

Санкт-Петербургский государственный университет

Шао Нань

Выпускная квалификационная работа

**Межсистемные заимствования и семантические модели в
терминосистеме искусства новых медиа**

Уровень образования: бакалавриат

Направление 45.03.01 «Филология»

Основная образовательная программа СВ.5040.

«Английский язык и литература»

Профиль «Английский язык и литература»

Научный руководитель:
старший преподаватель,
кафедра иностранных языков
и лингводидактики,
Тимофеева Е.К.

Рецензент:
старший преподаватель
Кафедра английской
филологии и
лингвокультурологии
Силантьева В.Г.

Санкт-Петербург

2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. ТЕОРИТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ТЕРМИНОСИСТЕМ.....	5
1.1 Понятие «терминосистема» и ее признаки.....	5
1.2 Основные свойства терминосистем.....	7
1.3 Источники пополнения лексики в терминосистемах.....	8
1.4 Межсистемные заимствования – как один из источников пополнения лексики.....	11
1.5 Семантические модели.....	13
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I.....	15
ГЛАВА II. ИСТОЧНИКИ ЗАИМСТВОВАНИЯ И СЕМАНТИЧЕСКИЕ МОДЕЛИ ТЕРМИНОВ В ИНМ.....	17
2.1 Источники межсистемного заимствования.....	17
2.2 Семантические словообразовательные модели терминов.....	37
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II.....	40
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	42
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	43
СПИСОК СОКРАЩЕНИЙ.....	46

ВВЕДЕНИЕ

В последнее десятилетие интерес лингвистов-терминологов все больше концентрируется на проблеме выявления признаков терминологичности языкового знака в отраслевых терминосистемах, поскольку, как свидетельствуют данные ряда работ по терминологии, признаки терминологичности номинативных единиц в разных терминосистемах не только имеют сходные черты, но могут и различаться. В связи с этим вопрос о специфике освоения заимствований в отраслевых терминосистемах представляется важным, поскольку характер освоения таких заимствований может отличаться в литературных языках и их терминосистемах, а также в терминосистемах разных языков. Особенно это касается отраслей, появившихся совсем недавно и еще не сформовавших собственный конвенциональный терминологический аппарат на русском языке, что как раз и относится к сфере искусства новых медиа и чем и обуславливается актуальность исследования.

Научная новизна исследования состоит в комплексном рассмотрении источников пополнения терминов и словообразовательных процессов в терминосистеме искусства новых медиа (ИНМ), так как на данный момент эта сфера недостаточно освещена в российском научном сообществе и требует детального рассмотрения. Терминосистема искусствоведения рассматривается в русле ее соотношения с экстралингвистическими факторами формирования системы науки и лингвистическими факторами, обуславливающими системность лексики в языке.

Цель проанализировать семантические модели образования терминов ИНМ и систематизировать источники их заимствования.

В работе решается следующий ряд **задач**:

1) раскрыть понятия «термин», «терминосистема», «межсистемные заимствования в терминологии»,

- 2) дать характеристику терминосистеме ИНМ,
- 3) определить и классифицировать основные источники заимствований для ИНМ.

Материалом исследования послужили наименования ИНМ, отобранные из онлайн словаря New Media Art, созданного международным исследовательским альянсом по документации и сохранению искусства новых медиа DOCAM, Канада.

В работе использовались следующие **методы исследования**: классификационный метод, метод компонентного и сравнительно-сопоставительного анализ.

Структура работы определяется целями и задачами, поставленными в работе. Дипломная работа, общим объёмом страница, состоит из введения, двух глав с выводами к каждой из них, заключения, списка использованной литературы и списка сокращений.

Во Введении обосновывается выбор темы, её актуальность, определяются основные цели и задачи исследования.

Первая глава посвящена аналитическому обзору литературы по теме дипломной работы. В ней обосновывается специфика понятий “термин” и “терминосистема” и семантические модели терминов.

Вторая глава посвящена источникам межсистемного заимствования и семантическим моделям терминов ИНМ.

В Заключении излагаются основные результаты и подводятся общие итоги исследования.

ГЛАВА I. ТЕОРИТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ТЕРМИНОСИСТЕМ

1.1 Понятие «терминосистема» и ее признаки

Одним из важнейших свойств термина, активно обсуждаемых в современной лингвистике, является системность. Как известно, широкое изучение системных отношений в языке началось после выхода в свет книги Ф. Соссюра «Курс общей лингвистики», где был выдвинут тезис о том, что «язык есть система, все элементы которой образуют целое, а значимость одного элемента проистекает только от одновременного наличия других» [Соссюр, 1977:177]. Как отмечает в своём общем терминологическом учении А.В. Суперанская, терминология – это общая совокупность слов и словосочетаний, выражающих специально-профессиональные понятия и употребляемых в разных областях науки и сферах функционирования русского языка [Суперанская, 2011:212].

Терминологическая система – это такая система знаков, содержание и связи которой замкнуты пределами одной отрасли знаний. Они образуют одно терминологическое поле. Согласно общей закономерности знаковых систем, действующих в естественных языках, как справедливо утверждает лингвист В.П. Даниленко, «в пределах одного семантического поля знак не повторяется, в противном случае он утрачивает одну из главных своих функций – первичную функцию различения» [Даниленко, 1977:246].

Каждая терминосистема обладает как общими лингвистическими и экстралингвистическими характеристиками, так и специфическими, поэтому и терминологичность языкового знака как частное языковое явление может иметь некоторые отличительные свойства в терминосистемах разного типа [Хижняк, 2013:15-27].

Терминология характеризуется рядом признаков, представляющих их лингвистическую сущность:

1) Главной субстанциональной функцией терминологии является функция коммуникативного обслуживания профессионально-трудовых нужд носителей языка;

2) Терминология состоит из набора простых (однословных) и составных (терминологических словосочетаний) терминов, а также отношений, связывающих эти элементы;

3) Генетически простые термины могут быть либо общеупотребительными словами, либо заимствованиями, либо оригинальными единицами, образованными из морфем по известным словообразовательным моделям;

4) Простые (или однословные) термины отличаются от общеупотребительных слов своей семантической организацией;

5) Словообразование терминов подчиняется, в общем, тем же закономерностям и регулируется теми же моделями, что и словообразование в целом. Морфологические свойства терминов подчинены единым для всего языка правилам грамматического строя;

6) Семантические отношения, связывающие термины, имеют логический характер (род – вид, часть – целое, ассоциация), но индивидуальны в том смысле, что отношения связывают всегда конкретные термины конкретной терминологии.

Вышеперечисленные признаки терминологий позволяют говорить о системности, то есть рассматривать терминологии как системы лингвистических единиц, а именно терминосистемы.

Обобщая взгляды современных терминологов на природу и сущность терминосистем, следует признать, что терминологическая система (терминосистема) – это знаковая модель определённой теории специальной области знаний или деятельности, элементами которой служат лексические единицы (слова и словосочетания) определённого языка, используемые для

специальных целей, а структура в целом адекватна структуре системы понятий данной теории [Загоровская, 2011:136].

В специальной литературе по терминоведению отмечается, что для исследования системности терминологии весьма перспективным представляется соотнесение понятийной структуры терминологии с ее языковой структурой, поскольку системность терминологии – это степень ясности и последовательности соотношения ее семантической и языковой структур. «Терминология обладает качествами терминосистемы в той мере, в какой ясна и последовательна ее понятийная структура, и в какой ясна и последовательна языковая структура, соответствующая данной понятийной» [Шелов, 2003:117].

1.2 Основные свойства терминосистем

Как отмечается в специальной литературе [Головин, Кобрин, 1987:101-114], терминосистема в качестве модели некоторой области знаний появляется на той ступени, когда эта область сложилась в достаточной степени, имеет свою теорию, выявила и осознала основные свои объекты и связи между ними. Исследователи подчеркивают [Лейчик, 2007:86], что для формирования терминосистемы необходимо выполнение определенных условий, а именно:

- наличие специальной области,
- имеющей достаточно четко очерченные границы;
- наличие системы общих понятий, относящихся к этой области;
- наличие достаточно строгой теории (концепции), описывающей эту область;
- наличие определенного естественного языка и сложившегося в его рамках языка для специальных целей, лексические единицы которого могут быть использованы для обозначения понятий (объектов и их признаков) данной системы понятий.

