

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
«МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

На правах рукописи

Романова Татьяна Александровна

**ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОЦЕССОВ ФОРМИРОВАНИЯ СЛОВАРЯ
КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОЙ АНИМАЦИИ В АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ**

Специальность 10.02.04 – германские языки

Диссертация на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Научный руководитель:
доктор филологических
наук, профессор
О. Г. Чупрына

Москва
2020

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ОСНОВНЫЕ ВОПРОСЫ ТЕРМИНОВЕДЕНИЯ И ИЗУЧЕНИЯ СПЕЦИАЛЬНОЙ ЛЕКСИКИ	12
1.1. Терминология как языковое явление и раздел науки о языке	12
1.2. Стратификация языка профессионального общения	29
1.3. Опыт исследований теории анимации	48
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	62
ГЛАВА 2. ПРОИСХОЖДЕНИЕ, ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ И СТРУКТУРА ЯДЕРНОЙ ТЕРМИНОЛОГИИ В СФЕРЕ АНИМАЦИИ	66
2.1. Этимология и семантика ядерного термина <i>animation</i>	66
2.2. Формирование и применение специальной лексики в производстве анимации	81
2.3. Специализация исходного лексического значения как способ терминирования базовых принципов анимации	102
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	121
ГЛАВА 3. СТРУКТУРНЫЕ И СЕМАНТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ СПЕЦИАЛЬНОЙ ЛЕКСИКИ, ИСПОЛЬЗУЕМОЙ НА СТУДИИ <i>DISNEY</i>	125
3.1. Способы образования специальных лексических единиц на студии Disney	125
3.2. Контаминация в номенклатурных обозначениях и в профессиональной коммуникации	147
3.3. Семантика и словообразовательный потенциал имени собственного <i>Disney</i>	163
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 3	186
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	190
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	196
ПРИЛОЖЕНИЕ	227

ВВЕДЕНИЕ

Диссертация посвящена исследованию процессов формирования словаря кинематографической анимации в английском языке. Предпринятое исследование является частью современной парадигмы лингвистических исследований в области **терминоведения** как самостоятельной научно-прикладной дисциплины.

В начале XX века приобрёл актуальность вопрос образования, классификации и стандартизации языковых единиц предметных сфер человеческой деятельности – терминов. На начальном этапе развития терминоведения исследования охватывали в основном технические сферы человеческой активности; в дальнейшем интерес терминоведов расширялся, что было обусловлено тематическими интересами учёных и стремительными глобальными научно-техническими и гуманитарными достижениями. В силу того, что терминоведение теснейшим образом связано с лингвистической наукой, по мере его развития интерес учёных распространился на стратификацию языка профессионального общения, в который входят профессионализмы, жаргонизмы и иные языковые образования в зависимости от коммуникативных потребностей предметной области. В связи с широким взглядом на структуру профессионального языка, в настоящей работе исследуются не только **терминологические единицы (термины)**, но и **профессионализмы и онимические образования**, в совокупности понимаемые как **специальная лексика анимации, или словарь**.

Несмотря на широкое внимание к структуре профессионального языка и на участие большого числа учёных в различных исследовательских работах от статей, до диссертационных исследований, монографий и учебных пособий, всё ещё остаются предметные области, специальная лексика которых не подвергалась анализу. В нашем случае такой областью является кинематографическая анимация, под которой понимается вид экранного искусства, основанный на иллюзии движения, одушевления, оживления

графических объектов методом покадровой съёмки определённого количества рисунков. В ходе исследования мы будем употреблять короткий термин «анимация» (*animation*), который используется в профессиональной среде кинематографистов и аниматоров. Определение «кинематографическая» использовано в заголовке во избежание неверного сравнения с анимацией как видом развлекательного досуга в местах для отдыха.

Научная работа базируется на истории развития специальной лексики анимации на студии Disney, которая на протяжении почти всего XX века считалась неоспоримым первопроходцем в деле технического и визуального прогресса в искусстве анимации. Исследование ограничено периодом жизни Уолта Диснея (1901–1966), в течение которого была создана студия Disney, продемонстрировавшая большинство основополагающих технических и визуальных достижений в экранной анимации: первый короткометражный мультфильм с синхронизированным звуковым сопровождением *Steamboat Willie* (1928); первый цветной короткометражный мультфильм *Flowers and Trees* (1932); первый цветной полнометражный мультфильм с изображением людей, максимально приближенным к реалистичному, – *The Snow White and The Seven Dwarfs* (1937); трансляции первых цветных телепередач *Walt Disney's Wonderful World of Color* (1961–1969). Анимационные визуальные приёмы и технические изобретения на студии Disney получили определённые наименования, ставшие частью специальной лексики анимации. На сегодняшний день данный пласт языковых единиц английского языка остаётся практически неизученным и крайне незначительно представлен в специализированных терминологических источниках.

Актуальность темы диссертационной работы обусловлена потребностью в комплексном исследовании процессов формирования в английском языке специальной лексики анимации, которая прежде рассматривалась фрагментарно (на уровне ядерных терминов *animation* и *cartoon*) и только в контексте терминологии кинематографа, поскольку долгое время не воспринималась как самостоятельный жанр экранного искусства.

Научная новизна работы состоит в том, что в ней впервые рассматривается обширный пласт специальной лексики анимации в английском языке. Языковые аспекты исследуются на фоне развития профессиональной деятельности и внутреннего взаимодействия на студии Disney, где художественный и технический процессы сосуществовали с терминообразованием в едином контексте созидания.

Объектом исследования выступают процессы образования единиц анимационного словаря английского языка в первой половине XX века и их структурно-семантические особенности.

Предметом исследования являются лексические единицы английского языка, служащие для обозначения специальных понятий и объектов анимации, в совокупности понимаемые как специальная лексика, или словарь анимации.

Цель диссертационной работы состоит в выявлении ведущих процессов в формировании специальной лексики анимации в английском языке, установлении специфики данных процессов, а также в определении структурных, семантических и когнитивных особенностей лексических единиц, составляющих словарь анимации.

Обозначенная цель обусловила необходимость постановки и решения следующих **задач**:

- проследить развитие специальной лексики анимации через призму развития предметной области, главным образом на примере деятельности студии Disney в первой половине XX века;
- исследовать этимологию рассматриваемых терминов, процессы заимствования языковых единиц в ядерную терминологию анимации и их дальнейшие лексико-семантические преобразования;
- проанализировать словообразовательные и смыслообразовательные процессы на примере терминологических единиц и словосочетаний специальной лексики анимации;
- исследовать семантику имени собственного (ИС) *Disney* с точки зрения его прецедентности;

– установить особенности образования лексических единиц, содержащих компонент *Disney*, и случаи их употребления.

В работе осуществлён **комплексный подход** к изучаемой проблеме, объединяющий следующие **методы** исследования, имеющие равное значение для решения поставленных задач:

- **терминоведческие** методы (анализ структуры специальной лексики, установление связей между специальными лексическими единицами, выделение терминоэлементов);
- **с собственно лингвистические** методы (историко-описательный, этимологический, метод трансформации, анализ формальной структуры лексической единицы, контекстуальный анализ, лингвокогнитивный, метод компонентного анализа с использованием анализа словарных дефиниций).

Материалом исследования послужили:

– толковые и этимологические словари английского языка: Merriam-Webster Dictionary URL, Longman Dictionary of Contemporary English URL, Macmillan URL, Collins URL, Dictionary URL, Online Etymology Dictionary URL, Oxford Living Dictionaries URL, Oxford Learner's Dictionaries URL, Urban Dictionary URL, A New English Dictionary On Historical Principles URL, Thesaurus.plus URL, The Concise Oxford Dictionary of English Etymology (2003), A Frequency Dictionary of Contemporary American English (2010), Латинско-русский словарь (1976);

– терминологические словари и справочники: Glossary of Art Architecture & Design: Since 1945 (2010), Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art (2015), Oxford Dictionary of Film Studies (2012), Historical Dictionary of Cartoon and Animation (2009), «Словарь-справочник современных анимационных терминов» под ред. Б. А. Машковцева (2015), «Русско-английский, англо-русский словарь анимационных терминов», МП «Респект» (1991);

- мемуары работников сферы анимации и специалистов данной предметной области (О. Джонстон, Ф. Томас, Дж. П. Теллот, К. Уайндер, St. Brooks, Т. Уайт, Ф.С. Хитрук, С.М. Эйзенштейн, Г.Г. Слышкин, Н. Гейблер, Б. Томас, Дж. Вакко, Г. Эпгар, А. Брайман, Ф. Хэнкок, С. Джиннавэй, Дж. Коркис и др.);
- тематические интернет-ресурсы (The Walt Disney Family Museum, Oxford Royale, Academia.edu, Independent Animatic Specialist, Blogger.com, Wordpress.com, IMDb и др.).

Теоретической базой исследования послужили работы отечественных и зарубежных лингвистов в области *терминологии*, в частности труды таких учёных, как Д. С. Лотте, А. А. Реформатский, В. М. Лейчик, В. П. Даниленко, Г. О. Винокур, Б. Н. Головин, С. Д. Шелов, С. В. Гринёв-Гриневич, В. А. Татаринов, Ю. В. Сложеникина, Ю. Н. Марчук, Г. П. Мельников, О. Вюстер, Х. Фелбер, М. Роджерс, Л. Хоффманн, Т. Сейвори, Х. К. Сагер, М. Т. Кабре, П. Лерат, Р. Теммерман, П. Вейссенхофер, Дж. Пирсон, Г. Рондо, П. Фабер и др.

В контексте изучения функционирования пласта специальной лексики рассматривается такое явление, как *стилистическая неоднородность специальной лексики* в рамках *стратификации языка профессионального общения*, в этом случае предметом изучения являются не термины, соответствующие стандартам терминообразования и функционирования, а профессионализмы, жаргонизмы, онимические единицы языка, контамианты (В. М. Лейчик, С. Д. Шелов, В. П. Тюльнина, А. Г. Рудакова, Н. С. Шарафутдинова, Т. Л. Ревякина, С. О. Горяев, Е. М. Какзанова, Л. А. Морозова, В. В. Вахрамеева, Д. И. Ермолович, Е. Н. Сердобинцева, Н. А. Лаврова и др.).

Среди смежных научных направлений уделено внимание *когнитивному подходу в лингвистике*, который связан на уровне терминологии с изучением процессов идиоматизации, метафоризации и метонимизации (Е. И. Голованова, В. М. Савицкий, Ю. Н. Ревина, М. Блэк, Дж. Лакоф, М. Джонсон, С. Пинкер,

П. Фабер, Р. Теммерман); *семиотическому подходу* (Ю. М. Лотман), который позволяет выявить у анимации собственный язык образов, связанный с естественным языком посредством определённых смыслообразующих механизмов, о чём говорится в работах по *истории и теории анимации* (Н. Г. Кривуля, С. В. Асенин, Ю. Б. Норштейн, С. Ю. Штейн, Ч. Соломон, Р. Шикель, А. Чолоденко, У. Пикков, А. Годро, Ф. Готье, С. Хит) и *психологии живописи* (В. Ф. Петренко, Е. А. Коротченко). В рамках нашего исследования семиотический подход использовался при анализе терминологических единиц, являющихся наименованиями приёмов визуализации в анимации.

Общий объём исследованного материала составил 200 000 печатных знаков. Методом сплошной выборки было выделено 400 лексических единиц, 120 из которых было подвергнуто описанию и анализу. Лексические единицы отбирались по принципу их денотативной соотнесенности с инновационным анимационным средством, способом или инструментарием, которая устанавливалась в контекстах в специальной литературе.

Теоретическая значимость работы заключается в расширении представлений об эффективности комплексного подхода, сочетающего лингвистический, лингвокогнитивный и семиотический методы анализа, в исследовании процессов в области формирования специальной лексики анимации как особого вида профессиональной деятельности. Значимым является дальнейшее развитие теоретического уровня современных исследований в обозначенной области.

Практическая значимость работы состоит в возможности использования ее результатов при проведении исследований в области терминологии современной анимации, а также при разработке учебных курсов по лексикологии английского языка и страноведению США. Англо-русский словарь анимации, составленный по результатам исследования, может найти применение в переводческой практике.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Специальная лексика анимации складывается в первой половине XX века в условиях профессионального коммуникативного взаимодействия на студии Disney. Основным способом формирования словаря анимации в английском языке является заимствование лексических единиц из общелитературного языка, сопровождаемое специализацией их основного значения. При этом мотивированное заимствование общелитературных языковых единиц для последующей терминологизации не является гарантией семантической прозрачности терминов. Термин *animation* представляет собой полисемичную лексическую единицу с ядерной семой «душа», то есть «жизнь», многочисленные компоненты значения которой в сфере анимации актуализируются в индивидуально-авторском контексте.

2. Для специальной лексики анимации характерна актуализация pragmatischen языковой функции, имеющей целью *убеждение и побуждение к действию* на уровне: а) семантики отдельных терминологических единиц, в частности за счет некоторых тропических приёмов, формирующих определённые образы в системе мышления художников-аниматоров; б) контаминаントных образований, обладающих pragmatischen маркированностью, выраженной в передаче комплексной информации и создании определённых окказиональных эмоционально-оценочных коннотаций.

3. В результате влияния студии Disney на техническое и терминологическое развитие предметной области анимации сформировался метаязык, ядерной единицей которого является имя собственное *Disney*, обладающее сложной семантикой и участвующее в словообразовательных процессах как в специальной лексике, так и в общелитературном языке.

Основные положения исследования отражены в 8 публикациях общим объемом 3,5 п.л., а именно: в 4 статьях общим объемом 2,1 п.л. в ведущих рецензируемых научных изданиях, рекомендованных ВАК при Минобрнауки России, и в 4 статьях общим объемом 1,4 п.л. в изданиях, индексируемых в базе Российского индекса научного цитирования (РИНЦ).

Результаты научного исследования были **апробированы** в форме докладов и сообщений на конференциях:

- Первая межвузовская научно-практическая конференция «Современная англистика и американистика: актуальные проблемы лингвистики и литературоведения» (г. Москва, 27 апреля 2017 г.);
- Вторая межвузовская научно-практическая конференция студентов, магистрантов и аспирантов, посвящённая 70-летию Ольги Васильевны Афанасьевой, «Современная англистика и американистика: актуальные проблемы лингвистики и литературоведения» (г. Москва, МГПУ, 23 апреля 2019 г.);
- Международная конференция, посвящённая 70-летию доктора филологических наук, почётного работника высшего профессионального образования РФ, лауреата премии Правительства РФ в области образования Ольги Васильевны Афанасьевой (Москва, МГПУ, 27 марта 2019 г.).

Объём и содержание работы. Работа состоит из введения, трёх глав (теоретической и двух практических), заключения; списка литературы, состоящего из 240 наименований публикаций на английском и русском языках, 71 наименования словарей, справочников, энциклопедий, информационных источников, 7 наименований видеоматериалов; приложения, включающего список исследованных специальных лексических единиц и их дефиниций.

Во **Введении** обоснованы актуальность и новизна работы, определены объект и предмет диссертационного исследования, поставлены его цели и задачи, охарактеризован теоретический и практический материал исследования, сформулированы его теоретическая и практическая значимость, приведены положения, выносимые на защиту, представлены данные об аprobации результатов исследования.

В **главе 1** «Основные вопросы терминоведения и изучения специальной лексики» раскрываются актуальные вопросы языкоznания, терминоведения, когнитивистики и других научных направлений в свете исследуемой проблематики; рассматривается стратификация языка профессионального общения. Уделяется внимание истории исследований в теории анимации и

дается обзор тематической литературы, являющейся ключевым источником отобранных для исследования специальных лексических единиц анимации.

В **главе 2** «Происхождение, функционирование и структура ядерной терминологии в сфере анимации» рассматриваются ядерные термины *animation*, *cartoon* с точки зрения терминологии и семантики, а также терминология ключевых производственных этапов сферы анимации.

В **главе 3** «Структурные и семантические особенности специальной лексики на студии Disney» исследуются этимологические, семантические и терминологические особенности функционирования специальных лексических единиц (терминов, профессионализмов) наряду с онимическими лексическими единицами, образованными от имени собственного *Disney*. Исследуется актуализация тропических приёмов как семантический способ терминирования профессиональной информации.

В **Заключении** обобщаются результаты проведённого исследования, формулируются основные выводы, закономерности, намечаются направления для дальнейших исследований.

За заключением следует **Список литературы** и **Приложение**, представляющее собой англо-русский словарь анимации, составленный по результатам данного исследования.

ГЛАВА 1. ОСНОВНЫЕ ВОПРОСЫ ТЕРМИНОВЕДЕНИЯ И ИЗУЧЕНИЯ СПЕЦИАЛЬНОЙ ЛЕКСИКИ

1.1. Терминология как языковое явление и раздел науки о языке

Основные свойства и характеристики термина являются предметом научного исследования как в отечественной, так и в зарубежной лингвистике. Вопросы, связанные с отбором, построением и упорядочением специальных лексических единиц, которыми оперируют в различных областях знаний и деятельности человека, привели к необходимости глубокого изучения лингвистической и когнитивной природы терминов.

Исходным пунктом развития терминоведения как отдельного направления в лингвистике принято считать конец 20-х годов XX века, когда вышли в свет работы основоположника этой дисциплины – австрийского учёного О. Вюстера. Среди зарубежных исследователей вопросами терминологии также занимались Х. Фелбер, М. Роджерс, Л. Хоффманн, Т. Сейвори, Г. Пихт, Х. К. Сагер, М. Т. Кабре, П. Лерат, Р. Теммерман, П. Вейссенхофер, Дж. Пирсон, Х. Сомерс, Г. Рондо, П. Фабер и др.

Основоположниками русской терминологической школы считают Д. С. Лотте и Э.К. Дрездена. Д. С. Лотте занимался вопросами отбора и образования научно-технических терминов, а также разработал основы образования научно-технической терминологии. Э. К. Дрезден изучал способы стандартизации научно-технических понятий, обозначений и терминов. Многоаспектному изучению специальных лексических единиц в дальнейшем посвятили свою деятельность и другие отечественные учёные: А. А. Реформатский, В. М. Лейчик, В. П. Даниленко, А. С. Герд, Г. О. Винокур, Б. Н. Головин, С. Д. Шелов, С. В. Гринёв-Гриневич, В. А. Татаринов, Л. А. Капанадзе, В. В. Акуленко, А. В. Суперанская, Ю. В. Сложеникина, Е. И. Голованова и др.

После определения *терминологии* в качестве самостоятельной научной дисциплины на симпозиуме, проведённом на филологическом факультете МГУ в 1969 году, особую актуальность приобрёл вопрос о месте нового научного направления в системе современных наук. Б. Н. Головин в своих тезисах, опубликованных в сборнике материалов симпозиума, предложил название данной области знания – *терминоведение*. Как отмечает В. М. Лейчик, в настоящее время терминоведение «представляет собой самостоятельную научно-прикладную дисциплину, выросшую из лингвистики и питавшую в себя достижения ряда современных наук и прикладных областей деятельности» [Лейчик 2014: 19]. С. В. Гринёв-Гриневич констатирует рост числа успешно защищённых диссертаций по данной проблематике и тот факт, что отечественное терминоведение значительно опережает зарубежные школы, при этом учёный отмечает, впрочем, что в российской лингвистической науке практика упорядочения терминов отстаёт от развития теории [Гринёв-Гриневич 2008: 6].

Внимание исследователей, занимавшихся вопросами упорядочения терминологии, всегда привлекала проблема соотношения терминов и слов общелитературного языка. По замечанию С. В. Гринёва, «нельзя говорить о задачах терминологической работы, не определяя, что такое термин, а такое определение предполагает обязательное установление соотношения между термином и словом» [Гринёв 1996: 26]. В. В. Виноградов подчёркивал существование связи между научным и обыденным сознанием: «Между словарём науки и словарём быта существует прямая и тесная связь. Всякая наука начинается с результатов, добытых мышлением и речью народа, и в дальнейшем в своём развитии не отрывается от народного языка» [Виноградов 1972: 23]. Похожую мысль высказывал В. М. Лейчик, поясняя, что наряду с профессиями, в которых оперируют терминами, существует множество видов деятельности, которые «не подпадают под рубрику профессиональных, хотя и могут считаться специальными», например ремёсла, промыслы, фольклорные тексты,

изобилующие народными специальными языковыми единицами [Лейчик 2014: 30-31].

Вопрос о соотношении термина и слова породил рассуждения о месте терминологии в составе языка, в результате чего возникло два подхода: *нормативный* и *дескриптивный*. *Нормативный подход* характеризуется пониманием термина как искусственной единицы, а самой терминологии – как системы искусственно созданных знаков. В понимании сторонников этого подхода термин точен, лаконичен, однозначен, формален, не имеет синонимов и семантической расплывчатости и какой-либо экспрессивности. *Дескриптивный подход*, напротив, основывается на понимании терминов как единиц естественного языка. Сторонники дескриптивного подхода не предъявляют к терминам жёстких требований и не сковывают их рамками формальности. Г. О. Винокур отмечал, что «термины – это не особые слова, а только слова в особой функции», добавляя, что «в роли термина может выступать всякое слово» [Винокур 1939: 5]. Не менее важным в данном вопросе является мнение А. В. Суперанская, которая, с одной стороны, поддерживала взгляды сторонников дескриптивного подхода, а с другой – считала, что «терминология образует автономный раздел лексики национального языка, имеющий мало общего с литературным языком», и поясняла, что терминология представляет собой «самостоятельную зону со своими закономерностями, порой не согласующимися с нормами литературного языка», имея в виду, что семантика отдельного термина полностью раскрывается лишь в системе понятий [Суперанская 2012: 17-18]. По наблюдениям современных лингвистов, в настоящее время терминоведы придерживаются дескриптивного подхода, несмотря на такие его недостатки, как отсутствие общепринятого определения термина, терминологическая многокомпонентность, разнообразная частеречная принадлежность термина – все те свойства, которые, следуя оригинальной идеи Д. С. Лотте, не могут иметься у идеального термина [Лантухова, Загоровская, Литвинова 2013: 43].

Учитывая дискуссионность соотношения термина и слова, следует признать, что понятие «термин» неоднозначно и потому трактуется по-разному. Подобную неоднозначность А. В. Суперанская связала с тем фактом, что «у представителей разных дисциплин оно связывается со своими особыми понятиями и представлениями» и, следовательно, «определяется по-своему» [Суперанская 2012: 11]. Существование проблемы поиска научной дефиниции понятия «термин» ещё в 1981 году подчёркивала С. Я. Якимова, поясняя, что «наука до сих пор ищет оптимальный вариант научной дефиниции», и добавляя, что «с проблемой различия термина и нетермина теснейшим образом связана разработка методик выделения терминов из текста – процесс серьёзный и трудный» [Якимова 1981: 114-115]. Не отставали в попытке дать определение термину и зарубежные языковеды. Разграничение термина и слова предложил Х. К. Сагер: по его мнению, отсылка к специальному понятию в рамках конкретной дисциплины предполагает использование термина, отсылка к общему явлению предполагает использование просто слова из общего словарного запаса языка [Цит. по: Pearson 1998: 13]. В понимании Х. Фелбер, термин, как и слово, есть прежде всего знак, лингвистический символ, а затем – понятие с установленным значением, то есть дефиницией [Ibid: 14].

По мнению В. М. Лейчика, обилие разнообразных определений термина можно объяснить тем, что «термин представляет собой объект целого ряда наук, и каждая наука стремится выделить в термине признаки, существенные с её точки зрения» [Лейчик 2014: 20]. Согласно В. А. Гречко, по имеющимся наблюдениям, термин закрепляется не только и не столько в определённой терминосистеме, но его закрепление также обусловливается общенародной практикой, нуждами и интересами народа [Гречко 1977: 94]. Говоря о взаимосвязи между общеупотребительной лексикой и лексикой специфических сфер деятельности человека, В. В. Акуленко сформулировал положение о том, что «термины функционируют не в языке в целом, а внутри отдельных подъязыков», объясняя это потребностью в определённом «тематически ограниченном наборе

специальных и общеязыковых средств, необходимых для общения в определённой сфере человеческой деятельности» [Акуленко 1980: 136].

Наряду с вопросом о статусе термина как единицы языка особого внимания заслуживает собственно явление терминологизации, вопрос о мотивированности использования единицы языка в качестве термина, соотношение термина и понятия, поскольку терминотворческая деятельность имеет под собой не только лингвистическую опору, но прежде всего – мыслительную.

Терминологизация лексической единицы предполагает соответствие определённым требованиям. Требования, предъявляемые сегодня к терминам и терминосистемам, были сформулированы еще в 1930-х годах основоположником советского терминоведения Д. С. Лотте. Учёный предложил и обосновал следующие требования: *краткость, однозначность, мотивированность, простота, независимость от контекста*, согласование с другими имеющимися в терминосистеме терминами, т. е. *системность*, предпочтение уже укоренившихся и исконных русских терминов новым, иноязычным [Лотте 1961]. В. В. Налимов наделил термин таким свойством, как *открытость*, то есть способность к интерпретируемости [Налимов 1974: 139].

С. В. Гринёв-Гриневич предлагает делить *требования к термину* на три группы: *форма, значение, специфические требования* в зависимости от особенностей употребления терминов [Гринёв-Гриневич 2008: 32].

Значение термина, по мнению учёного, должно соответствовать следующим требованиям: *непротиворечивость семантики, однозначность в данной терминологии, полнозначность, отсутствие синонимов*. При соблюдении этих требований термин будет содержать в себе необходимое число признаков, достаточных для однозначной идентификации выражаемого им понятия.

Форма термина должна отвечать следующим требованиям: стилистическое, фонетическое, грамматическое *соответствие нормам языка*; лексическая, формальная *краткость; деривационная способность; отсутствие* фонетической, графической, морфологической *вариантности; мотивированность*,

семантическая прозрачность, или «степень соответствия семантической структуры выражения данному значению» [Собянина 2005: 70]¹; *систематичность* и однотипность. При соблюдении этих требований не потребуется прилагать дополнительные языковые усилия для максимально точного выражения понятия, не возникнет семантической дифференциации, установится прочная связь с другими понятиями конкретной понятийной сферы, а также не возникнет препятствий в процессе коммуникации специалистов. В контексте изучения признаков термина поднимается вопрос об их *вариантности*, в связи с чем различают следующие виды вариантности термина: содержательная (лексическая, лексико-семантическая), формальная (морфологическая, словообразовательная, фонетическая), функциональная, стилистическая [Финикова 2012: 101]. Ю. В. Сложеникина предлагает рассматривать вариантность терминов на содержательном уровне, руководствуясь следующими критериями: 1) перегруппировка семантических составляющих; 2) изменение объёма значения терминов; 3) коннотативная вариативность [Сложеникина 2015: 60-66].

Специфические требования к термину связаны с прагматическим аспектом его функционирования и предполагают соблюдение следующих условий: *внедрённость*, общепринятость термина специалистами; *интернациональность*, одинаковость или близость по форме и совпадение по содержанию в нескольких языках; *современность*; *благозвучность*; *эзотеричность* (завуалированность для непосвящённых). Соблюдение специфических требований обеспечит беспрепятственное взаимодействие между специалистами, а также позволит избежать ассоциативной неблагозвучности, оперирования устаревшими терминами и изолирует от сложных или неприятных терминов за счёт неясной

¹

В настоящей работе под мотивированностью мы будем понимать, в том числе, *семантическую оправданность*, *целесообразность* при заимствовании/создании языковой единицы для её последующей терминологизации, то есть *мотив*, *причину*, по которой конкретная единица языка приобрела терминологический характер.

непосвящённому человеку лексико-семантической структуры [Гринёв-Гриневич 2008: 32-36].

На практике реализация требований к термину в функционирующих терминологиях весьма относительна. По наблюдениям Л. А. Пекарской, термины не всегда удовлетворяют существующим системам требований, то есть признаки «идеального» термина и реальное положение вещей в системах терминологий могут не совпадать. Автором подчёркивается многочисленность примеров неоднозначности терминов, синонимичность, отсутствие краткости, которая в большинстве случаев продолжает оставаться «пожеланием» [Пекарская 1981: 23-26].

Точность, отсутствие эмоциональности, номинативность также могут рассматриваться как относительные признаки в вопросе терминологичности языковых знаков [Шелов 1995: 7]. Вопреки предъявляемым требованиям термины могут обладать многозначностью, синонимичностью, антонимичностью, экспрессивностью, коннотациями [Собянина 2005]. По мнению В. А. Татаринова, полисемичность не является показателем неточности, а указывает, скорее, на основательную и структурированную изученность предмета мысли [Татаринов 1996: 240].

Довольно неустойчивой характеристикой термина представляется мотивированность, так как термин обладает собственной дефиницией и в любом случае занимает определённое место в терминосистеме [Лантиухова, Загоровская, Литвинова 2013: 44]. Наличие у терминов такой отличительной характеристики, как обязательное наличие дефиниции, также может быть оспорено, так как «фактически любому слову, обозначающему понятие, можно дать дефиницию (или толкование)», в связи с чем «релевантным признаком термина» можно считать обозначение специального понятия [Собянина 2005: 34-35], то есть языковой знак приобретает терминологичность благодаря специальному значению [Шелов 1995: 8]. Даже терминологичность², будучи показателем качества термина

² Относительность терминологичности проявляется себя и в художественном переводе, когда требуется не точное терминологическое соответствие в переводащем языке, а более понятное для получателей информации лексическое значение. В русскоязычном дубляже х/ф «Кто подставил Кролика Роджера» (*Who Framed Roger Rabbit*) при переводе словосочетания *ink and paint* в качестве общезыкого эквивалента терминологическому сочетанию

[Лейчик 1985: 94], и стандартизация терминологии не могут служить константами, поскольку любой специальный язык пребывает в постоянном развитии, возникают новые терминологические единицы, не вписывающиеся в рамки идеального термина [Татаринов 2003: 219; Собянина 2005: 45].

На основании изложенного выше можно заключить, что **отличными от общеязыковых единиц термины делают лишь специфические цели и среда их употребления.** В остальном они «подвержены всем тенденциям и закономерностям развития языковой системы» [Собянина 2005: 65], и любая система терминов «всегда связана с естественным языком <...>, строится и функционирует по законам естественного языка» [Брагина 1981: 48].

Помимо установленных свойств и характеристик, терминологическая единица обладает определённой функциональной структурой. К числу *основных функций термина* принято относить следующие: **номинативная** (репрезентативная), **сигнifikативная**, **коммуникативная** (передача специального знания) [Лейчик 2014: 62-67]. Лингвист-терминолог Р. Теммерман дополняет этот список, включая **когнитивную** (cognitive) функцию, связанную с ментальными и познавательными процессами; **межличностную** (interpersonal) т. е., по сути, коммуникативную; **интертекстуальную** (inertextual), под которой подразумевается способность термина функционировать в разных контекстах в окружении других терминов; **референтивную** (referential), когда посредством термина происходит отсылка к обозначаемому им объекту или понятию [Temmerman 2000: 236].

Кроме основных термин может обладать *дополнительными функциями*, а именно: **идентификация** (указание на одно и то же явление); **дистинкция** (отношение термина к иным терминам конкретной области знания); **фиксация** (на стадии заключительного этапа формирования термина); **дифференциальная** (обозначение понятия и его отграничение от прочих понятий); **сокращение**

«контуровка и заливка» было использовано сочетание «чернила и краска», поскольку специализированное значение не дало бы зрителю чёткого понимания происходящей на экране ситуации в силу ориентированности терминологической информации прежде всего на специалистов, а не на широкую публику.

(оптимизация процесса научной коммуникации за счёт свёртывания информации); **прагматическая** (воздействие, убеждение и побуждение к действию); **объяснение** [Гвоздович 2006: 114-115; Финикова 2012: 98; Лотте 1961: 117-122]. В практической части исследования мы уделим особое внимание прагматической функции терминологических языковых единиц, употребляемых для «интеллектуального, эмоционального или волевого воздействия на адресата речи» [Жеребило 2010: 273], где под адресатом речи будет пониматься художник-аниматор.

Если рассматривать термин с точки зрения частеречной принадлежности, нельзя не отметить, что функционировать в качестве терминов могут не только имена существительные, но и глаголы, прилагательные, наречия, причастия, что подтверждается в исследованиях В. П. Даниленко [Даниленко 1977], О. В. Загоровской, Т. Н. Даньковой [Загоровская, Данькова 2011]. Следовательно, термину присуща не только номинативная функция, но и определительная, деятельная, обстоятельственная. Первенство номинативной функции обусловлено тем, что, по мнению М. Я. Блоха, имя «существительное является семантически самым ёмким именем» [Блох 2010: 309], следовательно, «особая функция, в которой выступает слово в качестве термина, – это функция назывная» [Винокур 1939: 6]. В. А. Гречко также подтверждает преобладание именного характера терминологии, не соглашаясь с мнением о нерелевантности производных терминов-существительных и уделяя внимание вопросу самостоятельности грамматического и семантического развития терминологических дериватов [Гречко 1981: 11-12]. Отмечается, что не так давно на смену понятию «номинативная функция» пришло понятие «репрезентативная функция», поскольку принято считать, что лексические единицы не называют, а репрезентируют предметы и их действия [Финикова 2012: 98].

Несколько иная точка зрения на функцию наименования представлена в работе В. В. Виноградова, где отмечается, что если слово выполняет номинативную функцию, то тогда оно есть «простой знак», а если служит

средством логического определения, то это уже термин [Виноградов 1972: 16]. Следовательно, по мнению учёного, термин обладает дефинитивной функцией, а именно способностью самоопределяться. Вопреки подобному предположению, А. И. Моисеев утверждает, что «термин не определяет и не может определить понятия», поскольку «это задача логической дефиниции» [Моисеев 1970: 136]. Тем не менее некоторые современные учёные подвергают сомнению подобную точку зрения, в связи с тем, что термин «может в какой-то мере ориентировать на понятие, нацеливать на его понимание» [Гвоздович 2006: 114].

