду джерела світла, типу обраного світильника, коефіцієнтів відбиття поверхонь приміщення та індексу приміщення. Для нашого типу приміщення коефіцієнт η становить 36% – 0,36.

5. Сумарний світловий потік освітлювальної установки у даному приміщенні Φ_Σ :

$$\Phi_\Sigma = \frac{E_H \cdot A \cdot B \cdot k_z \cdot z}{\eta}, \text{ лм};$$

де: E_H – рівень нормованого загального освітлення, лк;

A – довжина приміщення, м;

B – ширина приміщення, м;

k_z – коефіцієнт запасу – 1,4;

z – коефіцієнт нерівномірності (мінімальної) освітленості (відношення середньої освітленості до мінімальної освітленості), як правило дорівнює (для люмінесцентних ламп $z=1,1$);

η – коефіцієнт використання світлового потоку.

$$\Phi_\Sigma = \frac{300 \cdot 5,5 \cdot 4 \cdot 1,4 \cdot 1,1}{0,36} = 28233, \text{ лм}$$

6. Умовна загальна кількість світильників у приміщенні N_{cv}^* :

$$N_{cv}^* = \frac{A \cdot B}{L_{\max}^2}, \text{ шт};$$

де: A – довжина приміщення, м;

B – ширина приміщення, м;

$L_{\max}$ – максимально припустима відстань між рядами світильників, м.

$$N_{ce}^* = \frac{5,5 \cdot 4}{4^2} = 1,375 \approx 1, \text{ шт.}$$

7. Світловий потік умовного джерела світла Φ_l^* :

$$\Phi_l^* = \frac{\Phi_{\Sigma}}{N_l^*}, \text{ лм};$$

де: Φ_{Σ} – сумарний світловий потік освітлювальної установки, лм;

N_l^* – загальна кількість ламп у світильнику, яка розраховується за формулою:

$$N_l^* = N_{ce}^* \cdot n, \text{ шт};$$

де: n – кількість ламп у світильнику, шт. Кількість ламп у світильнику для нашого приміщення становить 2.

$$N_l^* = 1 \cdot 2 = 2, \text{ шт тоді}$$

$$\Phi_l^* = \frac{28233}{2} = 14116, \text{ лм}$$

8. Вибрати тип стандартної лампи з найближчим значенням фактичного світлового потоку лампи Φ_l , і знайти коефіцієнт m (співвідношення між розрахунковим світловим потоком лампи Φ_l^* та фактичним світловим потоком вибраної стандартної лампи Φ_l). Для розрахунків ми обрали лампу виробництва компанії Osram типу BASIC T8 зі світловим потоком 2850 лм та потужністю 36 Вт:

$$m = \frac{\Phi_l^*}{\Phi_l}, \text{ тоді}$$

$$m = \frac{14116}{2850} = 4,95.$$

9. Оптимальна (фактична) кількість світильників у приміщенні N_{ce} :

$$N_{ce} = N_{ce}^* \cdot m, \text{ шт};$$

де: N_{ce}^* – умовна загальна кількість світильників у приміщенні, шт.

m – співвідношення між розрахунковим світловим потоком лампи та фактичним світловим потоком вибраної стандартної лампи.

$$N_{ce} = 1 \cdot 4,95 \approx 4,95 = 5, \text{ шт}$$

10. Фактична кількість ламп у приміщенні N_l :

$$N_l = N_{ce} \cdot n, \text{ шт};$$

де: N_{ce} – оптимальна (фактична) кількість світильників у приміщенні, шт;

n – кількість ламп у світильнику, шт.

$$N_l = 5 \cdot 2 = 10, \text{ шт}$$

11. Загальна розрахункова освітленість E_p у приміщенні, що створюється при застосуванні стандартних ламп:

$$E_p = \frac{\Phi_l \cdot N_l \cdot \eta}{A \cdot B \cdot k_z \cdot z}, \text{ лк};$$

де: Φ_l – фактичний світловий потік вибраної стандартної лампи, лм;

N_l – фактична кількість ламп у приміщенні, шт;

η – коефіцієнт використання світлового потоку;

A – довжина приміщення, м;

B – ширина приміщення, м;

k_z – коефіцієнт запасу;

z – коефіцієнт нерівномірності (мінімальної) освітленості.

$$E_p = \frac{2850 \cdot 10 \cdot 0,36}{5,5 \cdot 4 \cdot 1,4 \cdot 1,1} = 302,8, \text{ лк}$$

Виходячи з проведених нами розрахунків загальна розрахункова освітленість для нашого приміщення $E_p = 302,8$ лк, що відповідає нормам.

Основними причинами недостатньої або надмірної освітленості робочих місць є несправність або хибний вибір освітлювальних приладів, неправильне розташування робочих місць по відношенню до джерел освітлення.

Рівні звукового тиску в октавних смугах частот, рівні звуку та еквівалентні рівні звуку на робочих місцях приміщення відповідають вимогам ДСанПіН 3.3.2.007-98 «Державні санітарні правила і норми роботи з

візуальними дисплейними терміналами електронно-обчислювальних машин» [33] та ДСН 3.3.6.037-99 «Санітарні норми виробничого шуму, ультразвуку та інфразвуку» [22у]. Зниження рівня шуму в приміщенні здійснено за допомогою:

- використання більш сучасного обладнання;
- розташування принтерів та різноманітного устаткування колективного користування на значній відстані від більшості робочих місць працівників;
- переведення жорсткого диска в режим сну (Standby), якщо комп'ютер не працює протягом визначеного часу;
- використання блоків живлення ПК з вентиляторами на гумових підвісках [34].

3.4. Заходи безпеки у надзвичайних ситуаціях

3.4.1. Заходи з пожежної безпеки

Заходи по забезпеченню пожежної безпеки для приміщення офісу обладнаного ПК з ВДТ розроблені відповідно до вимог НАПБ А.01.001-14 «Правил пожежної безпеки в Україні» [64].

ДСТУ EN :2014 [36] у повній відповідності до європейського першоджерела (EN 2:1992; EN 2:1992 / A1:2004) встановлює класи пожеж залежно від матеріалу, тому пожежі, які можуть виникнути у офісних приміщеннях, позначається класом А – пожежа, що супроводжуються горінням твердих матеріалів, зазвичай органічного походження, під час горіння яких, як правило, утворюються тліючі вуглини [36]. Окрім цього, згідно з «Правилами експлуатації та типових норм належності вогнегасників» [74], затверджених наказом МВСУ 15.01.2018 № 25 та зареєстрованих в МЮУ 23.02.2018 р. за № 225/31677, визначені пожежі класу

Е – горіння електроустановок, що перебувають під напругою до 1000 В [74].

Згідно зі стандартом ДСТУ Б В.1.1-36:2016 «Визначення категорії приміщень, будинків та зовнішніх установок за вибухопожежною та пожежною безпекою» [37], приміщення та будинки характеризують за категоріями А, Б, В, Г та Д. Офісні приміщення відносять до категорії Д – «знижено пожежонебезпечні», оскільки мова йде про наявність негорючих речовин і / або матеріалів у холодному стані (за температури навколишнього середовища), тобто комп'ютерів та периферійної техніки, освітлювального обладнання та кліматизаторів [37].

Відповідно до вимог ДБН В.1.1-7:2016 «Пожежна безпека об'єктів будівництва. Загальні вимоги» [21], для забезпечення безпечної евакуації людей повинні передбачатися заходи, спрямовані на створення умов для своєчасної та безперешкодної евакуації людей у разі виникнення пожежі та захист людей на шляхах евакуації від дії небезпечних чинників пожежі [21].

Евакуаційні виходи, шляхи евакуації повинні мати позначення з використанням знаків безпеки згідно з ДСТУ ISO 6309, ДСТУ 7313, ГОСТ 12.4.026 [21]. Згідно вимог ДБН В.2.5-56:2014 «Системи протипожежного захисту» [23] є необхідність обладнання будинків і приміщень системами: автоматичного пожежогасіння, пожежної сигналізації, протидимного захисту, оповіщення про пожежу та управління евакуацією людей, централізованого пожежного спостерігання, а також вимоги до проектування та улаштування таких систем визначаються ДБН В.2.5-56 та іншими НД [23].

Відповідно до вимог «Правил експлуатації та типових норм належності вогнегасників» [74], затверджених наказом МВСУ 15.01.2018 № 25 та зареєстрованих в МЮУ 23.02.2018 р. за № 225/31677, на офісне приміщення обладнаного ПК з ВДТ, площа якого становить 22 м², слід передбачати первинні засоби пожежогасіння, а саме 2 вогнегасники з величиною заряду вогнегасної речовини 3 кг. На стіні перед виходом з приміщення має бути план та схема евакуації внаслідок виникнення пожежі [74].

3.4.2. Сили і засоби, які залучаються для проведення рятувальних та інших невідкладних робіт

Згідно зі «Статусом дій у надзвичайних ситуаціях органів управління та підрозділів Оперативно-рятувальної служби цивільного захисту» [85] управління під час ліквідації наслідків надзвичайних ситуацій полягає у керівництві силами цивільного захисту (оперативно-рятувальна служба цивільного захисту, аварійно-рятувальні служби, формування цивільного захисту, спеціалізовані служби, пожежно-рятувальні підрозділи (частини), добровільні формування цивільного захисту) при проведенні аварійно-рятувальних та інших невідкладних робіт (АРІНР).