Также на данный момент можно выделить несколько основных признаков характерных для терминосистем: целостность, относительная устойчивость, структурированность, связность. Разберем отдельно каждый из этих пунктов.

Основным критерием целостности терминосистемы является то, что элементами терминосистемы охвачены все (или все необходимые и достаточные) элементы специальной области, а также соответствие суммы частей целому.

Относительная устойчивость терминосистемы заключается в том, что терминосистема отражает систему взглядов в определённой области, установившуюся на определенном этапе, либо систему основных критериев, отражающих важнейшие объекты, методы и т. п., фигурирующие в этой области.

Одним из важных признаков терминосистемы является структурированность, то есть наличие в ней определённой структуры. Из этого следует, что термин является неотъемлемым элементом системы, если под системой понимать совокупность элементов целого, между которыми существует обязательная и неотъемлемая связь.

1.3 Источники пополнения лексики в терминосистемах

Для того чтобы описать классификацию дополнительных источников лексики в терминологической системе, обратимся к системе классификации. В соответствии с классификацией можно выделить следующие источники: терминология, междисциплинарные заимствования в языке, деривация терминологии и заимствование терминов.

Характерной чертой языковых процессов в XX-XXI веков является ускоренная «интеллектуализация лексики», которая проявляется в употреблении терминов в обыденной речи и включении в состав общелитературного языка. Для обозначения сверхсловной единицы, у

которой на базе терминологического значения развивается фразеологическое значение, Е.А. Никулина вводит термин «терминологизм»: критическая масса (болельщиков, цепная реакция и т.д.) [Никулина, 2004:126] При этом наблюдается также и обратный процесс: у слов общеупотребительной лексики появляются терминологические значения, и такие обозначения становятся частью терминологии: например, упаковка – упаковка молекул (в химии). Согласно утверждению Е.А. Никулиной [Никулина, 2004:126], терминологизированные единицы являются «полноправными членами различных терминосистем». Следовательно, процесс «интеллектуализации лексики» является двунаправленным и в результате приводит к значительному расширению сферы применения терминов и терминологий.

Как известно, в основе терминологии лежит национальный язык. Следовательно, при формировании русскоязычной терминологии какой-либо сферы используются лексические ресурсы и словообразовательные элементы и модели русского языка. Первым приемом создания термина на основе языкового материала является расширение объема существующего слова, в результате чего общеупотребительное слово приобретает новое значение, которое реализуется только в определенном контексте: нос – нос корабля. В литературе данный процесс «семантического развития общеупотребительного слова» получил название «терминологизация». Второй прием – это внутриязыковое междисциплинарное заимствование, когда слово из одной терминологии переходит в другую, меняя семантику: реперные точки – 1) точки, на которых основывается шкала измерений (точные науки); 2) важные моменты, вехи (общественные науки). Третий прием – аббревиация, предполагающая создание новых терминов за счет образования сокращений и акронимов: Росстандарт, МРТ, КТ и т.п. Четвертым приемом пополнения терминологии за счет ресурсов национального языка является терминодеривация, когда новые термины образуются путем

словообразования по моделям национального языка. При этом необходимо различать терминодеривацию с помощью стандартных терминоэлементов (чаще всего греко-латинского происхождения) и терминодеривацию с помощью аффиксации по существующим словообразовательным моделям, что является особенно продуктивным при формировании «вторичных номинаций»: например, образовании прилагательных и глаголов от заимствованных субстантивов с помощью стандартных моделей аффиксации.

Кроме того, пополнению терминологии также способствуют такие процессы, как терминологическое заимствование, специализация значения иноязычного слова по сравнению с языковым аналогом, терминологическая дифференциация значений слов, обусловленная усложнением профессиональной деятельности: ремейк – ремикс – кавер-версия – трибьют. Необходимо также рассмотреть терминологическое калькирование, которое может рассматриваться как отдельный терминотворческий прием. При калькировании новые термины формируются на базе лексики родного языка «при заимствовании идеи, облеченной в материал чужого языка, и формировании на ее основе своего слова или словосочетания» [Суперанская, 2011:238]. В рамках этой идеи калькирование рассматривается как пересечение и взаимодействие трех основных приемов: терминологизации, терминообразования и терминозаимствования.

Как было указано выше, при терминотворчестве часто используются международные терминоэлементы. По мнению многих ученых, данный способ терминообразования является одним из наиболее предпочтительных. Подробнее о межсистемных заимствованиях как источники пополнения лексики в терминосистеме будет рассказано в следующем параграфе данного исследования.

Именно поэтому необходимо проводить работу по гармонизации терминологий с учетом особенностей значения и употребления терминов в

рамках национальной терминосистемы. Решения по межъязыковому упорядочению терминов и установлению терминологических соответствий должны фиксироваться в многоязычных базах терминологических данных, которые позволяют накапливать и хранить информацию о лингвистических особенностях терминов и их употреблении.

Международность является важнейшей характеристикой специальной лексики, поскольку во всех областях, где осуществляются межнациональные связи (политика, наука, техника, экономика), на передний план выходит вопрос о взаимопонимании людей. В условиях всемирной интеграции однозначность и интернациональность терминологии являются главными условиями, обеспечивающими взаимопонимание специалистов различных областей знания на международном уровне.

1.4 Межсистемные заимствования – как один из источников пополнения лексики

Объем заимствуемой терминологии зависит от степени развития области профессиональной деятельности и полноты соответствующего понятийного аппарата (иногда заимствуются не отдельные термины, а даже целые терминосистемы). В.М. Лейчик выделяет четыре вида «межсистемного заимствования терминов:

- 1) заимствование отдельного термина;
- 2) заимствование фрагмента терминологии;
- 3) заимствование целой терминологии;
- 4) заимствование принципа построения терминологии. [Лейчик В.М, 2007:132]

Зачастую масштабное заимствование целых терминологий происходит на начальных этапах развития изучаемой области.

Как и лексические заимствования в общелитературном языке, терминологические заимствования также должны быть обоснованы потребностями принимающего языка во избежание засорения терминологий немотивированными обозначениями и терминами-дублетами. Именно поэтому, как замечает А.В. Суперанская, «вопрос о своеязычных и иноязычных терминах – это сложнейшая проблема, и она не всегда решается однозначно» [Суперанская, 2008:242]. Мода на заимствования в терминологии неприемлема, поскольку терминология является наиболее устойчивым пластом лексики и должна эффективно выполнять определенные функции, что исключает ее подверженность мимолетным веяниям времени. Именно поэтому «в каждом отдельном случае целесообразность использования иноязычного термина должна быть проверена» [Квитко, 1986:151].

В связи с этим, следуя традиции пополнения терминологии, заложенной еще М.В. Ломоносовым, выделяются три основные причины обоснованного заимствования терминов: во-первых, закрепление данного термина в других национальных языках науки, что делает его принятие целесообразным в целях международного научного общения (например, лазер, кварки и т.п.). Во-вторых, иностранный термин более ёмкий и краткий, а потому предпочтителен в употреблении. В-третьих, иностранный термин, в отличие от русского эквивалента, обладает необходимым словообразовательным потенциалом (например, движение – кинетика, кинетический; согласная – консонанта, консонантный). К этим основаниям для заимствования необходимо добавить еще одно, на наш взгляд, наиболее значимое – восполнение пробелов в терминосистеме в случае, когда «в распоряжении родного языка только предтермин – дефиниция или неустойчивое словосочетание» [Лысикова, 2012:18].

Во многих других сферах деятельности в качестве основного языка межкультурного общения используется английский язык. Как замечает Г.Н.