Несомненным остаётся тот факт, что как единица языка термин представляет собой продукт мыслительно-познавательной деятельности. На сегодняшний день терминоведение невозможно представить без учёта лингвокогнитивного аспекта.

С. В. Гринёв-Гриневич выделяет *когнитивное*, или *гносеологическое*, направление, занимающееся исследованием роли терминов в научном познании и мышлении [Гринёв-Гриневич 2008: 12-13]. Опираясь на высказывание Б. Н. Головина о том, что «любой вид трудовой деятельности рождает свою терминологию», Е. И. Голованова констатирует, что «термин является вербализированным результатом профессионального мышления, значимым *лингвокогнитивным* средством ориентации в профессиональной сфере и важнейшим элементом профессиональной коммуникации»; «в термине реализуются механизмы познания», «в нём представлены структуры специального знания» [Голованова 2011: 58]. Анализу когнитивного аспекта языка в целом и терминологии в частности посвятили свои труды такие отечественные лингвисты, как В. М. Лейчик, С. В. Гринёв-Гриневич, Е. С. Кубрякова, В. И. Карасик, Е. И. Голованова, Н. Н. Болдырев, Л. В. Ивина, М. Н. Володина, З. Д. Попова, И. А. Стернин, А. В. Костин и др. За рубежом вопросами когнитивной лингвистики и терминологии занимаются П. Фабер, М. Т. Кабре, Р. Теммерман, М. Грин, Р. Лангакер и др.

С развитием когнитивного терминоведения, как утверждают исследователи, неизбежным представляется возникновение новой системы взглядов на термин и терминосистему, на терминосодержащие тексты, а также на характеристику собственно термина и его сущность [Лукоянова 2014: 78-79]. Новый подход и новые взгляды приводят, в свою очередь, к возникновению новых трактовок термина, который может пониматься как:

- «особая когнитивно-информационная структура, в которой аккумулируется выраженное в конкретной языковой форме профессионально-научное знание, накопленное человечеством за весь период его существования» [Володина 2000: 25];
- «слово или словосочетание, имеющее профессиональное значение, выражающее и формирующее профессиональное понятие и применяемое в процессе (и для) познания и освоения некоторого круга объектов и отношений между ними – под углом зрения определенной профессии» [Головин, Кобрин 1987: 5].

Наряду со значением «система терминов» терминология в целом понимается как «один из инструментов научного познания», который «имеет наиболее тесную связь с мыслительными категориями, являясь одновременно как формой их бытия, так и способом их осуществления» [Татаринов 1996: 227].

Отмечается связь терминодеривации с когнитивными механизмами, поскольку порождение дериватов свидетельствует о закреплении результатов человеческого опыта, что приводит к отражению когнитивных итогов осмыслиения мира в единицах деривации [Борисова 2008: 100]. В самом терминодеривате как результате когнитивно-деривационного процесса реализуются **функции компрессии кода и кодификации**, в связи с чем можно заключить, что в термине кодируется процесс формирования понятия, который затем расшифровывается в терминологической дефиниции [Там же: 101].

Значительное число терминологических единиц образуется путём **терминологизации**, т. е. *при помощи заимствования лексической единицы из*

языка для общих целей с её последующим семантическим приспособлением под нужды заимствующего источника. Терминологизация представляет собой процесс задействования типов имянаречения и способов словообразования, которые удовлетворяют требованиям к обозначению предметов и явлений в профессиональных сферах деятельности [Bozděchová 2015: 2254].

Согласно п. 7.4.1 «Особенности формирования терминов/наименований стандарта» ИСО 704, «методики формирования терминов/наименований зависят от лексических, морфосинтаксических и фонологических структур отдельных языков» [ГОСТ Р ИСО 704-2010]³.

Способы терминообразования, соответствующие общим словообразовательным правилам (аффиксация, конверсия, словосложение, межъязыковое заимствование с последующей ассимиляцией в принимающем языке и т. д.) языка, в котором формируется терминологическая единица, могут дополняться, в частности, таким способом, как блендинг (Valeontis, Mantzari 2006), или контаминация (Лаврова 2013), который при всей его лексико-морфологической компактности имеет недостаток в виде препятствования прозрачному и недвусмысленному доступу к характеристикам понятия: «...they obstruct transparent and unambiguous access to the characteristics of the concept» [Valeontis, Mantzari 2006: 5]. На сегодняшний день механизм контаминации, как весьма распространённый приём словообразования, изучен достаточно полно, с той лишь оговоркой, что до сих пор учёные не могут определиться с единым термином для обозначения этой структуры [Беляева, Хомяков 1985; Шевелева 2003; Лаврова 2013]. В отечественной и зарубежной научной литературе можно встретить такие термины, как «телескопизмы», «телескопические слова» (ТС), «слова-слитки», «слова-спайки», «амальгамы», «сложносокращённые слова», «стяжения», «portmanteau word», «telescope word», «hybrid blend-word», «amalgam word», «fusion», «composite word», «overlapping word», «contamination». На современном этапе из множества терминов предпочтение в основном отдаётся либо термину «телескопия» и (А. Н. Шевелева,

³ ИСО – Международная организация по стандартизации (International Organization for Standardization, ISO).

Т. А. Золотарева, Т. Н. Астафурова), либо термину «контаминация» (О. С. Ахманова, Н. А. Лаврова) и, соответственно, их производным. В отличие от термина «телескопия», термин «контаминация» обозначает словообразовательное явление с «широким толкованием» и «широким диапазоном усечений и комбинаций усечённых компонентов» [Лаврова 2013: 24]. В своей работе мы будем использовать термин «контаминация» и терминологическое словосочетание «контаминированное образование». Несмотря на терминологическую неопределённость, важно учитывать, что «предметно-логическое значение слов-слитков не является суммой значений составляющих их компонентов, и это семантически роднит их со словами сложной структуры», а также что «слова-слитки используются для обозначения понятий, не имеющих однословной единицы номинации» [Беляева, Хомяков 1985: 109]. Структурное многообразие контаминантов учёные классифицируют по трём основным типам: **полные** (состоящие из двух усечённых основ); **частичные** (состоящие из осколка и основы слова); **гаплографические** (образованные посредством графического или фонетического наложения и имеющие общий элемент) [Золотарева 2011: 92-93].

По наблюдениям специалистов, контаминанты часто используются для номинации фирм, товаров, в качестве рекламных имён [Шевелева 2003; Астафурова, Сухорукова 2006; Беляева, Хомяков 1982; Крюкова 2004]. В рекламе с помощью контаминированных образований достигается цель «создать яркий образ, отличающийся новизной, неожиданностью и необычностью» [Лаврова 2013: 306]. Подобное устремление распространяется и на наименования предприятий и товаров. Применение контаминации в рекламных и коммерческих целях обусловлено, во-первых, большей семантической ёмкостью формируемых неологизмов по сравнению с узульными языковыми единицами, а во-вторых, pragmatischen маркированные контаминанты» употребляются не просто как структурно ёмкие языковые единицы для передачи комплексной информации, а в особых pragmatischen целях – произвести комический или драматический эффект,

выразить положительные или отрицательные эмоционально-оценочные коннотации, придать яркость высказыванию, заинтриговать получателя информации дешифровкой значения, «создать определённое отношение к тому, что скрывается за контаминаントом» [Там же: 278-279]. Учёные обращают внимание на то, что умение понимать контаминанты должно быть приравнено к умению понимать метафору, метонимию и прочие фигуры речи, которые наравне с передачей смысла преследуют эстетическую цель – удовольствие, изумление, развлечение: «Understanding blends and other neologisms, then, is to be compared to literary tools like metaphor, metonymy, and other figures of speech, all of which may have aesthetic goal of providing pleasure, amusement, and entertainment as well as meaning» [Lehrer 2003: 380].

В образовании специальных лексических единиц широко применяется аббревиация. Достоинством терминологических сокращений аббревиатурного характера является предельная структурная экономичность, когда объёмные по составу сочетания заменяются буквенными обозначениями [Сложеникина 2016: 42]. Главная цель использования аббревиации – экономия речевых усилий. Применительно к нашей работе внимание заслуживают апокопы, которые, как отмечается учёными, являются «самым продуктивным типом сокращения» [Беляева, Хомяков 1985: 111].

Некоторые отечественные терминоведы в вопросе терминологической номинации предпочитают отталкиваться от понимания того, что в процессе терминообразования задействуются те же способы, что и в литературном языке: *семантический, морфологический, синтаксический* [Гринёв-Гриневич 2008: 130-173; Сложеникина 2016: 39]. Несмотря на обилие словообразовательных механизмов, применительно к терминообразованию следует стремиться к достижению компактности – «идеальному» сочетанию краткости и мотивированности термина [Гринёв-Гриневич 2008: 173].

Тезис о стремлении к терминологической компактности подтверждается в диссертационном исследовании Ю. Н. Сидоренко, посвящённом формированию

английской биржевой терминологии. Автор констатирует, что новейший этап образования биржевой терминологии характеризуется использованием значительного числа сокращений для передачи многокомпонентных терминологических сочетаний, а с началом XXI века тенденция к использованию сокращений усилилась в связи с усложнением понятий биржевого процесса [Сидоренко 2005: 44].

В комплексном исследовании англоязычной терминологии “Public relations” И. И. Чащина приходит к выводу, что рассматриваемый дискурс является терминопорождающим на основании следующих особенностей и путей формирования терминов: использование элементов латинского происхождения; двухкомпонентные терминологические сочетания N+N, A+N; выражение синтаксических отношений с помощью предлогов; однословные термины, созданные суффиксально-префиксальным способом; заимствования из других терминологий; расширение значения при терминологизации с добавлением нового оттенка, специализация значения; переосмысление на основании метафорического или метонимического переноса [Чащина 2012: 10].

Анализируя типологию англоязычных терминов искусствоведения, А. Г. Анисимова стремится показать самобытность искусствоведческих терминов, их уникальность на фоне универсальных характеристик, присущих в разной степени всем терминосистемам [Анисимова 1994: 3]. Отмечается, что проявление морфологического, семантического и структурного критериев в формировании конкретных терминосистем в каждом случае имеет свою специфику, в связи с чем, например, для терминологии сферы искусствоведения характерно: наличие антонимического ряда; определённое количество аффиксальных терминов; номинативный характер более 80% терминов, что связывается с универсальностью имени существительного [Там же: 8].

Большое значение в лингвокогнитивном аспекте изучения терминологии имеет семантическое терминообразование. Зарубежные лингвисты-терминологи уделяют внимание семантическим аспектам процесса терминообразования,

анализируя случаи, когда у уже существующих терминов появляются новые значения, комбинируются или удаляются лексические элементы. Выделяют следующие принципы семантического терминообразования: *расширение*, *сужение* (изменение семантического объема); *метафора* (возникновение нового значения на основе проведения аналогии со значением признанного термина); *метонимия* (часть понимается как целое или целое – как часть); *конверсия* (переход термина из одной части речи в другую); *трансдисциплинарное заимствование* (приспособление термина из другой дисциплины / сферы деятельности) [Steurs, Kockaert 2014 URL].

По мнению учёных, «существенными когнитивными механизмами в языке как для общих целей, так и для специальных» являются метафора и метонимия [Faber 2010: 101].

Метафора представляет собой не только стилистический приём и фигуру речи, но и когнитивный ресурс, играющий существенную роль в концептуализации и понимании действительности [Lakoff, Johnson 1980: 72; Блэк 1962: 160] и рассматриваемый как инструмент уже не только художественного мышления, но и логики [Арутюнова 1998: 404]. Механизм метафоризации играет важную роль в процессе познания и «ословливания» понятий, поскольку постоянно делаются новые открытия, у которых нет своеязычных названий, в связи с чем прибегают к метафоре, чтобы нужным образом маркировать новое [Pinker 2007: 257].

В отличие от процесса метафоризации, процесс языковой метонимии отражает реальные связи явлений окружающей действительности. По мнению Е. И. Головановой, «в основе метонимического переноса лежит когнитивный механизм перекатегоризации того или иного объекта мысли», имеющий под собой когнитивную основу [Голованова 2008: 104]. Если метафора актуальна как механизм на этапе начального профессионального познания, то, делает вывод Е. И. Голованова, метонимия «выступает в качестве “продвинутого”

профессионального познания». Ю. В. Сложеникина, говоря о метонимии, называет её активным процессом в терминологии [Сложеникина 2016: 65].

Учёными подчёркивается слабая изученность процесса метонимизации [Сулейманова, Фомина 2010: 60; Голованова 2014: 104]. П. Фабер констатирует, что, несмотря на свою связь с процессом познания и осмысления, метонимия получила меньше внимания, чем метафора, хотя в рамках лингвистики оба эти механизма являются существенной частью языкового творчества, а в рамках когнитивной лингвистики принимают участие в структурировании понятийной системы человека [Faber 2012: 64-65]. Несмотря на то что метонимический способ уступает метафорическому по степени изученности, в контексте образования специальной лексики он занимает значительное место в процессе терминологизации общеязыковых единиц [Собянина 2005: 107].

Наряду с метафоризацией и метонимизацией в терминообразовании может быть задействована идиоматизация, суть которой заключается в неразложимости значений словосочетаний на значения их компонентов. Под внутриязыковой идиоматичностью понимается «структурное своеобразие семантически осложненных языковых единиц по отношению к их неосложненным аналогам», однако межъязыковая идиоматичность характеризуется относительностью и градуальностью [Савицкий 2006: 58, 40].

Одним из типов семантического терминообразования для выражения специального понятия является **специализация значения общеязыкового слова**. Под специализацией значения слова принято понимать утрату словом более общего значения и замену его более узким (специальным), когда за счёт сужения уменьшается семантический объём слова [Ахманова 1966: 448, 463]. Здесь мы считаем важным сделать оговорку относительно утраты словом общего значения. Во многих случаях в результате заимствования специализация значения сопровождается не уменьшением семантического объёма лексической единицы, а напротив, вследствие её терминологизации семантический объём слова расширяется. Говоря о специализации исходного значения общеязыковой

лексической единицы, необходимо учитывать тот факт, что значение слова может определяться в зависимости от его принадлежности к той или иной парадигме знаний [Сулейманова 2010: 47], где под парадигмой понимаются «признанные всеми научные достижения, которые в течение определенного времени дают научному сообществу модель постановки проблем и их решений» [Кун 1977: 11]. Применительно к нашему случаю в качестве достижений и их специальных наименований мы будем рассматривать «Двенадцать принципов анимации», представляющие собой базовые факторы, которые определяют качество анимации и часто рассматриваются как теоретический базис при освоении профессии художника-аниматора [Машковцев 2015: 45].

Учитывая рассмотренные выше многоплановые вопросы, связанные с лингвокогнитивной сущностью термина и имеющиеся в связи с этим многочисленные определения данной языковой единицы, нам видится важным взять за основу своей работы одну из имеющихся в научном мире дефиниций термина. В дальнейшем при изучении терминологических единиц мы будем отталкиваться от определения, предложенного М. Н. Володиной: «Слово или словосочетание специальной сферы употребления, создаваемое (заимствованное, принимаемое) для точного выражения специальных понятий и основанное на дефиниции» [Володина 1997: 25].

1.2. Стратификация языка профессионального общения

Эффективность общения специалистов той или иной предметной области во многом зависит от уровня разработанности их профессионального языка, средства которого объединены в единую логическую систему. Большинство учёных понимает под профессиональным языком терминологическую систему, ядром которой является терминология, а также «некодифицированный лексико-фразеологический состав, так как именно он задействован в развивающихся

сферах деятельности, для которых пока нет официальных обозначений» [Малюга 2011: 134]. Таким образом, профессиональный язык подразумевает оперирование специальной лексикой, которая представляет собой «совокупность лексических единиц, применяемых в профессиональной коммуникации между специалистами определённой сферы человеческой деятельности» [Шарафутдинова 2001: 72].

Вместе с тем отмечается, что лингвисты до сих пор не пришли к единому мнению относительно определения понятия специальной лексики и выделения её типов, в связи с чем некоторые исследователи предпочитают придерживаться узкого толкования этого понятия: «...лексические единицы (слова и словосочетания), обозначающие объекты и явления специальных сфер деятельности и, как правило, не являющиеся общеупотребительными» [Собянина 2005: 24]. Вслед за В. А. Собяниной мы будем придерживаться того же толкования, в том числе и потому, что оговорка «как правило» в данном случае указывает на то, что специальные лексические единицы могут стать общеупотребительными. В нашем случае такими специальными лексическими единицами могут считаться *animation, cartoon*.

Важно помнить о том, что специальная лексика образуется и развивается во многом благодаря взаимодействию участников трудового процесса и, следовательно, связана с языком профессиональной коммуникации. Возникновение терминологического словосочетания «язык профессиональной коммуникации» обусловлено взаимодополнением лингвистического и терминоведческого знания и его дальнейшим переходом в когнитивно-коммуникативную парадигму [Голованова 2014: 46].

Коммуникативная неоднородность и стилистическая маркированность свойственны в первую очередь творческим областям деятельности человека. В настоящей работе, посвящённой терминологии анимации, комплекс языковых средств представлен разнообразной активной лексикой, характеризующей исследуемую профессиональную коммуникацию и нуждающейся в градации. Исследователи отмечают, что «термины представляют собой основной, но не

единственный разряд специальной лексики», наряду с которыми в составе специальной лексики принято также выделять номенклатурные обозначения (номены), профессионализмы и профессиональные жаргонизмы [Ревякина 2017: 145].

Е. И. Голованова, анализируя язык профессионального общения с позиции его стратификации, предлагает градацию специальных единиц на основании их «естественности – искусственности» с учётом категорий «стихийное – сознательное, объективное – субъективное, коллективное – индивидуальное, формальное – неформальное» [Голованова 2011: 59-61]:

1. *Профессионализмы* представляют собой наиболее естественные лексические единицы в профессиональной коммуникации, так как являются промежуточным звеном между «стандартизованными» терминами и крайне экспрессивными жаргонизмами. С одной стороны, такие единицы связаны с терминами, а с другой – придают им большую выразительность и делают их употребление оригинальнее и проще. В отличие от терминов, характерных для структурированной речи, профессионализмы употребляются в устной речи и должны рассматриваться как вторичные наименования.

2. *Профессиональные жаргонизмы*, не являющиеся нормативными единицами в силу их стилистической маркированности и выходящие за пределы строгого языка науки.

3. *Терминология* в большей степени имеет в себе искусственное начало, поскольку проявляет тенденцию к однозначности, лаконичности, отсутствию синонимов, независимости от контекста. Естественным началом можно считать принадлежность термина к естественному языку и возникновение на основе типичных для этого языка способов словообразования.

До настоящего времени исследованию в основном подвергались разновидности официального и нейтрального общения, тогда как неофициальное или дружеское общение в среде специалистов практически не исследовано. Отличающиеся регламентированностью письменные жанры профессиональной

коммуникации изучены лучше, чем устные [Голованова 2013: 34]. Данное наблюдение важно для нашей работы, поскольку за неимением систематизированных англоязычных терминологических источников в деле изучения специальной лексики анимации мы опираемся на историю развития анимации и примеры профессиональной коммуникации на студии Disney в том виде, в каком она была описана ключевыми сотрудниками студии (O. Johnston, F. Thomas).

Более подробная классификация специальной лексики представлена Ю. В. Сложеникиной: *прототермины* (лексические единицы донаучного периода развития сферы деятельности), *предтермины* (специальные лексемы, не отвечающие требованиям, предъявляемым к терминам), *терминоиды* (специальные слова, называющие формирующиеся понятия без чётких дефиниций), *псевдотермины* (гипотетические, ложные понятия), *номенклатурные обозначения* (специальные названия какой-либо научной области, в том числе товарные знаки), *эпонимы* (специальные слова и названия, образованные от имен собственных), *антропонимы* (имена собственные, идентифицирующие человека), *профессионализмы* (полуофициальные слова, понятные представителям одной профессии, делающие их речь простой и неформальной), *жаргонизмы* (ненормативные, стилистически маркованные единицы, выходящие за границы языка науки) [Сложеникина 2016: 8-14].

Язык профессионального общения и специальную лексику невозможно представить без *профессионализмов*, отражающих «практический взгляд профессионала на специальные объекты, явления» [Голованова 2019: 123]. Вопрос о сущности профессионализмов как специальных номинаций представляется в современной лингвистике дискуссионным в связи с тем, что, по мнению некоторых учёных, не следует рассматривать профессионализмы как отдельный лексико-семантический разряд специальной лексики. Так, Н. М. Шанский полагает, что профессионализмы равны «специальным словам или специальным терминам» ввиду обозначения ими специальных понятий, производственных

аспектов и т. д. [Шанский 1972: 124]. Вопрос о рассмотрении профессионализмов в качестве разговорных дублетов терминов некоторыми учёными считается «поверхностным взглядом на профессионализм» [Голованова 2019: 120]. Как утверждает Е. И. Голованова, при наличии общих черт термины и профессионализмы имеют «принципиальные различия»: *термины* – это инструменты *теоретического* познания, а *профессионализмы* – инструменты *практического* познания, отражение эмпирического опыта специалистов [Там же: 120-121].

Многие современные исследователи соглашаются с необходимостью отделять профессионализмы от терминов на том основании, что первые являются «просторечными эквивалентами соответствующих по значению терминов» [Прохорова 2003: 392], то есть на основании признака нормированности или ненормированности, а также по функционально-стилистическому признаку. Руководствуясь данным признаком, А. В. Калинин характеризует *термин* как «официальное», а *профессионализм* – «полуофициальное» слово, не являющееся нормированным обозначением понятия [Калинин 1978: 140]. Похожее мнение высказывает и Н. С. Шарафутдинова, определяя профессионализм как «полуофициальное, ненормированное наименование понятия, употребляемое в профессиональной речи людей определённой профессии» и добавляя, что, хотя полуофициальность профессионализмов не вызывает сомнения, существует проблема, связанная с отсутствием единых критериев определения этой «полуофициальности» [Шарафутдинова 2001: 72].

Предлагается различать две группы профессионализмов: 1) *с собственно профессионализмы* – наименования, образованные в результате метафорического или метонимического переноса, характеризующиеся в связи с образностью такими свойствами, как многозначность и семантическая неопределенность; 2) *коммуникативные профессионализмы* – наименования как результат стремления к языковой экономии для использования «в пределах устной среды», «соотносимые с терминами и представляющие собой результат их фонетической,

грамматической, словообразовательной или иной переделки, связанной с приспособлением наименования к условиям устной групповой коммуникации» [Голованова 2019: 121].

В английском языке существует эквивалентное термину «профессионализм» словосочетание «профессиональный сленг» (ПС) (*professional slang*). Как поясняется на образовательном портале Oxford Royale, ПС представляет собой причудливый и удивительный арсенал терминов, акронимов и метких словечек, которые попадаются в разных профессиях [Oxford Royale URL]. Хотя единицы ПС зачастую не столь эффективны, как заменяемые ими термины, тем не менее ПС служат своеобразным свидетельством того, что говорящий является частью профессиональной группы и понимает, о чём говорит, а также это способ умело завуалировать смысл перед клиентом или менее осведомлённым коллегой [*Ibid*], что является логичной характеристикой профессионализмов, поскольку кроме денотативных значений они содержат «определенный подтекст», понятный представителям конкретной профессиональной группы [Собянина 2005: 29-30]. Возникновение профессионализмов объясняется как стремлением к сокращённым формам, так и эмоциональным отношением к происходящему, причём со временем профессионализмы могут перейти в разряд терминов [Шарафутдинова 2001: 72-73].

Рассматривая профессионализмы как языковые единицы на перекрестке когниции и коммуникации, Е. И. Голованова указывает на то, что профессионализмы зависят от психологических, социокультурных, а также pragматических характеристик ситуации профессионального общения, а с точки зрения функциональности «кратко и ёмко вербализуют значимую для специалистов-практиков информацию» [Голованова 2018: 606, 609]. Таким образом, подчёркивается обусловленность профессионализмов ситуацией профессиональной деятельности, которая «не есть простая совокупность трудовых действий, не есть беспорядочное проявление организма, а все эти действия строго организованы и подчинены иерархии целей <...>» [Леонтьев

1969: 27]. Е. Н. Сердобинцева принимает во внимание степень образованности и объём словарного запаса участников речевого общения, поскольку от этих факторов зависит употребление языковых единиц в отдельной подсистеме общего языка [Сердобинцева 2016: 9]; автор утверждает, что при изучении профессиональной речи можно отчётливо увидеть наличие диалектов, жаргонов, просторечия, относящихся к неофициальной речи, употребление которых зависит от «ситуации речи» [Там же: 8]. В этой связи уместно говорить о группе стилистически сниженных лексических единиц, которые традиционно представлены сленгизмами, «низкими» коллоквиализмами, общим и специальным сленгом (жаргоны, арго), вульгаризмами. В то же время эта группа, несмотря на свою «маргинальность», имеет связь с общелiterатурной лексикой, так как её единицы «общеприняты и общепонятны в пределах определенного временного отрезка в границах определенной коммуникативной общности» [Беляева, Хомяков 1985: 19].

Профессиональный сленг перекликается с *жаргоном*, хотя таковым не является [Oxford Royale URL], а сами профессионализмы характерны для устной речи, которую «принято называть профессиональным жаргоном» [Формановская 2003: 522]. В связи с этим встаёт вопрос о разграничении профессионализмов и единиц профессионального просторечия и профессионального жаргона, для которых также характерны ненормированность и стилистическая сниженность. Исследователи обращают внимание на то, что вопрос о статусе профессиональных жаргонизмов относится к числу наиболее спорных в современной лингвистике [Ревякина 2017: 146]. Возможно, спорность в какой-то степени связана с тем, что расходятся взгляды учёных на этимологию французского слова «жаргон», которая до конца не выяснена и считается неясной [Руденко 2016: 128]. Принято считать, что жаргон используется группами людей, объединённых по таким признакам, как профессия, интересы, возраст, социальное положение [Языкознание 1998: 151].

В то время как в понимании одних учёных (В. М. Лейчик, А. В. Суперанская, В. П. Даниленко) профессиональные жаргонизмы не являются самостоятельным пластом специальной лексики, некоторым современным исследователям (У. И. Турко, О. В. Загоровская) эти единицы языка представляются самостоятельными в силу их актуальности в определённой профессиональной группе и стремления придать номинации экспрессивный и оценочный характер. Вероятно, в настоящее время происходит пересмотр статуса профессионального жаргона с учётом такого отличительного признака, как экспрессивность, который даёт основание отграничивать профессиональные жаргонизмы от собственно профессионализмов, несмотря на то, что границы между данными разрядами специальных номинаций остаются проницаемыми [Ревякина 2017: 146]. При анализе коммуникативных единиц отдельно взятой профессиональной сферы деятельности специалисты приходят к выводу о возможности разграничения таких пластов нестандартной лексики, как профессиональный сленг и жargon, используя в качестве критерия разграничения метафорический перенос, положенный в основу лексики данного профессионального сообщества, отмечая при этом расплывчатость границ между сленгом и жаргоном [Невзорова 2012: 99]. Высокая степень метафоричности считается особенностью профессионального жаргона [Минаева 2014: 253]. Некоторые учёные, проанализировав в целях объективности результатов своих исследований тысячи единиц профессиональной лексики, приходят к выводу, что многие профессионализмы обладают экспрессивными семами, а самой внушительной представляется доля оценочных сем в профессиональной лексике [Сердобинцева 2016: 44, 52]. Поскольку жаргонизмы также отличает экспрессивность и социальная обусловленность, то вопрос о разграничении или степени соотношения профессионализмов и жаргонизмов, исходя из их стилистических коннотаций, по-прежнему требует тщательного анализа.

При изучении словарного состава и стилистических особенностей определённого профессионального сообщества важно, среди прочего, принимать

во внимание то, что мотивирует его деятельность, а для самих участников профессиональной коммуникации важным является знание профессионального вокабуляра как залог успешного коммуникативного взаимодействия [Сердобинцева 2016: 20]. В этой связи лексический пласт отдельно взятого профессионального сообщества будет иметь свои неповторимые особенности и характеристики. Не лишённым обоснованности представляется мнение о том, что общение с использованием профессионального жаргона будет плодотворным и взаимно понятным только среди представителей одной сферы деятельности [Минаева 2014: 253].

В рамках темы языковых единиц устной, неформальной профессиональной коммуникации значимым и сложным представляется вопрос разделения терминов и профессионализмов, главным образом потому, что термины, как можно было видеть ранее, не всегда соответствуют предъявляемым к ним требованиям. Профессионализмы в свою очередь не обязательно обладают экспрессивной функцией, однако снижены стилистически и обладают коннотативным компонентом значения, составляющим «профессиональный подтекст», понятный только представителям данной профессиональной сферы общения [Собянина 2005: 29]. Ввиду отсутствия общепринятого подхода к разграничению рассматриваемых понятий некоторые исследователи предпочитают придерживаться гибкой позиции, рассматривая термины и профессионализмы не в оппозиции, а во взаимодействии, которое основывается на их равноправном употреблении в профессионально-деловой коммуникации [Там же]. Принимая во внимание важность профессионализмов в специальной лексике, в дальнейшем при работе со специальной лексикой анимации мы будем учитывать следующие критерии профессиональных лексических единиц: 1) неформальность; 2) стилистическая сниженность; 3) профессиональный подтекст; 4) семантическая неопределенность; 5) стремление к языковой экономии в процессе коммуникации; 6) возможная экспрессивность.

Подводя итог обзору научной литературы по таким вопросам, как стратификация языка профессионального общения, проблема определения специальных лексических единиц, мы будем учитывать тот факт, что в профессиональном языке граница между терминами и профессионализмами, профессионализмами и жаргонизмами может быть размытой. Учитывая, что реализация требований к термину в терминологиях относительна, во избежание категорических утверждений при отнесении языковых единиц к тому или иному пласту специальной лексики анимации мы предлагаем использовать универсальное словосочетание «*специальная языковая (лексическая) единица*», под которым мы будем понимать *единицу языка, лексическое значение которой подверглось специализации или которая была образована с помощью деривационных механизмов в процессе профессиональной коммуникации*.

Важным пластом в специальной лексике являются языковые единицы, образованные при помощи *онимов*, то есть имён собственных (ИС). В ономастике выделяют различные классы онимов: номены, антропонимы, эпонимы, зоонимы, топонимы, прагматонимы, мифонимы и т. д. [Подольская 1988: 91]. Онимы необходимо учитывать при изучении специальной лексики предметных областей, поскольку они «отражают реалии не только ареального свойства, но и профессионального, отраслевого, знаниевого» [Солодовникова, Буран, Снисар 2019: 183].

К терминологии ономастики предъявляются определённые требования, частично совпадающие с общетерминологическими и частично имеющие индивидуальные черты ввиду уникальности научного направления: 1) однословность, лаконичность; 2) стремление к интернациональности за счёт использования греческих и латинских терминоэлементов; 3) построение одно-, двухосновных терминов по определённым моделям с помощью типовых морфем; 4) использование общелингвистических и собственных терминов [Подольская 1988: 11-13]. Ономастическая терминология классифицируется по таким теоретическим критериям, как онимическая стадия, апеллятивная стадия;

морфология ономастики, онимообразование; грамматика ономастики, сигнifikативное имя [Там же: 9].

Под **номенами** понимаются имена, принятые для наименования объектов. В. М. Лейчик рассматривает номенклатуру как «промежуточное звено между терминами и именами собственными» [Лейчик 1974: 20]. В рамках общей теории ИС А. В. Суперанская делает замечание, что «ни о какой номенклатуре не может быть и речи там, где ещё не выработана терминология» [Суперанская 1976: 78], а в более поздних работах считает рациональным изучение ИС как компонентов профессиональных подъязыков [Суперанская 2005: 32]. В своей работе, посвящённой проблемам терминологии, А. А. Реформатский разграничил термины и номенклатурные обозначения на том основании, что первые связаны с системой понятий данной науки, а вторые «этикетируют» её объекты [Реформатский 1959: 13]. С этим разграничением А. А. Реформатского соглашаются другие учёные, подтверждающие в своих исследованиях, что номены не отражают понятия, а этикетируют конкретные предметы [Шарафутдинова 2001: 73]. С. О. Горяев обращает внимание на то, что некоторые исследователи присваивают номенклатурным единицам «промежуточный статус» как сочетающим в себе особенности имён собственных и нарицательных и соотносимым не с единичным предметом, а с классом предметов [Горяев 2003: 127].

Не остаётся без внимания изучение вопроса о лингвистической природе номенов. Так, противопоставление номенклатур и терминосистем представляется недостаточным для исчерпывающего описания лингвистической природы номенов, поэтому номенклатурные обозначения сопоставляются с именами собственными, поскольку, по мнению лингвистов, они «близки по своему статусу, на основе тех или иных свойств, собственным именам» [Там же: 126]. На этом основании номены включаются в словари ономастической терминологии, следовательно, эти языковые единицы более схожи с онимами, чем с апеллятивами. В то же время учёные не приравнивают номенклатуру к классу ИС, так как номен, в отличие от ИС, «соотносится не с единичным предметом, а с

серий идентичных предметов, то есть с классом предметов» [Березникова 1978: 53]. Таким образом, номен – это и не ИС, и не имя нарицательное, а «особое искусственное слово в особой функции» [Суперанская 2012: 22].

