

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО

В.Д. Филимонова (Минск, МГЛУ)

Рассматривается языковая специфика цифрового искусства.

Ключевые слова: *цифровое искусство; net-art; перевод.*

NET-ART

V.D. Filimonova (Minsk, MSLU)

The paper considers linguistic peculiarities of digital art.

Key words: *digital art; net-art; translation.*

Исследователи в области гуманитарных наук признают, что язык – это гибкая система средств выражения и осмысления действительности. На развитие языка постоянно оказывают влияние разнообразные факторы, в частности: политические и социально-экономические изменения в жизни общества, влияние других языков и культур, научно-технический прогресс. Последний аспект представляет наибольший интерес, так как в век бурного развития компьютерных технологий проблема языковой специфики отдельных ИТ (информационных технологий) отраслей становится весьма актуальной.

Одной из особенностей языковой составляющей в области ИТ следует признать доминирование английского языка, повсеместное использование англицизмов в рабочем процессе. Данные (см. ежедневная статистика от *W3Techs* [1]) свидетельствуют, что более качественные и подробные сведения, особенно по тематике *digital art*, можно найти в англоязычном сегменте, где собраны материалы различных конференций, лекций и руководств, которые могут быть полезны цифровым художникам.

В условиях появления новых инструментов и тенденций ряд привычных терминов подвергаются переосмыслению. Появляются специфические слова и выражения, например, в рамках сформировавшихся *digital art*-сообществ. Лингвисты ставят целью задокументировать факт существования особого языка цифровых художников, собирают материал, который в дальнейшем сможет помочь начинающим специалистам лучше ориентироваться в сфере цифрового искусства.

Первая группа терминов – уже существующие наименования, немного расширившие своё значение, например, инструментарий *digital*-художников и графических редакторов (в частности, *Photoshop*): *brush* ‘кисть’, *layer* ‘слой/холст’, *eraser* ‘ластик’. Это касается не только простых функций, если углубиться в программу дальше, встретим термины, которые сложно сразу понять художнику или лингвисту, например, назначение инструментов *eyedropper* ‘пипетка’, *lasso* ‘лассо’ или *patch* ‘заплатка’. Здесь связь между названием и функцией можно отследить только опытным путём.

Наибольшую сложность в переводе и в понимании соответствующих руководств, написанных преимущественно по-английски, представляет

терминология специфического функционала графических редакторов. Дословная адаптация *blur* ‘размытие’, *distort* ‘искажение’ или *render* ‘рендеринг’ не поможет понять смысл. Для понимания требуется составление специфического глоссария с дополнительными разъяснениями от специалистов в области цифрового искусства. Имеющиеся глоссарии составлены на английском языке [2], что делает информацию менее доступной для русскоговорящих.

Отметим, что в обществе цифровых художников в ходу ещё больше специфических терминов, в частности, это демонстрирует список распространенного в *art*-сообществах сленга. В отличие от графических редакторов с локализованным языком, такая терминология либо транскрибируется (*speedpaint* ‘спидпэинт’, *collab* ‘коллаб’) при переводе, либо вовсе не адаптируется (*tutorial*). Особенно популярны такие слова-сокращения, как *WIP* (*Work-in-progress*) и *DTYS* (*Do-it-in-your-own-style*). Для них не существует четкого аналога в русском языке, поэтому без дополнительных разъяснений начинающему художнику не разобраться.

В цифровом сообществе имеется принимающая сторона – заказчики и клиенты, у них есть свой профессиональный лексикон: *request* ‘реквест, бесплатный рисунок на заказ’, *trade* ‘трейд, обмен рисунками’, *commission* ‘коммишн, работа на заказ за установленную денежную сумму’. Знание и ориентирование в этих терминах важно для них и исполнителей, особенно говорящих на разных языках.

Приведенные слова и выражения представляют собой только основу языка цифрового искусства. При углубленном изучении можно найти вариативность уже известных терминов: *rq* (*request*), *at* (*art trade*). Встречаются новые, не имеющие аналогов выражения: *OC* (*original character*) ‘собственный персонаж’, *fave* ‘фав, добавленная в папку избранных’ понравившаяся работа’, *Ych* (*your character here*) ‘здесь могла быть ваша реклама’.

Вывод: терминология цифрового искусства постоянно развивается. Локализация и перевод иностранных источников не всегда выполняются качественно, что требует решения этой проблемы путем создания адекватного справочного материала и специальных словарей цифрового искусства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. W3Techs [Electronic resource] : Usage statistics of content languages for websites. – Mode of access : https://w3techs.com/technologies/overview/content_language. – Date of access : 26.01.2025.
2. Cristophercant.com [Electronic resource]: Digital Art Terms: A Glossary of Words and Definitions. – Mode of access: <https://www.christophercant.com/blog/glossary>. – Date of access: 26.01.2025.