Ловцевич, «глобальное распространение английского языка как языка международного общения между специалистами способствует беспереводному прямому общению» [Ловцевич, 2010:44], и благодаря возможности общения на международном языке проводятся совместные исследования и осуществляется сотрудничество ученых из разных стран. Кроме того, английский язык выступает основным инструментом распространения знания и информации в письменных текстах и сети Интернет.

1.5 Семантические модели

Согласно высказыванию А. В. Кувшиновой, ядерный элемент указывает на родо-видовой семантический признак, и структура такого термина является мотивированной, отражающей связь данного понятия с другими. Опорный терминологический элемент обычно выступает в роли указателя тематической группы, к которой принадлежит данное понятие. Он занимает фиксированное конечное положение в английском словосочетании, в том случае, если перед нами атрибутивно-номинативное словосочетание, и процесс образования терминологических словосочетаний сводится к присоединению новых слов, обозначающих видовые признаки, к родовому слову [Кувшиновой, 2017:103].

Терминология определенной отрасли имеет ядро и периферию. Ядру, то есть «основному терминологическому фонду», присуща большая концентрация специфических, конкретизированных, уточненных названий, которые часто имеют структуру словосочетаний. В рамках ядра можно выделить несколько участков или «микрочастиц, имеющих относительную самостоятельность». Периферии свойственны более абстрактные названия, регистрирующие преимущественно общенаучные или межотраслевые понятия. В этой области системы чаще, чем в ядре, встречаются

однокомпонентные термины, значение которых понятны многим людям, а не только специалистам отрасли. При переходе от ядра к периферии можно выделить ряд периферийных зон. Чем более отдаленной от ядра является периферийная зона, тем слабее степень уточнения соответствующих понятий.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I

Первая глава нашей работы посвящена различным аспектам терминологической лексики. В первую очередь мы остановились на понятии термина. В работе мы опирались на определение термина как словарной единицы, которая конкретно относится к общему (конкретному или абстрактному) теоретическому понятию в определенном языке. Каждый термин должен иметь точное определение обозначаемой им реалии, что облегчает специалистам использование этого термина в профессиональном общении.

Терминологическая лексика, ограничена сферой употребления и в отличие от общеупотребительной лексики, стремится к однозначности и отсутствию экспрессии. Специфика терминов искусствоведения обусловлена прежде всего парадигматическими отношениями в терминосистеме и терминопле, а также характером области знания.

Следующий аспект, рассмотренный нами в первой главе - это терминологическая система и её признаки и свойства. За основу мы взяли определение терминологической системы как системы знаков, содержание и связи которой замкнуты пределами одной отрасли знаний. Они образуют одно терминологическое поле. Основные свойства терминосистемы, описанные в этой работе следующие:

1. наличие специальных области,
2. имеющей достаточно чётко очерченные границы;
3. наличие системы общих понятий, относящихся к этой области;
4. наличие достаточно строгой теории (концепции), описывающей эту область;
5. наличие определенного естественного языка.

Количество заимствованных терминов зависит от степени развития сферы профессиональной деятельности и полноты соответствующего понятийного аппарата (иногда заимствованным термином является не отдельный термин, а вся терминологическая система). Мы выделяем четыре типа "заимствования терминов между системами":

- 1) Займите отдельный период;
- 2) Заимствовать фрагмент термина;
- 3) Займите весь срок;
- 4) Заимствовать принцип построения терминологии.

В контексте моделирования структуры художественной терминологии, согласно "семантическая структура терминов неоднородна, может быть разделена на определенное количество компонентов-ядро, семантическая периферия и вспомогательные области", понимают, что ядро (основная область) несет основную смысловую нагрузку, периферия (периферийная область) придает термину дополнительное значение, а вспомогательная область грамматически связывает одно слово для выражения понятия.

ГЛАВА II. ИСТОЧНИКИ ЗАИМСТВОВАНИЯ И СЕМАНТИЧЕСКИЕ МОДЕЛИ ТЕРМИНОВ В ИНМ

2.1 Источники межсистемного заимствования

New media, Определение: Новые медиа - это средства, с помощью которых искусство, наука, политика, экономика и другие формы культуры заново изобретаются и используются в качестве информации. В отличие от вещательных средств массовой информации, новые средства массовой информации, такие как Интернет, электронная почта, текстовые сообщения и одноранговые сети, поощряют общение между многими и подход "сделай сам" к инновациям.

Мы выявили несколько терминосистем, которые стали источниками заимствований для ИНМ.

ИНМ связано практически всегда с компьютерными технологиями, даже тогда, когда речь идет о био-искусстве, сохранение, передача и возможная модификация исходного материала и т.д., происходит с помощью современных компьютерных ресурсов. Поэтому основным источником ИНМ является большой кластер терминосистем компьютерных и интернет сфер.

В основную группу “Computer Environment” вошли несколько подгрупп:
1) **Equipment and Technology**, 2) **Malfunction**, 3) **Storage carrier**, 4) **Tool and technology**, 5) **Strategy**, 6) **Sensory mode**.

Далее рассмотрим примеры, вошедшие в каждую из этих групп:

I. Computer Environment

1. **Equipment and Technology, Определение: Физический элемент или компонент технологии. (A physical element or component of a technology.)**
 - a) **Browser, Определение:** Программа, которая распознает, интерпретирует и просматривает веб-документы (обычно закодированные в HTML) в Всемирной паутине. Mozilla Firefox, Microsoft Internet Explorer и Safari являются наиболее распространенными веб-браузерами, которые отображают графику, а также тексты. Одна и та же веб-страница может выглядеть по-разному в разных браузерах, поскольку браузеры обычно получают доступ к кодам и интерпретируют их по-разному.
 - b) **Cluster, Определение:** Группа подключенных компьютеров. Кластер также может относиться к нескольким машинам, сгруппированным вместе.
 - c) **Cathode Ray Tube * CRT, Определение:** Техническое название кинескопа или сканирующей трубки в телекине "Летающее пятно". Электронный луч генерируется, ускоряется и ударяется о люминофорное покрытие на внутренней стороне вакуумированного стеклянного корпуса. Люминофор светится в результате энергии, передаваемой лучом. Точно контролируя положение и интенсивность электронного луча, в люминофоре появляются значимые узоры, которые видны через стекло.
 - d) **Display, Определение:** Устройство, способное представлять информацию визуально, например, на экране электронно-лучевой трубки.
 - 1) **Raster, Определение:** [радиовещание] Заданная схема линий сканирования, которая обеспечивает по существу равномерное покрытие области.
 - 2) **Skin, Определение:** Этот странный термин относится к внешнему виду интерфейса программы. Изменив внешний вид программы, вы можете сделать интерфейс совершенно другим, но, как правило, все те же функции. Это похоже на "Тему", которую вы можете использовать для настройки внешнего вида рабочего стола вашего компьютера.

2. **Format, Определение: Формат-это фиксированное байтовое сериализованное кодирование информационной модели. (A format is a fixed, byte-serialized encoding of an information model.)**
- a) Native format, Определение: Формат файла по умолчанию, используемый конкретным программным приложением. Собственный формат файлов приложения является собственностью, и эти типы файлов не предназначены для передачи в другие приложения. Обычно специальные свойства изображения, специфичные для программного обеспечения, могут быть сохранены только в том случае, если изображение сохранено в собственном формате программного обеспечения.
 - b) Proprietary format, Определение: Проприетарные форматы-это форматы файлов, на которые распространяется патент или авторское право. Как правило, такие ограничения пытаются предотвратить обратный инжиниринг, хотя обратный инжиниринг форматов файлов в целях интероперабельности, как правило, считается законным теми, кто его практикует.
 - c) Library, Определение: Относится к набору компьютерных программ или файлов данных или набору готовых многократно используемых подпрограмм, иногда называемых модулями, которые могут быть связаны с программой во время ее компиляции, освобождая программиста от необходимости повторять код каждый раз, когда подпрограмма используется в программе.
 - d) Main memory, Определение: Также известная как оперативная память (оперативная память), информация, хранящаяся в активной виртуальной памяти работающего компьютера. Информация в оперативной памяти теряется при выключении компьютера, если только она не была предварительно сохранена на диск.
 - e) Script, Определение: Компьютерный сценарий-это список команд, выполняемых определенной программой или механизмом сценариев.