АРІНР – роботи, спрямовані на пошук, рятування і захист населення, уникнення руйнувань і матеріальних збитків, локалізацію зони впливу небезпечних чинників, ліквідацію чинників, що унеможливають проведення таких робіт або загрожують життю рятувальників [85].

Головна мета управління під час виконання АРІНР – забезпечити своєчасне та ефективне виконання завдань у зоні надзвичайної ситуації (НС) у найкоротші терміни та з мінімальними людськими й матеріальними втратами від наслідків НС наявними ресурсами (силами та засобами різноманітного призначення для виконання АРІНР) [85].

Зміст рятувальних робіт:

- розвідка маршрутів висування формувань і ділянок;
- локалізація й гасіння пожеж на маршрутах руху та об'єктах робіт;
- розшук потерпілих, витягання їх із пошкоджених і палаючих будівель, затоплених і задимлених приміщень, завалів;
- розкриття зруйнованих, завалених захисних споруд, подача в них повітря та рятування людей;
- надання першої медичної допомоги потерпілим та евакуація в лікувальні заклади;
- вивід (вивезення) населення з небезпечних зон у безпечні райони;

- санітарна обробка людей, ветеринарна обробка сільськогосподарських тварин, дезактивація, дегазація техніки, засобів захисту, одягу, продовольства, харчової сировини, води та фуражу [85].

Зміст невідкладних робіт:

- прокладання кам'яних шляхів та улаштування проїздів (проходів) у зонах, постраждалих від надзвичайних ситуацій;
- локалізація аварій на водопровідних, енергетичних, газових і технологічних мережах;
- ремонт і тимчасове відновлення комунальних електромереж, мереж зв'язку для забезпечення рятувальних робіт;
- зміцнення або руйнування конструкцій, що загрожують обвалом і заважають безпечному веденню робіт [85].

Рятувальні та інші невідкладні роботи здійснюються в три етапи. На першому етапі вирішують завдання термінового захисту населення в зоні надзвичайної ситуації, запобігання розвитку або зниженню впливу наслідків надзвичайних ситуацій, підготовки до виконання рятувальних та інших невідкладних робіт. На другому етапі проводять пошук потерпілих, звільнення їх із-під завалів (виведення з осередків ураження), евакуацію людей із зони лиха, аварії, надають медичну допомогу, проводять санітарну обробку людей та інші невідкладні роботи, які забезпечують виконання основних рятувальних робіт. На третьому етапі вирішують завдання щодо забезпечення життєдіяльності населення в районах, які потерпіли від наслідків надзвичайної ситуації [85].

При аваріях на радіаційно-небезпечних об'єктах проводять такі рятувальні та інші невідкладні роботи:

- оповіщення та інформування населення про аварію, повідомляючи про наявну обстановку та порядок дій у певних умовах;
- використання засобів колективного та індивідуального захисту;
- організацію дозиметричного контролю та спеціальної обробки техніки, проведення йодної профілактики населення;

- введення обмеження перебування населення на відкритій місцевості;
- евакуацію населення [85].

При аварії на хімічно-небезпечних об'єктах із викидом небезпечних хімічних речовин негайно оповіщаються робітники, службовці та населення, які перебувають у зоні ураження, із метою уточнення місця, часу, типу й концентрації небезпечних хімічних речовин, визначення площі осередку ураження та напряду розповсюдження зараженого повітря проводиться розвідка на місцевості. Готуються формування для проведення рятувальних робіт [85].

Для ліквідації наслідків хімічного зараження залучають санітарні формування, формування знезараження та механізації. В осередку хімічного зараження насамперед надається медична допомога потерпілим. Після надання допомоги проводять знезараження місцевості, транспорту й споруд. Рятувальні роботи закінчують санітарною обробкою особового складу формувань і населення [85].

В осередку бактеріологічного ураження організуються й проводяться:

- біологічна розвідка та індикація бактеріальних засобів;
- карантинний режим;
- контроль зараження продовольства, харчової сировини, води, фуражу та їх знезараження;
- протиепідемічні, санітарно-гігієнічні, спеціальні профілактичні та інші заходи, а також санітарно-роз'яснювальна робота [85].

У випадку виявлення ознак застосування бактеріальних засобів проводиться біологічна розвідка і, за необхідності, встановлюється зона карантину або зона обсервації, визначаються обсяг і послідовність проведення заходів, а також порядок використання сил та засобів для ліквідації осередку ураження. Під час виконання першочергових заходів в осередку ураження проводять профілактику інфекційних захворювань населення, для чого використовуються препарати, які забезпечують профілактичний та лікувальний ефект [85].

Для проведення заходів із ліквідації осередку біологічного ураження залучаються сили санітарно-епідемічної та ветеринарної служб, спеціалізовані протиепідемічні бригади, лікарні, поліклініки та інші медичні та ветеринарні установи й формування. Інфекційних хворих госпіталізують і лікують в інфекційних лікарнях в осередках ураження або розгортають тимчасові інфекційні стаціонари [85].

При ліквідації наслідків стихійного лиха основним завданням формувань є рятування людей і матеріальних цінностей. Характер та порядок дій формувань при виконанні цього завдання залежать від виду стихійного лиха, обстановки, що склалась, кількості та підготовленості задіяних сил цивільного захисту, пори року та доби, погодних умов та інших факторів [85].

Для ліквідації наслідків землетрусу залучаються формування, оснащені інженерною та іншою потужною технікою й інструментом.

При проведенні рятувальних та інших невідкладних робіт у районі землетрусу в першу чергу:

- звільняють людей із-під завалів, зі зруйнованих будинків, надають першу медичну допомогу;
- влаштовують проїзди;
- завалюють або зміцнюють конструкції, що загрожують обвалом;
- обладнують пункти збору потерпілих та медичні пункти [85].

Під час повені для проведення рятувальних робіт залучаються рятувальні формування, відомчі спеціалізовані підрозділи з плавзасобами, санітарні формування, гідрометеорологічні пости тощо. Рятувальні роботи спрямовані на пошук людей на затопленій території, їх евакуацію в безпечні райони. Для вивезення людей використовують катери, човни. Перша медична допомога надається санітарними дружинами безпосередньо на місці, а перша лікарська – після доставки на причал [85].

При виникненні снігових заметів здійснюють розчистку транспортних магістралей, відновлення роботи об'єктів життєзабезпечення, енерго-, тепло-

та водопостачання [85].

При гасінні лісових пожеж проводиться:

- закидання кромки пожежі землею;
- облаштування загороджувальних смуг та канав;
- гасіння пожежі водою або хімічними (вогнegasними) розчинами;
- відпал (пуск зустрічного вогню) [85].

Під час гасіння торф'яних пожеж палаючий торф заливають потужним струменем води.

В осередку комбінованого ураження в першу чергу визначають найбільш небезпечний уражаючий фактор і негайно вживають заходи щодо відвернення (зниження до мінімуму) його дії. Після цього здійснюють ліквідацію наслідків дії інших уражаючих факторів [85].

З метою забезпечення ефективності рятувальних та інших невідкладних робіт в осередку комбінованого ураження:

- організовують і ведуть усі види розвідки (пожежну, інженерну та інші);
- проводять екстрену профілактику особового складу формувань;
- виводять потерпілих з осередку комбінованого ураження;
- евакуюють населення із зон хімічного зараження;
- проводять знезараження території, споруд, транспорту;
- організовують і проводять санітарну обробку людей [85].

При цьому встановлюється жорсткий контроль за виконанням робіт по знезараженню, проведенням протиепідемічних, спеціальних профілактичних та інших заходів, дотриманням заходів безпеки та своєчасною зміною формувань [85].

Отже, робота лінгвіста, дослідника або перекладача, що часто працює за ПК, відноситься до категорії робіт пов'язаних з небезпечними і шкідливими умовами праці. У процесі праці на нього здійснюють вплив небезпечні і шкідливі виробничі фактори, як то, фізичні: підвищені рівні електромагнітного випромінювання; підвищений рівень статичної електрики;

підвищені рівні запилення повітря робочої зони; підвищений рівень шуму; підвищений або знижений рівень освітленості; підвищене значення напруги в електричному ланцюзі та ін.; психофізіологічні: напруга зору та уваги; інтелектуальні навантаження; тривалі статичні навантаження; монотонність праці; нерациональна організація робочого місця та ін.; біологічні: підвищений зміст у повітрі робочої зони мікроорганізмів.

Тому для запобігання негативних наслідків слід обладнувати робочу зону відповідно зі встановленими правилами.

ВИСНОВКИ

У дослідженні розкрито зміст понять «дискурс» та «текст» та наведені найбільш важливі їх характеристики. Дискурсу як мовленнєвому висловлюванню властиві цілісність, завершеність, наявність певної структури і композиції. Ці ознаки також відносяться і до будь-якого тексту, що є вербальною складовою, яка стоїть у центрі дискурсу. Також визначаючи межі представлених понять було встановлено, що текст – це абстрактна, формальна конструкція, а дискурс представляє різні види її актуалізації, які досліджують аналізуючи ментальні процеси та екстралінгвістичні фактори. Враховуючи особливості цих понять у роботі було запропоновано визначення англомовного дискурсу та тексту цифрового мистецтва.

Англомовний дискурс цифрового мистецтва – це різновид міжнародної мови, що співвідноситься з такою соціокультурною сферою, як мистецтво, а також мова і невербальна система, як трансляція ментальності та ідеології цифрового мистецтва. Крім того, зробивши акцент на інтерпретативну складову, текстом цифрового мистецтва можна вважати вербально декодоване візуальне естетичне повідомлення, тобто досягнення суб'єктом невербального виду цифрової творчості за допомогою включення механізму рецепції, внаслідок чого він оцінюється та перекладається у вербальний код і тим самим інтерпретується.