Впрочем, по мнению С. О. Горяева, допустимо рассматривать номенклатурные обозначения (например, внеаучные – коммерческие, производственные и т. д.) и как «особого рода имена собственные», ввиду наличия у них определённых графических особенностей, отношения названия и понятия, индивидуализирующей функции, ономасиологического аспекта [Горяев 2013: 129-131]. В дальнейшем мы будем придерживаться этой точки зрения при изучении коммерческих наименований в сфере анимации и языковых образований, содержащих в себе ИС *Disney*: прагматонимы (товарные знаки), эргонимы (названия фирм, предприятий, организаций) [Романова Т. П. 2007: 204], технонимы (наименования технологических объектов) [Солодовникова, Буран, Снисар 2019: 183], фильмонимы (наименования экранной продукции)⁴, лингвонимы (специфические единицы метаязыка, обозначающие конкретный язык как объект описания [Жеребило 2010: 180]).

К наименованиям номенклатурного типа, по мнению В. М. Лейчика, С. Д. Шелова, относятся *термины-эпонимы* [Шелов, Лейчик 2007: 31], тогда как в ономастическом пространстве *эпоним* – это «лицо, чем-либо знаменитое, имя которого послужило для образования любого другого имени» [Подольская 1988: 150]. В англоязычном словаре эпонимической лексики эпонимы и понимаются как части речи, образованные от ИС, которые ассоциируются с определёнными историческими событиями и которые нужно знать, чтобы лучше понимать язык и историю: “Eponym, a person whose name has evolved into a common noun, verb, or adjective. <...> Learning the stories behind the origins of these words helps us to appreciate the richness of both our language and our history” [Auchter 1998: vii]. По мнению Д. И. Ермоловича, эпонимом следует называть образованные от ИС топонимы, имена нарицательные, фразеологические единицы [Yermolovich URL].

⁴ Термин Ю. Н. Подымовой [Подымова 2006].

Многие учёные рассматривают эпонимы как термины и как самостоятельный объект изучения ономастики специального текста. В понимании М. Я. Блоха и Т. Н. Семеновой термины-эпонимы обозначают уникальные явления и благодаря ИС отождествляют их индивидуальность, а потому их можно назвать именами-уникумами [Блох, Семенова 2001: 149]. Е. М. Какзанова полагает, что данная группа терминов также является уникальной, обладает своими особыми характеристиками в зависимости от принадлежности к той или иной терминосистеме [Какзанова 2010: 21], исследователь определяет термины-эпонимы как содержащие в своём составе ИС, представленное антропонимом, топонимом или мифонимом, или же образованные от ИС безаффиксным (метонимически) или аффиксальным способом [Какзанова 2013: 62]. Отмечается, что семантическая и структурная мотивированность терминов-эпонимов базируется на комбинации фоновых знаний о феномене, который представлен индивидуализирующим словом, т. е. онимом, и на семантике деривационной морфемы [Майкова 2017: 330]. В. М. Лейчик подчёркивает, что в каждом национальном языке формальная структура эпонимов соответствует, главным образом, привычным моделям слов и словосочетаний [Лейчик 2011: 140]. Спецификой эпонимического терминообразования является обязательное наличие у терминов-эпонимов такого компонента, как ИС, проблема семантики которого приводит к дискуссиям в связи с анализом эпонимической лексики [Новинская 2013: 35].

Процесс эпонимизации имеет определённые условия: всемирное и бесспорное признание заслуг личности, имя которой присваивается термину; прямое авторство или близкая связь трудов известной личности с предметом наименования [Ткачева 1983: 17-19]. Несмотря на то что эпонимизация ИС понимается как самостоятельный слово- и смыслообразующий процесс, существует проблема неоднозначного статуса эпонимической терминологической лексики, который не представляется упрочившимся в силу существования терминологически разнообразных наименований для данного пласта: термины-

эпонимы [Морозова 1997: 20], эпонимные термины [Беженарь 1990: 26], термонимы [Суперанская 1993: 8], эпонимическое название [Казарина 1998: 33], фамильные термины [Гринёв 1996: 38], персонимы [Буянова 2001: 25], онимичные терминологические словосочетания или терминологические словосочетания с именем собственным [Новодранова 1994: 239] и т. д.

Эпонимические языковые единицы признаются учёными терминологическими, поскольку образованы от имени известной личности, внесшей свой вклад в развитие той или иной сферы образования, науки, культуры и т. д. [Вахрамеева 2003; Лейчик 1982: 12]. В терминологических сочетаниях категориальный признак представлен апеллятивным элементом, тогда как эпонимы выполняют дифференциирующую функцию, благодаря которой исключается синонимичность. По утверждению Л. Б. Ткачевой, ввиду отсутствия синонимичности термины-эпонимы приближены к идеальным терминам [Ткачева 1986: 67]. В то же время отмечаются такие недостатки терминов-эпонимов, как громоздкость, труднопроизносимость, низкая словообразовательная валентность, неполное отражение понятия, несоответствие требованиям классификационности и систематичности [Лобач 1986: 91], но наряду с этим ИС представляют собой неисчерпаемый ресурс для создания терминов и номенклатурных слов, которые конкретизируют и уточняют более общие понятия и положения [Суперанская 2005: 114].

Понимание термина-эпонима происходит благодаря антропонимическому компоненту. *Антропоним* – это «любое собственное имя, которое может иметь человек (или группа людей)» [Подольская 1988: 31]; “proper name for a person or group of people” [American Name Society URL]. Выделяют следующие типы антропонимов: личное имя, отчество (патроним), родовое имя (фамилия), псевдонимы (прозвища), криптонимы (скрытые имена), литературные антропонимы, антропонимы-производные этнонимов (названия народов, наций), гинеконим (наименование мужчины по имени или прозвищу матери или жены) [Мясковская, Семина 2014: 52; Подольская 1988: 31, 50].

По мнению А. В. Суперанской, для любого ИС важно, в каком типе культуры, в какой стране, на каком языке оно возникло [Суперанская 2005: 26]. Термины-эпонимы представляют собой ассоциативные термины, а содержащиеся в них антропонимические компоненты способствуют корректному пониманию, которое может быть нарушено в случае незнания значения антропонима. Современные исследователи указывают на необходимость изучения терминов-эпонимов разных подъязыков, а также истории и культуры метаязыка науки [Какзанова 2011: 99]. Важность овладения антропонимической лексикой обусловливается тем, что «имена, вовлекаемые в различные речевые ситуации, переходят в общую лексику, они актуализируются, поступая в активный словарный состав людей, ими пользующихся» [Суперанская, Сталтмане 1986: 35].

Лингвист-переводчик Д. И. Ермолович указывает на то, что антропонимы используются для вторичной номинации, т. е. с целью применения имеющихся лексических средств в новой для них функции наречения, благодаря чему задействуется один из важных ресурсов языковой экономии, когда уже известные единицы плана выражения привлекаются для обозначения новых значений или их оттенков [Ермолович 2005: 187]. В некоторых случаях «наблюдается метонимический перенос в номинативной функции единичных антропонимов по схеме: автор – его творчество – его произведение» [Там же: 232]. То есть ИС создателя становится названием для результата его труда, деятельности.

На современном этапе в ономастике, являющейся одним из разделов лингвистики, рассматриваются следующие вопросы: 1) наличие или отсутствие у ИС семантики; 2) процесс апеллятивации и функционирования ИС в языке в качестве нарицательных единиц; 3) прецедентность.

Как в ономастике в частности, так и в языкознании в целом наиболее актуальным остается фундаментальный вопрос о наличии у ИС собственного **значения**, которое некоторыми учёными терминируется как *сигнификат* с целью «подчеркнуть понятийный характер значения в отличие от возможных других трактовок, встречающихся в литературе» [Ермолович 2005: 68]. Прежде всего

онимам присущи функции, свойственные всем именам, независимо от контекста и сферы употребления: грамматическая (подлежащее и дополнение); лексическая (номинация); коммуникативная (основа сообщения); экспрессивная функция (выразительное средство) [Суперанская 2005: 257-276]. С учётом различных мнений, существующих в ономастике и лингвистике относительно семантики ИС, можно обозначить в ней три основных компонента: денотативный, сигнификативный, прагматический [Плешков 2017: 73]. При анализе сигнификата ИС предлагается выделять следующие понятийные компоненты: бытийный, классифицирующий, индивидуализирующий, дескриптивный [Ермолович 2005: 73]. Е. С. Отин отмечает наличие у ИС коннотативного компонента значения, относя их к группе коннотонимов, на том основании, что «онимы не только способны выполнять свою прямую и изначальную функцию – быть именами объектов окружающего нас мира, но и проникаются вторичным, дополнительным понятийным содержанием, становятся в речи экспрессивно-оценочными заместителями имен нарицательных» [Отин 2006: 11]. Несмотря на многообразие научных точек зрения, важно учитывать, что семантика ИС шире и сложнее, чем семантика нарицательной единицы языка, поскольку кроме лингвистического компонента значения имеется экстралингвистический, включающий сложные ассоциации имени, степень известности его носителя, энциклопедическую информацию об имени и носителе, идеологическую направленность имени и т. д. [Плешков 2017: 73].

Апеллятивация ИС (деонимизация) является одним из путей словообразования, в результате чего утрачивается индивидуальность объекта, соотносимость с носителем имени становится неочевидной. Орфографическими и грамматическими признаками существования отонимической единицы в качестве нарицательной являются отсутствие заглавной буквы и наличие формы множественного числа, которая указывает на семантику обобщения. Апеллятивация ИС может быть неполной, если сохраняется заглавная буква, указывающая на индивидуальность. Чем шире известность имени, тем сильнее

номинативное свойство данного имени и выше его значимость для языка и культуры. По мнению А. В. Суперанской, «непременным условием любого (полного и частичного, ситуативного) перехода имени собственного в нарицательное является известность денотата имени» [Суперанская 2012: 117].

Наряду с апеллятивацией и семантикой одной из самых актуальных проблем современной ономастики является прецедентность, представляющаяся важнейшим аспектом при рассмотрении ИС [Флейшер 2014: 48]. Прецедентные феномены существуют в сознании представителей лингвокультурного сообщества, используются в коммуникации, в связи с чем могут по праву считаться частью национальной культуры, тесно связанной с национальными ценностями и традициями. Изначально прецедентными принято считать единицы (тексты), «значимые для той или иной личности в познавательном и эмоциональном отношениях, имеющие сверхличностный характер, т. е. хорошо известные широкому окружению данной личности, включая ее предшественников и современников, и, наконец, такие, обращение к которым возобновляется неоднократно в дискурсе данной языковой личности» [Караулов 2010: 216]. В настоящее время помимо текстов в категорию прецедентных феноменов входят имена собственные (антропонимы, зоонимы, топонимы), ситуации, высказывания (например, литературные высказывания, ставшие афористическими). О. Г. Чупрына поясняет, что прецедентные имена – это имена собственные, обладающие устойчивыми коннотациями в памяти говорящих, принадлежащих к определенному культурно-языковому сообществу [Chupryna, Parshina 2015: 13]. Несомненным условием, которое позволяет говорить о прецедентности, является широкая известность как имени, так и историко-культурной информации, окружающей его. Примечательно, что Ю. Н. Караулов не делает акцента на прецедентных именах, а рассматривает их как «способ введения» в языковую деятельность прецедентных текстов, в которых они фигурируют, чтобы таким образом показать «особенности оперирования прецедентными текстами в процессе употребления языка» [Караулов 2010: 218]. Отталкиваясь от того, что

имена, фигурирующие в прецедентных текстах, несут определённую информацию и играют важную роль в речемыслительной деятельности языковой личности, можно заключить, что по своим характеристикам они близки к таким признакам породивших их прецедентных текстов, как: 1) единичность, уникальность; 2) эмоциональная и информативная значимость; 3) многократное обращение к ним в дискурсе языковой личности [Там же]. Именно эти особенности мы будем в дальнейшем учитывать в практической части настоящей работы.

Стоит отметить, что не все исследователи используют термин «прецедентность» по отношению к культурно значимым ИС. Возможно, это связано с тем, что понятие «прецедентный текст» и соответствующее терминологическое наименование возникли относительно недавно, в 1987 году, в работе Ю. Н. Караулова в рамках его теории языковой личности [Караулов 1987: 216] и требуют проведения дальнейших лингвокультурологических исследований. Так, Д. И. Ермолович полагает, что прецедентное имя есть то же самое, что «имя культурного знака или символа», и, следовательно, его значение входит в понятие «единичное ИС во вторичной номинативной функции» [Yermolovich URL].

В ономастике лингвистами выделяется группа «воплощённых имён» [Виноградов 2001: 156], или «единичных имён собственных» («единичных антропонимов» [Yermolovich URL]), у которых смысловая структура «обогащена дескриптивным компонентом в рамках самой широкой коммуникативной сферы – всего языкового коллектива», под которым понимается «совокупность образованных людей, рассматриваемых в качестве основных носителей лингвистической культуры общества» [Ермолович 2005: 74]. Помимо таких параметров дескриптивного компонента значения антропонимов, чаще отражаемых в дефинициях, как временной, локальный, релятивный, важную роль играет деятельностный признак [Там же: 76], на основании которого, на наш взгляд, можно судить о прецедентности, учитывая, что «по своему определению прецедентное имя всегда связано либо с прецедентным текстом, либо с прецедентной ситуацией» [Флейшер 2014: 49]. В настоящем исследовании

деятельностный признак дескриптивного значения можно рассмотреть на примере ИС *Disney*, которое Д. И. Ермолович относит к категории единичных ИС, а не эпонимов, поясняя, что было бы некорректно в целом заменять термин «единичный антропоним» на «эпоним», поскольку «эпоним – это не какая-то самостоятельная категория ИС, а релятивный термин, который определяется лишь по отношению к какой-то производной единице» [Yermolovich URL].

Оираясь на мнение учёного, в дальнейшем мы будем рассматривать структуру значения ИС *Disney* с позиции его принадлежности к категории единичных антропонимов, учитывая при этом эпонимическую релятивность, поскольку с её помощью происходит своеобразное отражение национальных и культурных элементов картины мира, а актуализация значения эпонимов возможна при обращении к фоновым знаниям и культуре. Вместе с тем изучение ИС *Disney* с позиции прецедентности также представляется оправданным, поскольку «теоретически прецедентным может стать» практически любой оним любой категории имени собственного [Флейшер 2014: 50].

1.3. Опыт исследований теории анимации

Прежде чем перейти к лингвистическому анализу специальной лексики сферы анимации, следует изучить взгляды специалистов в данной сфере, рассуждающих о месте анимации в мире кинематографа и её связи с кинематографом.

Специалист в области истории анимационного искусства А. Чолоденко полагает, что кино и анимацию нельзя рассматривать отдельно друг от друга [Cholodenko 1991: 10]. Однако при этом автор отмечает, что многие исследователи не отделяют анимацию от теории кинематографа, и, указывая на наличие большого числа разнообразных работ по теории кинематографа, подчёркивает, что теория анимации в прошлом изучалась мало, а также мало было учебных курсов и

программ, в связи с чем налицо недостаток всестороннего изучения анимации как научной дисциплины [Ibid: 10-11]. О проблеме «периферийного положения» анимации по отношению к киноискусству говорил и культуролог-семиотик Ю. М. Лотман, постулируя, что анимация «представляет собой вполне самостоятельное искусство со своим художественным языком, во многом противостоящим языку игрового и документального кинематографа» [Лотман 1978: 141].

Со своей стороны мы полагаем, что недостаток в изучении теории анимационного искусства можно восполнить, в том числе, лингвистическим исследованием профессионального лексического пласта, который представляет собой результат мыслительной и практической деятельности человека (или группы людей) и без которого совершенно невозможно представить себе успешное развитие профессиональной области. Принимая во внимание точку зрения Ю. М. Лотмана, добавим, что терминирование в такой творческой сфере, как анимация, также может иметь под собой «художественную» языковую основу, далёкую от лаконичной, ожидаемой от терминов [Лотман 1973 URL]. В этой связи существование таких экспрессивных специальных лексических единиц, как профессионализмы и жаргонизмы, представляется оправданным.

Для того чтобы выстроить теорию анимации, необходимо изучить теорию движения. Поскольку «анимация складывается из рисунков, не имеющих ни веса, ни сил, действующих на них», «аниматор должен учитывать законы движения, выведенные Ньютона», потому что «в них содержится информация, необходимая для того, чтобы двигать предметы и персонажи» [Уайтэкер, Халас 1981: 28]. Две основополагающие идеи анимации – жизнь и движение – не могут рассматриваться отдельно друг от друга. Однако доминирующим смысловым компонентом понятия «анимация» является всё же «жизнь», «одушевлённость», что подтверждается высказываниями специалистов:

– Уолт Дисней об анимационных творениях студии Disney: «Мы наделяем их жизнью» [Gabler 2008:176];

- Кен Петерсон, художник-аниматор студии Disney: «Большинство людей считают, что слово “анимация” означает “движение”, но это не так. Это слово происходит от латинского “*animus*”, что значит “жизнь”, “жить”. Приведение картинок в движение – это не анимация, а всего лишь её механика» [Johnston, Thomas 1995: 146-147].
- Ф. С. Хитрук, российский художник-аниматор: «А что такое мультипликация? Модель мира, которая не похожа на привычную. Ну не может лиса ходить на задних лапах и разговаривать, этого не бывает. <...> Я думаю, что анимация, одушевление – это самая близкая форма самовыражения, самодеятельности для детей» [Wayback Machine URL];
- Сергей Эйзенштейн после ряда встреч с Уолтом Диснеем и знакомства с его студией по-своему трактовал понятие *anima* в набросках своего эссе «Дисней»: «Подвижный рисунок Диснея именуется по-английски... animated cartoon. И в этом названии сплелись оба понятия: и “одушевлённость” (*anima* – душа), и “подвижность” (*animation* – оживлённость, подвижность). И действительно, рисунок – “одушевлён через подвижность”» [Эйзенштейн 2014: 93];
- один из ведущих диснеевских аниматоров Билл Тытла на вопрос, как он достиг таких потрясающих результатов в деле одушевления рисунков, как научился так правдоподобно передавать эмоции и чувства персонажей, ответил следующее: «Для меня это загадка из загадок. Иногда у меня получается схватить момент, иногда нет. Хотел бы я знать, как это работает, тогда бы делал это чаще» [Johnston, Thomas 1995: 15];
- Чак Джонс, художник-аниматор студии Warner Brothers: «...на мой взгляд, термин “animate” и то, чем я занимаюсь, это, как сказано в словаре, означает “наделение жизнью”» [Цит. по: Cholodenko 1991: 17];
- историк-искусствовед Эрвин Панофски: «Истинное преимущество мультфильма заключается в способности оживлять, то есть наделять жизнью неживое, или дарить уже живым предметам какие-то другие формы жизни» [Ibid: 20].

По мнению специалистов, анимационный фильм не удостоился внимания со стороны научных кругов, изучающих традиционное кино, поскольку относится скорее к жанру художественного искусства, а именно к графике и живописи, нежели к кино как таковому [Cholodenko 1991: 31].

Таким образом, вопрос о месте анимации по отношению к кино до сих пор не получил однозначного решения.

Современные исследователи указывают на то, что анимация в том виде, в каком она предстала перед зрителями в период с 1915 по 1920 гг., не имела устойчивого терминологического обозначения, в связи с чем, судя по изученным нами научным трудам, обозначения могли варьироваться: *animated film*, *animation in film*, *animated cartoon* и т. д. [Gaudreault, Gauthier 2011; Cholodenko 1991, 2008].

Анимация как сфера деятельности относительно упрочила свои позиции лишь к 1912 году «как дополнительное направление так называемого кино», которое на тот момент и само не имело стабильного статуса и признанности [Gaudreault, Gauthier 2011: 86; OED URL]. В период господства кино в качестве диковинного средства привлечения внимания, то есть «кино-аттракторографии» (*kine-attractography*), «ожившие/подвижные карикатуры» (*animated cartoons*) и прочие работы подобного рода рассматривались как «трюковые фильмы» (*trick films*), смысл которых был поверхностным и примитивным [Gaudreault, Gauthier 2011: 87]. Кроме того, учитывая одинаковые технические методы производства как анимационных, так и прочих экраных работ, на первых порах анимация как разновидность экранной продукции не отличалась какой бы то ни было самобытностью.

В период становления анимационного искусства имела место терминологическая проблема, связанная с семантикой собственно термина *animation* и соответствующим терминологизируемым понятием. Автор «Исторического словаря анимации и мультильмов» (Historical Dictionary of Animation and Cartoons) Н. Добсон говорит о неоднозначности определения анимации, в особенности на фоне того, как новые технологии размывают границы

между анимацией и игровым кинематографом, и приводит базовое определение анимации: “...a: a motion picture made by photographing successive positions of inanimate objects (as puppets or mechanical parts), b: animated cartoon, a motion picture made from a series of drawings simulating motion by means of slight progressive changes” [Dobson 2009: xxxvi], то есть анимация представляет собой либо **a**: кинофильм, сделанный посредством фотографирования в определённой последовательности статичных предметов в разных позах, либо **b**: серию рисунков-карикатур, изображающих движение за счёт едва уловимых последовательных изменений.

Иначе к определению анимации подошёл один из пионеров в этой области и изобретатель Норман МакЛарен, в понимании которого анимация представляет собой не столько движущиеся рисунки, сколько нарисованные движения: “... animation is not the art of drawings-that-move, but rather the art of movements-that-are-drawn” [Цит. по: Solomon 1987]. Впрочем, с пониманием анимации исключительно как процесса «оживления» неживого можно не согласиться, поскольку в таком случае, по сути, любой фильм можно считать анимацией [Dobson 2009: xxxvi].

Н. Добсон подчёркивает, что словарные дефиниции рассматривают анимацию главным образом как деятельность, нежели форму искусства, отличную от игрового кино, добавляя, что эти дефиниции могут изменяться в зависимости от истории, методов производства, восприятия зрителей и рекламирования и что в некоторых случаях предпочтение отдаётся дефиниции, предложенной Международной ассоциацией анимационного кино (Association of International Film Animation), согласно которой анимация есть любой «неигровой» фильм [Ibid]. Впрочем, Н. Добсон обращает внимание на отсутствие универсальности у данного определения ввиду повсеместного присутствия во многих современных кинофильмах компьютерной графики, в связи с чем у зрителей может складываться впечатление, что анимация чаще присутствует в кинофильмах в виде спецэффектов, нежели сама по себе является формой искусства [Ibid: xxvii].

Ещё одним фактором, влияющим на неоднозначность понятия анимации, может быть то, что сами производители и получатели продукта понимают его по-разному. Если для художников-аниматоров то, чем они занимаются, представляется искусством, то для продюсеров, прокатчиков это всего лишь один из видов кинематографической техники. Результатом отношения к анимации как к побочному продукту кинематографии стал относительно низкий теоретический и методологический интерес к вопросу, что подтверждается ограниченным числом научных работ, а те, что имеются, фокусируются, главным образом, на истории крупнейших студий (Disney, Metro-Goldwyn-Mayer, Warner Bros.), анимационных техниках или личностях художников-аниматоров [Dobson 2009: xxxvii].

С тем, что анимация является своеобразным придатком кинематографа, не соглашается известный художник-аниматор Ф. С. Хитрук, утверждающий, что дело обстоит, скорее, наоборот: «...кинематограф – это вид анимации» [Хитрук 2007, т. 1: 86]. По мнению искусствоведа С. Ю. Штейна, анимация возникла раньше кинематографа и могла бы существовать и развиваться без его помощи, поэтому «не анимация должна определяться как вид кино, а кино как вид анимации» [Штейн 2016: 107-108].

Отвергая бытоущее утверждение о том, что анимация является одним из видов кинематографа, Ф. С. Хитрук перечисляет аттрактивные достижения, связанные с феноменом ожившего изображения с элементами драматизма, которые возникли до кинематографической эры. Именно кинематограф, т. е. игровое кино, является «детищем анимации», «потому что первые ожившие на экране изображения были рисованными, были творением рук человеческих» [Хитрук 2007, т. 2: 124-125]. Лишь позднее, с изобретением киноплёнки (film), возникло привычное кинематографическое движущееся естественное изображение (motion picture), в отличие от которого анимация моделирует «экранное действие, экранное движение, которого не было в природе, которое рождается только в результате покадровой съёмки» [Там же: 126].

Многочисленные попытки понять, что такое анимация, не дают чёткого ответа, поскольку осуществляются «в рамках киноведческих исследований» и «связаны с поверхностным рассмотрением анимации как специфической формы кинематографа», и даже наука об анимации – аниматология – не даёт вразумительного ответа на поставленный вопрос [Штейн 2016: 106]. Для установления единства или разности онтологий кино и анимации С. Ю. Штейн предлагает построение теоретических моделей, определяющих онтологическую специфику общего для обоих видов деятельности «продуктного контейнера», т. е. фильма, и в результате своих обоснований на методологическом уровне приходит к выводу об онтологическом разделении кино и анимации [Там же: 108-116].

Наряду с *онтологическим подходом* к анимированному изображению, послужившим основой для анализа анимационных произведений, возникли другие подходы, а именно: *культурфилософский подход* (А. В. Прохоров), основывающийся на художественной условности анимации и впечатлениях от ожившего на экране рисунка, и на том, что анимация – это сложный феномен, влияющий на культурную сторону жизни общества [Прохоров 1991]; *социально-психологический подход* (А. И. Иваненко), отталкивающийся, в частности, от деструктивных аспектов анимации и их влияния на массовое сознание [Иваненко 2011]; *философско-семиотический подход* (Ю. М. Лотман), согласно которому анимация обладает собственным языком и собственной лексикой и символикой передачи информации, что определённо делает её отличной от кинематографа и документалистики [Лотман 1978]; *герменевтический подход* (Ю. А. Симакова), основанный на способности анимации своими средствами визуализировать любое культурное явление, религиозные, мифологические, сказочные представления, благодаря чему возникает возможность постичь специфику мышления и мировоззрения носителей определённой культуры [Симакова 2013]. Данные подходы не являются единственными и исчерпывающими исследовательскими направлениями.

Некоторые исследователи анимации предлагают собственные исследовательские наименования терминологического характера. Так, термин *animasophy* был буквально «скопирован» с термина *philosophy* его создателями, которые понимали, что подобное наименование является «амбициозным и провокационным», однако пояснили, что это было сделано «осознанно» [Pikkov 2010: 10]. Под анимасофией понимается любовь к духовному началу или жажда к одушевлению или, иными словами, любовь к анимации: «...“*animasophy*” should be understood as love of the soul or yearning for the breath of life or, in other words, as love of animation» [Ibid].

Несмотря на тот факт, что анимация как разновидность экранного искусства существует более ста лет, на сегодняшний день исследователи указывают на серьёзное отставание в развитии методико-теоретических основ анимации. Основное число публикаций приходится на период 1960-1980-х гг. [Коноыхина 2014: 63], и в целом библиография по истории и теории анимации не отличается обширностью и разнообразием, поскольку «теоретические проблемы анимации долгое время оставались маргинальной областью науки» [Кривуля 2009: 2]. При наличии различных направлений изучения анимации констатируется отсутствие комплексных исследований [Одегова 2018: 65]. Также обращает на себя внимание отсутствие ссылок на какие-либо словари и справочники технических или методологических анимационных терминов. Так, в использовавшемся нами при работе над диссертацией киноведческом словаре *Oxford Dictionary of Film Studies* в списке рекомендованной для чтения литературы мы обнаружили только источники по теме кинематографии [Kuhn, Westwell 2012: ix], притом что в словарь включены некоторые анимационные термины. Словарь *Historical Dictionary of Animation and Cartoons* ограничивается терминами исторического и культурологического характера и включает некоторые акронимы и аббревиатуры [Dobson 2009]. В представленной в данном словаре библиографии [Ibid: 228-242] также не удалось обнаружить отсылок к терминологической литературе, которая

демонстрировала бы *развитие анимации с точки зрения развития её терминологического аппарата*.

Наши наблюдения показали, что терминологическая информация рассредоточена по самым разным источникам, от исторических до биографических, и её необходимо собирать и систематизировать, изучая практически всё подряд. Из русскоязычных терминологических источников, основывающихся на англоязычных терминах, можно упомянуть «Русско-английский, англо-русский словарь анимационных терминов» (МП «Респект», 1991) и «Словарь-справочник современных анимационных терминов» под ред. Б. А. Машковцева (2015). Авторы второго из указанных изданий отмечают, что никто прежде «не систематизировал и не сравнивал с ранее существовавшей лексикой» большое количество новых терминов, в связи с чем ими была предпринята попытка впервые «исследовать, зафиксировать и привести к единому целому наиболее распространенную терминологию современных студий анимации и компьютерной графики» [URSS URL].

Исследователями отдаётся должное разработке некоторых основ теоретической базы анимации такими деятелями кино, как С. Эйзенштейн, Н. Ходатаев, А. Птушко, М. Цехановский, Э. Лутц, Дж. Р. Брей, У. Мак-Кей, М. Сетон, Л. Рейнегер, Л. Кремер, П. Сазонов, В. Руттман, Г. Зебер, Г. М. Ло Дюка [Кривуля 2009: 2]. К этому списку считаем необходимым добавить А. Чолodenko, написавшего немало работ по теории и философии анимации (*The Illusion of the Beginning: A Theory of Drawing and Animation*, 2000; *Essays on Animation*, 1991, 2007; *Speculations on the Animatic Automaton*, 2007; *The Animation of Cinema*, 2008; etc.), к которым мы будем обращаться в нашем исследовании, в том числе, и в рамках лингвотерминологических вопросов.

Отсутствие разработанной научной теории анимации повлекло за собой междисциплинарное изучение этой сферы деятельности. Отмечается, что для правильного изучения анимации необходимо подключать другие научные области, дисциплины, гуманитарные и точные науки, а именно: искусствоведение,

литературоведение, культурологию, философию, антропологию, психологию, физику, кибернетику и т. д. [Cholodenko 2016: 5, 17]. А. Чолоденко, предположивший, что анимация меж- и трансдисциплинарна [Ibid: 5], рассмотрел в своих научных трудах онтологию теоретических основ анимации через призму космологии (The Expanding Universe of Animation (Studies), 2019; The Illusion of the Beginning: A Theory of Drawing and Animation, 2009), поскольку анимация, по сути, занимается воссозданием жизни (reanimation of life), в силу чего следует учитывать не только фундаментальные законы природы, но и законы квантовой физики. Подобно тому, как междисциплинарно терминоведение, связи с другими дисциплинами имеются и у анимации.

Анимация (пере)осмысляет мир или, скорее, заново знакомит с миром: “Animation (re)defines, or better (re)(in)defines, the world” [Cholodenko 2016: 5]. Автор поясняет, что глубинное изучение теории анимации обусловлено поверхностным подходом к ней, поскольку за последние тридцать лет эта сфера деятельности и само слово *animation* рассматривались с позиции семантики корневого компонента *anima-* «живое», то есть не выходили за пределы биологического понимания жизни, что подтверждается использованием в исследованиях лексических единиц с такими словообразующими компонентами, как *bio-, vita-, zoe-* [Ibid: 8].

Пользуясь выводами своих исследований, А. Чолоденко вывел собственное определение анимации: «...в отличие от большинства людей, считающих, что анимация – это искусство, в моём понимании это не совсем так. И это не только жизнь, движение и связь с кино, кинопродукция как таковая. Это нечто большее. Это идея, концепция, процесс, действие, средство и среда обитания; анимация вносит вклад во все направления искусства, гуманитарные науки, средства массовой информации и коммуникаций. (Иначе говоря, все эти направления есть формы анимации.) Анимация вносит вклад в науки и технологии. Она пополняет все дисциплины, знания, сферы, практики (в том числе историю идей и историю

философии). <...> Анимация вносит вклад в любые отношения: личные, общественные, национальные, между полами и т. д. <...> » [Ibid: 2].

Некоторыми исследователями анимация понимается как «мощный канал передачи сообщений» на том основании, что любое произведение искусства – это не только материальный предмет, но и «акт коммуникации между автором и аудиторией» [Pikkov 2010: 39, 42]. В связи с этим возникает вопрос: «Сможет ли анимация когда-нибудь стать новым всеобщим языком?» [Ibid: 42]. Рассматривая анимацию наряду со специалистами данной предметной области как самостоятельное искусство, а не «разновидность фотографического кинематографа», некоторые учёные-лингвисты расширяют представление о ней, утверждая, что она обладает собственным «художественным языком, во многом не совпадающим с языком игрового и документального кинематографа» [Слышкин, Ефремова 2004: 38].

Подключение учёных-лингвистов к вопросу о сути анимации как методико-теоретического направления позволяет посмотреть на этот вопрос под иным углом. Если экранное произведение, будь то кино- или анимационный фильм, есть «по своей природе рассказ, повествование» и «канал связи» между адресантом и адресатом, по которому передаётся «сообщение» [Лотман 1973 URL], то можно предположить, что у этого процесса должен быть собственный язык, визуальная образность которого будет воплощаться при помощи механизмов, используемых в языке и литературе, например, при помощи гиперболы, то есть «заострения характерного» [Хитрук 2007, т. 1: 117]. Именно на принципе гиперболы с её «преувеличенной реальностью» (*hyperbole of reality*) и зиждется вся анимация [Pikkov 2010: 107].

Применение лингвистической и литературной терминологии в сфере анимации можно встретить в трудах, далёких от языковедческих. В частности, исследуя модели анимации, искусствовед Н. Г. Кривуля указывает на существование у некоторых из них таких смысловых характеристик, как семантическое смещение, метафора, многозначность, смысловая вариативность, иносказания, аллегория

[Кривуля 2009: 19, 22, 41, 49]. По наблюдению учёного-киноведа С. В. Асенина, такие приёмы, как «сгущение, уподобление», находят в анимации «необычайно полное и многообразное выражение», а «основанная на метафоре материализация фантазии становится главным принципом визуального мышления» [Асенин 1986: 34, 36]. В области изучения психологии живописи оперируют такими терминами, как «визуальная семантика», «визуальное цитирование», «смысловой дискурс» [Петренко, Коротченко 2008: 27, 33, 34]. Эти же виды выражения семантики присутствуют и в языке, в качестве тропов – слов или оборотов речи, применяемых в публицистическом или художественном тексте в переносном смысле для создания выразительности, экспрессивности [Жеребило 2010: 420].