Сценарии могут использоваться для автоматизации процессов на локальном компьютере или для создания веб-страниц в Интернете. Например, сценарии DOS и сценарии VB могут использоваться для запуска процессов на компьютерах с Windows, в то время как сценарии AppleScript могут автоматизировать задачи на компьютерах Macintosh. Сценарии ASP, JSP и PHP часто запускаются на веб-серверах для создания динамического содержимого веб-страниц. Файлы сценариев обычно представляют собой просто текстовые документы, содержащие инструкции, написанные на определенном языке сценариев.

- f) Source code, Определение: Относится к любой серии утверждений, написанных на каком-либо удобочитаемом языке программирования. Исходный код компьютерной программы-это набор файлов, которые могут быть преобразованы из удобочитаемой формы в эквивалентную компьютерную исполняемую форму. Исходный код либо преобразуется в объектный код ассемблером или компилятором для конкретной компьютерной архитектуры, либо выполняется в удобочитаемой форме с помощью интерпретатора.
- g) Interface, Определение: Граница, через которую две независимые системы встречаются и действуют друг на друга или взаимодействуют друг с другом. Задействованные системы могут быть как технического характера (в случае аппаратных или программных интерфейсов), так и человеческого субъекта во взаимодействии с технической системой.
 - 1) Command line interface, Определение: Интерфейс командной строки (CLI)-это механизм взаимодействия с операционной системой компьютера или программным обеспечением путем ввода команд для выполнения определенных задач. Этот текстовый интерфейс контрастирует с использованием указателя мыши с графическим пользовательским интерфейсом (GUI) для нажатия на параметры или

меню в текстовом пользовательском интерфейсе (TUI) для выбора параметров.

2) Graphical User Interface * GUI, Определение: Графический пользовательский интерфейс-это метод взаимодействия с компьютером через метафору прямого манипулирования графическими изображениями и "виджетами" в дополнение к тексту.

3. **Malfunction, Определение: Технические трудности, возникшие при жизни произведения искусства. (Technical difficulty experienced during the lifetime of the artwork.)**

a) Glitch, Определение: Неспособность системы выполнить свои функции или выполнить их должным образом.

b) Distortion, Определение: Изменение формы изображения в результате несовершенства оптической системы, такой как линза.

c) Degeneration, Определение: Эффект, возникающий в результате цепного процесса повторяющегося воспроизведения с использованием копировальной машины, что приводит к прогрессирующему ухудшению исходного изображения. Одновременно с процессом вырождения происходит автоматическое увеличение изображения, которое затем выходит за пределы своих первоначальных рамок. Таким образом, может быть достигнута полная метаморфоза изображения, например, абстрактная структура, состоящая из точек, пятен и линий. Интенсивность вырождения варьируется в зависимости от используемых моделей копировальных машин. Чем старше модели (например, аналогические), тем легче получить эффект. Дегенерация - это пластический эффект, который был очень популярен в первые дни копировального искусства. Она представляла собой отличительную черту этого вида искусства, репрезентирующую "разрушение" репродуктивной функции инструмента.

- d) Pixelization, Определение: Ступенчатый вид изогнутой или наклонной линии в цифровом изображении. Чем меньше пикселей и чем больше их количество, тем менее очевидна "пикселизация" изображения. Также известный как "джагги".
- e) Aliasing, Определение: Визуальный неблагоприятный эффект в виде зубцов, который появляется при просмотре изображений диагоналей или кривых, обусловлен недостаточной четкостью изображения или экрана.
- f) Translation problem, Определение: Относится к тому, как произведение, переведенное на новые устройства доставки, меняет смысл.
4. **Storage carrier, Определение: Тип носителя для хранения информации. (A type of carrier for storing information.)**
- a) Copy, Определение: Любое воспроизведение или дублирование, независимо от типа носителя, формата или технологии.
- 1) Bitstream duplicate, Определение: Это побитовая цифровая копия цифрового оригинального документа, файла, раздела, графического изображения, всего диска или аналогичного объекта.
 - 2) Clone, Определение: В цифровых носителях-идеальная копия данного файла или файлов. В отличие от традиционных носителей, таких как аналоговая фотография или пленка, клонированные копии неотличимы от оригинала.
- b) Videotape, Определение: Видеокассета-это средство записи изображений и звука на магнитную ленту [...] Лента-это линейный метод хранения информации, и, поскольку почти все видеозаписи, сделанные в настоящее время, являются цифровыми, ожидается, что она постепенно потеряет свое значение по мере того, как нелинейные/произвольные методы хранения цифровых видеоданных станут более распространенными.
- c) World Wide Web * WWW, Определение: Глобальная сеть интернет-серверов, предоставляющая доступ к документам, написанным в сценарии, называемом языком разметки гипертекста (HTML), который

позволяет связывать контент локально и удаленно. "Сеть" была разработана в 1989 году Тимом Бернерсом-Ли, работающим в лаборатории физики высоких энергий CERN в Женеве. Марк Эндрисон, студент Иллинойского университета, позже разработал простую систему наведения и щелчка мыши под названием Mosaic, которая впоследствии превратилась в веб-браузер Netscape.

- d) Blog post, Определение: Короткий, датированный и подписанный текст, содержащий личную или общую информацию, размещенный в блоге, где он может быть прокомментирован.
 - e) Sound tape, Определение: Магнитная лента используется для записи звука уже более 75 лет. Лента произвела революцию как в радиовещании, так и в индустрии звукозаписи. Он сделал это, предоставив художникам и продюсерам возможность записывать и перезаписывать аудио с минимальной потерей качества, а также легко редактировать и переставлять записи.
5. **Tool and technology, Определение: Конкретные элементы, связанные с оборудованием: языки, средства массовой информации или характеристики оборудования. (Specific elements associated with equipment: languages, media, or characteristics of the equipment.)**
- a) Chat, Определение: Текстовый интерфейс, позволяющий нескольким пользователям писать сообщения и отвечать друг другу в режиме реального времени. Примеры включают ICQ и мгновенные сообщения.
 - b) Digital Light Processing * DLP, Определение: Технология, используемая в проекторах и проекционных телевизорах. Первоначально разработанный компанией Texas Instruments, с помощью DLP изображение создается микроскопическими зеркалами, выложенными в матрицу на полупроводниковом чипе. Каждое зеркало представляет один пиксель в проецируемом изображении.

- c) Digital Linear Tape * DLT, Определение: Технология, в которой используются картриджи с магнитной лентой размером полдюйма (1,27 см) емкостью от 10 до 70 GB. Технология DLT начала быстро распространяться в 1995 году и широко использовалась для локальных сетей предприятий.
 - d) S-video, Определение: Технология передачи видеосигналов по кабелю путем разделения видеoinформации на два отдельных сигнала: один для цвета (цветность), а другой для яркости (яркость). При отправке на телевизор это дает более четкие изображения, чем композитное видео , где видеoinформация передается в виде одного сигнала по одному проводу. Это связано с тем, что телевизоры предназначены для отображения отдельных сигналов яркости (Y) и цветности (C).
 - e) Virtual reality, Определение: Ученый-компьютерщик Джарон Ланье популяризировал термин "виртуальная реальность" в начале 1980-х годов, чтобы описать технологию, которая позволяет человеку взаимодействовать с моделируемой компьютером средой, будь то на основе реального или воображаемого места. Среда виртуальной реальности обычно представляет собой визуальный опыт, отображаемый на экранах компьютеров или с помощью специальных стереоскопических дисплеев. Некоторые симуляции включают дополнительную сенсорную информацию, такую как звук через динамики или наушники.
 - f) Mosaic, Определение: Первый браузер с поддержкой изображений, отображающий тот же интерфейс в Интернете на платформах Macintosh, Windows и UNIX. Первоначально разработанная как свободное программное обеспечение Национальным центром суперкомпьютерных приложений (NCSA) в 1993 году, Mosaic стала прототипом для многих других веб-браузеров.
6. **Strategy, Определение: Ряд стратегий сохранения и различных действий, которые необходимо предпринять, чтобы ограничить**

скорость деградации произведения искусства или обеспечить определенный уровень долговечности произведения, независимо от типа носителя, срока его службы или типа передаваемой информации. (A range of preservation strategies and of various actions to take in order to limit the rate of degradation of an artwork or to secure some level of longevity of the work, regardless of the type of carrier, of its lifespan, or of the type of information being carried.)