Аналіз комунікативних параметрів та процесів інтерпретації невербального і вербального кодів АДЦМ дозволив встановити статус тексту цифрового мистецтва як продукту вторинної комунікативної діяльності. Кінцевий текст цифрового мистецтва завжди створюється шляхом синтезу двох підтипів дискурсу – невербального, представленого комунікативною моделлю «художник – глядач», де кодом є певний набір авторських технік та мова цифрового мистецтва, і вербального, зі схемою «глядач / автор тексту – читач», де враження та інтерпретації глядача вербалізуються.

Адресант, продукуючи певний текст, прагне дати, наприклад,

адекватну оцінку арт-об'єкта або огляд цифрового інструмента / програми, попередньо його описуючи та інтерпретуючи, і, крім того, без сумніву, має на меті вплинути на поведінку адресата – будь то складання або зміна думки про твір мистецтва, або переконання в необхідності використання певної програми / техніки, або формування нових естетичних уявлень тощо. Адресат (читач), як правило, має на меті отримання нових або поглиблення вже наявних знань, розширення свого кругозору в тій чи іншій тематиці дискурсу.

У роботі англomовний дискурс цифрового мистецтва розглядається за його формальним, функціональним та змістовим критеріями. Виходячи з формального критерію, під дискурсом будуть розумітися два або більше речень, які перебувають між собою у смисловому зв'язку.

До функціональних характеристик, що утворюють англomовний дискурс цифрового мистецтва, відносяться: концептуальна тематика, неізолюваність у загальному дискурсивному просторі, масовість аудиторії, відсутність повноцінного зворотного зв'язку з адресатом, взаємодія вербальних і невербальних засобів. Концептуальна тематика являє собою єдиний справжній ідентифікатор АДЦМ у загальному дискурсивному просторі. «Digital art» виступає концептосферою, яка містить в собі сукупність концептів співвіднесених з досліджуваним видом людської діяльності, наприклад, такі концепти, як: «artist», «webism», «digital work», «digital installation» тощо.

Наступною функціональною характеристикою АДЦМ є його неізолюваність у загальному дискурсивному просторі. У цій роботі аналізується зв'язок англomовного дискурсу цифрового мистецтва саме з мас-медійним дискурсом. Конвергенції медіадискурсу та дискурсу цифрового мистецтва сприяли певні глобальні фактори: відкриття всіх мистецтв комунікативному виміру; інтерес до взаємозв'язку між технологіями і творчістю; відносини зі ЗМІ, і в цілому з концепцією «медіатизація»; всепроникаюча і взаємозалежна риса, яка лежить в системі цифрового

мистецтва. Сучасний медіапростір виступає ретранслятором мистецького процесу та відображає його вербалізовану форму. Онлайн-блоги та інтернет-видання публікуючи статті знайомлять цільову аудиторію з творами цифрового мистецтва, засобами та технологіями їх створення. Крім того, про інтердискурсивну взаємодію АДЦМ з мас-медійним свідчить проникнення та поєднання відповідних лексичних одиниць, характерних для цих типів дискурсу, тим самим мас-медійний дискурс впливає на АДЦМ змінюючи його мовну форму для привернення уваги аудиторії та робить її більш зрозумілою для масового адресата. Масовість аудиторії, якій спрямована мова АДЦМ, є також однією з функціональних характеристик.

Аналізуючи медіатекст АДЦМ, було встановлено певний ряд його особливостей. Однією з важливих характеристик є мультимодальність, що розуміється як одночасна взаємодія різних семіотичних систем, які транслюють інформацію з урахуванням комунікативних традицій суспільства. Типовим прикладом мультимодального медіатексту АДЦМ може бути стаття в інтернет-виданні, що поєднує візуальні та текстові елементи, розташовані певним чином на сторінці сайту. Також поєднання тексту, графіки, візуальних іміджів, музики тощо, активно використовується при створенні самих об'єктів цифрового мистецтва та у комп'ютерних програмах, що слугують засобами для їх створення. Розглядаючи комунікативно-прагматичний аспект взаємодії вербальних і невербальних засобів АДЦМ, це поєднання забезпечує перспективні умови для залучення та подальшого утримання уваги адресата, кращого сприйняття та розуміння читачем тексту, а також спонукання адресата до певних дій. Таким чином, медіатекст АДЦМ реалізує установку для приваблення уваги адресата не тільки за допомогою повідомлення актуальної інформації, а і через залучення аудиторії в ситуацію розвитку галузі цифрового мистецтва, аналізу, оцінки, обговорення об'єкта мистецтва та самого митця, мистецьких подій тощо, тим самим утворюючи єдиний комунікативний простір.

Відсутність повноцінного зворотного зв'язку – це одна з проблем

АДЦМ, для вирішення якої адресант використовує засоби діалогізації та вираження адресованості передбачуючи потреби і реакції адресата. Крім того, згідно з дослідженням змістового критерія було встановлено лексичний склад АДЦМ, який містить технічну термінологію комп'ютерних засобів і цифрових технологій, термінологію галузі мистецтва та інтегровані лексичні інновації.

У дослідженні було виявлено, що комунікативні стратегії виступають як посередники, що зв'язують когнітивний рівень мовної особистості з вербальним і прагматичним. Відповідно, у досліджуваному типі дискурсу було виділено стратегії, які співвідносяться з головними цілеустановками АДЦМ – інформування, інтерпретація, оцінка і переконання.

Комунікативна стратегія інформування в АДЦМ відбувається в рамках тактик опису, ілюстрації, представлення фактуальної інформації і «занурення в текст». Адекватне поєднання цих тактик дозволяє створити ефект довіри читача в ході смислового сприйняття описового блоку тексту цифрового мистецтва. Стратегія інтерпретації репрезентується комунікативними тактиками опису інтенцій творця, метафоризації і побудови інтертекстуальних зв'язків. Використовуючи ці тактики адресант тексту цифрового мистецтва скорочує для адресата кількість можливих інтерпретацій та пропонує власні варіанти тлумачення об'єктів опису, пропонуючи читачу можливість самостійно визначити зміст інтерпретації. Також визначимо, що тактика побудови інтертекстуальних зв'язків допомагає створити асоціацію у свідомості адресата, що сприяє успішності зрозуміння вкладених у опис смислів, але тим самим ускладнює сприйняття тексту АДЦМ масовим адресатом, вимагаючи від нього високого рівня інтертекстуальної компетенції.

Комунікативна стратегія оцінки в АДЦМ реалізується за допомогою тактик позитивної та негативної презентації, а також тактики порівняння. Використовуючи комунікативну стратегію переконання адресант дотримується тактик використання засобів художньої виразності,

встановлення авторитету, апеляції до авторитету та ототожнення. Автор тексту АДЦМ використовуючи ті чи інші засоби виразності регулює інтелектуальне сприйняття тексту адресатом, а ведення тактики ототожнення полягає в наданні сугестивного впливу на читача.

Схема аналізу репрезентації медіатексту АДЦМ ґрунтується на визначенні параметрів комунікативної ситуації: інформації про майбутню комунікативну подію і його цілі, позицій в майбутньому діалозі, установок мовця і слухача на рамки спілкування, умов успішності комунікативної тактики, перлокутивних ефектів, комунікативних ходів і їх мовних маркерів. Також медіатексти АДЦМ функціонують як гіпертекст. Використання різних видів гіперпосилань полегшує адресату пошук інформації, здійснювання навігації в інформаційно-новинному просторі сайту цифрового мистецтва, привертає увагу та спонукає читача до певних дій в залежності від комунікативних ситуацій та цілей. Безперервне розростання корпусу текстів АДЦМ, обумовлює подальші перспективи його вивчення.

SUMMARY

The field of art has taken on a new look by the rapid development of digital technologies in the current century. Digital art as a new kind of visual art, using software, multimedia, and network technologies, has become a center of new innovative ideas and social culture. Digital art arouses great interest and generates controversy and various kinds of discussions about its existence and functioning in the world space, thus being realized in the language system. The study of the language peculiarities in a particular sphere of human activity is not complete without its discursive research. Therefore, the study of digital art language through the discursive aspect is promising for linguists.

New works, concepts, creative directions, means, and techniques of digital object creation arise every day, and then these are verbalized by comprehension, interpretation, and description. As a result, this process leads to a large amount of language material and the expansion of digital art discourse. In addition, since the modern world system of digital art is recognized as a globalized one, and the status of the global language is given to English, thereby the English-language texts become representative for the digital art discourse in general.

Thus, this presented position determines the relevance and research interest to the English-language digital art discourse (EDAD) in the communicative-pragmatic aspect. Currently, there are no works on the holistic analysis and specifics of the English-language digital art discourse as a linguistic phenomenon, which determines the advisability of the chosen theme of the graduate work.

The object of the study is the English-language digital art discourse.

The subject of the study is the linguopragmatic features of the English-language digital art discourse.

The purpose of the study is to investigate theoretically and to analyze practically the linguopragmatic features of the English-language digital art discourse.

The research reveals the meaning of the concepts «discourse» and «text»,

and presents their most important characteristics. The definition of the English-language discourse and the text of digital art were proposed in the master's thesis considering the peculiarities of these concepts.

The English-language digital art discourse is a kind of international language that correlates with such a socio-cultural sphere as art, as well as language, and non-verbal system, as the translation of the digital art mentality and ideology. In addition, emphasizing the interpretive component, the text of EDAD can be considered as a verbally decoded visual aesthetic message, i.e. subject comprehension of non-verbal digital creativity by including the reception mechanisms, as a result of which it is evaluated and translated into verbal code and thus can be interpreted.