С точки зрения учёных-семиотиков, экранное искусство есть «синтез словесных и изобразительных знаков» [Лотман 1973 URL]. При изучении семиотики визуальной литературы исследователи учитывают «визуальный нарратив», «семантическую и синтаксическую организацию художественного изображения» [Скаф 2014: 211], взаимодействие «фигур речи и изобразительного искусства» [Злыднева 2001]. Подобно тому как любой язык является собой знаковую систему, то же можно сказать и об изобразительном искусстве, в нашем случае – анимации, которая также есть «изобразительный знак» [Норштейн 1983: 117].

Взаимодействие языка и искусства неоспоримо на том основании, что два этих пласта являются результатом когнитивной деятельности человека и объединены на семиотическом уровне в виде тропов. В современной лингвистике и семиотике большое внимание уделяется таким тропам, как метафора и метонимия. Будучи двумя крупными классами, к которым относится основная часть семантической деривации [Падучева 2004: 194], метафора и метонимия, актуализированные в языковых единицах, способствуют вместе с тем достижению эффекта выразительности за счёт «смешённого значения» [Жеребило 2010: 420], даже в специальной лексике для репрезентации понятий [Бородулина 2009].

Терминоведы подтверждают, что в языке науки нередко используются эмоционально-экспрессивные и изобразительные средства, при этом «когда

научные достижения становятся достоянием широкой общественности, особое значение приобретает тропическое терминообразование, когда в основе номинации лежит яркий, легко декодируемый образ» [Загриценко 2015: 23].

В практической части исследования мы вернёмся к наблюдению о тропической взаимосвязи языка и искусства и к реализации языковых процессов в специальной лексике анимации, а именно предпримем попытку выяснить, возможна ли реализация художественных экспрессивных методов на уровне терминологии, памятуя о том, что идеальные термины должны быть лишены какой-либо экспрессивности. Мы проанализируем потенциал специальных лексических единиц в аспекте передачи *образности*, под которой понимаем совокупность экспрессивных зрительных приёмов, необходимых для создания качественной анимационной работы, отвечающей предъявляемым требованиям.

В рамках рассмотрения вопроса об изучении теоретических основ анимации отечественными и зарубежными специалистами следует обратить внимание на то обстоятельство, что в русском языке вместо термина «анимация» долгое время использовался термин «мультипликация» (multiplication). Причины, по которым две лексемы терминируют одну и ту же сферу деятельности, требуют изучения, тем более что в английском языке эти лексические единицы обозначают совершенно разные понятия.

Художник-аниматор Ф. С. Хитрук задавался вопросом, почему в советской индустрии рисованного фильма упрочился термин «мультипликация», при том что «разговор идёт об одном и том же искусстве» [Хитрук 2007, т. 2: 121]. Пытаясь разобраться в данном «этимологическом казусе, в результате которого целый вид искусства был наречён именем, совершенно не соответствующим его природе», художник отталкивается от значения комбинирующей формы «мульти» (множественность, умножение), поскольку технически речь идёт об изготовлении множества последовательных рисунков, резюмируя, что на этом «все параллели кончаются» и что более «никаких сближений – эстетических или технологических – здесь при всём желании уловить нельзя» [Хитрук 2007, т. 1: 79].

С лингвистической точки зрения нельзя не согласиться со скромным этимологическим анализом Ф. С. Хитрука, поскольку комбинирующая форма *multi-* была заимствована в английский язык из латинского со значением именно множественности (L. *multus* much, many), что подтверждается этимологическими словарями [Oxford Etymology 2003: 2360; OED URL]. Такое же объяснение находим в «Энциклопедическом словаре юного зрителя», где интересующая нас словарная статья называется именно «Мультипликационное кино»; в ней объясняется, что «слово “мультипликация” в переводе с латинского означает “умножение”» [Минина, Таттар 1989: 191]. Объяснение термина «мультипликация», под которым понимается умножение, встречается в работах учёных-лингвистов, изучающих лингвокультурологический аспект экранного искусства [Слышкин, Ефремова 2004: 38].

Вероятно, в терминологической паре *animation – multiplication* упор делался на отношение к процессу: советские работники предпочли строгий технический термин, а зарубежные коллеги подобрали более философский и жизнеутверждающий термин. Обоснованным представляется мнение Ф. С. Хитрука о том, что термин «мультипликация» утвердился в индустрии, поскольку на этапе съёмки на камеру мультфильм создаётся посредством покадровой последовательной съёмки, что, по сути, можно сравнить с математическим действием – умножением (*multiplying*). Чем больше кадров, тем длиннее плёнка и дольше хронометраж рисованного фильма. С учётом словообразовательных норм русского языка было образовано существительное со значением деятеля – «мультипликатор». Поскольку в английском языке не существует глагола «*multiplicate*», от которого можно было бы образовать существительное «*multiplicator*», а существительное «*multiplier*» от глагола «*multiply*» не имеет ничего общего с работой над мультфильмами, то не может быть и речи о том, чтобы употреблять в англоязычной культуре подобные лексические единицы для обозначения сферы деятельности и её деятеля.

Размышляя об истории возникновения термина «мультипликация» применительно к экранному искусству, Ф. С. Хитрук отмечает, что неизвестно, кто первым и почему придумал такое название, а также указывает на то, что «нигде в мире не используют этот термин», кроме Болгарии, где в период социалистического лагеря была студия мультипликационных фильмов [Хитрук 2007, т. 2: 121].

Несмотря на очевидную разницу между семантикой слов *animation* и *multiplication*, в современном русском языке сосуществуют оба термина, поскольку речь идёт об одном и том же производственном процессе, хотя русифицированная версия термина *animation* – «анимация» – употребляется чаще, чем «мультипликация», что подтверждается результатом запроса в крупнейшей поисковой системе Google: 46 600 000 и 3 250 000 результатов, соответственно (по состоянию на 23.05.2020). Возможно, преобладание термина «анимация» на сегодняшний день можно объяснить тем, что данную сферу деятельности и её конечные продукты стали рассматривать как нечто духовное и воодушевляющее, а не рациональное и техническое. Впрочем, возможно, доминирование термина «анимация» в современном русском языке можно объяснить активным экономическим, культурным и, как следствие, языковым взаимодействием с западным миром в последние несколько десятилетий, чего не было в советский период.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Исследованный материал, представленный различными научными работами отечественных и зарубежных лингвистов и терминологов (статьи, учебные источники, авторефераты, диссертации, лексикографические источники), показал, что, несмотря на многолетнее разностороннее изучение взаимосвязи общелитературной и терминологической лексики, этот вопрос по-прежнему остаётся актуальным.

1. В целях ограничения специализированной лексики от общелитературной учёными (Д. С. Лотте, С. В. Гринёвым-Гриневичем, В. В. Налимовым) определяются чёткие критерии отнесения языковых единиц к категории терминологических и очерчивается их функционал. В процессе развития лингвистической науки и расширения её связей с другими науками (когнитивистика, психология, социология, антропология и др.) функциональный диапазон терминологической лексики расширяется, подтверждение чему можно найти в работах учёных прошлых лет и современности (Г. О. Винокура, В. М. Лейчика, Е. И. Головановой, Р. Теммермана).

Разнообразие definиций, свойств, функций, классификаций терминов и способов терминообразования свидетельствует о том, что вопрос о положении термина в лингвистике остаётся открытым для обсуждения, при этом подчёркивается неизменный статус термина как первостепенной единицы в специальной лексике. Наиболее детально строение и особенности терминологических единиц представлены в диссертационных исследованиях, направленных на изучение отдельных терминологий и терминосистем, учитывающих языковые потребности рассматриваемой сферы деятельности (работы А. Г. Анисимовой, Ю. Н. Сидоренко, И. И. Чачиной). Проанализированные исследования (диссертации, авторефераты, научные статьи) указывают на то, что терминология любой предметной сферы уникальна и требует индивидуального

подхода в вопросе исследования и описания её структуры в зависимости от специфики предметной сферы деятельности.

2. Обзор литературы по теме лексической и стилистической неоднородности специальной лексики показал существование разделения на «официальную» лексику (термины) и устную профессиональную лексику (профессионализмы, жаргонизмы, сленг), в связи с чем исследователями предлагаются соответствующие классификации видов языковых единиц специальной лексики, цель которых состоит в том, чтобы продемонстрировать стратификацию языка профессионального общения.

Термины являются не единственным разрядом специальной лексики, которой свойственны коммуникативная неоднородность и стилистическая маркированность. Учёные обращают внимание на тот факт, что нередко в лингвистической литературе профессиональная и терминологическая лексика отождествляются. Важно помнить о существующей разнице между профессионализмами и терминами, поскольку первые выступают инструментом практического познания, а не теоретического (Е. И. Голованова), обусловлены ситуацией профессиональной деятельности (А. А. Леонтьев) и характерны для разговорной речи, поскольку с их помощью происходит оптимизация речевых усилий в ходе профессиональной коммуникации.

Вопрос о сущности профессионализмов, а также критерии разграничения единиц профессионального просторечия и профессионального жаргона по-прежнему остаются дискуссионными. Отчасти это можно объяснить тем, что к настоящему времени исследованию подверглись в основном разновидности официального и нейтрального общения (регламентированные письменные жанры), тогда как неофициальное или дружеское общение в среде специалистов (нерегламентированные устные жанры) практически не исследовано.

Значимым пластом в специальной лексике являются различные онимические языковые образования: номены, эпонимы, антропонимы, эргонимы и т. д. *Номенклатурные* обозначения допустимо рассматривать как совокупность

свойств имён собственных и нарицательных и как имена собственные особого рода, ввиду наличия у них определённых графических особенностей, отношения названия и понятия, индивидуализирующей функции, ономасиологического аспекта. Семантическая и структурная мотивированность эпонимов базируется на комбинации фоновых знаний о феномене, который представлен индивидуализирующим словом, т. е. онимом, и на семантике деривационной морфемы. Эпонимические языковые единицы представляют собой своеобразное отражение национальных и культурных элементов картины мира; актуализация значения эпонимов возможна только при обращении к фоновым знаниям и культуре, порождающей подобные единицы языка. Значение *антропонимической* единицы языка обладает дескриптивным компонентом с временным, локальным, релятивным параметрами и деятельностным признаком.

На современном этапе в ономастике, являющейся одним из разделов лингвистики, рассматриваются следующие вопросы: 1) наличие или отсутствие у ИС семантики; 2) процесс апеллятивации и функционирования ИС в языке в качестве нарицательных единиц; 3) прецедентность ИС.

3. В развитии теоретических и методологических основ анимации наблюдается отставание ввиду недостаточности всестороннего изучения анимации как научной дисциплины. Отсутствие разработанной научной теории анимации повлекло за собой изучение связей этой области с другими научными дисциплинами, в результате чего некоторыми учёными (А. Cholodenko) был сделан вывод, что анимация меж- и трансдисциплинарна. В рамках изучения анимации как науки (аниматологии) были разработаны и применяются следующие подходы: онтологический, культурфилософский, социально-психологический, философско-семиотический, герменевтический и др.

В контексте изучения специальной лексики анимации можно констатировать крайне скучный объём терминологической литературы. Терминологическая информация «разбросана» по самым разным источникам (кинематографическим, историческим, биографическим, публицистическим, энциклопедическим,

учебным), и её необходимо идентифицировать и систематизировать, изучая практически всё подряд, то есть при помощи метода сплошной выборки.

Долгое время анимация рассматривалась как ответвление кинематографии, однако специалисты (Ф. С. Хитрук, С. Ю. Штейн, А. Cholodenko) сходятся во мнении, что анимация возникла раньше кинематографа и не является второстепенной по отношению к нему.

В связи с вопросом о соотношении анимации и кино обнаруживается неоднозначность и дискуссионность самого термина и понятия «анимация». Работниками сферы экранного искусства анимация понимается как процесс и результат одушевления неживого и как искусство, в то время как для продюсеров, кинопрокатчиков это одна из техник экранного производства.

В русско- и англоязычной анимационных сферах для обозначения одного и того же рода деятельности долгое время использовались два разных по семантическому наполнению термина – «мультипликация» и «animation». Не исключено, что упрочению термина «мультипликация» способствовала семантика исходной латинской лексической единицы *multus* со значением множественности. Поскольку мультфильм создаётся посредством покадровой последовательной съёмки, то по своей сути весь процесс похож на умножение (кадров).

ГЛАВА 2. ПРОИСХОЖДЕНИЕ, ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ И СТРУКТУРА ЯДЕРНОЙ ТЕРМИНОЛОГИИ В СФЕРЕ АНИМАЦИИ

2.1. Этимология и семантика ядерного термина *animation*

Проанализированный в теоретической главе, в п. 1.3, материал показал существование разных подходов к пониманию того, что есть анимация. На начальном этапе развития весь кинематограф можно было считать сплошной анимацией, поскольку он понимался как определённое количество оживших статичных кадров, фотографий, графических изображений (карикатур). По этой причине в специализированных источниках можно встретить следующие терминологические сочетания: *animated photography*, *animated photographs*, *animation film*, *film animation*, *animation of cinema*, *cinema animation*, *animated film* [Cholodenko 1991 URL, Cholodenko 2008 URL; Gaudreault, Gauthier 2011 URL; Pikkov 2010]. Неспециалисту трудно было бы разобраться в терминологических тонкостях этих словосочетаний, отчасти потому, что все они содержат термины с общим корнем *anima-*.

В связи с обозначенными сложностями, в первом параграфе данной главы перед нами стоят следующие задачи: 1) осуществить лексикографический и компонентный анализ термина *animation*; 2) проанализировать на семном уровне связь термина *animation* с другими однокоренными терминологическими единицами из сферы анимации; 3) исследовать словообразующую значимость латинского корневого форманта *anima-*.

Мы полагаем целесообразным начать с определений лексемы *animation*, представленных в различных англоязычных толковых словарях. Во многих лексикографических источниках на первом и втором местах приведены дефиниции, связанные с индустрией анимации, производством анимационной

продукции: “the process of making films, videos and computer games in which drawings, models or images of people and animals seem to move” [OLD URL]; “the process of making films in which drawings or puppets appear to move” [Collins Cobuild URL]; “the process of making animated films, television programmes, computer games, etc.” [LDOCE URL]; “the process or result of making animated films or cartoons” [Macmillan URL]. Некоторые словари, впрочем, выносят на первое место не терминологическое, а общеязыковое значение: “animated quality; liveliness; vivacity; spirit: to talk with animation” [Dictionary URL]. Однако в большинстве словарей общеязыковое значение лексемы *animation* помещено на третье место: “energy and enthusiasm in the way you look, behave or speak” [OLD URL]; “someone with animation shows liveliness in the way that they speak, look, or behave” [Collins Cobuild URL], “liveliness and excitement” [LDOCE URL].

Проанализированные лексикографические источники указывают на то, что лексема *animation* существует в английском языке как общеязыковая единица и как термин. В большинстве представленных толковых дефиниций содержится сема “**process**”, за ней следует сема “**product**” (films/movies; animated cartoons) как результат процесса. В иных случаях вместо семы «process» за основу берутся семы “medium”, “techniques”. Таким образом, на основании анализа ключевых словарных дефиниций отмечаем, что «**процесс**» производства экранной продукции и его «**результат**» являются основными семантическими компонентами термина *animation*.

Принимая во внимание тот факт, что термином *animation* называют не только процесс, продукцию, но и индустрию, можно отнести его к разряду так называемых ядерных терминов, или терминов-доминантов, которые «представляют собой ядро терминосистемы» [Лейчик 2014: 126]. Как видно из приведённых дефиниций, в большинстве толковых словарей в качестве основного приводится терминологическое значение лексической единицы *animation*. В этой связи необходимо обратиться к дефинициям, предложенным в профессиональных словарях:

– словарь терминов кино *Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art*: “**Animated film**. Most commonly a film type in which individual drawings (cels) have been photographed frame by frame. Usually each frame differs slightly from the one that has preceded it, thus giving the illusion of movement when the frames are projected in rapid succession” [Beaver 2015: 12]. В данном терминологическом определении анимация представлена не как процесс, а как продукт (*animated film, a film type*);

– киноведческий словарь *Oxford Dictionary of Film Studies*: “**animation** 1. The use of a range of non-photographic methods, including hand drawing, silhouette animation, cel-animation, model work (known as stop-motion animation), and computer animation to create film images. 2. Films produced using animation techniques, often given the label cartoons, and aimed at a young audience” [Kuhn, Westwell 2012: 11]. Термин *animation* определяется и как процесс (use of methods, using techniques), и как продукт (films);

– словарь-справочник современных анимационных терминов под ред. Б. А. Машковцева: «**Анимация** (англ. *animation* – оживление, одушевление) – вид искусства, основанный на создании иллюзии движения предметов, рисованных, кукольных, компьютернографических и иных объектов методом покадровой съёмки или визуализации последовательных фаз» [Машковцев 2015: 16].

Примеры дефиниций термина *animation* из терминологических источников являются более точными и специализированными по сравнению с общеязыковыми. На данном этапе возникает необходимость исследовать, как и почему для наименования предметной сферы была выбрана именно лексема *animation*. Представленные выше примеры общеязыковых толковых дефиниций не дают чёткого понимания. За объяснением необходимо обратиться к этимологическим источникам, поскольку «без специального этимологического анализа невозможно сказать, почему те или иные явления и предметы названы определённым образом» [Стернин, Саломатина 2011: 13].

По данным этимологического словаря Online Etymology Dictionary, слово *animation* (лат. *animatio*) было зафиксировано в английском языке в конце XVI века (1590-е гг.) со значением “action of imparting life” («действие, связанное с наделением жизнью») [OED URL]. Рассматриваемая лексическая единица была заимствована в английский язык из латинского. Однако в ходе заимствования может произойти семантическая трансформация, в связи с чем необходимо прояснить первоначальное лексическое значение латинского слова *animatio*, которое в латинско-русском словаре представлено следующим образом:

«*animatio, f* 1) одушевлённость; 2) одушевлённое, живое существо; 3) возбуждённость, раздражение» [Дворецкий 1976: 73-74]. Ведущими, основными являются значения с семой «душа», то есть «жизнь».

Для более исчерпывающего представления обратимся к лексическому значению корневой морфемы: «*anima, f* 1) воздух; 2) жизненное начало, жизнь; 3) живое существо, создание; 4) душа; 5) тень умершего; 6) ласк. душа, жизнь (моя); 7) испарения, дух, запах [Там же: 74]. В качестве основной в словарном толковании выделена сема, связанная с **дыханием** и, следовательно, с жизнью.

У глагола *animō* первые два значения расположены в том же порядке: «1) вдыхать, дуть; 2) оживлять, одушевлять» [Там же]. То, что на первом месте находится значение, связанное с воздухом, дыханием, объясняется тем фактом, что лексема *anima* происходит от протоиндоевропейского корня *ape-* со значением «to breathe» («дышать») [OED URL]. В англоязычных трудах по теории анимации корневой элемент *anima-* трактуется исследователями с опорой на источники по латинскому языку как «the breath of life», «vital principle», «soul» [Pikkov 2010: 15].

Существительное *animus, m* имеет наибольшее число значений: «1) дух, разумное начало, мысль; 2) дух, жизненное начало; 3) душа; 4) желание, стремление, склонность, намерение; 5) чувство, ощущение, страсть, пылкость; 6) характер, натура; 7) настроение, расположение, отношение; 8) храбрость, мужество, уверенность; 9) надежда; 10) порыв, сила; 11) надменность, высокомерие; 12) наслаждение, удовольствие; 13) память; 14) мнение, суждение;

15) сознание, сознательное состояние; 16) лицо, личность; 17) *ласк.* душа (моя), душенька [Там же: 74-75]. В числе первых представлены те значения, которые имеют отношение к жизни как таковой через призму духа и разума. Большинство значений указывает на черты, свойственные живому человеку и являющиеся эмоциональной и ментальной основой человеческого духа, в отличие от духа животного.

Анализ латинских лексических единиц с корнем *anima-* и самого корня подтверждает, что лексема *animation* имеет семы «жизнь», «дух», «душа», которые, несомненно, являются первичными по отношению к компонентам значения терминологического характера – «процесс», «результат».

В большинстве англоязычных словарных источников сема «жизнь» актуализируется опосредованно, через значение, связанное с энергичностью: “a quality that shows energy and excitement” [Macmillan URL]; “energy and enthusiasm in the way you look, behave or speak” [OLD URL]; “a lively or excited quality” [Merriam-Webster URL]; “someone with animation shows liveliness in the way that they speak, look, or behave” [Collins URL].

В одном из использованных нами лексикографических источников лексема *animation* дефинируется с опорой на исконное значение: “animated quality; liveliness; vivacity; spirit” [Dictionary URL]. Впрочем, и в этом случае сема «жизнь» обнаруживает себя не прямо, а через характеристику эмоционального состояния. От исконного значения сохраняется семантический компонент «spirit» – «дух». В прямом значении “the condition of being alive”, “an animate condition; life” лексема встречается только в одном источнике [Collins URL]. Можно сделать вывод, что первоначальное содержание, с которым слово *animation* было заимствовано в английский язык, было утрачено на уровне лексических значений, но сохранилось на семном уровне.

Терминологическое значение “production of moving cartoon pictures” («создание движущихся картинок карикатурного характера») слово *animation* приобрело не ранее 1912 года [OED URL], хотя оптические приспособления,

демонстрировавшие иллюзию движения неподвижных картинок (зоотроп У. Хорнера; диск фенакистископа, праксиоскоп Э. Рейно), были известны и пользовались популярностью у публики ещё в XIX веке [Хитрук 2007, т. 1: 87]. Представленные в главе 1 примеры, основанные на мнениях специалистов сферы анимации, указывают на то, что при терминологизации слова *animation* в качестве основных выступали исконные семы «жизнь», «дух». Статичные рисунки под влиянием определённых технологий начинали двигаться, то есть «оживали», а сам термин *animation* стал ассоциироваться прежде всего с движением, поскольку зрители видели именно его. Но движение невозможно без порождающей жизненной силы, в связи с чем в некоторых теоретических исследованиях делается акцент на жизнь и движение: “double definition of animation – endowing with *life* and *motion*” [Cholodenko 2007: 486]. На этом основании можно сказать, что у терминологической единицы *animation* есть ещё две семы – “*life*”, “*motion*”.

Если в случае с именем существительным *animation* на первое место в толковых словарях выносится значение, включающее семы «процесс», «продукт», то в случае с глаголом *animate* на первом или втором месте находятся значения, которые содержат исконные семы, связанные с семой “*life*”: “to give *life* to” [Merriam-Webster URL]; “to give *life* to; make *alive*” [Dictionary URL]. В остальных источниках учитываются значения, указывающие на бодрое, приподнятое эмоциональное состояние: “to make something *lively* or more cheerful” [Collins URL]; “to make something more *lively* or full of energy” [OLD URL]; “to make someone or something more *lively*, active, or interested” [Macmillan URL] (курсив наш. – *I. F.*).

Известно, что в словарной дефиниции обычно отражаются ведущие семы, которые актуализируются в контексте «по умолчанию» [Стернин, Саломатина 2011: 91]. Однако не все семантические компоненты слова фиксируются в словарных дефинициях, поскольку лексикографическое значение представляет собой конструкт минимума ядерных семантических признаков, которые, по

мнению лексикографов, составляют семантический объём слова, и именно в таком объёме слово понимается и употребляется носителем языка [Там же: 23].

Отметим, что проведённый нами анализ словарного и терминологического значения слова *animation* не даёт возможности получить представление о тех семантических компонентах, которые выявляются в контексте, когда семантический потенциал слова может обнаружить себя с неожиданной стороны. В связи с этим предлагается разграничивать значение слова, представленное в толковых словарях, и значение, существующее в сознании носителя языка [Попова, Стернин 2007: 95]. Значение слова как единицы системы языка дополняется значением, полученным в ходе контекстуальной реализации, поэтому в нашем случае будет учитываться не только лексикографически закреплённое, но и контекстуальное значение, «которое слово имеет только в конкретном контексте» [Стернин, Саломатина 2011: 24].

Толковые и терминологические словари объясняют, что такое анимация с точки зрения процесса производства, то есть с практической стороны. Но в действительности как план выражения, так и план содержания в данном случае гораздо сложнее, в особенности когда термин *animation* контекстуально сосуществует с однокоренными терминами, выражающими несколько иные, но в то же время родственные понятия.

В исследовательских текстах анимация может рассматриваться через призму анимизма: “an idea of animation as animism” [Cholodenko 1991: 13]. Как видим, обе лексемы имеют общий корень *anima-*, что указывает на наличие у них семантической общности. Согласно краткой definции, «*animism* is the belief that all natural things, such as plants, animals, rocks, and thunder, have spirits and can influence human events» [Cambridge Dictionary URL]. Более расширенно лексические значения представлены следующим образом: “1. the belief that natural objects, natural phenomena, and the universe itself possess souls; 2. the belief that natural objects have souls that may exist apart from their material bodies; 3. the doctrine that the soul is the principle of life and health; 4. belief in spiritual beings or agencies”

[Dictionary URL]. В представленных лексических значениях обращают на себя внимание такие семы, как “**souls**” («души»), “**spirits**” («духи»), “**spiritual**” («обладающий духовным началом, душой»).

Однако есть и другое определение: “*animism, belief in innumerable spiritual beings concerned with human affairs and capable of helping or harming human interests*” [Britannica URL]. Так или иначе, *анимизм – это вера в наличие некоего живого начала, души, у всего сущего*.

Принимая во внимание тот факт, что с терминологической точки зрения термины *animation* и *animism* относятся к различным теоретическим и практическим сферам деятельности и не являются синонимичными, на уровне компонентов значений они являются взаимодополняющими.

В частных случаях семантическое наполнение термина может происходить за счёт морфемных трансформаций: *animation* – *reanimation*. Подобное изменение морфемного состава обусловливается индивидуально-авторским взглядом на суть анимационного искусства, связанного с «оживлением» неживого: “*the mysterious imbrication and reanimation of life and motion*” («удивительное соприкосновение заново созданной жизни и движения») [Cholodenko 1991: 18] (курсив наш. – *T. P.*). В данном примере анимация сравнивается с заново оживлённым миром (*the reanimated world*), когда прежде статичные фотографические изображения вдруг *ожили*: “*the inanimate still photographic image became animate*” [Ibid].

Ядерное понятие искусства анимации – «**оживление неживого**» – оформилось на лексико-грамматическом уровне в виде таких синонимичных терминологических словосочетаний, как *animated photographs* («подвижные фотографии»), *living pictures* («живые картинки»), а позднее – *animation cartoon* («анимационная карикатура») [Ibid].

Жизнетворческое свойство экранного искусства обманчиво, поскольку является **иллюзией жизни**, а не жизнью как таковой – “*the illusion of the real world*” [Pikkov 2010: 102], поэтому в некоторых случаях анимацию понимают не как оживление, а как иллюзию жизни и движения – “*the illusion of life*” [Johnston,

Thomas 1995], “motion illusion”, “the illusion of movement” [Cholodenko 2008 URL], “an illusion of motion” [Pikkov 2010: 15]. В связи с этим уместно говорить о наличии непосредственно у термина *animation* профессиональной семы “**illusion**”, что подтверждается дефинициями из терминологических словарей [Beaver 2015: 12; Машковцев 2015: 16], которая противопоставлена семе “**life**”. Продолжая мысль, можно добавить, что некоторыми специалистами кинопродукция понимается антитетично – как сочетание живого и неживого: “*Film is lifedeath*” [Cholodenko 1991: 20].

Актуализацию семы “**life**” представляется целесообразным рассмотреть на примере слова *animator*. В данном случае речь пойдёт именно о «слове», а не о «термине», поскольку слово как единица языка первично по отношению к термину и поскольку оно представлено в идентичной графемно-морфемной форме в словаре латинских слов с обыденным, а не терминологическим значением: «*animātor m*, дающий жизнь» [Дворецкий 1977: 74]. В середине XVII века со значением “one who or that which enlivens or inspires” в английский язык из французского было заимствовано слово *animateur*, которое не было ассимилировано, благодаря чему сохранился французский суффикс *-ateur*, не подвергшийся замене на *-ator* [OED URL; Merriam-Webster URL]. В настоящее время лексема существует в английском языке для обозначения людей, которые инициируют проведение творческих, культурных, развлекательных мероприятий: “someone who leads and encourages participation in a particular activity and especially in a cultural or artistic activity” [Merriam-Webster URL]; “a person whose job is to organize or encourage artistic or social projects and activities” [OLD URL].

В английском языке языковая единица *animator* чаще употребляется в терминологическом значении «художник, создатель анимационных фильмов»: “someone who makes animated films” [LDOCE URL]; “one that animates; an artist who is involved in creating animated cartoons; a person who makes animated films” [OLD URL]; “a person who makes films by means of animation” [Collins URL]; “one that animates; an artist who is involved in creating animated cartoons” [Merriam-

Webster URL]; “a person or thing that animates; an artist who produces animation from drawings, objects, or computer models” [Dictionary URL]. Некоторые словари выносят на первое место глагольное значение, связанное с жизнью и энергией: “to give spirit and support to; to give life to; to give vigor and zest to” [Merriam-Webster URL]; “to give life to; to make alive” [Dictionary URL]. В свете сказанного отглагольное прилагательное *animated* можно понимать как 1) анимационный продукт, созданный при помощи техники анимации; 2) обладающий духом жизни, “spiritualized” [Pikkov 2010: 80].

Таким образом, если лексема *animator* употребляется не в терминологическом значении, то можно сказать, что в этом случае исконный семантический компонент “life” выражен в наибольшей степени, тогда как в случае с терминологическим употреблением данная сема лишь подразумевается самими участниками процесса и его исследователями.

Как было показано выше, на семном уровне лексема *animation* имеет связь с однокоренной лексемой *animism*, хотя в терминологическом понимании эти лексемы имеют разные значения. Учитывая словообразовательную продуктивность латинской лексемы *anima*, на фоне номинативной пары *animation – animism* нам представляется уместным рассмотреть атрибутивную пару *animatic – animistic*. Наибольший интерес представляет лексема *animatic*, как выполняющая не только атрибутивную, но и номинативную функцию, тогда как лексема *animistic* представляет собой дериват от *animism*, в котором изменено лишь грамматическое значение, в силу чего в словарях отдельное толкование его лексического значения не приводится [Merriam-Webster URL, Collins URL, LDOCE URL].

Толковые словари фиксируют у лексемы *animatic* (аниматика) значение «предварительная версия будущей кинопродукции»: “a preliminary sequence of shots, images, or sketches (as for a movie or an animated television program) that is filmed or arranged usually with a sound track and viewed to determine its effectiveness before being finalized” [Merriam-Webster URL]; “a preliminary version of a film, produced by shooting successive sections of a storyboard and adding a soundtrack”

[Independent Animatic Specialist URL]; “a filmed version of the storyboard, timed and edited to the established soundtrack” [White 2006: 300]

Появление данной языковой единицы датировано периодом 1975–1980 гг. [Dictionary URL]. Вероятно, она образовалась в результате слияния лексем *animation* + *schematic* [Merriam-Webster URL] или, возможно, была образована по аналогии с термином *photomatic* [Collins URL], или представляет собой смешение усечённых лексических единиц *animate/animation* + *automatic* [Dictionary URL].

Словарные дефinitionи указывают на то, что аниматика как рабочий этап предшествует (preliminary) полноценной анимации (фильму, программе, рекламному ролику), и с её помощью можно понять, насколько эффективен готовящийся материал, сработает ли заложенная в планируемой анимационной продукции идея. Определения из толковых словарей находят подтверждение в «Словаре-справочнике современных анимационных терминов», где аниматика понимается как «подробная раскадровка, снятая в соответствии с режиссёрским сценарием, сопровождаемая черновым звуком <...>; используется как вспомогательный материал <...>; создаётся в подготовительный период работы над проектом» [Машковцев 2015: 14].

В толковых словарях лексема *animatic* фигурирует прежде всего как имя существительное и реже – как прилагательное со значением всего, что относится к аниматике (“of or pertaining to animatics” [Collins URL]). Не исключено, впрочем, что лексема представляет собой субстантивированное прилагательное, на что указывает её морфемная структура.

В таком словосочетании, как *animatic apparatus* (аппарат оживления / аниматики) [Cholodenko 2000, 2007; Gaudreault, Gauthier 2011], лексема *animatic* является либо именем прилагательным, либо существительным в атрибутивной препозиции. Можно предположить, что структурно словосочетание *animatic apparatus* образовано по аналогии со словосочетанием *cinematic apparatus* [Heath 1980], где компонент *cinematic* – это имя прилагательное, что подтверждается словарями [Collins URL; Merriam-Webster URL; OLD URL].

Словосочетание *cinematic apparatus* имеет несколько значений: 1. то, что связано с кинофильмами и их производством – “connected with films/movies and how they are made” [OLD URL]; 2. в историческом контексте *cinematic* может указывать на новшества артистов раннего кинематографа, которые задумывались над тем, как отделить новую сферу от художественных традиций канонического драматического театра» – “*cinematic* can also be defined historically by examining the innovations of early film artists who sought to move the new medium away from the artistic traditions of the legitimate theater” [Beaver 2015: 47]; 3. в специализированном терминологическом словаре словосочетание *cinematic apparatus* обозначает концепцию психоаналитической теории кино, которая рассматривает совокупность ментальных, архитектурных и институциональных условий и атрибутов кинопоказа – “a concept in psychoanalytic film theory referencing the entire ensemble of mental, architectural, and institutional conditions and attributes of cinema spectatorship” [Kuhn, Westwell 2012: 78, 399].