- а) Compression, Определение: Перекодирование данных, чтобы сделать их меньше. Большинство форматов файлов изображений используют сжатие, поскольку файлы изображений, как правило, большие и потребляют большое количество дискового пространства и времени передачи по сетям.
- 1) Lossless compression, Определение: Сжатие без потерь уменьшает размер файла без потери качества. Этот метод уменьшения размеров файлов может быть применен как к изображениям, так и к аудиофайлам. В то время как JPEG и MP3 используют сжатие с потерями, для создания сжатых файлов без потерь можно использовать более новые алгоритмы сжатия, такие как JPEG 2000 и Apple Lossless compression. Сжатие без потерь в основном перезаписывает данные исходного файла более эффективным способом. Однако, поскольку качество не теряется, результирующие файлы, как правило, намного больше, чем файлы изображений и аудио, сжатые с потерями. Например, файл, сжатый с использованием сжатия с потерями, может составлять одну десятую размера оригинала, в то время как сжатие без потерь вряд ли приведет к созданию файла, меньшего половины исходного размера.
 - 2) Lossy compression, Определение: Сжатие файлов с потерями приводит к потере данных и качества по сравнению с исходной версией. Сжатие с потерями обычно связано с файлами изображений, такими как JPEG,

но также может использоваться для аудиофайлов, таких как файлы MP3 или AAC. "Потеря" файла изображения может проявляться в виде неровных краев или неровных областей. В аудиофайлах потеря может привести к водянистому звуку или уменьшению динамического диапазона звука. Поскольку сжатие с потерями удаляет данные из исходного файла, результирующий файл часто занимает гораздо меньше места на диске, чем исходный. Например, изображение в формате JPEG может уменьшить размер файла изображения более чем на 80% с небольшим заметным эффектом. Аналогично, сжатый MP3-файл может быть в одну десятую размера исходного аудиофайла и может звучать почти идентично. Ключевое слово здесь - "почти". Сжатие JPEG и MP3 удаляют данные из исходного файла, что может быть заметно при ближайшем рассмотрении. Оба этих алгоритма сжатия допускают различные "настройки качества", которые определяют, насколько сжатым будет файл. Настройка качества включает в себя компромисс между качеством и размером файла. Файл, который использует большее сжатие, займет меньше места, но может выглядеть или звучать не так хорошо, как менее сжатый файл. Некоторые форматы изображений и аудио допускают сжатие без потерь, что несколько не снижает качество файла.

- b) Migration, Определение: Миграция означает простое копирование цифровой информации с устаревших носителей (носителей данных и форматов программного обеспечения) на новые.
- c) Emulation, Определение: Подражать произведению-значит изобрести способ имитировать первоначальный вид произведения различными способами. Этот термин может быть применен в целом к любой переработке компонентов произведения искусства, как в случае с переработками и реконфигурациями, которые необходимы для сохранения Концептуального, минимального и перформативного

искусства. Однако в сфере цифровых медиа эмуляция имеет конкретное определение. Эмулятор-это компьютерная программа, которая "обманывает" исходный код, предполагая, что он все еще работает на своем оригинальном оборудовании, тем самым позволяя программному обеспечению с устаревшего компьютера работать на современном.

- 1) **Hardware-for-hardware**, Определение: Тип эмуляции, состоящий из переделки или замены оборудования или материала для производства искусства. Например, чтобы имитировать внешний вид устаревших видеомониторов в оригинальной видеоинсталляции Nam June Paik, реконструкторы могут изготовить на заказ электронно-лучевые трубки или встроить плоские экраны в старые телевизионные корпуса.
 - 2) **Software-for-hardware**, Определение: Тип эмуляции, который имитирует собственную аппаратную среду программы на машине, на которой она никогда не предназначалась для запуска. Например, программа, работающая под управлением операционной системы Windows 2000, может эмулировать микропроцессор компьютера Amiga 1985 года, позволяя пользователям играть в старинные видеоигры, такие как Pong, на современной операционной системе.
 - 3) **Software-for-software**, Определение: Тип эмуляции, аналогичный программному обеспечению для аппаратного обеспечения, но в котором программа эмулирует другой вид программного обеспечения (например, операционную систему Amiga), а не часть аппаратного обеспечения (например, чип Amiga).
7. **Sensory mode**, Определение: **Способ взаимодействия, при котором переживание произведения искусства вовлекает чувства. (Mode of interaction whereby the experience of an artwork involves the senses.)**
- a) **Visual**, Определение: Там, где восприятие произведения искусства публикой включает в себя зрение.

- 1) Interference pattern, Определение: Рассмотрим два источника, передающих одинаковые волны в фазе друг с другом. Источники создают вокруг себя интерференционную картину с полосами конструктивных и деструктивных помех.
- 2) Augmented reality, Определение: Технология, в которой представление пользователя о реальном мире расширяется или дополняется дополнительной информацией, полученной из компьютерной модели. Улучшение может состоять из виртуальных артефактов, которые должны быть встроены в среду [...]. AR позволяет пользователю оставаться на связи с реальной средой. Это в отличие от виртуальной реальности, в которой пользователь полностью погружен в искусственный мир и отрезан от реального мира. [...] Используя технологию AR, пользователи могут [...] взаимодействовать со смешанным виртуальным и реальным миром естественным образом.

II. Further Activities, Определение: Этапы жизненного цикла произведения искусства. (Stages in the life cycle of an artwork.)

1. Accessioning, Определение: Процесс подготовки к приобретению или передаче под опеку произведения искусства; подготовка дела о приобретении или передаче под опеку и/или документов о передаче, юридических документов, документов о культурных ценностях, организации транспортировки и хранения и т.д.
2. Acquisition, Определение: Передача опеки над произведением искусства путем внесения депозита, дарения или завещания, покупки или торговли.
3. Custody, Определение: Ответственность, опека или защита произведения искусства.
4. Conservation, Определение: Все виды деятельности, направленные на сохранение культурного ресурса, с тем чтобы сохранить его историческую ценность и продлить его физическую жизнь.

III. Agents, Определение: Кто принимает участие в мероприятиях. (Who takes part in the activities.)

1. Conservator, Определение: Специалист, чья роль заключается в сохранении произведений искусства (или исторических объектов) от любого ухудшения и вмешательства в сами произведения.
2. Viewer, Определение: Зрители-это люди, которые смотрят телевизор или смотрят определенную программу по телевизору.
3. Artist, Определение: Художник-это тот, кто рисует, рисует картины или создает скульптуры в качестве работы или хобби.
4. Corporate body, Определение: Перегруппировка людей для профессиональных целей: общества, фонды, исследовательские группы.
5. Co-author, Определение: Лицо или сообщество, которое вносит свой вклад в работу автора.
6. Collaborator, Определение: Лицо, которое работает с одним или несколькими лицами на общей работе и которое отвечает за один аспект работы.
7. Curator, Определение: Музеи и галереи, как правило, нанимают большое количество кураторов, которые занимаются организацией временных выставок, организацией показов собственной коллекции музея и приобретением этой коллекции. За последние двадцать лет роль куратора изменилась: теперь есть внештатные или независимые кураторы, которые не привязаны к учреждению и у которых есть свои собственные индивидуальные способы создания выставок. Таким кураторам предлагается курировать или самим предлагать выставки в широком диапазоне пространств, как внутри, так и за пределами установленной системы галерей, а также в Интернете.
8. Technologist, Определение: В мире медиаискусства технологи-это помощники и сотрудники художников, которые предоставляют

технические ноу-хау и ресурсы, необходимые им для создания, поддержания и развития своих работ.