The analysis of communicative parameters and interpretation processes of non-verbal and verbal codes of EDAD allowed defining the status of the digital art text as a product of secondary communicative activity. The final text of EDAD is always created by synthesizing two discourse subtypes. Non-verbal discourse subtype is represented by the communicative model «artist – spectator», where the code is a certain set of authoring techniques and digital art language, and verbal one is represented by the scheme «spectator / author – reader», where impressions and interpretations of the viewer are verbalized.

In this paper, the English-language digital art discourse is analyzed according to its formal, functional and semantic criteria. Based on a formal criterion, EDAD is understood as two or more sentences that are semantically related to each other.

The functional characteristics that create the discourse of digital art include conceptual theme, interdiscursivity, mass audience, absence of full-featured recipient feedback, and the interaction of verbal and non-verbal means. The conceptual theme identifies EDAD in the general discursive space. «Digital art» is a concept sphere containing a set of concepts related to the studied human activity type, for example, such concepts as: «artist», «webism», «digital work», «digital installation» and so on.

The next functional characteristic of EDAD is its non-isolation in the general discursive space. The connection between digital art discourse and mass media discourse is analyzed in this master's thesis. Modern media space acts as a retranslator of the artistic process and reflects its verbalized form. Besides, the interdiscursive interaction of EDAD with the mass media discourse is evidenced by the penetration and combination of relevant lexical units of these discourse types, thus media discourse affects EDAD by changing its language form to attract the audience and makes it more understandable for the mass addressee.

Analyzing the EDAD media text, a certain number of its features were defined. One of the important characteristics is multimodality, which is understood as the simultaneous interaction of different semiotic systems that transmit information with the consideration of the communicative society traditions. Analyzing the communicative-pragmatic aspect of verbal and non-verbal interaction means of EDAD, this combination provides promising conditions for attracting and further retaining the addressee's attention, better perception and understanding of the text, and motivating the addressee to certain actions.

The absence of full-featured recipient feedback is one of the EDAD problems; for its solution the addresser uses the means of dialogization and expression of addressing, anticipating the needs and reactions of the addressee. In addition, the lexical composition of EDAD was determined according to the research of the semantic criterion. EDAD contains technical terminology of computer tools and digital technologies, terminology of the art field, and integrated lexical innovations.

The study found that communication strategies act as mediators that link the cognitive level of language personality with the verbal and pragmatic one. Communicative strategies were identified according to the EDAD main goals – informing, interpretation, evaluation, and persuasion. The communicative strategy of informing in EDAD takes place within the tactics of description, illustration, presentation of factual information, and «immersion in the text». An adequate combination of these tactics allows creating the effect of the reader's trust in the

descriptive block of EDAD text in the process of the semantic perception. The strategy of interpretation is represented by communicative tactics of describing the creator's intentions, metaphorization, and setting intertextual connections. Using these tactics the addresser reduces the number of possible interpretations of description objects for the addressee and offers one's own options, proposing the reader the opportunity to determine the content of the interpretation by oneself.

The communicative evaluation strategy in EDAD is implemented through the tactics of positive and negative presentation, as well as through the tactic of comparison. The addresser realizes the communicative strategy of persuasion through tactics of the use of literary expression means, the establishment of authority, appeal to authority, and equation. The addresser regulates the intellectual perception of the text by the addressee using the means of literary expression and the tactic of the equation consists of providing a suggestive and persuasion effect on the reader.

The scheme of EDAD media text representation analysis is based on defining the parameters of communicative situation, these are information about the future communicative event and its goals, positions in future dialogue, speaker's and listener's attitudes to communication frames, conditions of communication tactic success, perlocutionary effects, communicative process, and their communicative markers. EDAD media texts also function as hypertext. The use of various types of hyperlinks facilitates the recipient's search for information, navigation in the information and news space of the digital art site, attracts attention, and encourages the reader to take certain actions depending on the communicative situations and goals. Continuous expansion of EDAD text corpora determines the further prospects of its study.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анисимова Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов). М. : ACADEMIA, 2003. 128 с.
2. Ариас А. М. Поликодовый текст: теоретические и прикладные аспекты : учеб. пособие. СПб. : Санкт-Петербургский университета технологий управления и экономики, 2015. 126 с.
3. Арнольд И. В. Стилистика. Современный английский язык. М. : Флинта, 2002. 383 с.
4. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / пер. с англ. В. Н. Самохина. М. : Прогресс, 1974. 392 с.
5. Арутюнова Н. Д. Дискурс : лингв. энциклопед. словарь. М. : Высшая школа, 1990. 556 с.
6. Арутюнова Н. Д., Булыгина Т. В., Кибрик А. А. Речеповеденческие акты и истинность. М. : Наука, 1992. 280 с.
7. Бацевич Ф. С. Основи комунікативної лінгвістики. Київ : Академія, 2004. 344 с.
8. Безуглая Л. Р. Семантика и прагматика: к проблеме соотношения понятий // Когниция, коммуникация, дискурс. 2015. № 10. С. 8–26.
9. Бенвенист Э. Общая лингвистика. М. : Прогресс, 1974. 446 с.
10. Буторина Н. Ф. Гипертекст versus текст // Гипертекст как объект лингвистического исследования : материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (г. Самара, 15 марта 2010 г.). Самара, 2010. С. 6–7.
11. Вайнштейн О. Б. Homo deconstaictivus: философские игры постмодернизма. М. : Апокриф, 1993. С.12–31.
12. Валуйцева И. И. Искусствоведческий дискурс (на примере анализа произведений живописи) // Вестник МГОУ. Сер. Лингвистика. 2013. № 6. С. 105–109.

13. Васильев, Л. М. Общие проблемы лингвистики: теория и методы : учеб. пособие. Уфа : РИЦ БашГУ, 2012. 206 с.
14. Вдовина Т. В. Дискурс-анализ: методологический анализ и перспективы применения социологических исследований : автореф. дис. ... канд. социол. наук : [спец.] 22.00.01 «Социология» / Российский университет дружбы народов. М., 2012. 23 с.
15. Викулова Л. Г., Макарова И. В., Новиков Н. В. Институциональный дискурс цифровой дипломатии: новые коммуникативные практики // Вестник Волгоградского государственного университета. Сер. Языкознание. 2016. Т. 15, № 3. С. 54–56.
16. Волкова. А. А. Языковая репрезентация тактик, реализующих коммуникативную стратегию обеспечения понимания текста с иноязычными вкраплениями // Вестник Волгоградского государственного университета. Сер. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2010. № 2. С. 155–158.
17. Волошина С. В. Коммуникативная тактика сравнения в автобиографических рассказах (на материале диалектной речи) // Экология языка и коммуникативная практика. 2016. № 2. С. 65–71.
18. Гальперин И. Р. Текст как объект лингвистического исследования. М. : КомКнига, 2007. 144 с.
19. Гвоздович Г. А. К вопросу об основных функциях научного термина // Русский язык: система и функционирование : материалы III Междунар. науч. конф. с международ. участием (г. Минск, 6–7 апреля 2006 г.). Минск, 2006. С. 113–115.
20. Горелов И. Н. Вопросы теории речевой деятельности: психолингвистические основы искусственного интеллекта. Таллин : Валгус, 1987. 190 с.
21. ДБН В.1.1-7:2016. Пожежна безпека об'єктів будівництва. Загальні вимоги. [На заміну ДБН В.1.1.7-2002 ; чинний від 2017-06-01]. К. : Мінрегіон України, 2017. 47 с.
22. ДБН В.2.5-28-2018. Природне і штучне освітлення. [На заміну

ДБН В.2.5-28-2006 ; чинний з 2019-03-01]. К. : Мінрегіон України, 2018. 133 с.

23. ДБН В.2.5-56:2014. Системи протипожежного захисту. [На заміну ДБН В.2.5-56:2010 ; СНиП 2.04.05-91 (розділи 5 та 22) ; чинний від 2015-07-01]. К. : Мінрегіон України, 2014. 191 с.

24. ДБН В.2.5-67:2013. Опалення, вентиляція та кондиціонування. [На заміну СНиП 2.04.05-91 ; крім розділу 5 та додатка 22. ; чинний від 2014-01-01]. К. : Мінрегіонбуд України, 2013. 149 с.

25. Дворцова Н. П. Дискурс как категория гуманитарных наук. Тюмень : ТюмГУТ, 2010. 197 с.

26. Дейк Т. А. ван, Кинч В. Стратегии понимания связного текста // Лингвистика. 1988. Вып. 23. С. 153–207.

27. Дейк Т. А. ван. Язык, познание, коммуникация. М. : Прогресс, 1989. 312 с.

28. Демьянков В. З. Текст и дискурс как термины и как слова обывденного языка. М. : Язык, 2005. 155 с.

29. Добросклонская Т. Г. Массмедийный дискурс как объект научного описания // Науные ведомости МГУ. Сер. Гуманитарные науки. 2014. № 184. С. 181–187.

30. Добросклонская Т. Г. Медиадискурс как объект лингвистики и межкультурной коммуникации // Вестник Московкого государственного университета. Сер. Журналистика. 2006. Т. 10, № 2. С. 20–33.

31. Добросклонская Т. Г. Медiateкст: теория и методы изучения // Вестник Московкого государственного университета. Сер. Журналистика. 2005. № 2. С. 28–34.