В научной литературе в индивидуально-авторском контексте можно встретить синонимичное прилагательное *filmic*, с уточнением, что *filmic apparatus* является больше, чем просто машиной, потому что он низвергает, развеивает и хитро обходит противостояние органического и механического, анимизма и механизма: “the filmic apparatus is neither merely a machine, nor what it images merely mechanical, for it confounds, disseminates and seduces the very opposition of organic and mechanical, animism and mechanism” [Cholodenko 2007: 496 URL]. Наряду с *filmic apparatus* существует *animatic apparatus*, который выполняет двойную функцию – анимистическую и механистическую: “animatic apparatus doubles both the animistic and mechanistic” [Ibid: 499 URL].

В данном контексте обращают на себя внимание ключевые компоненты значения корневого элемента *anima*, находящиеся в оппозиции «жизнь – механика»: “organic – mechanical”, “animism – mechanism”, “animistic – mechanistic”. В связи с этим простое разграничение жизни и движения, анимизма и механизма, человеческого и нечеловеческого, анимации и кино, фильма и мира

рассматривается аниматикой как проблема: “The animatic problematizes any simple distinction between life and movement, animism and mechanism, human and nonhuman, animation and cinema, film and world” [Cholodenko 2007: 501 URL]. На когнитивном и метафизическом уровне аниматика преобладает над анимацией на уровне смысловых оппозиций «анимизм – механизм», «человеческое – нечеловеческое», «анимация – кино», «фильм – мир».

Проанализированный материал показывает, что термин *animatic*, как и *cinematic* (*filmic*), в сочетании с определяемой лексемой *apparatus* в индивидуальном контексте получает специфическое семантическое наполнение, не учитываемое словарями, а именно: «*animistic – mechanistic*». Кроме того, в данном контексте компонент *animatic* не связан с терминологическим значением “a preliminary version of a film” [Independent Animatic Specialist URL] или “a filmed version of the storyboard” [White 2006: 300], поскольку речь идёт об анимации как о метафизическом явлении.

Немалую роль в образовании терминологических единиц играет суффиксальная деривация. Таким примером в нашем случае может послужить дериват *animateness* [Cholodenko 2000: 11 URL] – деадъективное имя существительное, образованное путём прибавления суффикса *-ness*, указывающего на опредмеченность [Adams 2013: 32], с лексическим значением “the condition of being alive or living” («состояние жизни») [Collins URL]. Из образованных суффиксальным способом терминологических единиц, используемых в производстве анимации, можно также отметить имя прилагательное *animatable*, обозначающее объекты, удовлетворяющие анимационным требованиям и принципам [Johnston, Thomas 1995: 67].

Корневой элемент *anima-* в терминологических единицах рассматриваемой нами сферы деятельности обладает большим словообразовательным потенциалом, что подтверждается существованием в английском языке большого числа однокоренных образований, зафиксированных лексикографическими и этимологическими источниками [OED URL]. Применительно к специальным

лексическим единицам сферы анимации, и прежде всего к ядерному термину *animation*, можно заключить, что корневой элемент *anima-* имеет статус терминоэлемента, под которым понимается «не только целое слово в составе сложных слов и составных терминов, но и производящая основа» [Лебедева 1984: 55]. Однако один и тот же терминоэлемент объединяет лексические единицы (*animation*, *animato₁*, *to animate*, *animated*, *animistic*) на уровне сем, зачастую стёртых, в то время как значение слова формируется не только из семантики корневой морфемы, но и под влиянием других морфем, а также зависит от контекстуального окружения (*animatic* vs. *animatic apparatus*). Так, словосочетания *animistic character*, *animation character*, *animated character*, несмотря на наличие в них однокоренных определений и общего определяемого компонента, имеют разные значения: «персонаж/образ с признаками одушевлённости»; «персонаж из мультфильма»; «персонаж, созданный с помощью техники анимации», соответственно.

При работе с поисковой системой ВГБИЛ им. Рудомино на запрос по ключевому слову *animation* был получен список литературы, содержащий по большей части слова *animal*, *animals* вместо искомого [Каталог ВГБИЛ URL], в связи с чем возникла необходимость провести этимологический и лингвистический анализ однокоренных словообразующих основ *animal-* и *animat-*. Выше мы уже рассмотрели значение термина *animation* с учётом семантики латинской лексемы *animātio*, обратимся теперь к этимологии слова *animal*, которое также восходит к латинскому источнику: «**animal**, *n* 1) любое одушевлённое, живое существо; 2) животное» [Дворецкий 1977: 74]. Как можно видеть, графемная форма сохранена при заимствовании и ассимиляции в принимавшем языке.

При сравнении графемного и морфемного составов лексических единиц *animal* и *animatus* видно, что после корневого элемента в обоих случаях употребляются разные графемы: *anima + l* (где *l* – это окончание существительных ср. рода в им.п., ед. ч.), *anima + tus* (где *t* – это суффикс отглагольных форм

I спряжения, залога Passivum, грамматического времени (Plusquam)perfectum) [Соболевский 2016: 18, 64].

Если речь идёт о понятиях, связанных с изучением животных или какой-либо области, имеющей прямую или аллегорическую отсылку к царству животных, то тогда требуется употребление дериватов с производящей основой *animal-*: *animality*, *animalist(ic)*, *animalism*, *animalize*, etc. Корневой элемент *anim-* в сочетании с суффиксом глагола *-te* или суффиксом существительного *-(t)ion* характерен для областей, связанных с процессом «оживления» как видом искусства: *animate*, *animation*, *animatronics*, *animatic*, etc⁵. Следовательно, нельзя путать такие пары слов, как *animate – animal*, *animation – animalization*, *animistic – animalistic*, ввиду их изначальной несинонимичности, берущей своё начало в языке-первоисточнике. Вероятно, данные пары можно отнести к категории паронимов, то есть слов, которые «вследствие сходства в звучании и частичного совпадения морфемного состава могут либо ошибочно, либо каламбурно использоваться в речи» [Ахманова 1966: 313].

5

В процессе изучения научных работ по теме англоязычных терминологических образований мы обнаружили дериват ядерного термина из сферы анимации в названии статьи, посвящённой биржевой терминологии: «Роль анимационных терминов в формировании английской терминологии биржи и торгов» [Сидоренко 2005: 7]. У того же автора в тексте диссертационного исследования читаем: «Самую яркую группу составляют анимационные термины, т. е. единицы, образованные от названий различных животных или насекомых» [Там же: 85]. Данный дериват встретился и в монографии другого автора: «В исследуемом материале выделяются также анимационные термины, которые составляют самую яркую группу метафорически переосмыщленных терминов бионики т. е. терминов, в которых содержатся названия различных животных или насекомых» [Ревина 2015]. Во всех случаях термин «анимационный» используется для обозначения переосмыщленных названий животного мира.

Этимологический анализ лексических единиц английского и русского языков, образованных от основ *animal-*, *animat-*, показал, что дериваты, содержащие данные латинские элементы, несмотря на общий корень, семантически неравнозначны. Основным значением лексических единиц с элементом *animat-* является значение одушевления, преимущественно графического изображения. Основным значением лексических единиц с элементом *animal-* является животное и присущие ему признаки. Компонентный анализ производных от *animat-* и примеры дефиниций термина *animation*, а также примеры высказываний специалистов и деятелей культуры указывают на то, что анимация ассоциируется с «оживлением», «одушевлением» графических объектов (людей, животных, неодушевлённых предметов, даже абстракции, в зависимости от замысла создателей анимационной ленты), а не с животными как таковыми. Следовательно, использование термина из сферы кинематографии «анимационный» по отношению к названиям животных в лингвистике или культурологии представляется некорректным.

Мы не можем судить, чем вызвана выявленная терминологическая путаница – терминологической небрежностью или лингвистической некомпетентностью, однако считаем важным обратить внимание на то, что подобные случаи вводят в заблуждение, становясь причиной серьёзных смысловых ошибок и неправильного толкования со стороны потребителя информации.

Опираясь на представленный материал, можно заключить, что термин *animation* представляет собой полисемичную лексическую единицу с ядерной семой «душа», т. е. «жизнь», многочисленные компоненты значения которой актуализируются в индивидуально-авторском контексте. Поскольку существование разновидностей полисемии в терминоведении и в теории языков для специальных целей признаётся терминологами наравне с другими способами терминообразования [Гринёв-Гриневич, Сорокина 2015: 51-64], то отсутствие однозначности у ядерного термина *animation* не является грубым нарушением критериев терминологичности.

На основании терминологических дефиниций мы можем судить, что они не противоречат друг другу и трактуют анимацию как специфический технический процесс, нацеленный на создание иллюзии движения. Высказывания участников этого процесса также не лишают лексическую единицу *animation* «терминологичности», поскольку специалисты единодушно сходятся в том, что *анимация есть искусство, нацеленное на создание иллюзии жизни через «оживление», или одушевление неживого.*

2.2. Формирование и применение специальной лексики в производстве анимации

В данном параграфе будут рассмотрены специальные языковые единицы и пути их формирования в рамках тематических блоков, связанных с ключевыми этапами производства анимационного фильма⁶:

- **продукт:** animated film, cartoon;
- **процесс** (этапы производства анимации): extremes (to go to extremes), inbetween, clean-up, layout, twinning, ink and paint, tracing;

⁶ Представленные в настоящей работе тематические блоки в рамках изучения специальной лексики анимации не являются исчерпывающими по своей сути и могут быть дополнены другими блоками, включающими соответствующие специальные наименования.

– **приспособление**: reel, story reel, work reel, one-reeler, two-reelers, lightbox, light table, bouncing ball, multiplane camera, airbrush, drybrush;

– **сценарий**: story, storyline, storyboard, story session, storyteller, storyman, story sketch man, storytelling, gag.

Главным **продуктом** анимационной сферы является анимационный фильм, мультфильм. Наряду с термином *animated film* существует термин **cartoon**, который зафиксирован в терминологических словарях [Beaver 2015: 42; Kuhn, Westwell 2012: 11] и встречается в контекстах, посвящённых дискурсу анимации и кинематографии, как самостоятельная языковая единица и в терминологических словосочетаниях *animated cartoons*, *animation cartoon*, *cartoon animation* [Cholodenko 1991, 2008 URL; Gaudreault, Gauthier 2011 URL]. Словарь частотных единиц американского варианта английского языка включает лексему *cartoon* в число 5000 самых часто употребляемых слов, отобранных для исследования, среди которых она занимает 4120 место [Davies, Gardner 2010: 237]. Из лексем, содержащих компонент *anima-*, в частотный список включена только лексема *animal* [Ibid: 47]. Лексема *animated* встречается в словаре лишь как определение к частотным единицам языка: *animated movie*, *animated film*, *animated cartoon* [Ibid: 39, 40, 247].

Необходимо понять, почему в терминологии сферы анимации наряду с термином *animation* стали использовать термин *cartoon*. Для ответа на этот вопрос следует обратиться к этимологии английского слова *cartoon*, которое берёт своё начало в греческом языке: “**cartoon** < It. cartone < Lat. charta < Gr. khartēs (в значении «лист папируса» – “papyrus leaf”)” [OLD URL].

В XVII веке в английский язык из итальянского было заимствовано слово *carton* в значении “a drawing on strong paper used as a model for another work” («рисунок на плотной бумаге (как образец для другой работы)», где под плотной бумагой понимался картон) [OED URL]. Можно сказать, что изначально слово вошло в английский язык, уже подвергшись процессу перекатегоризации на основе метонимического переноса «место для рисунка → рисунок».

В дальнейшем слово оказалось востребованным в сфере рисования для обозначения предварительных эскизов, которые художники делали на подобного рода бумаге, а в XIX веке оно вошло в терминологию газетного и журнального дела, в результате чего значение специализировалось как «сатирический рисунок, изображавший общественного деятеля или политика, т. е. шарж или карикатура» [Романова Т. А. 2019б: 97]. В латинском языке словом *charta*, в частности, называли «большой лист бумаги, исписанный в поперечном направлении» [Дворецкий 1977: 177], что примечательно, поскольку одним из видов сатирического рисунка является так называемый *comic-strip* – “a group of cartoons in narrative sequence” («совокупность карикатур, расположенных в повествовательной последовательности») [Merriam-Webster URL] или “a sequence of several related cartoon drawings typically arranged in a horizontal strip” («последовательность тематически связанных рисунков-карикатур, скомпонованных горизонтально, то есть поперёк рабочей области») [Collins URL].

В первой четверти XX века слово *cartoon* приобрело терминологическое значение “hand-drawn animated film” («нарисованный вручную анимационный фильм») и стало применяться для обозначения последовательности рисунков с определёнными героями или ситуациями, благодаря чему создавалось впечатление движения [Beaver 2015: 42]. Подобные рисунки стали называть *animated cartoons* («анимированные карикатуры», или, если понимать первый компонент словосочетания семантически буквально, то «подвижные», «ожившие карикатуры»⁷ [Эйзенштейн 2014: 93]). Атрибутивный компонент *animated* понадобился для разграничения понятий «карикатура в газете или журнале» (*cartoon*) и «карикатура, ожившая на экране благодаря технике анимации» (*animated cartoon*).

Т. И. Арбекова относит словосочетание *animated cartoon* к семантически смешённым фразеологизмам, являющимся по происхождению слитными

⁷ До середины 1970-х гг. в японском языке вместо термина *аниме* использовался термин *manga* в значении «книга комиксов, рассказ в картинках» (comic book, graphic novel) [OED URL]. Можно предположить, что японское *manga* – это своеобразный лингвокогнитивный аналог англоязычного *cartoon*, и, следовательно, в обеих лингвокультурах первые мультфильмы понимались как перенесённые на киноэкран комиксы, карикатуры.

сочетаниями [Арбекова 1977: 103]. На наш взгляд, учитывая семантическую и грамматическую структуру словосочетания, где существительное *cartoon* получает дополнительную характеристику, уточняющую его значение за счёт определения *animated*, можно считать его семантически и грамматически мотивированным. Прямое значение словосочетания выводится из значения составляющих его компонентов, поэтому слитным сочетанием его считать нельзя.

Таким образом, в терминологическом аспекте словосочетания *animated film* и *animated cartoon* в некотором роде тождественны, поскольку обозначают итоговый продукт производственного процесса в анимации. Однако есть небольшая разница, которая заключается в том, что термин *cartoon* чаще используется для обозначения короткометражных мультфильмов (“ten to fifteen minutes in length” [Beaver 2015: 42]), нацеленных на аудиторию юных зрителей (“aimed at a young audience” [Kuhn, Westwell 2012: 11]). В целом термины *animation* и *animated cartoon* считаются родственными терминами, синонимами (related terms, semantically related, mutual synonyms) [Thesaurus.plus URL].

На сегодняшний день лексема *cartoon* употребляется в английском языке в следующих значениях: 1. “an amusing drawing in a newspaper or magazine, especially one about politics or events in the news” («остроумный рисунок в газете или журнале, в особенности на тему политики или событий из новостей; сатира, шарж») [OLD URL]; 2. “sketch” («зарисовка, эскиз»); 3. “cartoon film, animation” («анимационный фильм»); 4. “graphic art” («графическое искусство») [Britannica URL]; 5. “a ludicrously simplistic, unrealistic, or one-dimensional portrayal or version” («до смешного упрощённое, неправдоподобное или однобокое изображение или версия») [Merriam-Webster URL].

Пятое значение лексемы *cartoon* можно отнести к расширению значения путём метонимизации. На начальном этапе чёрно-белые анимационные ленты были крайне простыми, примитивными как по художественному исполнению, так и по смысловому наполнению. Видимо, именно этими характеристиками можно объяснить подобное расширение значения слова и его употребление в контекстах,

не имеющих отношения ни к карикатурам, ни к мультфильмам: “The film's villain is an entertaining cartoon” («Злодей в фильме смешон до безобразия») [Merriam-Webster URL].

К 1985 году слово *cartoon* подверглось коллоквиальной редукции: *cartoon* > *toon* [OED URL]. В результате образовалось новое слово *toon* со значением «персонаж мультильма», «мультишка»: “a character in an animated cartoon” [Merriam-Webster URL; Романова 2019б: 98].

Как часть словообразовательной парадигмы английского языка, лексема *cartoon* является производящей основой для образования дериватов, одним из которых в терминологии анимации стал термин *cartoonist*: “a person whose job is to draw cartoons for newspapers and magazines” («человек, чья работа заключается в том, чтобы рисовать сатирические рисунки для газет и журналов») [Collins URL]. Однако для обозначения художника карикатур существует ещё один термин – *caricaturist*: “a person who makes funny pictures of people that exaggerate some of their features, especially as their job” (« тот, кто по роду своей деятельности делает смешные рисунки людей, в которых преувеличены некоторые их внешние черты») [OLD URL]; “a person who shows other people in an exaggerated way in order to be humorous or critical, especially in drawings or cartoons” («человек, который изображает других людей гипертрофированно, чтобы рассмешить или раскритиковать») [Collins URL].

Применительно к сфере анимации следует различать терминологическое употребление существительных *cartoonist* и *caricaturist*. В частности, на студии Disney для обозначения художника-карикатуриста использовали существительное *caricaturist*, так как речь шла о разработке новых экраных персонажей с окарикатуризованными человеческими чертами [The Walt Disney Studios 1938: 7]. Следовательно, при том, что оба термина указывают на человека, способного рисовать карикатурные изображения, *cartoonist* являлся сугубо художником-аниматором, тогда как *caricaturist* выполнял функции художника-карикатуриста, шаржиста, но не аниматора, наделяющего персонажи подвижностью. Однако в

толковых словарях термин *cartoonist* не связывают с создателем мультильма, так как для этого имеется термин *animator*. Термин *cartoonist* включён в словарь частотных слов американского варианта английского языка как название одной из профессий [Davies, Gardner 2010: 71].

Процесс создания анимационной продукции, в особенности классической рисованной, является многоступенчатым и требует особого наименования для каждого из этапов, главным образом за счёт терминологизации.

Терминологизации подверглась лексема *extreme*, обозначающая один из рабочих этапов. Лексическая единица была заимствована английским языком из старофранцузского, который в свою очередь заимствовал её из латинского языка, где лексема *extremus* имела следующие значения: «1) крайний, конечный, последний; 2) отдалённейший, пограничный; 3) заключительный; 4) чрезвычайный; 5) критический, тяжёлый; 6) высший, величайший» [Дворецкий 1977: 408]. В английском языке заимствованная лексема обладает такими значениями, как “outermost, utmost, farthest, last, the last part, boundary” («наиболее удалённый от середины, высшей степени, самый дальний, последний, крайний, пограничный») [OED URL], “outward” («внешний») [Dictionary URL]. В середине XVI века словоформа *extremities* употреблялась в значении “opposite ends of anything” («противоположные концы чего-либо») [Ibid]. Как видим, преобладает сема «крайний».

В XX веке в сфере анимации словоформу *extremes* стали использовать для обозначения базовых поз (“basic poses in animation” [Johnston, Thomas 1995: 568]) на одном из начальных этапов создания мультильма. Существовало профессиональное выражение *to work to extremes*, которое означало, что художник-аниматор рисовал только базовые фазы движения, без промежуточных. Дословно это можно понимать как работу до неких крайних, ориентировочных точек. Для раскрытия содержания данного словосочетания необходимо иметь представление о специфике рисования базовых фаз движения, которые не обязательно состоят из двух крайних фаз, а могут иметь большее число фаз

действия, которые демонстрируют, как всё должно выглядеть [The Walt Disney Studios 1938: 12]. Таким образом, мы можем наблюдать изменение семьи «крайний» на сему «ключевой». Однако можно говорить о сохранении семьи «пограничность», потому что схематичные ключевые рисунки служили ориентирами-границами для дальнейшей доработки в виде промежуточных фаз и прорисовки.

Можно сказать, что на современном этапе развития анимации термин *extreme* является полисемичным. В специализированных терминологических источниках термин *extreme* (экстремум) объясняется как «максимальная точка амплитуды движения графического объекта в анимации» [Машковцев 2015: 219]. Частичное подтверждение данной дефиниции находим в англоязычном учебном источнике, где *extreme position* объясняется как «выход за рамки нормы» (“to take a key position more than a little further than the norm”) с поправкой на то, что данный приём должен применяться только в эпизодах, где действие происходит быстро: “extreme positions should only be used in fast action sequences” [White 2006: 220-221]. В этом же источнике встречаем употребление наречия *extremely*: речь идёт о том, что персонаж иногда может быть *крайне* активным (“characters that need to be extremely active” [Ibid: 277]). В процессе профессиональной коммуникации прилагательное *extreme* могло использоваться в качестве синонимичной замены существительного *exaggeration*: “From then on I never had any trouble with *exaggeration*. When I was directing I used to say to the animators, «Will you do something for me? Will you make it so *extreme* that you make me mad?»” («Отныне я больше не испытывал трудностей с гиперболизацией. Когда я занимался режиссурой, то говорил аниматорам: “Как насчёт услуги для меня? Не сделаете ли всё настолько *из ряда вон*, что я обалдею?”») [Johnston, Thomas 1995: 66] (курсив наш. – *T. P.*). Очевидно, что в данном контексте при замене *exaggeration* на *extreme* актуализируется терминологическое значение «выход за рамки нормы».

Таким образом, оперирование лексемой *extreme* в специальной лексике анимации можно кратко представить следующим образом:

1. ключевые фазы (позиции) на начальной, черновой, стадии создания анимации; 2. максимальная точка амплитуды движения графического объекта; 3. выход за рамки нормы для визуальной оригинальности, применяемый только для быстрых движений; 4. общеязыковое нетерминологическое употребление в сочетании с другими словами.

Как видим, в зависимости от рабочих целей лексема *extreme* может употребляться как полисемичный термин и как общеязыковая единица. Рассмотренный пример подтверждает точку зрения В. А. Татаринова о том, что полисемия термина является не показателем его неточности, а напротив, указывает на основательную и структурированную изученность предмета мысли [Татаринов 1996: 240].

В современной анимации для обозначения понятия «зарисовка ключевой фазы» используется эквивалентное терминологическому сочетанию *extreme drawing* сочетание *key drawing*: “a major animation drawing, created by a key animator, which represents an extreme position within a movement” [White 2006: 487]. На настоящий момент термин *extreme* в значении «ключевая фаза» можно считать устаревшим.

Своеобразным антонимом терминологического словосочетания *going to extreme* (в значении «ключевая фаза движения») выступает термин *in(-)betweening* (в значении «промежуточная фаза движения», то есть не ключевая): “inbetweening, the process of doing inbetweens. Inbetweens (inbetween drawings), drawings that are positioned between two previously created key drawings” [White 2012: 487].

В терминологическом значении данная лексическая единица, с дефисным или слитным написанием, встречается, главным образом, в учебных или историко-биографических источниках. По всей видимости, прототипом при терминологизации послужила лексема *in-between*, употребляющаяся как существительное и как прилагательное со значением “*intermediate*” («промежуточный») [Merriam-Webster URL] или как наречие *in between* со значением “*at a point between two other things*” («между двумя точками»)

[Macmillan URL]. Участники профессиональной коммуникации использовали глагол *to inbetween*, образованный в результате конверсии. В архивных записях-стенограммах студии Disney такое образование фигурирует в тексте в кавычках, что указывает на искусственность языковой единицы: “Scene is then «inbetweened» and sent out for a final test” (“Затем сцена «фазуется» и отправляется на финальную проверку”) [Hahn, Miller-Zarneke 2015: 107].

За этапом фазовки следовал этап, терминируемый как *clean-up* (прорисовка), выполнявшийся художниками-прорисовщиками: “the process undertaken by the clean-up artist” [White 2006: 483]. При образовании данной терминологической единицы за основу был взят фразовый глагол *to clean up*, который использовался для терминирования процесса, связанного с тщательной прорисовкой мультипликации и фонов в соответствии с исходными моделями персонажей и эскизами фонов. Терминологизация глагола *to clean up* имела место на основании ведущего значения глагола: “if you clean up a mess or clean up a place where there is a mess, you make things tidy and free of dirt again” («удаление грязи и приведение захламлённого места в порядок») [Collins URL]. Применительно к нашему случаю актуализируется сема «приведение в порядок», поскольку изначальный схематичный рисунок был не только «грязным» в том смысле, что на нём было много ориентирующих линий, которые не должны быть заметны, но и требовал дополнительной прорисовки (*clean-up*). Можно говорить и о процессе идиоматизации, поскольку, как и в случае с большинством фразовых глаголов, конечное значение термина *to clean up* не выводится напрямую из значения компонентов; кроме того, лексическое значение подвергается специализации, в связи с чем требуется обращение к специализированному контексту.

После прорисовки и фазовки персонажей необходимо наметить их положение относительно фона в каждой сцене, то есть сделать *компоновку – layout*. Логично предположить, что термин *layout* возник вследствие терминологизации общеязыкового фразового глагола *to lay out* в одном из его значений: “to lay out an area of land or a building means to plan and design how its

different parts should be arranged, to arrange or spread out” [Collins URL]; “to spread something out so that it can be seen easily or is ready to use” [OLD URL]; “arrange, design” [Merriam-Webster URL]. Ключевыми компонентами значения термина *layout* являются семы “arrange” («размещать», «распределять», «располагать») и “spread out” («рассредоточивать», «рассеивать»). На практике, однако, функционал художника-постановщика (*layout man*) предполагал выполнение более сложных задач, чем простое распределение фигур: создание дизайна фонов, указание аниматорам, как лучше изобразить то или иное действие, обозначение положения камеры для лучшего кадра или монтажа и т. д. [Johnston, Thomas 1995: 212].

В процессе работы над анимацией могло возникнуть такое рабочее недоразумение, как *twinning*, или *twins*, как его именовали работники студии Disney [Johnston, Thomas 1995: 67]. Для терминологизации была заимствована лексема *twin* в значении “one of two similar things that make a pair” [OLD URL], то есть «единство, состоящее из двух идентичных (similar) компонентов». Под идентичностью в работе художника-аниматора понимается либо совершение одного и того же действия разными частями тела персонажа (“both arms and legs <...> doing exactly the same thing” [Johnston, Thomas 1995: 67]), чего необходимо избегать, либо визуальный эффект симметричности: “the effect that is achieved when a drawing or character is too symmetrical” [White 2006: 492]. Таким образом, налицо полисемичность термина.

Соответствующее терминологическое сочетание использовалось для наименования этапа, связанного с превращением нарисованных карандашом ключевых и промежуточных фаз в цветные картинки, которые затем и попадают на плёнку. Этот процесс получил терминологическое наименование *ink and paint* (контурология и заливка), возникшее в результате метонимического переноса по функции, поскольку речь идёт не о «туши и краске», а о процессе, когда карандашные рисунки обводятся по контуру (to ink) и закрашиваются краской (to paint). В эпоху чёрно-белой анимации персонажи обводились по контуру и закрашивались при помощи туши, которая затем сменилась на контурную краску

(по крайней мере, на студии Disney), но термин *to ink* сохранился. Вместо слов *to ink*, *inking* часто употребляли синонимичные по значению терминологизированные единицы *to trace (in ink)*, *tracing*. *To trace a drawing onto the celluloid* означало «нанести рисунок на целлULOид, обведя по контуру».

Мы полагаем, что специализация значения глагола *to trace* могла произойти за счёт сравнения с «очерчиванием», то есть за счёт метафоризации, поскольку за основу специализированного значения терминологического сочетания *to trace a drawing* (обводка рисунка по контуру), предположительно, было взято значение “*to delineate*” («очерчивать») [Merriam-Webster URL] или “*to follow the footprints, track, or traces of*”, “*to find someone or something that has disappeared by searching for them carefully*” («находить по следам») [Dictionary URL; LDOCE URL]. Лексикографические источники указывают на наличие у глагола *to trace* более конкретного значения, где метафорическим следом служит контур: “*if you trace a picture, you copy it by covering it with a piece of transparent paper and drawing over the lines underneath*” [Collins URL]; “*to copy a drawing, map etc by putting a piece of transparent paper over it and then drawing the lines you can see through the paper*” [LDOCE URL]; “*to copy (something, such as a drawing) by following the lines or letters as seen through a transparent superimposed sheet*” [Merriam-Webster URL]. Как видно из приведённых дефиниций, «очерчивание» осуществляется с целью «копирования» (*to copy*) с указанием, что оно делается на прозрачном материале. Сема «копирование» является уточняющим компонентом конкретного значения, делающего его отличным от более общего, неконкретного – «очерчивание», «отслеживание». В данном случае мы намеренно используем слово «конкретный» вместо «специальный» в отношении одного из значений глагола *to trace*, поскольку приведённые примеры дефиниций не указывают на то, что в этом значении глагол *to trace* используется как термин, так как обводка через кальку может осуществляться и в бытовых условиях. Термином мы называем глагол *to trace* только в пределах рассматриваемой нами предметной области и аппарата её специальной лексики.

В ходе работы над анимацией значимость имел просмотр так называемых лейс-роликов – *Leica reel(s)*. Так именовался не только этап работы, но и определённое приспособление. В данном случае нас интересует второй компонент *reel* – “a rotating device on which spun thread is wound” («вращающееся приспособление, на которое наматывается нить») [OLD URL]. Речь идёт о катушке, бобине, прядильном приспособлении. В сферу кинематографа существительное *reel*, на основе ассоциативных характеристик, было заимствовано и терминологизировалось для обозначения основы катушечного типа, на которую наматывалась кинолента, – *film reel*. Поскольку первые киноленты были короткометражными (длительностью около 20 минут), то для них хватало одной бобины, и назывались они *one-reelers*; для более длительных по хронометражу работ требовалось две бобины с плёнкой, и такие фильмы назывались *two-reelers*. Термин *reel* был заимствован из кинематографа в анимацию. На студии Disney черновые анимационные пробы снимались на плёнку с помощью камеры Leica, после чего просматривались в формате, получившем на студии название *Leica reels*. Поскольку подчёркивается, что съёмка велась именно на камеру марки *Leica*, можно сказать, что имело место заимствование номенклатурного наименования из области фотосъёмки. Существовали терминологические варианты, вроде *story reel* и *work reel*, для обозначения того, в какой степени выражен элемент развлекательности и зрелищности в монтажной последовательности [Johnston, Thomas 1995: 231-232].

Как видно, существительным *reel* терминировали как бобину с киноплёнкой в прямом смысле, так и в переносном смысле – кинопродукцию, снятую на эту киноплёнку. Во втором случае можно говорить о перекатегоризации семантики существительного *reel* путём метонимического переноса по внешнему виду и функциональным характеристикам исходного приспособления, в результате чего обнаруживает себя следующая модель перекатегоризации: «приспособление → продукт». Благодаря смыслообразовательным механизмам термин *reel* проделал

большой путь в языке для специальных целей: ткацкое дело → кинематограф → анимация.

Заслуживающим внимания представляется терминологическое сочетание, возникшее в первой четверти XX века для обозначения одноимённой технологии (приспособления) в терминологии кинематографа и затем заимствованное в терминологию анимации, – *bouncing ball*. В терминологии кинематографа данное словосочетание было создано на основе метафоризации: наименование «отскакивающий мячик» относилось к круглому скачущему значку, с помощью которого визуально отображался ритм песни. Впоследствии эту идею и технологию использовал Уолт Дисней для визуального отображения любого звукового сопровождения при синхронизации звука и изображения в анимации. В обоих случаях мотивировочным признаком послужил образ прыгающего вверх-вниз мяча. Вместе с тем термин *bouncing ball* применялся в терминологии анимации без идиоматического подтекста, в прямом смысле – как округлость, с помощью которой наглядно показывалось, как ведёт себя круглое тело определённой массы при соприкосновении с поверхностью и отскакивании от неё [Johnston, Thomas 1995: 51]. Таким образом, один и тот же термин мог как идиоматически употребляться в терминологиях двух сфер деятельности, так и быть заимствован для более мотивированного терминирования другого явления. Однако ассоциативная суть, послужившая основой для терминирования на основе идиоматизации, сохраняется в обоих случаях в большей или меньшей степени. Технологию, именуемую термином *bouncing ball*, можно небезосновательно считать важной вехой в развитии звукового этапа в кинематографе и анимации.

Одним из значимых изобретений-приспособлений в сфере рисованной анимации стала многоярусная камера – *multiplane camera*. В данном терминологическом словосочетании для нас представляет интерес первый компонент – сложное имя существительное, образованное путём сложения латинского словообразующего элемента *multi-* («множество») и имени существительного *plane* (лат. *planum* «любая плоская или ровная поверхность»),

которые в совокупности образуют понятие «множество плоскостей». Далеко не все толковые словари включают лексему *multiplane* – вероятно, это объясняется её специфическим терминологическим значением из сферы авиации: “an aircraft that has more than one pair of wings” («воздушное судно, имеющее более одной пары крыльев») [Dictionary URL; Collins URL]. У нас нет оснований полагать, что в сфере анимации за основу взяли именно авиационный термин, скорее всего, имело место дословное компонентное словообразование: *multi* + *plane*. В профессиональной среде создателей анимации многоярусная камера используется при создании комплексной анимации с использованием чередующихся слоёв.

Важным приспособлением в работе художника-аниматора является просвет – *lightbox*, где *light* – это «свет», а *box* – «нечто, похожее на короб», в данном случае переосмыслению метафорического типа подвергся второй элемент. На сегодняшний день термин *lightbox* актуален, поскольку терминируемый им объект имеет прямоугольную форму, напоминающую короб, поэтому в данном случае метафоризация по внешнему признаку оправдывает себя, а само терминологическое наименование, следовательно, является мотивированным.