IV. New Media Artwork Attributes & properties, Определение: Характеристики, которые могут быть связаны с компонентами. (Characteristics that can be associated to components.)

1. Compatibility, Определение: Способность одной системы работать со стандартами других систем.
2. Dispersion, Определение: Относительно большая вариация в зависимости от частоты в полосе частот определяется определенными характеристиками, такими как фаза скорости электромагнитной волны, распространяющейся в дисперсионной среде.
3. Integrity, Определение: Свойство, связанное с данными, которые во время обработки или передачи не претерпевают никаких изменений, умышленного уничтожения или случайного, и сохраняют формат для использования.
4. Interactivity, Определение: Схема сообщений, поступающих от исходного объекта в технологической системе к целевому объекту в этой системе, а затем возвращающихся обратно к исходному объекту.
5. Interoperability, Определение: Способность информационных систем работать совместно друг с другом, включая протоколы связи, аппаратные средства, программное обеспечение, приложения и уровни совместимости данных.
6. Variability, Определение: Вариативность является неотъемлемым свойством цифровых медиа и одной из основных возможностей, к которым обращаются художники. Произведения искусства в любой среде меняются со временем из-за таких вещей, как освещение или химический распад.

7. Stand-alone, Определение: Говорит о программах или произведениях искусства, которые не нуждаются в подключении к Интернету для работы или просмотра.
8. Behaviour, Определение: Поведение произведения искусства; поведение объектов, процессов или пользователей при взаимодействии с произведением искусства.
 - a) Installed, Определение: Для целей руководства по переменным носителям сказать, что произведение искусства должно быть “установлено”, означает, что его физическая установка сложнее, чем просто повесить его на гвоздь. Примерами произведений искусства с таким поведением являются работы, которые масштабируются, чтобы заполнить данное пространство, или используют необычное размещение, такое как внешний вид здания или общественная площадь. Для таких работ опросник variable media отслеживает вопросы размещения на конкретном сайте, а также масштаб, общественный доступ и освещение.
 - b) Performed, Определение: В парадигме вариативных МЕДИА "исполняемые" произведения включают не только танец, музыку, театр и исполнительское искусство, но и произведения, для которых процесс так же важен, как и продукт. Для таких работ анкета с переменными средствами массовой информации устанавливает инструкции, которым должны следовать актеры, кураторы или монтажники, чтобы завершить работу, в дополнение к более традиционным соображениям производительности, таким как актерский состав, декорации и реквизит.
9. Usability, Определение: Удобство использования измеряет качество взаимодействия пользователя с продуктом или системой-будь то веб-сайт, программное приложение, мобильная технология или любое пользовательское устройство. В целом, юзабилити относится к тому,

насколько хорошо пользователи могут изучать и использовать продукт для достижения своих целей и насколько они удовлетворены этим процессом.

10. Integrity, Определение: Концептуальная целостность относится к связи работы с используемым процессом или технологией и духом, в котором была сделана работа. Эстетическая целостность относится к внешнему виду и ощущению видимых компонентов и выходов системы (т. Е. качеств звука и изображения).
11. Artistic intent, Определение: Успех - это способность продолжать демонстрировать эти работы [инсталляции] в соответствии с намерением художника. Консерватор также несет ответственность за сохранение исторического качества или характера произведения как в связи с историей современного искусства, так и в связи с развитием творчества художника на протяжении всей его жизни.
12. Concept, Определение: Существенные характеристики или концепции, связанные с идентичностью произведения искусства.

V. Manifestation and Reception, Определение: Отношения между произведением искусства и публикой, а также между публикой и произведением искусства. (Relation between the artwork and the public and between the public and the artwork.)

1. Interaction, Определение: Акт связи между двумя объектами или позициями (компьютерным интерфейсом, лицами или окружающим местоположением или объектами в этом окружающем местоположении).
2. Concept, Определение: Существенные характеристики или концепции, связанные с идентичностью произведения искусства.
3. Criticism, Определение: Критические оценки произведения искусства его публикой, общими и специализированными средствами массовой информации, исследователями, другими художниками и т.д.

VI. Types of NMA Artwork, Определение: Созданные в различные эпохи, произведения искусства могут быть аналоговыми, цифровыми, механическими или электронными; они также часто являются мультимедийными и включают материалы, которые варьируются от машин, программного обеспечения, электронных систем и аналоговых или цифровых изображений до традиционных (скульптурные и изобразительные элементы) и нетрадиционных (промышленные материалы и технологии) смешанных сред. (Created during various eras, the artworks may be analog, digital, mechanical or electronic; they are also often multimedia and include materials that range from machines, software, electronic systems and analog or digital images to traditional (sculpted and pictorial elements) and non-traditional (industrial materials and techniques) mixed media.)

1. Networked artwork, Определение: Сетевое произведение искусства предназначено для просмотра в электронной системе связи, будь то локальная сеть (LAN) или Интернет. Сетевые средства массовой информации включают веб-сайты, электронную почту и потоковое аудио и видео.
2. Ternary work, Определение: Троичная работа состоит из трех уровней: спроектированная работа, реализованная работа и воспринимаемая работа.
3. Designed work, Определение: Спроектированная работа - это идея, концепция, устройство, система, определенная, структурированная и организованная художником. Эта "информация" закодирована, программа.
4. Implemented work, Определение: Устройство, в котором "воплощена" работа. Именно здесь лежит концепция интерфейса, который представляет собой физическую компоновку информации.

5. **Perceived work**, Определение: Внедрение общественностью устройства / системы: выполненная работа. Это действие создаст увиденную работу: «чтение » работы данным человеком. От его действия на воспринимаемую работу он будет воспринимать, понимать, схватывать спроектированную работу в зависимости от содержания и сложности последней, в зависимости от степени его знаний и культурной среды отправления, как его собственной чувствительности и, наконец, в зависимости от места и контекста монстрации.

VII. Art Practices, Определение: **Методы или практики, используемые при создании произведения искусства; формы искусства. (Techniques or practices used in the making of an artwork; art forms.)**

1. **Online art**, Определение: Термин "онлайн-искусство" во многом соответствует строгому определению сетевого искусства: искусство, которое можно или должно испытывать только онлайн. [...] Есть два вида "онлайн - искусства": искусство, которое есть только в сети, или искусство, которое всегда есть в сети - "только" является более строгим критерием, поскольку оно, как правило, исключает телероботику и выступления в Интернете, которые могут иметь дополнительное важное автономное измерение.
- a) **Browser art**, Определение: Браузерное искусство-это поджанр сетевого искусства и относится конкретно к отступническому произведению искусства, сделанному как часть URL-адреса, который использует компьютер в качестве сырья, преобразуя коды, структуру веб-сайтов и ссылки между серверами в визуальный материал. Некоторые браузерные программы автоматически подключаются к Интернету, а затем продолжают искажать веб-страницы, неправильно считывая " код " компьютера.
- b) **Internet art**, Определение: Искусство, созданное специально для просмотра или распространения в Интернете.