32. Дридзе Т. М. Интерпретационные характеристики и классификации текстов (с учетом специфики интерпретационных сдвигов) // Смысловое восприятие речевого сообщения (в условиях массовой коммуникации) : [сборник научных трудов] / [науч. ред. Дридзе Т. М., Леонтьев А. А.]. М. : Наука, 1976. С. 34–44.

33. ДСанПіН 3.3.2.007-98. Державні санітарні правила і норми роботи з візуальними дисплейними терміналами електронно-обчислювальних машин. [Чинний від 1998-12-10]. К. : МОЗ України, 1998. URL : <http://mozdocs.kiev.ua/view.php?id=2445>.

34. ДСН 3.3.6.037-99. Санітарні норми виробничого шуму, ультразвуку та інфразвуку. [Чинний від 1999-12-01]. К. : МОЗ України, 1999. URL : <http://zakon2.rada.gov.ua/rada/show/va037282-99>.

35. ДСН 3.3.6.042-99. Санітарні норми мікроклімату виробничих приміщень. [Чинний від 1999-12-01]. К. : МОЗ України, 1999. 106 с. URL : <http://zakon2.rada.gov.ua/rada/show/va042282-99>.

36. ДСТУ EN 2:2014. Класифікація пожеж (EN 2:1992; EN 2:1992/A1:2004, IDT). [На заміну ГОСТ 27331-87 ; чинний з 01.01.2016]. К. : Мінекономрозвитку України, 2014. 7 с.

37. ДСТУ Б В.1.1-36:2016. Визначення категорій приміщень, будинків та зовнішніх установок за вибухопожежною та пожежною небезпекою. [На заміну НАПБ Б.03.002-2007 ; чинний від 2017-01-01]. К. : Мінрегіонбуд України, 2016. 66 с.

38. ДСТУ Б В.2.5-82:2016. Електробезпека в будівлях і спорудах. Вимоги до захисних заходів від ураження електричним струмом. [На заміну ДБН В.2.5-27-2006 ; чинний від 2017-04-01]. К. : ДП «УкрНДНЦ», 2016. 109 с.

39. Ерофеева Е. В., Кудлаева А. Н. К вопросу о соотношении понятий текст и дискурс // Проблемы социо- и психолінгвістики. 2003. Вып. 3. С. 28–36.

40. Єлісеєва П. В. Лінгвальні особливості англомовного дискурсу цифрового мистецтва // Закарпатські філологічні студії. 2020. Вип. 14. Т. 1. С. 98–101.

41. Єлісеєва П. В., Лазебна Н. В. Лінгвальні особливості англомовного дискурсу цифрового мистецтва // Різдвяні студентські наукові читання : матеріали XII Міжвишівської студ. наук.-практ. конф. (м. Запоріжжя, 06

грудня 2019 р.). Запоріжжя, 2020. С. 114–116.

42. Желтухина М. Р. О содержании дискурса масс-медиа // Вісник Луганського педагогічного університету імені Тараса Шевченка. 2007. № 11 (128), Ч. 1. С. 27–40.

43. Женнет Ж. Палимпсесты: литература второй степени. М. : Науч. мир, 1982. 76 с.

44. Залевская А. А. Понимание текста: психолингвистический подход. Калинин : КГУ, 1988. 95 с.

45. Зимняя И. А. Смысловое восприятие речевого сообщения как сложная перцептивно-мыслительно-мнемическая деятельность // Смысловое восприятие речевого сообщения (в условиях массовой коммуникации) : [сборник научных трудов] / [науч. ред. Дридзе Т. М., Леонтьев А. А.]. М. : Наука, 1976. С. 5–33.

46. Зинченко В. Г., Зусман, В. Г., Кирнозе З. И. Литература и методы ее изучения: системно-синергетический подход : учеб. пособие. М. : Флинта, 2011. 280 с.

47. Ингарден Р. Исследования по эстетике / пер. с польского А. Б. Федорова. М. : Издательство иностранной литературы, 1962. 572 с.

48. Иссерс О. С. Коммуникативные стратегии и тактики русской речи. М. : Едиториал, 2002. 284 с.

49. Казак М. Ю. Специфика современного медиатекста // Современный дискурс-анализ. Интерпретация медийных форм дискурса. 2012. Вып. 6. С. 30–41.

50. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград : Перемена, 2002. 477 с.

51. Кардаш Л. Г. Місце медіадискурсу в системі інформаційної комунікації // Вісник Переяслав-Хмельницького педагогічний університет ім. Г. Сковороди. Сер. Філологія. 2018. Вип. 27. С. 21–32.

52. Кибрик А. А. Мультиmodalная лингвистика // Когнитивные исследования. 2010. № 4. С. 134–152.

53. Клушина Н. И. Стилистика публицистического текста. М. : МедиаМир, 2008. 244 с.

54. Кожемякин Е. А. Массовая коммуникация и медиадискурс: к методологии исследования // Научные ведомости Белгородского государственного университета. 2010. № 2 (73). Вып. 11. С. 13–21.

55. Курбакова С. Н. Языковой дейксис в речевой коммуникации: основы интерактивной теории языкового дейксиса : дисс. ... доктора филол. наук : [спец.] 10.02.19 «Теория языка» / ФГОУ ВПО «Военный университет», Институт языкознания. М., 2009. 556 с.

56. Лазебна Н. В., Єлісеєва П. В. Комуникативні стратегії англомовного дискурсу цифрового мистецтва // Тиждень науки-2020. Гуманітарний факультет : збірник тез доповідей щоріч. наук.-практ. конф. (м. Запоріжжя, 13–17 квітня 2020 р.). Запоріжжя, 2020. С. 84–85.

57. Лазебна Н. В. Образність англомовного комп'ютерного текстовпростору. Запоріжжя : ЗНТУ, 2017. 206 с.

58. Лемов А. В. Система, структура и функционирование научного термина (на материале русской лингвистической терминологии). Саранск : Изд-во Мордовского ун-та. 192 с.

59. Макаров М. Л. Основы теории дискурса. М. : Гнозис, 2003. 280 с.

60. Маслова А. Ю. Введение в прагмалингвистику : учеб. пособие. М. : Флинта, 2010. 152 с.

61. Матвеева Г. Г., Ленец А. В., Петрова Е. И. Основы прагмалингвистики. М. : Флинта, 2014. 230 с.

62. Мичурин Д. С. Прецедентный поликодовый текст в вербально-изобразительной коммуникации интернет-сообществ (на материале русскоязычных имиджфорумов) : дис. ... канд. филол. наук : [спец.] 10.02.19 «Теория языка» / Московский государственный лингвистический университет. Тверь, 2014. 162 с.

63. Молчанова Г. Г. Синергия визуального и вербального в хроматике как семиотический код коммуникации // Вестник Моск. Ун-та. Сер.

Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2015. № 2. С. 7–19.

64. НАПБ А.01.001-14. Правила пожежної безпеки в Україні. [На заміну НАПБ А.01.001-04 ; чинний від 2014-12-30]. К. : МВС України, 2014. 91 с.

65. Новый словарь методических терминов и понятий / авт.-сост. Э. Г. Азимов. М. : ИКАР, 2009. 448 с.

66. Носовец С. Г. Гипертекстовые ссылки в Интернет-СМИ: опыт типологической характеристики // Вестник Челябинского государственного университета. 2011. № 17 (232). Вып. 55. С. 127–131.

67. НПАОП 0.00-7.15-18. Вимоги щодо безпеки та захисту здоров'я працівників під час роботи з екранними пристроям. [На заміну НПАОП 0.00-1.28-10 ; чинний від 2018-05-18]. К. : Мінсоцполітики України, 2018. 6 с. URL : <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0508-18>.

68. НПАОП 40.1-1.01-97. Правила безпечної експлуатації електроустановок. [На заміну НАОП 1.1.10-1.01-85 ; чинний з 1997-10-06]. К. : Держнаглядохоронпраці, 1997. 97 с.

69. НПАОП 40.1-1.21-98. Правила безпечної експлуатації електроустановок споживачів. [На заміну ДНАОП 0.00.1.21-84 ; чинний з 1998-01-09]. К. : Мінпраці України, 1998. 89 с.

70. НПАОП 40.1-1.32-01. Правила будови електроустановок. Електрообладнання спеціальних установок. [На заміну глав 5.4 5.5 7.1 7.2 7.3 7.4 7.6 Правил устро́йства електроустановок, затв. Міненерго СРСР 06.07.1984 р. ; чинний від 2002-01-01]. К. : Мінпраці України, 2001. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v0272203-01/card2#Card>.

71. Покровский М. М. Избранные работы по языкознанию. М. : АНСП, 1959. 382 с.

72. Попов А. А. Характеристика коммуникативных стратегий, реализуемых в блогах журналистов // Научные ведомости БелГУ. Сер. Гуманитарные науки. 2013. №6 (149). Вып. 17. С. 161–171.

73. Почепцов Г. Г. Теория коммуникации : электрон. версия. URL :

<http://www.nir.ru/socio/articles/poch.htm> (дата звернення : 25.11.2020).

74. Правила експлуатації та типових норм належності вогнегасників. [На заміну НАПБ Б.03.001-2004 ; чинний від 2018-02-23]. К. : МВС України, 2018. 23 с.

75. ПУЕ-2017. Правила улаштування електроустановок. [На заміну ПУЕ-86 ; чинний з 2017-08-21]. К. : Міненерговугілля України, 2017. 617 с.

76. Рикёр П. Живая метафора. М. : Прогресс, 1990. 511 с.