Термином *lightbox* обозначают подсвеченную с обратной стороны поверхность, используемую большинством художников в рисованной анимации (“backlit work surface used by most members of a 2D animation team” [White 2006: 487]). Также это может быть похожий на короб объект, имеющий равномерно освещённую поверхность из матового стекла, на которой можно просматривать киноплёнки и слайды (“a boxlike object having a uniformly lighted surface, as of ground glass, against which films or transparencies can be held for examination” [Dictionary URL]). Отличие между двумя способами использования этого приспособления заключается в том, что в анимации в ходе работы с помощью просвета проверяют не киноплёнки (*films*) и слайды (*transparencies*), а последовательность из карандашных рисунков, которые должны совпадать друг с другом и не иметь никаких уклонов или сползаний (“2D animation requires that

each drawing be registered with the others to prevent any slipping or sliding while drawings are being created” [White 2006: 310]).

В производстве классической рисованной анимации просвет представлял собой большую конструкцию, поскольку был встроен в специальный стол и назывался *light table* (стол-просвет / просветный стол). Это был стационарный просвет, вмонтированный в крышку стола художника-аниматора [Машковцев 2015: 166].

Как видно, двусоставные термины *lightbox* и *light table* с элементом *light* структурно были образованы при помощи словосложения. В обоих случаях неизменным остаётся первый компонент, дающий ключевую характеристику терминируемого объекта, второй компонент меняется с ходом технического развития.

К специальным лексическим единицам, образованным с помощью словосложения, относятся термины *airbrush*, *drybrush*. Термин *airbrush* со значением “atomizer used for spraying liquid ink or paint” («автоматический распылитель жидких чернил и краски») возник в конце XIX века в связи с изобретением способа подачи краски вместе с воздухом [OED URL], а в 1888 году был заимствован в сферу обучения живописи и графике с применением техники аэробрафии в школе искусств, образованную при компании Airbrush Manufacturing Company [Google Info URL]. Заимствование термина *airbrush* в специальную лексику анимации было обусловлено развитием цветной анимации и необходимостью совершенствовать визуальные цветовые спецэффекты. Художественный эффект *airbrushing* применяли для изображения лёгких, «воздушных» оттенков, например, румянца на щеках.

По аналогии с термином *airbrush* был образован термин *drybrush*. По свидетельствам художников-аниматоров, объяснявших специфику использования этих кистей, с помощью сухой кисти наносились соответствующие штрихи (“drybrush that was stroked”), а при помощи аэробрафической кисти краска распылялась (“airbrush that was sprayed on” [Johnston, Thomas 1995: 271]). Глаголы

to stroke, to spray on также дают определённое представление о семантике терминов, поскольку указывают на функции терминированных объектов.

На сегодняшний день в анимации не используются кисти, поскольку весь процесс осуществляется при помощи компьютерных технологий, но термины *airbrush, drybrush* сохранились для наименования самих спецэффектов.

Процесс словосложения, в результате которого возникли термины *airbrush, drybrush*, и который на протяжении XX века являлся самым продуктивным (“the most prolific process throughout the 20th century” [Longman Dictionary of Contemporary English 2001: B27]), доказывает свою продуктивность при образовании терминов или терминологизации общеязыковых единиц, использовавшихся в сфере анимации на этапе работы над **сценарием**: *storyteller, storytelling, storyman, story sketch man, storyboard, story session, storyline*.

В толковом словаре можно найти следующее определение слова *storyteller*: “someone who tells stories, especially to children” («тот, кто рассказывает истории, особенно детям») [LDOCE 2001: 1423], то есть речь идёт о *рассказчике*. Таким образом, *storytelling* есть процесс рассказывания какой-то истории, рассказа, сказки или события. Учитывая образование нового значения в процессе терминологизации, требуется обращения к особенностям употребления языковой единицы в качестве специальной.

На студии Disney терминологизированная лексема *storyteller* использовалось применительно к процессу творческого и даже театрализованного повествования. Самого Уолта Диснея очень часто называли рассказчиком, употребляя именно слово *storyteller*; но с учётом специфического нюанса: рассказывая ту или иную историю, которая виделась ему основой для будущей анимационной работы, он мог перевоплотиться в любой персонаж, как это было, когда он впервые поделился со своими сотрудниками идеей создания первой в истории кинематографа полнометражной анимационной ленты «Белоснежка и семь гномов», – тогда, по воспоминаниям очевидцев, получилось целое представление, а не просто рассказ или повествование [Gabler 2008: 218]. Таким образом,

составные существительные *storytelling*, *storyteller* на студии Disney имели в своей семантической структуре такие специфические семы, как «актёрское мастерство», «перформанс». Для установления корректного значения таких специальных лексических единиц необходима дефиниция из терминологического источника, а не общеязыкового толкового, или, при её отсутствии, поясняющий контекст.

В киноведческих источниках термин *storytelling* понимается как процесс развития истории для фильма, написание сценария (“*story development and scriptwriting*”), а также используется в качестве уточняющего компонента в словосочетании *storytelling terminology* [Kuhn, Westwell 2012: 404].

Следует различать лексические единицы специального назначения *storyteller* и *storyman* (*story man*). В специальной лексике анимации слово *storyteller* не имеет ничего общего с кажущимся синонимичным *storyman*. В кратком справочнике о работе студии Disney под словосочетанием *story man* подразумевался не автор сценариев (*script writer*, *story writer*), который их пишет, а художник-сценарист, который свои сценарии рисует: “The stories are not written but are visualized in sketch form” («Наши сценарии не пишутся, а преподносятся визуально, в виде эскизов и набросков») [The Walt Disney Studios 1938: 6].

В другом источнике обнаруживаем, что наряду с термином *storyman* существовал термин-словосочетание *story sketch man* (художник сценарных эскизов; раскадровщик) [Johnston, Thomas 1995: 195, 197]. Обе терминологические единицы не являются ни синонимами, ни паронимами, поскольку во втором случае имеем свободное словосочетание с уточняющим главное слово *man* приложением *sketch*. Важным представляется обозначить обязанности, исполнявшиеся теми сотрудниками, которых называли *storyman* и *story sketch man*: сценарист (*storyman*) делал доклад на сценарном заседании (*story session*), презентуя идею будущего мультфильма, тогда как в обязанности художника сценарных эскизов входил художественный контроль презентации и создание новых набросков на месте по необходимости с учётом предложений и идей участников заседания: “the ideas were talked over <...> without a single word

being put down on paper” [Ibid: 195]. По всей видимости, подобно тому, как художник-аниматор (animator) не мог сделать анимацию один и ему требовался помощник (assistant animator), так же и художнику-сценаристу (storyman) в ходе роста объёмов продукции и увеличения рабочей нагрузки потребовался помощник, художник сценарных эскизов (story sketch man). В задачи *story sketch man* входило не просто создание серии схематичных рисунков в общих чертах, но разработка целого комплекса графических аспектов, связанных с дизайном, внешностью героев, созданием атмосферы происходящего, черновой постановкой сцен, способом визуального отражения сценарной задумки и т. д.

В рамках работы над мультфильмом на сценарном этапе на студии Disney возник термин ***Storyboard*** (*story* – «история, сценарий»; *board* – «доска»), в котором, в прямом значении употребляется второй компонент, тогда как значение первого подверглось переосмыслению с учётом специализации. Раскадровочная доска, сценарная доска, или раскадровка, представляет собой визуальную интерпретацию сценария посредством серии рисунков, объясняющих суть происходящего в каждой сцене: “visual interpretation of the script, created using a series of interpretive drawings depicting the content of each scene’s action” [White 2006: 491].

Считается, что раскадровочная доска является изобретением сценаристов студии Disney, хотя это не совсем точное утверждение [Gabler 2008: 171]. В ходе *story session* любой *storyman*, презентовавший свою визуализированную *story* на *Storyboard* превращался в *storyteller*. Чем искуснее и самозабвеннее художник-сценарист презентовал свой сценарий, тем больше у него было шансов на то, что У. Дисней одобрит работу.

Ещё одним термином, образованным с помощью словосложения, с компонентом *story* является термин *storyline*, которым обозначают краткое описание драматургии фильма (“brief written outline of a film’s dramatic content” [White 2006: 491]), а именно сюжетную линию. В данном словослиянии компонент *line* употребляется в одном из своих многочисленных словарных

значений, имеющих общую сему «прямая линия»: “a row of words on a page” («ряд слов на странице – строка»); “the words spoken by an actor in a play or film/movie” («слова, произносимые актёром в пьесе или фильме, – реплика») [OLD URL]. Сложение семантик компонентов *story* и *line* подвергается метафоризации по внешнему признаку, поскольку история понимается как линия событий, происходящих в ней. В понимании некоторых специалистов, наилучшие сюжетные линии должны содержать три существенных элемента: завязка действия – конфликт – разрешение ситуации (“the very best storylines tend to contain three essential elements: set-up, conflict, and resolution” [White 2006: 12]). Эти три элемента также могут быть представлены линейно, подтверждая логичность метафорического переноса по внешнему признаку.

Терминологические единицы и словосочетания *storyteller*, *storytelling*, *storyman*, *story sketch man*, *Storyboard*, *story session*, *storyline* можно объединить в лексико-семантическую группу с архисемой «сценарий», где под сценарием понимается черновой вариант развития сюжета в изобразительной форме.

На начальном этапе развития анимации особую важность представлял такой элемент сценария, как юмор. Термин ***gag*** (гэг; комический, фарсовый трюк; хохма, шутка и т. д.) возник в XIX веке в театральной терминологии и имеет в современных толковых словарях следующие значения: “a joke or a funny story, especially one told by a professional comedian” [OLD URL]; “a laugh-provoking remark or act” [Merriam-Webster URL]; “a joke or humorous story, esp. one told by a professional comedian; a hoax, practical joke, etc.”; “a comical remark or act; joke, as one interpolated by an actor on the stage” [Collins URL]; “a joke or funny story” [LDOCE URL].

Однако наряду с дефинициями, указывающими на юмор и комичность, словарные источники определяют данное существительное прежде всего как кусок материи, находящийся во рту у человека и не позволяющий ему говорить или кричать, то есть как ***кляп*** [Dictionary URL, Oxford Living Dictionaries URL, Merriam-Webster URL]. Данное значение было впервые зафиксировано в самом

начале XVI века. В поздний среднеанглийский период использовался глагол *gaggen* со значением «удушать», «задавливать» [OED URL]. С 1620-х гг. глагол употребляется в переносном значении для обозначения насильственного или приказного подавления или сдерживания речи, то есть когда кого-то вынуждают *заткнуться*.

Возникает вопрос, каким образом основное лексическое значение с отрицательной коннотацией, связанное с *кляпом* и *удушьем* и, следовательно, с невозможностью говорить, трансформировалось в значение с положительной коннотацией, связанное с юмором.

История возникновения у слова в середине XIX века дополнительного значения “*practical joke*” («шутка, забавная ремарка») представляется не вполне ясной. По данным этимологического словаря Online Etymology Dictionary, возможно, это значение берёт начало в сленге театральной сферы, где с 1847 года слово *gag* стали употреблять для обозначения реплики, которую актёр самовольно вставлял в авторский текст роли [OED URL]. В данном употреблении слова *gag* угадывается семантический компонент «заполнить», «вставить», «заткнуть». В словарной статье оксфордского лексикографического ресурса Lexico этимология слова *gag* со значением «шутка как часть актёрского выступления или элемент фильма» описывается как «неясная» (“of unknown origin” [Lexico URL]).

Авторы статьи, посвящённой формированию кинотерминологии, объясняют трансформацию значения лексемы *gag* в условиях театральной среды тем фактом, что там этим словом обозначали меткий комментарий, которым персонаж «затыкал» своего собеседника [Новгородова, Рыкова 2016 URL]. Это предположение находит своё подтверждение в рассуждениях режиссёра и сценариста Л. З. Трауберга, который также задавался вопросом: «Что такое гэг?» – и отмечал, что перевод этого термина «не так-то прост»: «Гэгом именовалась резиновая груша, которую вставляли зубные врачи в рот пациента, чтобы он не закрыл рта. Гэгом именовался просто кляп, которым затыкали рот жертве. Термин этот сложным путём (может быть, потому, что имеется в виду затыканье рта, а

может быть, и потому, что люди смеются, разинув рот) попал на эстраду. В дуэте эстрадников задачей для каждого из них становится на вызывающую смех остроту партнёра мгновенно ответить ещё более смешной репликой, так сказать, заткнуть ему рот» [Трауберг 1984: 72-73].

Невозможно не согласится с мнением о том, что путь попадания слова *gag* в терминологию театральной среды действительно сложный, связанный с некоторыми глубинными когнитивными процессами. С развитием сферы экранного развлечений термин *gag* приобрёл популярность в специальной лексике кинематографистов, особенно в деле производства короткометражных фарсовых комедий (*slapstick comedies*), а его значение получило расширение: теперь с помощью данного термина стали называть любой комический, фарсовый трюк, шутку. Подобная смысловая трансформация объясняется тем фактом, что кинематограф начала XX века был немым и всё повествование осуществлялось за счёт визуальных эффектов, а не речевых, что, в свою очередь, отразилось на смысловом наполнении термина.

Вслед за кинематографистами термин *gag* заимствовали работники сферы анимации, поскольку первые анимационные короткометражные работы были рисованным аналогом немых фарсовых кинокомедий. Так, Уолт Дисней, придававший большое значение разработке и постановке комических ситуаций, в первые годы работы студии Disney обычно передавал своим работникам какую-нибудь пришедшую ему в голову историю, годную в качестве сценария для мультфильма, с просьбой «придумать шутки» для неё – “*gag it*” [Gabler 2006: 170], оптимизируя вместе с тем коммуникативный процесс при помощи компактной глагольной формы.

Путь терминологизированной лексемы *gag*, заимствованной из общелiterатурного языка, можно представить следующим образом: сфера «театр» → сфера «кинематограф» → сфера «анимация». Общеязыковое значение «кляп» в процессе заимствования из одной предметной области в другую подверглось следующим трансформациям: «остроумная реплика-вставка»

(метафорический перенос) → «любой комичный трюк-действие» (расширение терминологического значения).

2.3. Специализация исходного лексического значения как способ терминирования базовых принципов анимации

Принято считать, что при специализации общеязыкового значения происходит его утрата [Ахманова 1966: 448, 463]. В контексте нашей работы это подтверждается на примере ядерного термина *animation*, исконное лексическое значение которого существует в английском языке в стёртой форме, что было обосновано выше, в п. 2.1. На примере терминологических обозначений базовых принципов анимации мы рассмотрим, как при заимствовании общеязыковых единиц лексическое значение не утрачивается, а приспособливается под коммуникативные нужды заимствующей сферы.

Прежде чем приступить к лингвистическому анализу терминологических наименований базовых принципов анимации, необходимо понять, какие лингвокогнитивные предпосылки привели к их возникновению.

На начальном этапе развития анимации её создатели плохо представляли себе, как от одной фазы движения плавно перейти к другой, поэтому просто рисовалась новая поза на новом листе бумаги, в результате чего движения персонажа выглядели жёсткими, негибкими [Johnston, Thomas 1995: 45]. В связи с этим было решено воспринимать конечности персонажа метафорически, как отрезки садового шланга, поскольку никто тогда не представлял себе, как изобразить работу костей и мышц рисованного персонажа, то есть сделать изображение реалистичным. Так возникла анимация в технике “Rubber Hose” («резиновый шланг»), благодаря этой технике удалось избавиться от былых негибких движений и добиться достаточной плавности и двигательной органичности. Мотиватором метафорического терминологического значения в

данном случае выступал внешний вид и структурные особенности резинового шланга: гибкость, плавность, мягкость, отсутствие заострений.

Однако Уолта Диснея не устраивала анимация в технике “Rubber Hose”, поскольку она не отличалась правдоподобностью, в связи с чем он потребовал от своих художников избавить персонажей от «макаронных конечностей» [Johnston, Thomas 1995: 45]. В результате, по воспоминаниям работников, стоявших у истоков студии Disney, вскоре на студии стали часто употребляться слова *overlapping*, *pose to pose*, которые на тот момент воспринимались как новый жаргон (“a new jargon” [Ibid: 47]).

Постепенно наметились и стали самостоятельными анимационные процедуры, за которыми нужно было закрепить соответствующие терминологические наименования путём определённых лингвистических преобразований. Подтверждение этому можно найти в примерах профессиональной коммуникации на студии Disney:

“Why don't you *stretch* him *out* more?” («Почему бы тебе не *подрастянуть* его?») – терминологизированный глагол *to stretch out* заменили существительным *stretch*, получив вместо вопроса утверждение-рекомендацию: “Get more *stretch* on him” («Добавь ему растяжения»). По свидетельству ведущих аниматоров студии Disney Ф. Томаса и О. Джонстона, восклицание вроде: “Wow! Look at the *squash* on that drawing!” («Ух-ты! Погляди-ка на растяжение на этом рисунке!») – означало, что какой-то художник-аниматор успешно изобразил персонаж в распластанном положении [Johnston, Thomas 1995: 47] (курсив наш. – T. P.).

В рамках возникавшей новой терминологии знакомые общеязыковые слова получали новые значения за счёт специализации их значений, что наиболее показательно проявилось в терминах, которыми именуют **12 фундаментальных принципов анимации** (the fundamental principles of animation), придуманных и внедрённых в производственный процесс работниками студии Disney и ставших основой создания любого анимационного фильма, в том числе современного цифрового, и неотъемлемой частью терминологии анимационной кинематографии

[Johnston, Thomas 1995]. Эти принципы считаются «ренессансом анимационного фильма» (“a renaissance for animated film”), поскольку помогают понять фундаментальные основы движения и рисunka [Brooks 2016: xii]. От себя добавим, что вместе с тем термины, которыми обозначаются данные принципы, выполняют важную когнитивную функцию – pragmatischeю, так как их задача – вызывать у аниматоров определённые образы и представления о способах их создания.

Термины данного тематического блока мы разделим на много- и однокомпонентные для изучения процесса терминологизации в каждом отдельном случае.

Squash and Stretch (*Сжатие и растяжение*)⁸. Двучленное терминологизированное словосочетание, в котором оба компонента заимствованы из общелитературного языка и употреблены с сохранением основного значения, которое и послужило главным мотиватором терминологизации: “*squash*, to push somebody/something or yourself into a space that is too small” («сжатие до маленького размера»); “*stretch*, to make something longer, wider or looser, for example by pulling it” («удлинение, расширение путём растягивания») [OLD URL].

Данный принцип применяется для создания анимации мягких тел, подвергающихся деформации сжатия или растяжения вследствие быстрого движения, столкновения или какого-либо иного воздействия, приводящего к подобного рода деформациям. Термин-принцип *Squash and Stretch* является однозначным и мотивированным и, следовательно, удовлетворяет основным требованиям к терминологическим единицам.

Straight Ahead Action and Pose to Pose (*Анимация от начала до конца против анимации от позы к позе*). Метод анимации, при котором компоновки создаются в прямой последовательности от первой к последней. Название данного

⁸ Здесь и далее (если не указано иное) русскоязычные эквиваленты терминов, обозначающих 12 принципов анимации, приводятся в соответствии с переводом в «Словаре анимационных терминов» под ред. Б. А. Машковцева (2015).

метода представляет собой сложное, многокомпонентное терминологическое словосочетание.

Для того чтобы определить, все ли компоненты словосочетания сохраняют свои словарные значения и можно ли делать вывод о мотивированном заимствовании, требуется провести лексикографический анализ и учесть уточняющий контекст.

Прилагательным *straight-ahead* в американском варианте английского языка называют «нечто несложное, незамысловатое, неусложнённое» (“not complex; straightforward; uncomplicated” [Collins URL]), в то время как свободное словосочетание *straight ahead* может пониматься как «движение вперёд», «прямо по курсу», а компонент *straight* можно заменить на *right* без потери значения [Апресян 1998 Т. 3: 95, 376].

По мнению художников-аниматоров студии Disney О. Джонстона и Ф. Томаса, использование словосочетания *straight ahead action* в специализированном контексте продиктовано тем, что аниматор работает «в буквальном смысле прямо по курсу» (“literally straight ahead”) [Johnston, Thomas 1995: 56] с самого первого своего рисунка в конкретной сцене. На данном этапе художник-аниматор делает рисунки один за другим, в результате чего по ходу работы возникают новые идеи, и так – до конца вверенной ему сцены. Вся работа осуществляется спонтанно и требует вдохновения.

Принцип *Pose to Pose* является вторым на данном этапе работы над рисованным фильмом, в связи с чем и в словосочетании он находится на втором месте. Если на первом этапе аниматор работает спонтанно, то на втором он уже планирует действие, продумывает, какие рисунки понадобятся для мультильма, и соотносит их друг с другом по размеру и изображаемым движениям. Данный принцип, в отличие от *Straight Ahead Action*, основан на ясности и контроле [Ibid].

Семантика терминологического компонента *Straight Ahead* – «движение напролом, спонтанность» – находится в оппозиции к семантике компонента *Pose to Pose* – «ясность, контроль, планирование». Словосочетания *Straight Ahead*

Action и *Pose to Pose* являются антонимами в пределах одного терминологического наименования, что подтверждается при лексическом анализе терминологизированных единиц с опорой на уточняющий контекст. В данном примере можно говорить об актуализации тропеического приёма антитезы в качестве семантического способа терминирования профессиональной информации, при этом следует пояснить, что актуализация этого приёма в большей степени происходит на уровне когнитивных процессов у участников определённого этапа производства предметной области, чем на уровне языкового стилистического приёма. Однако, поскольку в настоящей работе затрагивается вопрос об актуализации тропеических приёмов в процессе терминирования профессиональной информации, мы сочли уместным уделить внимание этому нюансу при анализе терминологического словосочетания *Straight Ahead Action* и *Pose to Pose*.

Исходя из требований, предъявляемых к терминологическим единицам учёными-терминологами, и применительно к рассмотренному примеру терминологического наименования *Straight Ahead Action* и *Pose to Pose* можно сделать вывод, что мотивированность при заимствовании общелитературных лексических единиц и её кажущаяся очевидность не гарантируют семантической прозрачности, поскольку специализация значения влияет на исходную семантику лексической единицы, привнося в значение новые компоненты. Помимо этого, процесс специализации может усложняться за счёт возникновения неочевидных семантических изменений, для обнаружения которых необходим дополнительный анализ специфики производственного этапа и мыслительных процессов его участников.

Follow Through and Overlapping Action (*Сквозное движение (доводка) и захлест действия*).

Не исключено, что при заимствовании руководствовались спортивной терминологией, в которой фразовым глаголом *follow through* называют «“аркообразное” действие, следующее за замахом и ударом, например, по мячу в

теннисе или гольфе»: “to complete a stroke by continuing to move the club, racket, etc. after hitting the ball” [OLD URL]; “to continue a stroke or motion to the end of its arc” [Merriam-Webster URL]). В повседневной речи с помощью данного глагола обозначают доведение до конца действия, идеи, плана: “if you follow through an action, plan, or idea or follow through with it, you continue doing or thinking about it until you have done everything possible” [Collins URL]; “to finish something that you have started” [OLD URL].

Применительно к анимации, основывающейся на законах физики, принцип *Follow Through Action* выражает «принцип остаточного движения», поскольку инертные предметы (одежда, волосы, хвост животного и т. д.) становятся подвижными под влиянием движения всей фигуры; эти части движутся по своим траекториям и обусловлены такими факторами, как действия персонажа (фигуры), собственные вес и гибкость, сопротивление воздуха [Уайтэкер, Халас 1981: 60]. Остаточное движение не только завершает основное, но и придаёт ему необходимую выразительность, потому что «играет» не только фигура, персонаж, но и аксессуары фигуры: волосы, одежда и т. д. [Там же: 42, 120].

Overlapping Action («захлест действия, перекрытие, перекрывающее действие»). В данном случае нас интересует семантика глагола *to overlap*, которая сводится к обозначению «перекрытия одного предмета или его части другим»: “part of one thing covers part of the other” [OLD URL]. Словари предлагают несколько дефиниций в зависимости от контекста употребления, но с общими семами «cover», «fit over» или «share», если глагол употребляется не в значении физического перекрытия.

Принцип *Overlapping Action* применяется в анимации частей тела персонажа: они двигаются асинхронно, движение одних частей тела приводит в движение другие части [Машковцев 2015: 236]. Таким образом, исключается механическая синхронность, которая может лишить сцену живости и оригинальности [Уайтэкер, Халас 1981: 63].

Причина, по которой оба принципа – *Follow through* и *Overlapping* – включены в одно словосочетание при очевидных семантических различиях лексем, по-видимому, связана с технической схожестью данных принципов. По признанию О. Джонстона и Ф. Томаса, никто на студии Disney толком не знал, где заканчивается один принцип и начинается другой [Johnston, Thomas 1995: 59]⁹.

В данном примере специализация общеязыкового значения в ходе терминологизации сопровождается добавлением компонентов значения, связанных со спецификой производства анимации.

Slow In and Slow Out (*Смягчение начала и завершения движения; Медленный вход, медленный выход* [Создание анимации URL]; *Разгон и замедление*).

Фразовые глаголы *slow in*, *slow out* не обнаружены нами в англоязычных лексикографических источниках (OLD URL, LDOCE URL, Macmillan URL, Collins URL, Merriam-Webster URL, Dictionary URL), в связи с чем можно говорить о создании и функционировании новых лексических единиц на основе существующих правил английского языка. Возможно, отсутствие данных лексем в толковых словарях объясняется их терминологичностью и специализированным употреблением именно в контексте 12 принципов анимации. Не встречаются данные термины и в кинематографических терминологических словарях и справочниках (Beaver 2015; Kuhn, Westwell 2012), за исключением глоссария в учебном пособии (White 2006).

В данном случае необходимо прибегнуть к семантическому анализу компонентов указанных глаголов. Семантика глагола *to slow* указывает на замедление, снижение скорости, активности: “*to go or to make something/somebody go at a slower speed or be less active*” [OLD URL]. Поскольку семантика фразового глагола складывается не только из значения самого глагола, но и из значения

⁹ Принцип *Follow Through and Overlapping Action* имеет большое значение для развития анимации, поскольку на заре развития анимационного искусства персонаж мог внезапно остановиться, а вместе с ним останавливалось и всё действие, что выглядело странно и нелепо. Это не нравилось У. Диснею, в связи с чем он и придумал данный принцип, поясняя, что «действие не может просто взять и остановиться; за одним действием следует другое» [Johnston, Thomas 1995: 59].

предлога или наречия, важным представляется прояснение семантической роли предлогов *in* и *out* в сочетании с глаголом *to slow*, в связи с чем требуется обращение с контексту употребления терминов.

Принцип *Slow in and Slow out* так же, как и большинство остальных принципов, основан на законах физического мира, одним из которых является закон замедленного начала (*slow in*) и такого же завершения (*slow out*) действия. Предлоги *in* и *out* в данном случае указывают на плавное начало и завершение действия, что подтверждается высказываниями специалистов в области анимации, которые поясняют, что для персонажа «крайне нереалистичным было бы чрезвычайно быстрое движение из состояния покоя» (“It's very unrealistic for a character to go from completely still to superfast” [Slow In & Slow Out – 12 Principles of Animation: Youtube URL]). С одной стороны, чтобы набрать скорость, необходимо время, с другой – резкое торможение, особенно на большой скорости, происходит за счёт замедления, с непременным остаточным движением по инерции. В то же время можно понимать этот принцип буквально – как «вход» (*in*) в действие и «выход» (*out*) из него. Следовательно, применительно к нашему случаю можно говорить о частично фразовом глаголе: при сохранении семантики глагола *to slow* стирание привычных значений предлогов зависит от восприятия – буквального илиfigурального.

На основании проведённого анализа можно сделать вывод о том, что создание фразовых глаголов *to slow in* и *to slow out* было мотивированным: они чётко отражают терминируемый ими принцип и, следовательно, оправдывают себя в терминологическом контексте сферы анимации.

Как было сказано выше, в общеязыковых толковых источниках не зафиксированы подобные глагольные образования, вероятно, ввиду их узконаправленного употребления в одной сфере. Тем не менее, принимая во внимание семантику глагола *to slow* и предлогов *in*, *out*, можно сделать вывод, что специализации подверглось значение глагола и значения предлогов в результате

мотивированного образования фразовых глаголов, обусловленного коммуникативными потребностями данной профессиональной среды.

Secondary Action (*Дополнительное, вторичное действие* (перевод наш. – Т. Р.)). Свободное словосочетание, в котором лексема *action* характеризуется прилагательным *secondary*, по структуре и семантике является прозрачным и не требует дополнительного пояснения. Но в качестве терминологизированного словосочетания общее значение получает специализацию, а именно: в анимации дополнительное действие всегда подчиняется главному: “it is always kept subordinate to the primary action” [Johnston, Thomas 1995: 62], если же оно вступает в противоречие с главным действием или оттягивает на себя внимание, значит, оно либо ошибочно, либо неправильно выстроено. На практике значение терминологического сочетания *secondary action* противопоставляется терминологическому сочетанию *primary action* на антонимическом уровне: *secondary – primary*.

В анимации дополнительное действие персонажа является вторичным по отношению к главному, усиливая его, подчёркивая характер персонажа и придавая выразительность сцене.

Solid drawing (*Основательный, добротный, профессиональный рисунок* (перевод наш. – Т. Р.)). В данном случае внимания требует первый компонент словосочетания – прилагательное *solid*, насчитывающее до 17 значений в британском варианте английского языка и 16 – в американском [Collins URL]. Для выделения общей семы необходимо обращение к семантике исконной лексемы: “*solid* < Lat. *solidus* (firm, whole, undivided, entire), fig. (sound, trustworthy, genuine) < PIE **sol-ido-*, suffixed form of root **sol-* (whole)” [OED URL].

В корневом элементе *sol-* присутствует сема “*whole*” («целый, цельный»), унаследованная от протоиндоевропейского языка и представленная в латинской лексеме *solidus*: «1) плотный, массивный, крепкий, прочный; 2) непоколебимый, прочный, надёжный, незыблемый; 3) полный, целый, цельный, сплошной» [Дворецкий 1977: 938].

У английской лексемы *solid* помимо значения “whole” («цельный»), есть значение “firm”, “sound” («прочный») и значение “wonderful”, “remarkable” («замечательный, выдающийся»), появившееся в 1920-х гг. в сленге джазовых музыкантов [OED URL].

На студии Disney принцип *Solid drawing* подразумевал, что художник-аниматор должен рисовать как можно лучше, изображать персонаж во всех положениях и под любым углом: “draw as well as possible, draw the character in all positions and from every angle” [Johnston, Thomas 1995: 66].

Для лучшего понимания значения, в котором употреблялась терминологизированная лексическая единица *solid*, можно привести в качестве примера антонимичное терминологическое словосочетание *weak drawing*, которым также оперировали на студии [Ibid: 68]. Противопоставление в специальной лексике терминов *solid* – *weak* осуществляется на основе противопоставления значений «добротный» – «слабый». Рисунок называли «слабым», если ему не хватало должных художественных качеств.

Учитывая семантику лексемы *solid*, специализацию её значения и противопоставленность терминологизированной лексеме *weak*, можно заключить, что словосочетанием *solid drawing* называли рисунок, выполненный с соблюдением всех художественных и технических требований и имевший максимальную выразительность.

Для правильного понимания однокомпонентных терминов, называющих некоторые из 12 принципов анимации, также требуется проведение лингвистического анализа.

Anticipation (Замах¹⁰; *Ожидание, подготовка; Предвосхищение движения*). Семантика общеязыковой лексемы *anticipation* имеет двойственную природу. С одной стороны, речь может идти о том, что что-то произойдёт в будущем вследствие уже происходящих событий: “a prior action that takes into account or

¹⁰ В русской анимационной терминологии вместо эквивалентных терминов «ожидание», «подготовка» используется термин «замах», что, по всей видимости, связано с одноимённым движением, которое указывает на то, что дальнейшее действие, связанное с броском, не заставит себя ждать. В русском языке соответствующий термин в большей степени метонимичен и мотивирован визуальной спецификой движения.

forestalls a later action” [Merriam-Webster URL]; с другой стороны, речь может идти об эмоциональном «предвкушении, предчувствии, трепетном ожидании грядущих событий» (“a feeling of excitement about something pleasant or exciting that you know is going to happen” [Collins URL]). В терминологии анимации это подготовка к действию, представляющая собой движение, предшествующее основному и обычно в противоположном направлении (например, замах перед ударом), с целью подготовки зрителя к действию, когда он осознаёт, что за первым действием последует другое, реалистичное и комичное.

В данном примере в одном термине актуализируются два лексических значения общеязыковой единицы – подготовительное действие, предшествующее основному, и эмоциональное предвкушение. Вместе с тем, при терминологизации лексическая единица *anticipation* обрела узкое специализированное значение на основе уже имеющихся. Данное значение, несмотря на кажущуюся ясность, всё же требует пояснения, а именно: применительно к профессиональному языку сферы анимации суть этого принципа заключается в поддержании внимания зрителей, чтобы они подготовились к следующему движению и предчувствовали его до того, как оно непосредственно случится: “they must be prepared for the next movement and expect it before it actually occurs” [Johnston, Thomas 1995: 51].

Таким образом, термин *anticipation* в анимации – это не просто предвкушение и ожидание в привычном понимании, но ещё и визуальный приём, способствующий поддержанию внимания зрителей и их подготовке к дальнейшему действию. Кроме того, данный приём обусловлен законами физики, поскольку в реальной жизни редкое движение происходит без предварительной подготовки. Несмотря на мотивированность при заимствовании лексемы, значение термина нуждается в уточнении ввиду специализации.