2. Digital art, Определение: Цифровое искусство может быть создано компьютером, отсканировано или нарисовано с помощью планшета и мыши. В последнее время некоторые виды цифрового искусства стали интерактивными, позволяя аудитории в определенной степени контролировать конечное изображение.
 - a) Digital sculpture, Определение: Общий термин, охватывающий три различных вида деятельности, которые могут дополнять друг друга. Во-первых, создание и отображение на компьютерных формах или пластиковых наборах в 3 измерениях, даже в 4: эволюционных темпах. Во-вторых, с оцифровкой реальных объектов и их возможной модификацией с помощью вычислений. И, наконец, физическое производство объектов с помощью машин с числовым управлением, используемых для материализации изображений (техника быстрого прототипирования) или путем удаления или добавления материала, как с незапамятных времен человек начал "давать" в своих снах.
3. Conceptual art, Определение: Концептуальное искусство-это искусство, в котором концепция(ы) или идея(ы), участвующие в работе, имеют приоритет над традиционными эстетическими и материальными проблемами. В некоторых случаях концептуальное искусство может не включать в себя какой-либо арт-объект как таковой, а вместо этого проявляться исключительно как документальное подтверждение "художественной идеи". В других, менее экстремальных случаях концептуальное искусство может включать в себя построение изображений и объектов таким образом, чтобы освободить художника от его традиционной роли в качестве создателя эстетических решений.
4. Generative art, Определение: Генеративное искусство относится к любой художественной практике, в которой художник создает процесс, такой как набор правил естественного языка, компьютерная программа, машина или другое процедурное изобретение, которое затем приводится в

движение с некоторой степенью автономии, способствующей или приводящей к завершению произведению искусства.

5. Installation art, Определение: Термин "искусство инсталляции" может использоваться для описания работ, специфичных для конкретного места, часто созданных художниками для конкретных выставочных пространств. Созданные практически из любого носителя, материала или объекта, эти работы могут быть такими же постоянными, как бетон, или такими же эфемерными, как сахарная вата. Потребности в сохранении инсталляционного искусства столь же широки по своему охвату.
6. Kinetic art, Определение: Реальное движение было включено в произведения искусства к 1920-м годам, особенно через конструктивистов (Наум Габо был первым, кто использовал слово "кинетический" по отношению к искусству), а затем через Александра Колдера и его мобильные телефоны в 1930-х годах. Возрождение кинетического искусства должно было произойти к середине 1950 - х годов. Выставка "Le Mouvement" в галерее Galerie Denise René в Париже в 1955 году, а затем "Bewogen Beweging" в музее Стеделийк в Амстердаме в 1961 году способствовали признанию кинетического искусства. Существуют различные формы кинетического искусства, включая машины и мобильные телефоны, а также люмино-кинетические работы, включающие свет и движение. В самом широком смысле некоторые произведения оп-арта, создающие эффекты оптического движения, также можно считать кинетическим искусством.
7. Software art, Определение: Жанр цифрового искусства, который подчеркивает создание оригинальных или откровенных программных приложений, таких как альтернативный просмотр веб - страниц, манипулирование изображениями или инструменты редактирования видео, а не какое-либо одно изображение или результат, созданный с

помощью такого инструмента. Программное обеспечение обычно компилируется, но часто свободно распространяется в Интернете.

8. Sound art, Определение: Искусство о звуке, используя звук и как его носитель, и как его предмет. С момента внедрения цифровых технологий звуковое искусство претерпело радикальную трансформацию. Художники теперь могут создавать визуальные образы в ответ на звуки, позволяя аудитории управлять искусством с помощью нажимных колодок, датчиков и голосовой активации.
9. Telematic art, Определение: Опишите искусство, которое использует Интернет и другие цифровые средства коммуникации, такие как электронная почта и мобильные телефоны, чтобы сделать более интерактивную форму искусства. Большая часть произведений, связанных с телематическим искусством, фокусируется на человеческом аспекте медиума; желании общаться с другим, даже в виртуальном мире, и о том, как это играет центральную роль в создании медиума.
10. Video art, Определение: Термин "видеоарт" понимается как относящийся к выражениям визуального искусства, в которых видео используется в качестве носителя, как в производственном процессе, так и в презентации.
11. Media art, Определение: Этот термин используется для обозначения всех художественных практик, использующих или основанных на любом из таких средств массовой информации, как видео, звук, электронные, цифровые и интерактивные средства массовой информации и Интернет.

2.2 Семантические словообразовательные модели терминов

По результатам проведенного моделирования мы распределили термины изобразительного искусства на двухкомпонентные одноядерные термины, в которые вошли примеры с компонентным составом A+N и N+N.

1. A+N (Artistic intent / Художественный замысел; Static preservation / Статическое сохранение; Lossless compression / Сжатие без потерь; Lossy compression / Сжатие с потерями; Preventive conservation / Превентивная консервация; Binaural recording / Бинауральная запись; Iterative design / Итеративный дизайн; Custodial problem / Проблема с лишением свободы; Corporate body / Корпоративный орган; Networked artwork / Сетевое художественное произведение; Ternary work / Троичная работа; Designed work / Проектная работа; Implemented work / Выполненная работа; Perceived work / Воспринимаемая работа; Conceptual art / Концептуальное искусство; Digital preservation / Цифровая консервация; Digital archaeology / Цифровая археология; Digital curation / Цифровое кураторство; Digital art / Цифровое искусство; Digital sculpture / Цифровая скульптура; Digital copy / Цифровая копия; Digital video / Цифровое видео; Authoring program / Авторская программа; Generative art / Генеративное искусство; Kinetic art / Кинетическое искусство; Online art / Онлайн-искусство; Time-based work / Работа, основанная на времени; Artificial life / Искусственная жизнь; Composite signal / Составной сигнал; Locative media / Локативные средства массовой информации; New media / Новые медиа; Unstable media / Нестабильные носители; Virtual reality / Виртуальная реальность; Native format / Родной формат; Proprietary format / Фирменный формат; Free software / Свободное программное обеспечение; Main memory / Основная память; Augmented reality / Дополненная реальность; Spatial Mode / Пространственный режим; Real time / В реальном времени);
2. N+N (System Design / Проектирование системы; Conservation report / Отчет о сохранении; Key frame / Ключевая рамка; Video installation / Видеоинсталляция; Trap device / Ловушечное устройство; Video sculpture / Видео скульптура; Installation art / Искусство монтажа Browser art / Искусство

браузера; Internet art / Интернет-искусство; Software art / Искусство программного обеспечения; Sound art / Звуковое искусство; Video art / Видеоарт; Media art / Медиа-искусство; Bitstream duplicate / Дубликат битового потока; Exhibition copy / Копия выставки; Reference print / Эталонная печать; Release print / Печать выпуска; Laser disc / Лазерный диск; Blog post / Сообщение в блоге; Sound tape / Звуковая лента; Information object / Информационный объект; Cue point / Ключевая точка; Machine code / Машинный код; Network protocol / Сетевой протокол; Object code / Объектный код; Open source / С открытым исходным кодом; User number / Номер пользователя; Sound spatialization / Пространственное распределение звука; Interference pattern / Интерференционная картина);

Трехкомпонентные одноядерные терминологические словосочетания представлены в нашем исследовании тремя группами:

1. N+N+N (Documentation Map Model / Модель карты документации; Digital Light Processing / Цифровая обработка света; File Transfer Protocol / Протокол передачи файлов; Cathode Ray Tube / Электронно-лучевая трубка; Command line interface / Интерфейс командной строки);
2. A+A+N (Intangible cultural heritage / Нематериальное культурное наследие);
3. A+N+N (Constant bit rate / Постоянная скорость передачи данных; Visual programming environment / Среда визуального программирования) Digital Linear Tape / Цифровая Линейная Лента);
4. N+N+A (Mud Object Oriented / Грязь Объектно-Ориентированная).

Последнюю группу составили четырехкомпонентные одноядерные термины:

1. A+N+N+N (Virtual Reality Modeling Language / Язык моделирования виртуальной реальности);

2. A+A+N+N (Constant Angular Velocity format / Формат постоянной угловой скорости);
3. N+N+N+N (Preservation Metadata Implementation Strategy / Стратегия реализации метаданных сохранения).

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II

Терминология ИНМ пересекается с большим количеством терминологических систем. Исследуя термины ИНМ, мы обнаружили, что большинство терминов находятся в областях, связанных с компьютерными технологиями. В основную группу “Computer Environment” вошли несколько

подгрупп: 1) Equipment and Technology, 2) Malfunction, 3) Storage carrier, 4) Tool and technology, 5) Strategy, 6) Sensory mode.