77. Рыков А. В. Постмодернизм как «радикальный консерватизм»: проблема художественно-теоретического консерватизма и американская теория современного искусства 1960 – 1900-х гг. СПб. : Алетейя, 2007. 376 с.

78. Саенко А. Н. Особенности гипертекста как предмет лингвистического анализа // Культура народов Причерноморья. 2004. Т.1, № 49. С. 194–196.

79. Салахова А. Г. Стратегия аргументации в религиозном интернетдискурсе // Вестник Челябинского государственного университета. Сер. Филология. 2010. № 34 (215). Вып. 49. С. 109–112.

80. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми : підручник. Полтава : Довкілля, 2008. 712 с.

81. Сидоров Е. В. Онтология дискурса. М. : Книжный дом «Либроком», 2009. 232 с.

82. Складаревская Г. Н. Метафора в системе языка. СПб. : Наука, 1993. 150 с.

83. Соколов А. В. Общая теория социальной коммуникации. СПб. : Михайлов, 2002. 459 с.

84. Соссюр, Ф. де. Курс общей лингвистики. Екатеринбург : Изд-во Уральского ун-та, 1999. 432 с.

85. Статут дій у надзвичайних ситуаціях органів управління та підрозділів Оперативно-рятувальної служби цивільного захисту : Закон України від 26.04.2018 р. № 801/32253. Редакція від: 10.07.2020. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0801-18#Text>.

86. Степанов Ю. С. Альтернативный мир, дискурс, факт и принцип причинности. М. : РГГУ, 1995. 432 с.
87. Стернин И. А. Введение в речевое воздействие. Воронеж : Изд-во Воронежского государственного университета, 2001. 252 с.
88. Сусов И. П., Безуглая Л. Р. Субъектоцентрическая модель речевого акта // Культура народов Причерноморья. 2009. Т. 2, № 168. С. 284–287.
89. Суська О. О. Слово. Символ. Текст. К. : Арій, 2006. 286 с.
90. Тарасов Е. Ф. Тенденции развития психолингвистики. М. : Паука, 1987. 166 с.
91. Томащук Ю. О. Дискурсивно-прагматичні характеристики англomовного інтернет-інтерв'ю (на матеріалі інтернет-журналів для підлітків «gUrl», «Seventeen», «Teen Vogue») : дис. ... канд. філол. наук : [спец.] 10.02.04 «Германські мови» / СНУ ім. Лесі Українки, Інститут іноземних мов. Луцьк, 2016. 243 с.
92. Трипольская Т. А. Эмотивно-оценочный дискурс: когнитивный и пргматический аспекты. Новосибирск : НГПУ, 1999. 166 с.
93. Формановская Н. И. Речевое взаимодействие: коммуникация и прагматика. М. : ИКАР, 2007. 433 с.
94. Фохт-Бабушкин Ю. У. Художественная жизнь современного общества. СПб. : АСТ, 1997. 394 с.
95. Фуко М. Археология знания. Киев : Ника-Центр, 1996. 208 с.
96. Чепмен Н. Цифровые технологии мультимедиа. М. : Гиперборея, 2006. 623 с.
97. Чернявская В. Е. Лингвистика текста: поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность : учеб. пособие. М. : Книжный дом «Либроком», 2009. 248 с.
98. Чернявская В. Е. От анализа текста к анализу дискурса: немецкая школа дискурсивного анализа // Филологические науки. 2003. № 3. С. 68–77.
99. Швейцер А. Д. Контрастивная стилистика: газетно-публицистический стиль в английском и русском языках. М. : Ленанд, 2009.

252 с.

100. Шевченко І. С. Проблеми типології дискурсу: дискурс як когнітивно-комунікативний феномен. Харків : Константа, 2005. 356 с.

101. Шестаков В. П. Гештальт и искусство: психология искусства Рудольфа Арнхейма. СПб. : Алетейя, 2014. 112 с.

102. Ширинкина Л. В. Восприятие текста как психологический феномен : дис ... канд. психол. наук : [спец.] 19.00.01 «Общая психология» / Пермский государственный педагогический университет, Институт психологии. Пермь, 2004. 235 с.

103. Щерба Л. В. Языковая система и речевая деятельность. М. : Едиториал, 2004. 432 с.

104. Эко У. О роли читателя: исследования по семиотике текста. М. : CORPUS, 2016. 640 с.

105. Якобсон Р. О. Лингвистика и поэтика. М. : Прогресс, 1985. 455 с.

106. Becker L. The linguistic can-opener – to convey professional knowledge understandably. Frederiksberg : Roskilde University, 2007. 243 p.

107. Bell A. Approaches to media discourse. London : BlackW, 1998. 143 p.

108. Chan C., Akleman E., Chen J. Two methods for creating chinese painting. Beijing : Proc, 2002. 168 p.

109. Edward A. Contemporary art and new media : електрон. версія. URL : <https://artexetra.files.wordpress.com/2009/02/shanken-con-art-new-media-paul-ed-2016.pdf> (дата звернення : 25.11.2020).

110. Harris Z. S. Discourse analysis: language. L. : Penguin Books, 1952. 268 p.

111. Hymes D. Toward ethnography of communicative events: language and social context. Harmondsworth : Giglioli, 1972. 215 p.

112. Jewitt C., Kress G. Multimodal literacy. N. Y. : PLang, 2003. 196 p.

113. Katz J. J. Propositional structure and illocutionary force. A study of the contribution of sentence meaning to speech acts. Cambridge : Harward Univ. Press, 1980. 249 p.

114. Keller R. Zur theorie metaphorischen sprachgebrauchs: ein beitrage zur semantik und pragmatik // Zeitschrift für germanistische linguistik. 1975. Heft 3. S. 49–62.
115. Kress G. R., Leeuwen T van. Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication. London : Arnold, 2001. 152 p.
116. Leeuwen T. van. Multimodal discourse analysis: ten reasons why linguists should pay attention to visual communication. Washington DC : Georgetown University Press, 2002. 86 p.
117. Lemke J. L. Multimedia genres and traversals // Folia linguistica. 2005. Vol. 39 (2). P. 45–56.
118. Lemke J. L. Travels in hypermodality // Visual communication. 2002. Vol. 1, № 3. P. 299–325.
119. Lopes D. A. Philosophy of computer art. London : Routledge, 2009. 160 p.
120. Margolis J. The language of art and art criticism. Detroit : Wayne State University Press, 1965. 201 p.
121. Minissale G. The psychology of contemporary art. Cambridge : CUP, 2013. 372 p.
122. Multitran : електрон. версія словника. URL : <https://www.multitran.com/> (дата звернення : 02.11.2020).
123. Popper F. From technological to virtual art. Massachusetts : MIT Press, 2007. 471 p.
124. Searle J. R. Meaning, communication, and representation. Oxford : Clarendon Press, 1986. 258 p.
125. Sériot P. L'ecole française d'analyse de discourse. Paris : PUF Fondamental, 1999. 127 p.
126. Shuman J. Multimedia in action. Belmont : International Thomson Pub. Co., 1998. 145 p.
127. Urban Dictionary : електрон. версія словника. URL : <https://www.urbandictionary.com/> (дата звернення : 03.11.2020).

128. Verschueren J. The pragmatic perspective : handbook of pragmatics. Amsterdam : Benjamins Press, 1995. 183 p.

129. Vorvilas G., Karalis T., Ravanis K. Applying multimodal discourse analysis to learning objects' user interface // Contemporary educational technology. 2010. № 1 (3). P. 255–266.

130. Wands B. Art of the digital age. London : Thames and Hudson Ltd, 2006. 224 p.

131. Williams G. How to write about contemporary art. London : Thames and Hudson Ltd, 2014. 264 p.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

132. A comparative analysis of virtual-reality art-making software for the production of VR digital holograms. URL : <https://www.spiedigitallibrary.org/conference-proceedings-of-spie/10944/2512233/A-comparative-analysis-of-virtual-reality-art-making-software-for/10.1117/12.2512233.full?SSO=1>.

133. A hot sunset and shade paintings. URL : https://www.artsy.net/show/bernard-jacobson-gallery-bruce-mclean-a-hot-sunset-and-shade-paintings?sort=partner_show_position.

134. Analyzing artwork. URL : <https://sites.google.com/a/hbuhds.edu/ib-art/analyzing-artwork>.

135. ArtForum. Federico Solmi. URL : <https://www.artforum.com/picks/federico-solmi-84622>.

136. ArtForum. Gerhard Richter. URL : <https://www.artforum.com/print/202009/jason-farago-84365>.

137. ArtForum. Jasmina Cibic. URL : <https://www.artforum.com/picks/acikekran-yeni-medya-sanatlari-galerisi-71899>.

138. ArtForum. Johanna Fateman. URL : <https://www.artforum.com/print/202009/johanna-fateman-84366>.

139. ArtForum. Nadia Kaabi-Linke. URL : <https://www.artforum.com/print/>

reviews/201506/nadia-kaabi-linke-52409.