Staging (*Сценография, постановка*). Термин был заимствован в терминологию кинематографа из театральной терминологии, в которой он употребляется в значении «действие (акт), процесс или способ представления

спектакля на сцене» (“the act, process, or manner of presenting a play on the stage” [Dictionary URL]).

Имя существительное *staging* образовано от глагола *to stage*, который с начала XVII века употреблялся в значении “put into a play” («поставить спектакль»), а к 1879 году относится первое письменное упоминание словосочетания “put (a play) on the stage” («поставить (спектакль) на сцене») [OED URL]. Не трудно догадаться, что заимствование термина из сферы театрального искусства в сферу кинематографа и анимации и его дальнейшее приспособление было вызвано не собственно локацией постановки (*stage*), а художественными требованиями к таковой. Наше предположение подтверждается компетентным мнением о том, что в зависимости от идеи эпизода или всей истории создаётся требуемая *постановка*, наполненная соответствующими знаками, символами, цветовой гаммой и вызывающая определённые эмоции [Johnston, Thomas 1995: 53-56]. В данном случае мы имеем ещё один случай метонимической перекатегоризации по модели «место действия → художественные требования».

В сфере анимации термином *staging* называют построение сцены перед камерой так, чтобы донести её идею до зрителя и сконцентрировать его внимание на значимых деталях. Данный принцип анимации считается наиболее универсальным (“the most general” [Johnston, Thomas 1995: 53]), потому что охватывает массу аспектов. Заимствование термина из сферы кинематографии в сферу анимации представляется оправданным ввиду того, что рисованный фильм является особой формой драматического искусства [Уайтэкер, Халас 1981: 30].

Arcs (Арки, дуги). Для терминирования данного принципа была заимствована словоформа *arcs*, поскольку, по наблюдениям художников студии Disney, движения большинства живых существ (или частей их тела) осуществляются по окружной траектории [Johnston, Thomas 1995: 62].

В процессе профессионального общения терминологизированное имя существительное подверглось конверсии для обозначения одноимённого действия, совершаемого персонажами: “...now they “arced” over at the top of their

steps and “arced” under at the bottom position” [Johnston, Thomas 1995: 62].

Существовало специальное предупреждение, адресованное художникам-фазовщикам: “Watch the arcs!” («Соблюдайте дуги!»), – которые должны были обращать внимание на пометки между ключевыми зарисовками, расположенные на линиях-ориентирах арочной траектории движения, для корректного размещения промежуточного движения [Ibid].

Как видим, для внутренней коммуникации на студии Disney было свойственно включать термины в живую речь, и в контексте зачастую они больше напоминают профессионализмы, так как представляют собой разговорные варианты терминов. Для наименования того или иного открытия на студии предпочитали выбирать наиболее коммуникативно оправданные лексические единицы, облегчающие процесс передачи и восприятия специальной информации.

Timing (*Тайминг*¹¹; *Расчёт времени*). Термин *timing* представлен отлагольным существительным, этимология которого заслуживает внимания. С середины XIII века лексема употреблялась в значении “a happening” («случай, событие, происшествие»); в конце XVI века появилось значение “the noting or recording of time” («обозначение или запись времени»); в 1915 году, в связи с развитием технического прогресса, добавилось терминологическое значение “coordination of moving parts in a machinery” («слаженность подвижных деталей машинного оборудования») [OED URL].

Лексикографические источники выдвигают на первое место следующие дефиниции лексемы *timing*: “placement or occurrence in time; the ability to select the precise moment for doing something for optimum effect” («рациональное использование времени») [Merriam-Webster URL]; “a particular point or period of time when something happens or is planned” («определенная точка времени, когда что-то происходит или планируется») [OLD URL]; “the skill or action of judging the right moment in a situation or activity at which to do something” («способность

¹¹ В русскоязычном предисловии от издателя к книге Г. Уайтэйера и Дж. Халаса «Тайминг в анимации» Ф. С. Хитрук обращает внимание на то, что в русском языке не имеется прямого аналога англоязычному термину *timing*: это может быть и темпо-ритм, и хронометраж, и синхронизация, но так или иначе это «расчёт движения во времени и пространстве» [Уайтэйкер, Халас 1981: 7].

правильно рассчитать время для совершения чего-либо») [Collins URL]. Как видим, словари отталкиваются от таких комплексных компонентов значений, как “the precise moment”, “a particular point of time”, “judging the right moment”, которые связаны со временем, что передаётся и глаголу *to time*.

В некоторых лексикографических источниках нам встретились дефиниции, указывающие на более специфичное употребление лексемы *timing*: в британском варианте английского языка это может быть процесс согласования между собой действий или высказываний для достижения наилучшего эффекта: “the process or art of regulating actions or remarks in relation to others to produce the best effect, as in music, the theatre, sport, etc.” [Collins URL]. В американском варианте подразумевается регулирование скорости или момента, когда что-то происходит, с целью достижения наиболее эффективных результатов: “the regulation of the speed, or of the moment of occurrence, of something so as to produce the most effective results” [Ibid]. Электронный словарный ресурс Dictionary.com выводит на первое место именно специализированное значение лексемы *timing* с пометой “*theater*”: “a synchronizing of the various parts of a production for theatrical effect” («синхронизация различных частей производства для зрелищного эффекта»); “in acting the act of adjusting one's tempo of speaking and moving for dramatic effect” («в актёрской игре это может быть процесс корректного совмещения темпа речи и движения для драматического эффекта») [Dictionary URL]. На студии Disney оперировали глаголом *to time* в значении «синхронизация»: “the sounds were timed to the action on the film” («звуки в такт с действием») [Johnston, Thomas 1995: 294].

Возможно, термин *timing* был заимствован из театральной сферы и семантически преобразован под специфику процесса производства анимации. Так или иначе, данным термином в англоязычной терминологии принято называть хронометрический расчёт анимационной сцены и эпизода, расчёт действия во времени и пространстве с учётом его эмоционального развития; временной промежуток между анимационными ключевыми фазами движения, характеризующий скорость движения объекта [Машковцев 2015: 170]. В

понимании некоторых специалистов тайминг есть «невидимая» часть искусства одушевления, а его представление в тактовых листах представляет собой чрезвычайно сложную операцию, поэтому требуется большой опыт, чтобы вычислять время [Уайтэкер, Халас 1981: 8, 24]. Мнение компетентных специалистов сферы анимации Г. Уайтэкера и Д. Халаса наводит на мысль о том, что понять значение терминологического наименования «тайминг», опираясь на дефиниции толковых словарей, не представляется возможным, следовательно, имеет место усложнённая специализация значения, требующая обращения к уточняющему контексту или терминологической дефиниции.

Appeal (Привлекательность). Лексема была заимствована из общелитературного языка в одном из своих основных лексических значений: “a quality that makes somebody/something attractive or interesting” («качество, делающее кого-либо, что-либо привлекательным или интересным») [OLD URL].

Специализация значения лексемы *appeal* основывается на том, что принцип привлекательности распространяется не только на положительных персонажей, но и на отрицательных [Johnston, Thomas 1995: 67], так как они тоже должны вызывать эмоции и быть интересными. Объясняя, в чём состоит «интересность» экраных работ, Ф. С. Хитрук оперирует такими иноязычными специальными словами, как «мультигеничность» и «аттрактивный», «аттрактивность», поясняя, что «аттракция» есть привлекательность [Хитрук 2007, т. 1: 201-204]. Понятие привлекательности, выраженное однокоренными словами *attractive*, *attractivity*, *attraction*, можно считать синонимичным понятию привлекательности, выраженному словами *appeal*, *appealing*. Трудно однозначно сказать, почему на студии Disney предпочли именно лексическую единицу *appeal*, а не *attraction*. Возможно, это связано с тем, что в английском языке слово *attraction* используется для указания на внешнюю привлекательность, нечто поверхностное, или означает нечто развлекательное – аттракцион.

Учитывая распространение принципа *Appeal* и положительной коннотативной оценки лексемы *appeal* и на отрицательных героев, можно

заметить неочевидное, на первый взгляд, применение тропического приёма оксюморона – «привлекательный отрицательный персонаж», «привлекательный злодей». Оксюморон проявляется за счёт энантиосемии, так как в данном примере в семантической структуре одного слова присутствуют два противоположных значения, что обусловлено специфическими процессами рассматриваемой сферы деятельности, требующими соответствующей номинации на основе вкладываемых смыслов.

Exaggeration (*Преувеличение, утрирование* (перевод наш. – T. P.). При заимствовании лексемы из общелитературного языка за основу бралось её ведущее лексическое значение: “a statement or description that makes something seem larger, better, worse or more important than it really is” («высказывание или описание, делающее описываемый объект кажущимся больше, лучше, хуже или важнее, чем он есть на самом деле») [OLD URL]. Компонент значения “more important than it really is” своеобразно актуализируется в термине *exaggeration* через дополнительную выразительность, поскольку одноимённый принцип добавляет выразительности персонажу, действию, явлению, сцене без потери ощущения реалистичности.

В процессе терминологизации на студии Disney лексическая единица приобрела, однако, некоторые специфические оттенки значения: речь шла не просто о преувеличении в привычном широком смысле слова, а о гиперболизованном реализме, в котором ничто не могло бы нарушить правдоподобности [Johnston, Thomas 1995: 66]. Окарикатуренная материя есть залог хорошей анимации, поскольку сам по себе рисованный фильм – это уже вид карикатуры (cartoon), потому натуральное, непреувеличенное движение будет смотреться в мультфильме вяло и неинтересно [Уайтэкер, Халлас 1981: 30, 32]. Ещё одним оттенком значения можно считать «заострение характерного» [Хитрук 2007, т. 1: 117].

Таким образом, к основному лексическому значению у терминологизированной лексемы *exaggeration* добавилось ещё два:

1. гиперболизованный реализм; 2. заострение характерного. Очевидно, что в сфере анимации понятие «преувеличение» используется с положительной коннотативной оценкой, поскольку задача одноимённого принципа заключается в том, чтобы как можно полнее раскрыть потенциал анимационного действия, поэтому можно сказать, что преувеличение (гиперболизация) понимается как художественный приём, а не как искажение или переоценка реального положения вещей.

Принцип преувеличения, гиперболизации (*exaggeration*) является ключевым наряду с реалистичностью (*realism*), потому что «каждое действие должно было вызывать ощущение того, что всё происходящее на экране – это реальность», но реальность не привычная, а являющая собой «преувеличенную, сильно экспрессивную форму вещей и движений» [Романова Т. А. 2017: 140], ведь первостепенной задачей мультильма является не дублирование реальности, а её «окарикатуренное отображение» [Hahn, Miller-Zarneke 2015: 69], то есть экспрессивное, преувеличенное.

В английском языке для обозначения понятия, связанного с преувеличением в целях выразительности, используются две лексемы – *hyperbole*, *exaggeration*:

hyperbole 1. “a way of speaking or writing that makes something sound better, more exciting, more dangerous, etc. than it really is” [OLD URL]; 2. “a deliberate exaggeration used for effect” [Collins URL]; 3. “extravagant exaggeration” [Merriam-Webster URL].

Лексему *exaggeration* толковые словари приводят в качестве синонима лексемы *hyperbole*. С точки зрения теории анимации принцип *Exaggeration* также приравнивается к гиперbole – к тропу, который является привычным приёмом в карикатуристике: “an old common cartoon trope” [Brooks 2016: 305]. В терминологию анимации, как видим, была заимствована именно лексема *exaggeration*, а не термин *hyperbole*, обозначающий литературный приём. Возможно, это объясняется тем, что на ранних этапах развития анимации на студии Disney как в устной, так и в письменной коммуникации преобладала

лексема *exaggeration* [Hahn, Miller-Zarneke 2015], что в дальнейшем и послужило основанием её выбора для наименования одного из фундаментальных принципов анимации. Возможно, ответ скрыт в определении лексемы *exaggeration*, приведённом выше, в котором фигурирует семантический компонент “seem”, указывающий на нечто кажущееся, то есть на иллюзию, которая является одной из основополагающих идей в искусстве анимации.

Явление преувеличения реализует себя в анимации максимально полно, выступая в следующих аспектах:

- 1) как неотъемлемый **приём** визуализации;
- 2) как **термин**, возникший в процессе терминологизации общеязыковой лексической единицы;
- 3) как визуальный аналог литературного **тропа**.

Приём *Exaggeration* представляет собой пример пересечения видов выразительных средств в языке и изобразительном искусстве.

В дополнение про термины, которыми обозначают 12 принципов анимации, можно сказать, что они имеют семиотичную природу, так как каждый из двенадцати терминов не просто номинирует отдельный принцип, но отражает определённый визуальный закон анимации. При заимствовании общеязыковых единиц учитывались их общие лексические значения, вызывавшие нужные образы, которые впоследствии приобрели статус терминологических значений.

На примерах терминов, обозначающих 12 принципов анимации, показательно реализуются такие функции термина, как: 1) референтивная (отсылка к определённому образу); 2) когнитивная (мотивированная связь образа-знака с термином), 3) прагматическая (побуждение художника-аниматора к выполнению работы, связанной с художественной передачей нужного действия, на основе терминологического наименования этого действия). Все три функции основаны на семиотическом аспекте, который является ведущим в анимационном искусстве образов и символов и который нашёл своё отражение на уровне терминологии. Тематика настоящего исследования не позволяет раскрыть в

полной мере семиотический аспект анимационных терминов, однако мы сочли необходимым обратить на него внимание в свете возможных будущих исследований в этом направлении. Как показал, представленный в данном параграфе анализ материала, за каждым термином-принципом стоит определённый образ-знак, имеющий большое значение в работе над анимационным фильмом.

При заимствовании общеязыковых лексических единиц важную роль имела специализация значения как непременное условие терминологизации лексической единицы и способ терминирования профессиональной информации. Чаще всего в результате специализации общеязыковое значение усложняется за счёт включения в семантику термина различных сем, связанных со специальным знанием. Несколько терминологических наименований принципов анимации оказались заимствованием из смежной предметной сферы (*Staging*) и языковыми единицами, образование которых было продиктовано коммуникативными потребностями работников предметной сферы (*Slow In and Slow Out*), но которые не являются узуальными образованиями. Специализация общеязыкового значения лексических единиц в этих примерах представляется второстепенным вопросом.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Результаты анализа языкового материала позволяют утверждать, что процесс формирования специальной лексики анимации преимущественно был основан на заимствовании лексических единиц из общелитературного языка с их дальнейшей семантической адаптацией с учётом специфики данной сферы деятельности в рамках таких смысловых блоков, как «продукт», «процесс», «приспособление», «сценарий», «принципы создания».

1. Ядерный термин *animation* полисемичен. Согласно дефинициям толковых словарей, ведущими являются семы “process” и “product”, поскольку термин «анимация» понимается и как совокупность производственных действий, операций (процесс), и как результат этого процесса в виде анимационного фильма (продукт деятельности аниматоров). Этимологический и лексический анализ исходного латинского слова *animatio* показал, что ведущими для него являются значения с семами «душа», «дыхание», «жизнь», которые присутствуют в англоязычной терминологизированной единице *animation* в стёртой форме.

В работах современных аниматологов (А. Cholodenko, Ü. Pikkov, С. Ю. Штейн) указывается на то, что анимация понимается шире, чем вид изобразительной деятельности (art), и шире, чем «оживление» (turn to life), а это значит, что изучение анимации не может ограничиваться только установлением её связей с различными видами искусства и существующими техниками «оживления» изображения. Понятие «оживление» переплетается с понятием «иллюзия жизни и движения» (illusion of life, illusion of motion).

Наличие общего корня *anima-* и семы “life” обуславливает семантическую общность таких лексем, как *animation*, *animism*, *animalism*. Однако при оперировании данными однокоренными образованиями следует соблюдать осторожность и обращаться к толкованиям этих слов, представленным в лексикографических источниках, во избежание их некорректного употребления,

поскольку общий корневой словообразовательный формант может присутствовать в словах-паронимах.

2. Специальная лексика анимации формировалась за счёт терминов других сфер: печатное дело (*cartoon*), ткачество (*reel*), кинематограф (*gag, bouncing ball*), фотография (*Leica*), театр (*staging, gag*), аэробрафия (*airbrush*).

При заимствовании слов общелитературного языка (*light, box, story, brush*) имели место структурно-семантические изменения, а именно словосложение с образованием терминологического значения. Рассмотренные терминологизированные образования (*lightbox, Leica reel, storyteller, storyboard*) потребовали обращения к специальному контексту, так как в их структуре присутствуют специфические семы, актуализирующиеся в определённом профессиональном контексте. В результате словосложения термины с компонентом *story* образовали лексико-семантическую группу с архисемой «сценарий».

На примерах некоторых терминов можно констатировать, что специальной лексике анимации свойственны синонимия (*ink – trace, extreme position – key position*) и полисемия (*twinning, extreme, bouncing ball*).

3. Наиболее ярким примером специализации значения при заимствовании общелитературных единиц языка являются наименования 12 принципов анимации, определяющие ведущие характеристики анимации и составляющие неотъемлемую часть специальной лексики анимации. Наименования данных принципов представлены шестью словосочетаниями и шестью однословными терминами.

В результате лексико-семантического и контекстуального анализа выявлены следующие особенности данных терминологических наименований:

- 1) специализация исходного значения единиц языка при мотивированном заимствовании из общелитературного языка;
- 2) частичный переход (конверсия) в процессе профессиональной коммуникации (*arc → to arc; to stretch out → a stretch on smth, inbetween → to inbetween*);

- 3) приспособление «буквальных» значений исходных лексем в многокомпонентном словосочетании (*Straight Ahead Action, Pose to Pose*);
 - 4) антитетичная антонимия компонентов словосочетаний, выявляющаяся только в специализированном контексте (*Straight Ahead Action – Pose to Pose*), лексическая антонимия (*Slow In – Slow Out; primary action – secondary action, solid drawing – weak drawing*);
 - 5) образование новых лексических единиц (*to slow in, to slow out*);
 - 6) актуализация прагматической функции термина как условие получения необходимого художественного результата.

Проведённый лексический, семантический, этимологический и контекстуальный анализ показал, что практически все терминологические единицы базовых принципов анимации, несмотря на явную мотивированность при их заимствовании из языка для общих целей, требуют уточнения в связи со специализацией исходного лексического значения. Подобное обстоятельство объясняется тем, что общеязыковое толкование лексемы, как правило, отличается от специализированного ввиду возникновения новых компонентов значения, что обусловлено целевым назначением заимствуемой общеязыковой единицы для последующего употребления в профессиональной среде.

Вместе с тем представленные специальные лексические единицы в достаточной степени отражают соответствующие понятия и, следовательно, оправдывают своё существование в терминологии сферы анимации. Единицы языка подбирались и терминологизировались так, чтобы облегчить процесс передачи и восприятия специальной информации, что подтверждается приведёнными примерами случаев частеречных переходов слов в процессе профессиональной коммуникации. Специальные наименования базовых принципов анимации представляют собой примеры актуализации прагматической функции терминологической единицы, так как каждое такое наименование побуждает художника-аниматора к выполнению определённой работы, связанной с художественной передачей нужного действия.

4. Применение таких способов переосмыслиения исходных значений единиц языка, как метонимия, метафора, указывает на осмысленное использование лингвокогнитивных механизмов в профессиональной среде для получения в дальнейшем определённого результата. В некоторых терминах обнаружили себя стилистические и литературные приёмы: гиперболизация (*Exaggeration*), оксюморон (*Appeal*); в отдельных случаях выявлена антитетичная антонимия (*Straight Ahead Action – Pose to Pose*). Антитеза проявилась в индивидуально-авторском контексте на семном уровне (*life-death*) и на уровне смысловых оппозиций (“organic – mechanical”, “animism – mechanism”, “animistic – mechanistic”).

Такая специфическая особенность анимации, как визуальная образность, нашла отражение в терминологии данной сферы. Ярким примером взаимосвязи языка и искусства, слова и знака в исследуемом материале стал термин *exaggeration*, который обозначает приём визуализации, выступающий визуальным аналогом литературного тропа. Создание терминов анимации происходит также посредством использования тропических приёмов, прежде всего метафоры. Наиболее ярко этот семантический способ терминирования профессиональной информации реализуется на примере термина *Rubber Hose*, в котором совпали механизмы создания изобразительной и словесной метафор.

Исследование показало, что для некоторых приёмов, связанных со зрительными эффектами в анимации, характерно терминологическое наименование на основе семиотики и тропеизации. Это свидетельствует о том, что в терминировании специальной информации в сфере анимации задействуются тропические приёмы, формирующие определённые образы в системе мышления художников-аниматоров.

ГЛАВА 3. СТРУКТУРНЫЕ И СЕМАНТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ СПЕЦИАЛЬНОЙ ЛЕКСИКИ НА СТУДИИ DISNEY

3.1. Способы образования специальных лексических единиц на студии Disney

Двигателем в развитии специальной лексики следует считать не только мыслительные процессы на основе научно-технических достижений, но и взаимодействие участников созидательной деятельности. Рассказывая о многочисленных стадиях производства мультильмов на студии Disney, художники-аниматоры Ф. Томас и О. Джонстон использовали в своём повествовании такие обороты, как “what we call...” («то, что мы называем...»), “when we say... we mean...” («когда мы говорим..., мы имеем в виду...»), указывали на то, что рассматриваемый термин – это “our term” («наш термин») или “we used the term...” («мы использовали термин...»); если речь шла о лексических единицах, приспособленных Уолтом Диснеем под специфику коммуникативной сферы своей студии, то тогда следовало уточнение: “what Walt called...” («то, что Уолт называл...») [Johnston, Thomas 1995]. Подобные высказывания указывают, что на студии Disney уделялось внимание терминологическому аспекту в профессиональной деятельности.

В рамках данной главы с опорой на специальную лексику, использовавшуюся в производственном процессе на студии Disney, будут исследованы способы образования специальных лексических единиц на основе переосмысления, контаминации, аббревиации, оборотной деривации, онимизации. Наряду с этим мы рассмотрим приёмы тропеизации и стилизации, являющиеся теоретически недопустимыми признаками в терминологии. Известно, что от терминологии ожидается отсутствие какой-либо экспрессивности, однако в предыдущей главе мы могли увидеть, что в процессе терминологизации языковых

единиц или при изменении уже существующего терминологического значения нередко задействуется процесс переосмыслиния, прежде всего на основе метафоры и метонимии, на долю которых приходится основная часть семантической деривации.

Наряду с метафоризацией и метонимизацией к семантическим способам терминообразования можно отнести идиоматизацию, суть которой заключается в неразложимости значений словосочетаний на значения их компонентов. В нашем случае посредством этих способов словообразования созданы следующие примеры терминологических единиц и сочетаний: *rhythm walk*, *blue sketch*, *pencil test*, *pencil mileage*, *held drawing*, *wild shooting*, *put “juice” in*. Специальные объекты и понятия, терминируемые данными единицами, являются характерными именно для диснеевского процесса создания анимационных работ, поэтому не рассматривались в предыдущей главе.

Посредством идиоматизации было образовано терминологическое словосочетание *blue sketch* – «комплексная обводка с помощью цветных карандашей с преобладанием голубого цвета, наносившаяся поверх фона» (“a composite tracing made in coloured pencils, predominantly blue, upon the background drawing” [Johnston, Thomas 1995: 304]). Возможно, за основу в этом случае был взят термин *blueprint* из печатного дела. Однако *blueprint* – это «печать какой-либо схемы с линиями белого цвета на синем фоне» (“a photographic print of a plan for a building or a machine, with white lines on a blue background” [OLD URL]), тогда как *blue sketch* – это, наоборот, преимущественно голубого цвета штрихи на светлом фоне, служащие ориентиром для работы с объектами в кадре. Таким образом, аналогия между терминами *blueprint* и *blue sketch* представляется относительной.

Значение всего терминологического словосочетания *blue sketch* угадывается лишь частично, поскольку для точного понимания необходимо знать о функционале «голубого наброска», в частности то, что с его помощью намечался размер персонажа в кадре (насколько он высокий), движения слева направо, положение относительно объектов фона и т. д.. Семантика лексемы *blue*

представлена идиоматически, поскольку *blue sketch* есть нечто большее, чем набросок, выполненный карандашом голубого цвета, а именно технический ориентир для работы с объектами в кадре.

Соответствующим подбором специальных наименований сопровождались поиски наиболее убедительных в своей реалистичности визуальных эффектов. На студии Disney задумались о том, как сделать такую походку у персонажа, которая будет показывать не просто перемещение из одной точки в другую, но нечто большее. С началом эры звуковой анимации появился спецэффект под названием *rhythm walk*. Отталкиваясь от основного лексического значения первого компонента – “a strong regular repeated pattern of sounds or movements” [OLD URL], нетрудно сделать вывод, что значение всего словосочетания максимально мотивировано и речь идёт о «ритмичной походке». Однако и в этом, казалось бы, семантически прозрачном термине идиоматически скрыты следующие терминологические нюансы: 1. закон физики, по которому полноценное движение невозможно без учёта весовой характеристики движущегося объекта и силы притяжения; 2. дополнительный «подскок» персонажа в середине каждого ритмичного отрезка шага (“extra bounce in the middle of the walk”), основанный на анатомических особенностях ходьбы; 3. воодушевлённость при ходьбе (“spirited walk”) [Johnston, Thomas 1995: 346-347]. Таким образом, *rhythm walk* – это не просто походка, совпадающая с тактом музыкального или иного звукового сопровождения. В данном случае компонент *rhythm* идиоматически служит воплощением законов физики и анатомии, а также выражает суть анимации – одушевлённость и наличие эмоций.

Идиоматизация отмечается при терминировании технических процессов. В начале 1930-х гг. в профессиональную коммуникацию работников студии Disney вошла лексическая единица *sweatbox*¹² – сложное имя существительное,

¹² О том, что термин *sweatbox* был внедрён на студии Disney, свидетельствуют как сами сотрудники студии [Johnston, Thomas 1995: 82-83], так и авторы книг по анимации: “The origin for the term sweatbox is said to date back to when Walt Disney would view the scenes completed through rough animation with his animators and critique their work” [Winder, Dowlatabadi 2011: 240].

образованное путём сложения основ *sweat* (пот) и *box* (коробка) [Романова Т. А. 2019e: 55].

Данное имя существительное употребляется для наименования следующих объектов: 1. “a place in which one is made to sweat” [Merriam-Webster URL]; “a sauna or other enclosure for sweating” [Wordreference URL] («помещение, в котором из-за духоты или высокой температуры потеют»); 2. “a device for sweating something, such as hides in tanning or dried figs” [Merriam-Webster URL] («шкаф для выпота (сушёных фруктов и т. п.)» [Апресян 1998, т. 3: 422]).

В первом значении лексема употребляется частично метафорически, поскольку поместить человека в коробку или контейнер, чтобы он там потел, невозможно, поэтому второй компонент употребляется в метафорическом значении по признаку сходства формы и функции как «очень маленькое душное помещение». Во втором значении оба компонента лексемы употреблены в своих прямых значениях. В некоторых лексикографических источниках значения могут меняться местами [Dictionary URL; Collins URL].

Именно метафорическое значение в своё время подошло для вторичной номинации на основе сходства значения для описания рабочей обстановки на студии Disney, когда художникам-аниматорам требовалось просмотреть черновые анимационные пробы в маленьком и душном помещении, в так называемой «парилке» [Словарь анимационных терминов 1991: 45]. В некоторых лексикографических источниках можно найти относительно подходящее определение, отражающее терминологическое значение: “any uncomfortably warm room or environment” («любая неуютно-душная комната или окружающая обстановка») [Wordreference URL]. Мы упомянули про относительность, поскольку не только физическая атмосфера помещения способствовала заимствованию в сферу профессионального общения именно этой лексической единицы. Некоторые исследователи полагают, что кроме прямого значения, связанного с физической духотой, имелось ещё одно, основанное на психологическом аспекте: всё дело было в эмоциональном настрое художников,

которые потели на нервной почве, потому что не знали, как У. Дисней оценит их работу [Winder, Dowlatabadi 2011: 240]. Эта версия находит подтверждение у самих сотрудников студии, вспоминавших, что от одного такого заседания могла зависеть судьба кого-либо из художников [Gabler 2008: 190]. Следует отметить, что тревожная психологическая атмосфера сохранилась даже после того, как «парилка» переместилась в просторную комнату с системой кондиционирования. Несмотря на то что помещение перестало быть душным, психологическая атмосфера не изменилась, а термин *sweatbox* получил специфическое семантическое наполнение за счёт семы «тревожная обстановка». Таким образом, дефиницию “any uncomfortably warm room or environment” применительно к специфике рассматриваемой нами профессиональной ситуации можно трансформировать следующим образом: *any emotionally uncomfortable room or environment*.

Упрочению лексемы *sweatbox* в терминологии студии Disney способствовали не только семантические, но и грамматические процессы английского языка. По свидетельству ведущих художников-аниматоров студии, термин-существительное преобразовался в глагол [Johnston, Thomas 1995: 83]:

Пример 1. “*Have your scenes been sweatboxed yet?*” («Твои сцены уже просмотрели в парилке?») – переходный глагол *to sweatbox* употреблён в форме страдательного залога и в форме грамматического времени Present Perfect Simple.

Пример 2. “*I better not have a beer for lunch, they're sweatboxing my stuff today*” («Обойдусь в обед без пива, сегодня смотрят мой материал в парилке») – переходный глагол *to sweatbox* употреблён в форме действительного залога и в форме грамматического времени Present Simple Continuous [Романова Т. А. 2019e: 56].

В профессиональной коммуникации термин *sweatbox* встречается в таких выражениях, как “*to watch a sweatbox, to sweatbox roughs*” («просмотреть черновой материал в парилке»), “*to be in the sweatbox*” («находиться в парилке»), “*criticism that goes with sweatboxing*” («критика, которой подвергается художник-аниматор

во время просмотра его черновой анимации»), “Walt sweatboxing with Bill Tytla” («Уолт, находящийся в парилке на просмотре чернового материала вместе с Биллом Тытлой»), “the director wants the reels for his sweatboxing” («режиссёру нужны бобины с плёнкой для просмотра чернового материала в парилке») и т. д. [Johnston, Thomas 1995]. В приведённых примерах наблюдается метонимический перенос по схеме «место → работа, которая просматривается в этом месте». Благодаря такому словообразовательному приёму, как конверсия, термин *sweatbox* оказался очень удобным инструментом в речевом взаимодействии участников процесса на студии Disney.

Термин *sweatbox* в большинстве случаев указывает на процесс, о чём свидетельствуют глагольные формы (*to sweatbox*, *to go with sweatboxing*), или на место (*in the sweatbox*). Значительно реже термин может употребляться для обозначения самого материала (*a sweatbox*), однако это терминологически нецелесообразно, поскольку существуют такие синонимичные термины для обозначения чернового материала, как *rushes* [Johnston, Thomas 1995], *dailies*, *rushes* [Kuhn, Westwell 2012: 112]¹³.

Со временем термин *sweatbox* дополнился терминологическим компонентом *session*. Словосочетание *sweatbox session* закрепилось как термин, обозначающий один из производственных процессов в анимации. В настоящее время термин *sweatbox* в сочетании с термином *session* по-прежнему используется в терминологии работников сферы анимации для обозначения этапа, когда черновая анимация ожидает оценки режиссёра, прежде чем её передадут на следующий этап работы: “*sweatbox sessions* at which the film is evaluated from both aesthetic and technical points of view” [Winder, Dowlatabadi 2011: 233]. Впрочем, сема «тревожная обстановка», скорее всего, носит уже архаичный характер.

Термин *sweatbox* со значением «процесс», «этап производства анимации» стал синонимом существовавшего на момент его возникновения терминологического словосочетания *pencil test* (карандашный тест, карандашная

¹³ В анимации термин *sweatbox sessions* является своеобразным синонимом термина *rushes* в кинематографе: “Sweatbox sessions are comparable to “rushes” in the realm of live action production” [Winder, Dowlatabadi 2011: 240].

проба), которым называли этап работы, представлявший собой отснятые на плёнку рисунки, выполненные карандашом, для тестового просмотра анимационного движения: “filmed pencil drawings that test the way the animation is moving” [White 2006: 489]. Логично предположить, что *pencil test* есть то же самое, что и *pencil drawing*, однако данное предположение обманчиво: речь идёт не просто о рисунке карандашом, а о рисунке для тестового просмотра анимации, поэтому карандаш в данном случае понимается как «рисунок, выполненный с его помощью», то есть имеет место метонимический перенос «инструмент → работа, выполненная с его помощью» и далее – «наименование производственного этапа», связанного с просмотром черновой анимации, выполненной по технологии “*pencil drawing*”.

Также сложность в данном терминологическом словосочетании представляет определение значения лексемы *test*, потому что речь идёт не о «тестировании карандаша», как может показаться на первый взгляд при попытке понять словосочетание дословно. В любом случае, учитывая идиоматизацию, для лучшего понимания терминологического функционирования компонентов требуется обращение к поясняющему контексту. На студии Disney карандашный тест давал возможность У. Диснею и аниматорам просмотреть анимационную работу на предмет её преимуществ и недостатков до того, как она отправится на следующий этап. Именно карандашный тест был той самой «тревожной» стадией работы над мультфильмом, которая проходила в «парилке» [Johnston, Thomas 1995: 82].