Во вторую группу “Further Activities” мы также включили несколько подгрупп, таких как: 1) Accessioning, 2) Acquisition, 3) Custody, 4) Conservation.

Третью группу “Malfunction” составили следующие разделы: 1) Conservator, 2) Viewer, 3) Artist, 4) Corporate body, 5) Co-author, 6) Collaborator, 7) Curator, 8) Technologist.

Четвертая группа “New Media Artwork Attributes & properties” была далее поделена на: 1) Compatibility, 2) Dispersion, 3) Integrity, 4) Interactivity, 5) Interoperability, 6) Variability, 7) Stand-alone, 8) Behaviour, 9) Usability, 10) Integrity, 11) Artistic intent, 12) Concept.

Пятая группа “Manifestation and Reception” представлена всего лишь тремя пунктами: 1) Interaction, 2) Concept, 3) Criticism.

Шестая группа, названная “Types of NMA Artwork”, включает в себя 5 подгрупп: 1) Networked artwork, 2) Ternary work, 3) Designed work, 4) Implemented work, 5) Perceived work.

И последнюю, седьмую, группу “Art Practices” составили 11 подгрупп: 1) Online art, 2) Digital art, 3) Conceptual art, 4) Generative art, 5) Installation art, 6) Kinetic art, 7) Software art, 8) Sound art, 9) Telematic art, 10) Video art, 11) Media art.

Вторая часть практической работы посвящена семантическим моделям. Нами были выделены 3 основные группы терминов, которые, с нашей точки зрения, представляют наибольший интерес для исследования. Эти разделы представлены:

- 1) Двухкомпонентными одноядерными терминами;
- 2) Трехкомпонентными одноядерными терминами;
- 3) Четырехкомпонентным одноядерными терминами.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключении проведенного нами исследования можно сделать следующие основные выводы по теме.

В новой терминологической системе медиаискусства в качестве источников словарных дополнений используются слова из разных областей

и регионов, а количество заимствованных терминов зависит от степени развития профессиональной сферы и полноты соответствующих концептуальных установок.

Рассмотрение различных факторов формирования системы художественной терминологии позволяет определить общие характеристики терминологических характеристик языковых знаков, присущих данной терминологической системе, а также специфические характеристики художественной терминологии. Результаты данной работы могут быть использованы для сравнения с другими терминологическими системами с целью определения их общих и специальных характеристик при их формировании.

Изучение семантики терминов помогает более подробно раскрыть правила деривации терминов, чтобы понять, для какой ситуации подходит конкретный термин.

В практической части. Изучая “Computer Environment”, “Further Activities”, “Malfunction”, “New Media Artwork Attributes & properties”, “Manifestation and Reception”, “Types of NMA Artwork”, “Art Practices”, мы можем наложить терминологию новых медиа на большое количество терминологических систем.

Что касается практической части семантической модели, то в основном изучаются три основных типа терминологии: 1) Двухкомпонентными одноядерными терминами; 2) Трехкомпонентными одноядерными терминами; 3) Четырехкомпонентным одноядерными терминами.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алимуратов О.А. Особенности структуры и функционирования отраслевых терминосистем (на примере терминосистемы нанотехнологий): монография. Пятигорск: СНЕГ, 2011. – 70 с.

2. Головин Б.Н. Кобрин Р.Ю. Лингвистические основы учения о терминах. – М.: Высш. шк., 1987. – С. 101-114.

3. Гринев-Гриневиц С.В. Терминоведение. М.: Академия, 2008. – 1 с.
4. Даниленко В.П. Русская терминология. Опыт лингвистического описания. – М.: Изд-во «Наука», 1977. – 246 с.
5. Загоровская О.В. Данькова Т.Н. Термин и терминология : монография – Воронеж, 2011. – 136 с.
6. Квитко И.С. Терминоведческие проблемы редактирования : монография /Квитко И.С. Лейчик В.М. Кабанцев Г.Г. – Львов : Изд-во при Львовском государственном университете изд. объедин. Вища школа, 1986. – 151 с.
7. Крысин Л.П. Об интернационализации фонда словообразовательных мор-фем/ Крысин Л.П. // Современное русское словообразование и дидактика. – М., 2007. – С. 69–72. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.philology.ru/linguistics2/krysin-07.htm> – Загл. с экрана. (Дата обращения: 21.11.2020).
8. Кувшиновой А. В. Семантические модели и семантические оппозиции, реализующиеся в корпусе англоязычных терминов сферы изобразительного искусства // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2017. – № 6-3 (72). – 103 с.
9. Лейчик В.М. Терминоведение. Предмет. Методы. Структура. – М.: Изд-во ЛКИ, 2007. – С., 86-132 .
10. Ловцевич Г.Н. Кросскультурный терминологический словарь как словарь нового типа (на материале английских и русских терминов лингводидактики) : автореф. дис. ...д-ра фил. наук : 10.02.20 / Ловцевич Галина Николаевна. – М., 2010. – 44 с.
11. Лысикова И.В. Англоязычные педагогические и лингводидактические термины в современном немецком языке: структура, семантика, прагматика : автореф. дис. ...канд. фил. наук : 10.02.04 / Лысикова Ирина Владимировна. – М., 2012. – 18 с.

12. Матвеева Е.Е. К вопросу об особенностях перевода специальной лексики (на материале терминов фонетики в английском и русском языках) / Матвеева Е.Е.// Вестник МГОУ. – Сер. Лингвистика. 2014. – No 1. – С. 99-106
13. Никулина Е.А. Взаимодействие и взаимовлияние терминологии и фразеологии современного английского языка. Монография. – М.: «Прометей», 2004. – 126 с. Там же.
14. Письмиченко А.Н. Основные проблемы генезиса, становления и развития английской строительно-индустриальной терминологии: дисс. ... к. филол. н. Киев, 1984. – 27 с.
15. Соссюр Ф. Труды по языкознанию / Пер. с франц. яз. под ред. Холодовича А.А.; Ред. Оборина М.А.; Предисл. проф. Чемоданова Н.С.. — М.: Прогресс, 1977. – 177 с.
16. Суперанская А.В. Исследование терминологии научно-технического стиля, как одного из видов информативного перевода [Текст] / Терпак М.А. // Наука и культура России, 2011. – С. 212 -238.
17. Федюченко Л.Г. Когнитивное моделирование учебного и научного текста: монография. Тюмень: Издательство Тюменского государственного университета, 2012. – 7 с.
18. Хижняк С.П. Юридические терминосистемы как особые фрагменты языковой картины мира / Хижняк С.П.// Научный вестник Воронежского государственного архитектурно-строительного университета. Серия «Современные лингвистические и методико-дидактические исследования». 2013. – № 2 (20). – С. 15–27.
19. Шелов С.Д. Термин. Терминологичность. Терминологические определения. – СПб.: Филол. фак. СПбГУ, 2003. – 117 с.

СПИСОК СОКРАЩЕНИЙ

ИНМ – Искусства новых медиа

Росстандарт – Федеральное агентство по техническому регулированию
и метрологии

ААС – Advanced Audio Coding

AR – Augmented reality

ASP – Active Server Pages

CLI – Command-line interface

CRT – Cathode Ray Tube

CERN – European Organization for Nuclear Research

DLP – Digital Light Processing

DLT – Digital Linear Tape

DOCAM – Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage

DOS – Disk Operating System

GB – Gigabyte

GUI – Graphical User Interface

HTML – HyperText Markup Language

ICQ – I Seek You

JPEG – Joint Photographic Experts Group

JSP – Jakarta Server Pages

KT – Korea Telecom

LAN – Local Area Network

MPT – Ministry of Posts and Telecommunications

NCSA – National Center for Supercomputing Applications

NMA – New Media Art

PHP – Hypertext Preprocessor

TUI – Text User Interface

URL – Uniform Resource Locator

VB – Visual Basic

WWW – World Wide Web