140. ArtForum. The illusive eye. URL : <http://artforum.com/picks/id=58820>.

141. ArtForum. Tuchman P., Alfred Leslie. URL : <https://www.artforum.com/print/reviews/current/new-york>.

142. ARTnews. Betty Parton. URL : <https://www.artnews.com/c/art-news/artists/>.

143. ARTnews. Digital photography. URL : <https://www.artnews.com/t/digital-photography/>.

144. ARTnews. Digital sculptor. URL : <https://www.artnews.com/art-in-america/features/digital-sculptor-63072/>.

145. ARTnews. Folkert de Jong. URL : <https://www.artnews.com/c/art-in-america/>.

146. ARTnews. Hiro Sakaguchi. URL : <https://www.artnews.com/Hiro%20Sakaguchi>.

147. ARTnews. Trudy Benson. URL : <https://www.artnews.com/c/art-news/news/>.

148. ArtReview. 50 shades of black. URL : <https://www.artnews.com/50%Shades%20of%20Black>.

149. ArtReview. Aldo Tambellini. URL : <https://www.artforum.com/passages/aldo-tambellini-1930-2020-84443>.

150. ArtReview. Alex Katz and black paintings. URL : <https://artreview.com/news-18-jun-2014-katz-whitney-public-art-project-new-york/>.

151. ArtReview. Berardini A. URL : <https://artreview.com/summer-ara-2015-opinion-berardini/>.

152. ArtReview. David Claerbout. URL : <https://artreview.com/jan-feb-2016-review-david-claerbout/>.

153. ArtReview. When we become us. URL : <https://artreview.com/online-opinion-jj-charlesworth-art-market-blockchain-christies/>.

154. Computers and modern art. URL : https://dam.org/museum/essays_ui/essays/2000-computers-and-modern-art/.

155. Digital art: a new way of looking at the world. URL : <https://www.pointsdevue.com/article/digital-art-new-way-looking-world>.
156. DigitalArts. The perspective drawing techniques of top illustrators. URL : <https://www.digitalartsonline.co.uk/features/illustration/perspective-drawing-techniques-of-four-top-illustrators/>.
157. DigitalArts. URL : <https://www.digitalartsonline.co.uk/>.
158. DigitalArts. URL : <https://www.digitalartsonline.co.uk/about/>.
159. DigitalArts. URL : <https://www.digitalartsonline.co.uk/features/illustration/illustrator-simon-landrein-explains-his-peculiar-provocative-strips/>.
160. DigitalArts. URL : <https://www.digitalartsonline.co.uk/features/creative-software/procreate-5-hands-on-specs-release-date-details/>.
161. DigitalArts. URL : <https://www.digitalartsonline.co.uk/features/graphic-design/look-of-2020-next-years-big-visual-trends-according-stock-libraries/>.
162. DigitalArts. URL : <https://www.digitalartsonline.co.uk/news/creative-business/best-art-design-conferences-2020/>.
163. Dreams and Nightmares. URL : <https://www.pocko.com/content/dreams-and-nightmares/>.
164. Painting in the age of digital reproduction. URL : <https://www.artnews.com/art-in-america/features/painting-in-the-age-of-digital-reproduction-62962/>.
165. Smoking Lovers. URL : <https://biblioklept.org/2020/05/20/smoking-lovers-nigel-cooke/>.
166. Stanford Philosophy. URL : <https://plato.stanford.edu/entries/digital-art/#DefiInteWork>.
167. The London Illustration Fair. URL : <http://www.thelondonillustrationfair.co.uk/home>.
168. The philosophy of digital art. URL : <https://plato.stanford.edu/entries/digital-art/#DigArtPro>.

ДОДАТКИ**Додаток А****Наукова стаття у фаховому виданні**

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«УЖГОРОДСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»

**ЗАКАРПАТСЬКІ
ФІЛОЛОГІЧНІ СТУДІЇ**

Випуск 14
Том 1



Видавничий дім
«Гельветика»
2020

*Журнал включено до Переліку наукових фахових видань України з філологічних наук
відповідно до Наказу МОН України від 04.04.2018 № 326 (додаток 9)*

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:

Головний редактор: Зиможня І.М. – *д.філ.н., професор*
Заст. гол. редактора: Девіцька А.І. – *к.філ.н.*
Відповідальний секретар: Вереш М.Т. – *к.філ.н.*
Члени редколегії: Добровольська О.Я. – *д.філ.н., доцент*
 Мафтин Н.В. – *д.філ.н., професор*
 Печарський А.Я. – *д.філ.н., проф.*
 Фабіан М. П. – *д.філ.н., професор*
 Чик Д.Ч. – *д.філ.н., доцент*
 Голик С.В. – *к.філ.н., доцент*
 Попович Н.М. – *к.філ.н.*
 Рогач Л.В. – *к.філ.н., доцент*
 Чендей Н.В. – *к.філ.н., доцент*
 Grzesiak Jan – *доктор габілітований гуманістичних наук, професор (Польща)*
 Pawlak Mirosław – *доктор габілітований з філології, професор (Польща)*

**Рекомендовано до друку та поширення через мережу Internet
 Вченою радою Державного вищого навчального закладу
 «Ужгородський національний університет», протокол № 1 від 07.02.2020 року.**

Свідцтво про державну реєстрацію друкованого засобу масової інформації
 серія KB № 23097-12927P,
 видане Державною реєстраційною службою України 10.01.2018 р.

Офіційний сайт видання: www.zfs-journal.uzhnu.uz.ua

ISSN 2663-4880 (print)
ISSN 2663-4899 (online)

© Ужгородський національний університет, 2020

ЗМІСТ

РОЗДІЛ 1

РОСІЙСЬКА МОВА

Каменева І.А. МЕТАФОРИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ «ХАОС – КОСМОС» В ПОЭЗИИ Ф.И. ТЮТЧЕВА	9
Циганенко В.В. АНОТУВАННЯ ТА РЕФЕРУВАННЯ В ПРАКТИЦІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ СТУДЕНТІВ-НЕФІЛОЛОГІВ	14

РОЗДІЛ 2

СЛОВ'ЯНСЬКІ МОВИ

Арефьева Н.Г. О НЕКОТОРЫХ ПРИНЦИПАХ ФРАЗЕОГРАФИРОВАНИЯ: К ПРОБЛЕМЕ ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИХ РАССОГЛАСОВАНИЙ	21
Гілецька З.І. ПРОБЛЕМИ ПЕРЕДАЧІ УКРАЇНСЬКИХ ВЛАСНИХ НАЗВ СЛОВАЦЬКОЮ МОВОЮ	29
Сайк А.В. ПРИЧИНИ ВИНИКНЕННЯ ОМОНІМІЇ В УКРАЇНСЬКІЙ І ЧЕСЬКІЙ МОВАХ	38
Филипец О.З. СПОСОБИ КАТЕГОРИЗАЦІЇ ЕТНОНІМА <i>ПОЛЯК</i> В «ІНТЕРПРЕТАЦІЯХ» СТУДЕНТІВ СІЛЕЗЬКОГО УНІВЕРСИТЕТУ	42

РОЗДІЛ 3

ГЕРМАНСЬКІ МОВИ

Андрієнко К.В. ЛЕКСИЧНІ МАРКЕРИ МІЖДИСЦИПЛІНАРНОСТІ АНГЛОМОВНИХ ТЕКСТІВ ГАЛУЗІ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ	49
Бойван О.С., Ковтун О.В. ВЕРБАЛІЗАЦІЯ КОНЦЕПТУ POWER НА ОСНОВІ ТВОРУ ДЖОРДЖА МАРТИНА «ГРА ПРЕСТОЛІВ»	53
Бондар К.С. МЕЛОДІЙНИЙ КОМПОНЕНТ ПРОСОДИЧНОГО СКЛАДНИКА В МОВЛЕННІ ШОТЛАНДЦІВ	58
Бондаренко А.О., Бялик В.Д. СЕМАНТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ТА СПОСОБИ ТВОРЕННЯ АНГЛОМОВНИХ КІНЕМАТОГРАФІЧНИХ ТЕРМІНІВ	64
Бубнов Д.В. ПРОСОДИЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ МОВЛЕННЯ ЧОТИРЬОХ РЕГІОНІВ ІРЛАНДІЇ	67
Gordiyenko O.V. ENGLISH MEDICAL LEXICOGRAPHY: DIACHRONIC ANALYSIS	72
Град Н.Я. РЕЗУЛЬТАТИ АКУСТИЧНОГО АНАЛІЗУ ПРОСОДІЇ АНГЛОМОВНИХ ВІДЕОПРЕЗЕНТАЦІЙ	77
Гродський І.Я. ПРАГМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ЗВЕРТАНЬ У СЕРЕДНЬОАНГЛІЙСЬКИХ ЛИЦАРСЬКИХ РОМАНАХ XII – XV СТ.	84
Деде Ю.В. КОМУНІКАТИВНІ ТАКТИКИ ПОМ'ЯКШЕННЯ ДИРЕКТИВІВ В АНГЛОМОВНОМУ ХУДОЖНЬОМУ ДИСКУРСІ	89
Димирова О.П., Слободцова И.В. ОСОБЕННОСТИ И ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ДВУВОКАЛЬНОЙ СТРУКТУРЫ КОРНЯ В СРЕДНЕВЕРХНЕНЕМЕЦКОМ ЯЗЫКЕ	93
Єліссєва П.В. ЛІНГВАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ АНГЛОМОВНОГО ДИСКУРСУ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА	98
Калюжна А.Б. ОСОБЛИВОСТІ ЗОБРАЖЕННЯ ПРОСТОРУ В КЛАСИЧНОМУ ДЕТЕКТИВІ	102
Карачова Д.В., Мирошниченко В.М. СПЕЦИФІКА МУЛЬТИКОМПЕТЕНЦІЇ ПЕРЕКЛАДАЧА У ТЕКСТАХ МЕДИЧНОЇ ТЕМАТИКИ З ДОДАВАННЯМ НОВІТНІХ ТЕХНІЧНИХ ІННОВАЦІЙ	108
Карп М.А. КОНТАМІНОВАНА КОГЕРЕНТІСТЬ У ДІАЛОГАХ І ПОЛІЛОГАХ АНГЛІЙСЬКИХ МУЛЬТИМОДАЛЬНИХ ЛІТЕРАТУРНИХ КАЗОК ФІЛІПА АРДА	112
Карпова Д.М. ТЕМПОРАЛЬНА ОРГАНІЗАЦІЯ МОВЛЕННЯ ВАЛЛІЙЦІВ	119
Ковалевська О.В. ГРЕКО-ЛАТИНСЬКІ АФІКСИ ТА ЇХ РІЛЬ У ТЕРМІНОТВОРЕННІ (НА МАТЕРІАЛІ ТЕРМІНОСИСТЕМИ “ENVIRONMENTAL SCIENCE” СУЧАСНОЇ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ)	127
Коваль Н.О. ЗАСОБИ ПРОСОДИЧНОГО ОФОРМЛЕННЯ АМЕРИКАНСЬКИХ ЛЕКЦІЙ ЯК ПОКАЗНИК КУЛЬТУРИ МОВЦЯ	131

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 англomовного 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 англomовні 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 англomовних текстах дискурсу цифрового мистецтва.

У зв'язку з тим, що англomовний 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 малої» 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 «малої» 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 точки 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 смисловому 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 універсалиї, 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 універсалиєю. «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 англomовного 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 текстур); *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 смисловому зв'язку. До функціональних характеристик, що створюють англomовний дискурс цифрового мистецтва, належить концептуальна тематика, неізолюваність 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).

Додаток Б
Тези доповіді

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ

*Різдвяні студентські наукові
читання: Vita in lingua*

Матеріали XII Міжвишівської студентської науково-практичної
конференції (06 грудня 2019 р., м. Запоріжжя)

УДК 811.111'25'272'42(063)

ББК Ш 143.21-7лО

Різдвяні студентські наукові читання: *Vita in lingua*: Матеріали XII Міжвишівської студентської науково-практичної конференції (Запоріжжя, 06 грудня 2019 р.). Запоріжжя : Запорізький національний університет, 2020. 315 с.

У збірнику представлені результати досліджень з актуальних проблем перекладознавства, когнітивної лінгвістики, зіставного мовознавства, дискурсивної лінгвістики, літературознавства, методики викладання та навчання іноземних мов тощо.

Для мовознавців, викладачів та студентів філологічних факультетів.

Члени редакційної колегії:

Морошкіна Г. Ф., к.філол.н., доц.
 Веремчук Е. О., к.філол.н., доц.
 Вапіров С. Ю., к.філол.н., доц.
 Васирина К. М., к.філол.н., доц.
 Єнікеева С. М., д.філол.н., проф.
 Зацний Ю. А., д.філол.н., проф.
 Ружин К. М., к.філол.н., доц.
 Шаргай І. Є., к.філол.н., доц.

Адреса редакційної колегії: 69600, Запоріжжя, вул. Жуковського, 66,
 ЗНУ, корп. 2, ауд. 306.
 Тел. (061) 289 12 85

Вид-во Запорізького національного університету, 2020

Єліссєва П. В. <i>Лінгвальні особливості англомовного дискурсу цифрового мистецтва</i> (к.ф.н., доц. Лазебна Н. В.).....	114
Івашенко О. С. <i>Особливості вмотивованості імен супергероїв англійськомовних коміксів (на матеріалі коміксів Marvel, Dc)</i> (к.ф.н., доц. Веремчук Е. О.).....	116
Карасевич Г. О. <i>Специфіка англійськомовних фразеологізмів з міфонімічними компонентами та їхній трансьомінативний потенціал в англійській мові</i> (к.ф.н., доц. Веремчук Е. О.).....	118
Карнаух О. В. <i>Особливості вживання стилістично зниженої лексики в анімаційному фільмі Е. Адамсона і В. Джонсон «Shrek»</i> (к.ф.н., доц. Шама І. М.).....	120
Кіслухіна Д. Є. <i>Організація комунікативного акту «вибачення»</i> (к.ф.н., доц. Козлова Т. О.).....	122
Ковальчук П. С. <i>Особливості словотвору лексичних одиниць на позначення живої природи у йоркширському діалекті британського варіанту англійської мови</i> (к.ф.н., доц. Лужаниця О. І.).....	124
Корнюшина Н. С. <i>Образна репрезентація простору в американських похідних історіях біля вогнища</i> (д.ф.н., проф. Козлова Т. О.).....	126
Костанянц В. <i>Концептуалізація емоційних станів в англійських фразеології та пареміях</i> (д.ф.н., доцент Галуцьких І. А.).....	128
Котельникова Ю. С. <i>Лексичні засоби формування гендерних стереотипів у творах сучасних австралійських письменників</i> (д.ф.н., проф. Козлова Т. О.).....	129
Кривошеїна А. О. <i>Лінгвостилістична специфіка промов Терези Мей</i> (д.ф.н., проф. Єнікєєва С. М.).....	131
Ладанова М. В. <i>Репрезентація концепту «Приватність» у сучасному англомовному мультимедійному дискурсі (за романом «Сфера» Дейва Еггерса)</i> (к.ф.н., доц. Лазебна Н. В.).....	133
Лега М. С. <i>Макроструктура лінгвоконцепту AMBITION в англомовній картині світу</i> (к.ф.н., доц. Шевчук О. В.).....	135
Лемешко А. М. <i>Специфіка використання фразеологізмів у детективних творах Дж. С. Флетчера</i> (к.ф.н., доц. Голуб Ю. І.).....	137
Литвина О. М. <i>Валентнісний потенціал соматичних фразем в англійській мові</i> (д.ф.н., проф. Козлова Т. О.).....	139
Ломейко К. А. <i>Мовні особливості пейзажних описів у циклі повістей К. С. Льюїса «Хроніки Нарнії»</i> (к.ф.н., доц. Голуб Ю. І.).....	141
Любас К. Г. <i>Зіставний аналіз фразеологізмів з колоративним компонентом в германських та слов'янських мовах</i> (д.ф.н., проф. Козлова Т. О.).....	143

Перспективи дослідження вбачаємо в зіставному аналізі британського діалектного субстрату в національних варіантах англійської мови.

ЄЛІСЄЄВА П.В.

(Національний університет «Запорізька політехніка»)

ЛІНГВАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ АНГЛОМОВНОГО ДИСКУРСУ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА

Англомовний дискурс цифрового мистецтва є новим лінгвальним феноменом, який окреслює, певною мірою 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. Відповідно, англійська мова як міжнародна описує інновації галузі цифрового мистецтва, відображаючи їх на лексичному та стилістичному рівнях.

«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*» [Bourriaud 2002, с. 70]. За таким твердженням виділено три основні компоненти дискурсу цифрового мистецтва, а саме технології, візуальний канал та вплив на щоденне життя людини.

У зв'язку з великим спектром дискурсивних підходів, надалі спиратимемося на твердження Т. ван Дейка, який пропонує визначення дискурсу у широкому сенсі. Отже, дискурс у широкому сенсі це комплексна комунікативна подія, що відбувається між адресантом і адресатом (спостерігачем), в певному часовому та просторовому контексті. Комунікативний акт може бути мовним, письмовим, а також мати вербальні і невербальні складові [Ван Дейк 1989, с. 46].

Крім цього, згідно з дослідницькою традицією Мішеля Фуко, дискурс розуміються як широка соціальна практика [Фуко 1996, с. 108]. Саме при такому розумінні дискурсу можна говорити про «дискурс цифрового мистецтва»,

розуміючи під ним сукупність форм і способів висловлювань. У подальшому дослідженні, спираючись на твердження І. С. Шевченко, дискурс цифрового мистецтва доцільно вивчати за його формальним, функціональним та змістовим критеріями [Шевченко 2005, с. 235].

Виходячи з формального критерію, дискурс це – одиниця мови, що перевершує за обсягом речення. Отже, під дискурсом будуть розумітися два або кілька речень, які перебувають між собою у смисловому зв'язку.

До функціональних характеристик, що створюють дискурс цифрового мистецтва, відносяться: 1) концептуальна тематика; 2) неізолюваність у загальному дискурсивному просторі; 3) масовість аудиторії; 4) відсутність повноцінного зворотного зв'язку з адресатом; 5) взаємодія вербальних і невербальних засобів.

Аналіз змістовної сторони дискурсу цифрового мистецтва демонструє наявність технічної термінології комп'ютерних засобів і цифрових технологій (*axometric; bilinear texture; bitmap; cloud computing; computer graphic; dimension; fractal; graphic accelerator; iconography; interface; pixel; vector graphic*), термінології галузі мистецтва (*art; artist; color; palette; portrait; realism; sketch*) та інтегровані лексичні інновації (*netizen; virtopia; webtoon*).

Отже, доцільним вбачається вивчення лексичних і стилістичних особливостей досліджуваного типу дискурсу в подальшому фокусуючись на його прагматичних настановах.

Література

Дейк Т. А. Ван. Анализ новостей как дискурса. Язык. Познание. Коммуникация. М. : Прогресс, 1989. 245 с.

Фуко М. Археология знания. Киев : Ника-Центр, 1996. 208 с.

Шевченко І. С. Проблеми типології дискурсу: дискурс як когнітивно-комунікативний феномен : монографія. Харків : Константа, 2005. 356 с.

Bourriaud N. Relational aesthetics. Paris : Les presses du reel, 2002. 127 p.