Языковая единица *pencil* встречается ещё в одном словосочетании терминологического характера – *pencil mileage* (дословно: «пробег карандашом»). Очевидно, что второй компонент употребляется метафорически, мотивировочным признаком служит такой компонент значения, как “the number of miles” [LDOCE URL], «пройденный путь» [Апресян 1998, т. 2: 449], который получил специфическое развитие в определённом контексте. Особенность данного этапа работы над мультфильмом заключалась в достижении прорисовщиком баланса,

который должен был соответствовать ожиданиям, с одной стороны, художника-аниматора, а с другой – режиссёра, который требовал быстроты исполнения [Johnston, Thomas 1995: 229]. Таким образом, в специальном контексте *mileage* – это «баланс скорости и качества на черновом этапе производства анимации, достигавшийся при помощи карандаша».

Об идиоматизации можно говорить применительно к словосочетанию *held drawing*. На наш взгляд, почти невозможно понять смысл этой терминологической единицы, потому что непонятно, что такое «придержаный рисунок» и с какой целью его необходимо «придерживать». Идиоматизация заключается в том, что под рисунком понимается движущаяся анимация, а под причастием *held* – остановка действия персонажа: “when a whole figure has come to a stop in a definite attitude, this is called a “held” drawing” [Johnston, Thomas 1995: 60]. Одним из множества значений глагола *to hold*, от которого и образовано причастие *held*, является значение “to keep somebody/something in a particular position” [OLD URL], которое, вероятно, и было взято за основу, поскольку персонаж удерживается в определённой позиции. Согласно современным анимационным терминологическим глоссариям, вместо словосочетания *held drawing* используется термин *hold* в значении “a moment in the action where an animated character stops moving for a specific number of frames” [White 2006: 486].

Идиоматически глагол *to hold* использовался на студии Disney ещё в одном выражении и применительно к другому фронту работы – *to get hold of a character*. Одним из значений выражения *to get hold of smth* является значение “if you get hold of a fact or a subject, you learn about it and understand it well” [Collins URL]. Именно такие компоненты значения, как «learn» и «understand» использовались художниками-аниматорами на стадии разработки характеристик анимационного персонажа, и, стоит отметить, отталкивались они при этом от специфики работы киноактёра: “Many actors feel that the first step in getting hold of a character is to analyze how he will walk” («Многие актёры осознают, что первым шагом на пути к пониманию своего героя является анализ его походки») [Johnston, Thomas 1995:

347]. В данном примере, помимо факта использования в профессиональном языке непрямого значения глагола, можно увидеть взаимодействие терминологий кинематографа и анимации на уровне понимания природы персонажа, независимо от того, является ли он человеком, воплощённым на экране благодаря актёру, или анимационным персонажем, созданным рукой художника-аниматора.

Специальные словосочетания с элементами переосмыслиения активно использовались в профессиональной среде аниматоров и кинематографистов. В англо-русском словаре технических терминов зафиксировано словосочетание *wild shooting* для обозначения несинхронной съёмки [Academic URL], которое, вероятно, было образовано от идиоматического сочетания с глаголом *to shoot wild* со значением “without aim or control” («без цели или контроля») [Collins URL]. В обоих случаях следует отталкиваться от семантики прилагательного *wild* – «нечто, не поддающееся контролю». Возвращаясь к словосочетанию *wild shooting*, можно сказать, что за основу было взято именно это значение. Несинхронная съёмка производилась при наличии уже готовой звукозаписи, после чего режиссёру и аниматору предстояло «колдовать» с картинкой (“juggle the picture”) и саундтреком, пока не удастся достичь наилучшей синхронизации [Johnston, Thomas 1995: 326].

Словосочетанием *to put the “juice” in* называли этап работы, когда аниматор делал рисунки, которые должны были «внести живинку» (“give life to the action”) в эпизод [Ibid: 241], поэтому слово *juice* даётся авторами в кавычках. Компонентом, несущим основную смысловую нагрузку, здесь выступает лексема *juice*, которая помимо основного значения «сок, жидкость» может иметь следующие образные значения: 1. “a motivating, inspiring, or enabling force or factor” («мотивирующий, воодушевляющий, дающий силу фактор»); 2. “strength, vigor, vitality” («сила, энергичность, энергия жизни») [Merriam-Webster URL]; 3. “essence or fundamental nature” («суть, фундаментальное естество») [Collins URL]. В очередной раз можно констатировать присутствие смыслового компонента, связанного с понятиями «дух» «жизнь», «энергия» – “*inspiring*”, “*vigor*”, “*vitality*”. Вследствие образного понимания слова «сок» как непременного компонента спелого фрукта или овоща,

ассоциирующегося с кровью и, следовательно, с жизнью, можно сделать вывод, что слово *juice* употреблено метафорически.

Словосочетания *wild shooting, to shoot wild, to put the “juice” in*, на наш взгляд, можно отнести к разряду фразеологических словосочетаний, поскольку они обладают образностью и метафоричностью, и могут пониматься как буквально (*to put the “juice” in*), так иfigурально (*wild shooting, to shoot wild*). С позиции стратификации языка профессионального общения данные выражения можно отнести к категории профессионализмов, так как они обладают семантической неопределенностью и экспрессивностью, неформальны, содержат профессиональный подтекст.

Переосмысление свойственно при заимствовании не только общеязыковых единиц, но и терминов других предметных сфер, как в случае с терминами *cartoon, reel*. Однако не всегда при этом задействуются такие механизмы, как метафора, метонимия, идиоматизация. Возможно применение механизма противопоставления, обусловленное терминологическими и понятийными нуждами принимающей среды, как, например, в случае заимствования ядерного терминологического словосочетания из сферы кинематографа *live action*, под которым изначально понимаются действия в фильме, осуществляемые актёрами или животными, в отличие от действий, осуществляемых анимационными фигурами: “events in a film performed by actors or animals as distinct from actions performed by animated figures” [Kuhn, Westwell 2012: 249].

Действие, терминируемое в кинематографе как *live action*, представляет собой результат перемещения живых актёров или объектов, фиксируемый кинокамерой в реальности, в отличие от искусственного анимационного. Имеет место противопоставление «кинодействие – рисованное действие» (*live action – animation*). Если быть более точными, то техника *live action* противопоставлялась *regular animation* (обычная анимация), когда художник-аниматор создаёт персонажей, руководствуясь своим воображением [Johnston, Thomas 1995: 319].

Вопреки технической и терминологической противопоставленности, приёму и термину нашлось место в анимации. На студии Disney термин *live action* использовали для обозначения съёмки актёров или животных, исполняющих действия, запланированные для персонажей мультфильмов [Johnston, Thomas 1995: 319]. Предварительная съёмка движений актёров и животных наглядно помогала понять, каким будет анимационное движение.

В рассмотренном выше случае можно наблюдать некий парадокс в противопоставлении «кинодействие – рисованное действие», заключающийся в том, что кинодействие в виде реального движения (*live action*) порождает в конечном итоге искусственное анимированное движение (*animated action*).

Пару *live action* – *animation* можно отнести к разряду терминологической антоними. Вместе с тем в профессиональной коммуникации на студии Disney есть пример классической лексической антонимической пары, но со специфическим семантическим наполнением: *dead* – *alive*. Прилагательным *dead* обозначается нечто неподвижное, а не мёртвое, а прилагательным *alive*, соответственно, нечто подвижное, а не просто живое как противопоставление мёртвому. Например, в словосочетании *dead tail* хвост понимается как неподвижный, не действующий сообразно ситуации, не показывающий настроение персонажа. По мнению художников-аниматоров, хвосты «тоже должны быть наделены жизнью» (“they must have life too” [Johnston, Thomas 1995: 340]). В противном случае пострадает правдоподобность всего анимационного действия.

Антонимическую пару *dead* – *alive* находим в сочетании с глаголами. Поскольку анимация связана с движением как олицетворением жизни, то картина, в которой нет движения, «затухнет» на экране в считанные секунды, несмотря на убедительные элементы: “The picture will go «dead» on the screen in only a few seconds, no matter how compelling its elements” [Johnston, Thomas 1995: 512-513]. Только два фактора поддержат жизнь в анимационном материале: “only two factors

will keep the footage «alive»” – 1. захватывающий сюжет 2. саундтрек со смыслом [Ibid].

В рассматриваемой антонимической паре лексическим метафорическим мотиватором выступают слова общеупотребительной лексики, выражающие понятия, имеющие «ассоциативную связь с новым именуемым понятием» [Дегтяренко 2017: 26]. В нашем случае ассоциативная связь имеет место на основе наличия/отсутствия жизнедеятельности, а сами лексемы *dead*, *alive* приобретают дополнительные – профессиональные – семы с учётом специализации значения.

Приобретение дополнительных сем на фоне специализации значения вследствие адаптации лексической единицы к понятийным нуждам профессиональной среды не редкость. В некоторых случаях следует говорить не столько о возникновении дополнительного значения, сколько о том, что мы назовём «расширение семантики за счёт сравнения», поскольку главный семантический компонент в некотором роде сравнивается с семантическими компонентами других лексем.

При работе над образом тигра Шерхана в анимационной ленте «Книга джунглей» на стадии сценарной разработки решалось, каким должен быть персонаж. Так как персонаж был отрицательный, то решено было понимать его как *the “heavy” of the jungle* [Johnston, Thomas 1995: 418], при этом слово *heavy* даётся авторами в кавычках, что указывает на то, что оно употребляется в переносном, а не прямом значении “weighing a lot; difficult to lift or move” («имеющий большой вес; сложный для поднятия») [OLD URL]. Учитывая многозначность слова *heavy* с доминирующим значением «тяжёлый», «нагруженный», создатели мультфильма дополнили его подходящими значениями других слов и словосочетаний, которые отражали характер персонажа: “powerful” («властный»), “extremely competent” («чрезвычайно умный»), “feared by everyone” («всеустрашающий»); “sneaky or aggressive” («коварный или агрессивный»), “scheming or direct” («махинатор или прямолинейный»), “belligerent” («враждебный, воинственный»), “unpredictable” («непредсказуемый»), “bragging”

(«хвастливый»), “reserved” («осторожный, скрытный») [Johnston, Thomas 1995: 418]. Все эти качества создатели мультфильма «свернули» в одно ёмкое слово *heavy*. В специальной лексике анимации данная языковая единица употребляется в единичном случае, и её можно понимать как окказиональный профессионализм.

В некоторых случаях использовалось прямое лексическое значение того или иного слова как отвечающее творческому замыслу аниматоров. Так, слово *plastic* и его дефиниция показались подходящими для передачи потенциальной активности в рисунке: “capable of being shaped or formed, pliable” («способный на обретение формы, податливый») [Johnston, Thomas 1995: 68]. По всей видимости, в процессе работы на студии Disney её сотрудники прибегали к помощи словарных источников.

В разговорном профессиональном взаимодействии сотрудники студии Disney в качестве основы для терминов могли применить сложноподчинённую конструкцию, например *Draw as you go*. Перед нами терминологическое сочетание, представленное сложноподчинённым предложением с придаточным времени в повелительном наклонении, о чём свидетельствует отсутствие подлежащего перед сказуемым в главной части. Подобным образом называли приём рисования с опережением основного действия, который заключался в том, что по ходу развития действия в мультфильме добавлялись какие-нибудь элементы в последний момент, или в том, что на глазах у зрителей происходило создание картины в пустом кадре: “material being added just at the last moment”, “a brush would paint the picture as you watched” [Johnston, Thomas 1995: 517]. Учитывая, что речь идёт о визуальном приёме в анимации, можно отнести название приёма *Draw as you go* к разряду терминологических единиц, но стилистически это название не удовлетворяет требованиям терминологичности, поскольку налицо сложная синтаксическая структура и разговорный формат, представленный повелительным наклонением.

Стилистическая маркированность присутствует в словосочетании *goody board*. В данном случае используется не нейтральное прилагательное *good*, а

структурно-маркированное существительное *goody* с суффиксом *-у* и со значением “something that is particularly attractive, pleasurable, good, or desirable” («что-либо особо привлекательное, доставляющее удовольствие, хорошее или соблазнительное») [Merriam-Webster URL]. Дериваты подобного рода принято относить к нестандартным, в которых в отличие от слов литературного языка суффикс *-у* (и его графические варианты *-ie/-ey*) может оформлять как производные с уменьшительно-ласкательной семантикой, так и производные с уничижительно-презрительной коннотацией [Беляева, Хомяков 1985: 97]. В нашем случае коннотативный компонент имеет ласкательно-уменьшительный оттенок. На студии Disney словосочетанием *goody board* называли образцово-показательные рисунки, которые не сочетались с текущим сценарным замыслом и попадали не на сценарную доску (storyboard), а на другую [Johnston, Thomas 1995:194].

К производным с суффиксом *-у* можно отнести ещё один термин, употребляемый чаще в форме множественного числа как в сфере анимации, так и в сфере кинематографа: *dailies* < *daily*. При терминологизации лексемы *daily* за основу, очевидно, было взято её ведущее лексическое значение “occurring, made, or acted upon every day” («то, что происходит ежедневно») [Merriam-Webster URL], поскольку этим термином называют отснятый за день материал, обработанный на плёнке в лаборатории, с целью последующего тщательного анализа и контроля качества текущего съёмочного материала: “day's shots processessed in the lab and viewed for quality” [Beaver 2015: 76; Johnston, Thomas 1995: 313].

Термин *dailies* имеет синоним *rushes*, что противоречит критериям терминологичности относительно отсутствия синонимичности. В данном примере можно снова указать на применение механизма идиоматизации, поскольку подразумевается такое значение существительного *rush*, как “a burst of activity, productivity, or speed” («скакок в активности, продуктивности; скорость») [Merriam-Webster URL], то есть *rushes* – это ежедневная производственная «текучка». С точки зрения лексической семантики два термина не являются

сионимами, поскольку в обоих случаях доминируют разные семантические компоненты: *dailies* – «day», *rushes* – «speed». Однако терминологически они обозначают один и тот же процесс, на что указывают анимационные терминологические гlosсарии [White 2006: 484, 490].

Суффиксальное образование, не представленное в общеязыковых толковых лексикографических источниках, встречаем в специальном атрибутивном словосочетании *inspirational sketch* (воодушевляющий, вдохновляющий эскиз). Первый компонент представлен именем прилагательным, образованным от существительного путём прибавления суффикса *-al* со значением “of, like, related to, pertaining to” («похожий на что-либо, относящийся к чему-либо») [OED URL]. Внедрение в производственный процесс таких эскизов также было свидетельством развития технологии создания анимации. Подобного рода рисунки заставляли аниматоров думать, придумывать, воображать на стадии предварительной работы над мультфильмом, в связи с чем можно снова констатировать реализацию прагматической функции специальной лексической единицы – побуждение к действию через воздействие на фантазию художника-аниматора посредством определённых графических образов.

Ещё одним примером суффиксации является термин, представленный отглагольным прилагательным *animatable*, в котором суффикс *-able* выступает в значении “fit or good to” [Антурина, Афанасьева 2008: 85]. Логично предположить, что в случае с *animatable* подразумевается нечто, подходящее для процесса анимации. Однако одного значения глагола и суффикса недостаточно для понимания семантики специальной лексической единицы. Диснеевские аниматоры использовали словосочетание *animatable shape* для обозначения гибкого объёма, крепкой, но не жёсткой формы, которая не сковывала движения и не мешала воплощению идей творцов: “...an «*animatable*» shape, one that had volume but was still flexible, possessed strength without rigidity, and gave us opportunities for the movements that put over our ideas” [Johnston, Thomas 1984: 313]. Можно констатировать, что значение суффикса *-able* актуализировано слабо,

поскольку основная семантика всего термина формируется за счёт специфических характеристик объекта, подлежащего процессу анимирования.

В специальной лексике на студии Disney есть пример замены устоявшегося общеанимационного термина. Так, для обозначения экспозиционного листа (*exposure sheet*) использовали специальное словосочетание *dope sheet*. Лексическое значение первого компонента терминологического словосочетания свидетельствует о его нетерминологическом характере, поскольку ведущими значениями существительного *dope* являются “a drug that is used illegally for pleasure” («наркотик») [OLD URL] и “a stupid person” («болван») [Merriam-Webster URL]. Применение подобных бесспорно жаргонных коннотаций для процесса терминологизации представляется нам неуместным даже для такой творческой сферы, как анимация, даже в условиях коммуникативной раскованности (впрочем, никогда не граничившей с вульгарностью или пошлостью), существовавшей на студии Disney.

Выбор именно слова *dope* сами сотрудники студии объясняли следующим образом: “This was often called the “dope sheet” since it eventually contained all the dope on both the music and the actions” [Johnston, Thomas 1984: 288]. Это значение сохраняется до сих пор: “The dope sheet contains all the necessary information about the scene” [White 2006: 349]. Очевидно, что речь идёт не о наркотиках и не о глупых людях. Другим общеязыковым значением слова *dope* в английском языке, помечаемым словарями как разговорное (*informal*), является значение “news or facts, esp. confidential information” [Collins URL], а в американском варианте английского языка – “any information, esp. as used for prediction” [Ibid]. То есть речь идёт об информации – *all the dope on smth*. Для сотрудников студии Disney было важно, чтобы на тактовом листе (*bar sheet*), кроме музыкальных ритмических, были отражены остальные нюансы: темп, характер действия, хронометраж, информация о сцене и т. д. Всё это помогало оптимизировать процесс внесения различных правок в ходе работы. Не исключено, что выбор именно слова *dope* был продиктован стремлением к общению, не скованному рамками

терминологической официальности. Сочетание *dope sheet* можно рассматривать как профессионализм, поскольку атрибутивный компонент характеризуются такими свойствами, как «многозначность и семантическая неопределенность» [Голованова 2019: 121].

Словообразовательный потенциал английского языка при создании специальных лексических единиц обнаруживает себя в аббревиации.

Cel < Celluloid (целлULOид). Тонкий, гибкий, прозрачный лист, на котором рисовали при помощи контуровки и заливки (*ink and paint*) подготовленные к съёмке фазы движения персонажей или объектов¹⁴. Термин *celluloid*, помимо сокращения, подвергся метонимическому переносу для обозначения технологии создания двухмерной рисованной анимации – *cel animation* [Kuhn, Westwell 2012: 63; Dobson 2009: 37].

Temp tracks < Temporary tracks. Временные (первоэтапные) музыкальные треки (*early test recording*), которые широко использовались в 30-50-х гг. прошлого столетия. По замыслу, музыкант записывал свои идеи в пробном виде как некий ориентир для последующего производственного процесса [Johnston, Thomas 1995: 295].

Re-re < Re-recording. С терминологической и словообразовательной точек зрения достойным внимания представляется термин-аббревиатура *re-re*, образованный от термина *re-recording* (повторная запись звуковых эффектов, актёрских реплик и т. д.). В данном примере усечению подвергается второй компонент составного существительного. Семантика префикса *re-* указывает на повторное действие. Однако следует обратить внимание на семантику и структуру слова *recording*, которое приобрело терминологическое значение “put sound or pictures on disks, tape, etc.” («запись звука или картинок на пластинку или плёнку») в 1892 г. [OED URL]. В данном слове морфема *re-* не несёт значения повторного

¹⁴ Количество целлULOидов зависело от хронометража анимационной ленты. Так, для первого в истории полнометражного анимационного фильма «Белоснежка и семь гномов» (1937) было вручную выполнено свыше миллиона рисунков на целлULOидных листах, а производство всего мультфильма обошлось студии в 1.5 миллиона долларов при первоначальном бюджете всего в 250 тысяч долларов [Dobson 2009: 178]. Данная техника является не только трудоёмкой и кропотливой, но и дорогостоящей и на сегодняшний день заменена компьютерной обработкой.

действия. Возможно, у этой морфемы иная семантика, поскольку, по данным этимологических источников, во многих старых заимствованиях из французского и латинского языков точное значение элемента *re-* либо стёрлось в словах с производным значением, либо полностью утратилось (“in many of the older borrowings from French and Latin the precise sense of *re-* is lost in secondary senses or weakened beyond recognition” [Ibid]). Таким образом, в апокопе *re-re* только первый элемент употребляется в значении «повторное действие».

***Sync* < *Synchronous sound*.** Сокращённое обозначение процесса синхронизации звука с происходящим на экране, которое чаще встречается в словосочетании *lip sync*, под которым подразумевается координация голосовых звуков с движением губ говорящего [Ibid.]. На студии Disney также оперировали глаголом *to sync*, встречающимся в таких выражениях, как *to sync smth up with the soundtrack, How do I make it sync?, to be wrong with the sync, to achieve mouth sync, to get good sync* и т. д. [Johnston, Thomas 1995: 207, 461-464].

***X-Sheets* < *Exposure Sheets*.** Аббревиатурное сокращение первого элемента словосочетания, объясняется, по всей видимости, фонетическим сходством со звуковым обликом графемы «Х» – [eks], несмотря на то, что первый слог в лексеме *exposure* [ɪk'sp्रəʊзэ] читается с другим гласным звуком.

Приведённые примеры сокращений подтверждают главную цель своего применения – экономию речевых усилий. Первоначально подобные сокращения носили устный характер, но в терминологических и специализированных печатных источниках они используются наряду с неусечёнными формами терминов. С точки зрения стратификации языка профессионального общения рассмотренные сокращения можно отнести к группе коммуникативных профессионализмов, поскольку эти наименования представляют собой результат стремления к языковой экономии.

Другим примером экономии речевых усилий на базе аббревиатурного сокращения можно считать акрофонетическую аббревиатуру, читаемую как обычное слово. Самыми известными диснеевскими акронимами являются *WED*,

EPCOT. В зарубежных ненаучных источниках аббревиатуры называют «читаемыми словами» (pronounceable words), в отличие от сокращений, которые нужно читать по названиям букв [Collinsrace1.Wordpress URL].

Компания WED Enterprises является креативной организацией, юридически отдельной от студии Disney, основанной в 1952 Уолтом Диснеем для строительства парка развлечений «Диснейленд» [Smith 1998: 601]. Акроним **WED** состоит из начальных букв полного имени своего создателя: Walter Elias Disney.

Аббревиатура **EPCOT** является сокращением от наименования-прагматонима Experimental Prototype Community Of Tomorrow (Экспериментальный прототип сообщества будущего), которое в 1966 г. получил утопический проект строительства города будущего. Идея была со временем воплощена в виде павильона EPCOT Center и увидела свет в 1982 г. в тематическом парке Walt Disney World Resort (Всемирный центр отдыха Уолта Диснея). Со временем люди забыли о том, что это акроним, и стали воспринимать его как самостоятельное слово [Ibid: 187-188], поскольку чаще акронимы «не осознаются носителями языка как слова-аббревиатуры» [Лаврова 2013: 208].

К наиболее известным инициальным диснеевским аббревиатурам можно отнести эргонимы **WDP** (Walt Disney Productions) и **WDW** (Walt Disney World).

Также нам хотелось бы отметить частный случай использования так называемого «оборотного сленга», или слова-«перевёртыша» [Беляева, Хомяков 1985: 117], когда детерминированность затруднена, поскольку имеет место цель засекретить информацию путём написания и произнесения наоборот. Иными словами, речь идёт об анаграмме. В нашем случае «перевёртыванию» подверглось имя собственное: **Walter Disney** → **Retlaw Yensid**. Именно так было написано имя Уолта Диснея в титрах к кинофильму *Lt. Robin Crusoe, U.S.N* (1966) [Smith 1998: 626]. Будучи автором истории, Уолт не пожелал раскрывать своё авторство, поэтому зашифровал имя и фамилию, расположив буквы наоборот. В данном случае видим реализацию засекречивания. Анаграмма имени также использовалась в эргониме Retlaw Enterprises – названии семейной компании

Уолта Диснея [Ibid.: 467]. Однако впервые «перевёртыш»-криптоним *Yensid* возник в виде имени и фамилии *Yen Sid*, которые носил персонаж – чародей в мультфильме «Ученик чародея» (1940) (*The Sorcerer's Apprentice*) [Ibid.: 626].

Для творческих сфер человеческой активности, к которым мы причисляем и анимацию, в особенности актуален вопрос о критериях терминологичности. В некоторых случаях для терминирования специальных понятий допустимо прибегать даже к способам, характерным для литературного стиля, что может быть обусловлено смысловыми особенностями понятий и идей, которые требуется облекать в особые языковые формы [Романова Т. А. 2019д: 47, 51]. В связи с этим рассмотрим пример литературного обозначения основополагающего понятия в диснеевской анимации: *the plausible impossible*.

В результате семантического анализа данного словосочетания получаем следующие данные:

1. *plausible* (adj.) (a) reasonable and likely to be true [Oxford Learner's Dictionaries URL]; (b) superficially fair, reasonable, or valuable but often specious; (c) appearing worthy of belief [Merriam-Webster URL].

2. *impossible* (nominalized adj.) (a) that cannot exist or be done; not possible [Oxford Learner's Dictionaries URL]; (b) incapable of being or of occurring [Merriam-Webster URL].

Наличие определённого артикля в словосочетании, состоящем из двух имён прилагательных, указывает на то, что второй компонент используется в функции субстантивированного прилагательного.

Прослеживается антонимичность семантических компонентов слова *plausible*: с одной стороны, его можно понимать как «правдоподобный, достоверный, обоснованный», а с другой – как «кажущийся, обманчивый, показной, ложный». В связи с этим для правильного понимания всего словосочетания *the plausible impossible* следует обратиться к первоисточнику его употребления.

Суть принципа *the plausible impossible* изложена в книге *The Art of Animation* («Искусство анимации»), которую Уолт Дисней представил зрителям своей телепередачи «Диснейленд» 31 октября 1956 г., зачитав соответствующее определение:

«...*the plausible impossible* означает, что вы берёте нечто, противоречащее законам природы (*against the laws of nature*), что-то невозможное (*impossible*), и делаете из этого нечто такое, что будет казаться естественным (*natural*) и приемлемым (*acceptable*), короче говоря достоверным (*plausible*)» [The Plausible Impossible 1956: Youtube URL; Романова Т. А. 2019д: 48].

Вместе с тем Дисней пояснил, что любое неправдоподобное (*far-fetched*) действие имеет фактологическую основу (*basis in fact*), пусть и на первый взгляд кажущуюся надуманной. Этот нюанс важен для зрителей, поскольку действию, происходящему в мультфильме, нужно верить (*making cartoon action believable*), а зрители поверят только в том случае, если будут чувствовать, что происходящее на экране имеет под собой ту самую фактологическую основу (*factual basis*) [Там же].

Таким образом, в рассматриваемом контексте прилагательное *plausible* приравнивается по значению к таким прилагательным, как *natural*, *acceptable*, *believable*. Семантика второго компонента связана с понятием невозможного, нереального. Таким образом, всё словосочетание можно трактовать как «правдоподобное невероятное» [Романова Т. А. 2019: 49].

Применительно к вопросу о терминологичности специальных понятий мы можем говорить о том, что словосочетание *the plausible impossible* не отвечает требованиям, предъявляемым к терминам, поскольку налицо семантическая неоднозначность, что подтверждается трудностями, связанными с толкованием слова вне поясняющего контекста; отсутствие краткости и лаконичности также свидетельствуют о несоответствии требованиям. Но самым важным свидетельством того, что данное словосочетание не может быть отнесено к категории терминов, выступает тот факт, что оно содержит две семантически

несочетаемые лексические единицы и соответствует в большей степени литературному приёму **оксюморон**. Сочетание слов «правдоподобный» и «невероятный» действительно демонстрирует семантическое противоречие, конфликт сочетаемости. Но если в литературно-художественном жанре подобного рода приёмы используются для усиления выразительности речи, для получения эмоционального эффекта, комического или драматического, то в нашем случае такое сочетание обусловлено изначально парадоксальным понятием, которому нужно было дать название, используя приемлемые средства языка [Там же].

Использование стилистических приёмов было во многом обусловлено стремлением Уолта Диснея приравнять анимацию к искусству, что выражалось и в том, как была организована работа у него на студии: от сотрудников требовалась беззаветная преданность общему делу, ради чего создавались особые условия труда, способствовавшие нужному настрою. Творчеству находилось место во всём, даже в правилах и уставах, которые облекались в креативную языковую форму и имели замысловатый стиль. В частности, существовала так называемая «Библия заливщика» (Painter's Bible), которая предназначалась для сотрудниц, работавших в отделе контуровки и заливки (ink and paint department), и представляла собой руководство из десяти правил по работе с тушью и заливочными красками:

Правило 1. ***Thou shalt*** not add too much water. – Не добавляй слишком много воды.

Правило 3. ***Thou shalt*** honor ***thy*** fine sable-hair brushes. – Бережно относись к кистям твоим собольим.

Правило 7. ***Thou shalt*** always paint the bright and vivid colors FIRST! – Всегда наноси яркие и живые краски ПРЕЖДЕ остальных!

Правило 9. ***Thou shalt*** not scrape cels outside the painted area. – Не используй скребущие инструменты за пределами раскрашенной части целлулоида [Hahn, Miller-Zarneke 2015: 406-407; Романова Т. А. 2017: 141].

Как видно, первое предложение каждого правила составлено стилистически как библейская заповедь, с использованием архаичных форм глаголов и местоимений. Подобный подход не имел ничего общего с попыткой кощунственным образом спародировать библейские заповеди, а лишь преследовал цель подчеркнуть значимость установленных правил, поскольку от их соблюдения зависел успех всей работы, из чего следует вывод, что данный пример стилизации в специальной лексике выполняет прагматическую функцию воздействия на получателя информации – побудить его к ответственному и аккуратному отношению к работе.

3.2. Контаминация в номенклатурных обозначениях и в профессиональной коммуникации

В данном параграфе речь пойдёт о коммерческой номенклатуре, когда «слово является именем собственным», индивидуализирующим единичный объект [Горяев 2003: 128], или «этикетирующими» его [Реформатский 1959: 13-14]. В творчестве Уолта Диснея и его рабочих коллективов контаминация применялась для наименования предприятий, экранной продукции, технических изобретений, аудио- и видеоэффектов, участников творческого процесса, а также для креативного выражения мыслей и идей работников в ходе профессионального взаимодействия.

Для исследования отобраны следующие номенклатурные образования: *Audio-Animatronics*, *Fantasound*, *Autopia*, *Plutopia*, *Circarama*, *Kaleidophonic*, *Mathmagic Land*, *Stegyosaurus*, *Disneyodendron*, *Laugh-O-Gram*, *Imagineering*, *CalArts*. Представленные наименования использовались в развлекательной сфере и выполняли прежде всего прагматическую функцию, заключавшуюся в привлечении внимания потребителей, пробуждении и стимулировании у них интереса к продукции и получении положительного эмоционального опыта.

Audio-Animatronics: ***audio*** + ***animation*** + ***electronics***. Словообразующий компонент *audio-* с помощью дефиса соединяется с языковой единицей *animatronics*, компоненты которой представляют собой усечённые формы лексических единиц *animation* и *electronics*. Всё слово следует рассматривать как сложное, вторая часть которого образована по модели контаминации.

В словаре Merriam-Webster зафиксирован контаминаント *audio-animatronics*, датированный 1963 годом и имеющий следующее значение: “being or consisting of a lifelike electromechanical figure of a person or animal that has synchronized movement and sound” («похожая на живого человека или животное электромеханическая фигура, в которой синхронизируются движение и звук») [Merriam-Webster URL]. Как и в языковой единице *animation*, обозначающей кинематографическую сферу деятельности, где оживляются нарисованные предметы, в языковой единице *animatronics* семантика элемента *anima-* также указывает на одушевление, но уже не графического, а электромеханического объекта, о чём свидетельствует морфемное сходство со словом *electronics*, в котором элемент *elec-* подвергся замене на *anima-*.

Таким образом, структурно языковая единица *Audio-Animatronics* – это сложносоставное слово-контаминаント, где компонент *audio* определяет контаминаント *animatronics*, в котором, в свою очередь, элемент латинского происхождения *anima* функционирует как самостоятельное слово со своей исконной семантикой в атрибутивной функции, поясняя сокращённое слово *electronics*.

Интересна история возникновения понятия и репрезентующей его лексической единицы. Главной целью создателей было разработать такие механические модели, которые могли бы реалистично воспроизвести движения животных (life-like motion, lifelike action) и других простых фигур, а впоследствии и движения человеческого тела [Telotte 2008: 121-122]. Считается, что языковое обозначение *animatronics* было придумано работником студии Disney Биллом Коттреллом, а другой работник, Дик Ирвин, добавил компонент *audio-* [Gabler

2008: 579], поскольку новая система сочетала в себе не только одушевление и электронику, но и звук [Johnston, Thomas 1995: 307]. В 1964 г. в телевизионном рекламном ролике, снятом по случаю участия компании Уолта Диснея WED Enterprises во Всемирной выставке в Нью-Йорке (1964-1965), Уолт Дисней познакомил публику с аудио-аниматроникой, пояснив, что созданный вид робототехники потребовал и специального названия [Романова Т. А. 2018б: 98]: “We created a new type of animation, <...> we had to invent a new type for it <...> audio-animatronics!” («Мы создали новый вид анимации, <...> нам пришлось придумать для него новое название <...> аудио-аниматроника!») [Disneyland Goes to The World's Fair – Audio-Animatronics: Youtube URL]. Примечательно, что, говоря о новом техническом изобретении (a new type of animation), Уолт Дисней употребляет термин *animation*, то есть речь идёт всё о том же «оживлении неживого», перенесённом в данном случае с бумаги на электромеханический объект. Технически анимация и аниматроника не имеют ничего общего, но терминологически, на уровне семантики корневого элемента *anima-*, они связаны.

Стоит отметить, что толковые словари, а также терминологические издания [Beaver 2015: 14] рассматривают языковую единицу *animatronics* без препозиционного компонента. В 1967 г. была зарегистрирована торговая марка “Audio-Animatronics”, в связи с чем в словарных статьях данную словарную единицу можно встретить с пояснением «торговая марка» [Merriam-Webster URL; OLD URL; Lexico URL]. Таким образом, композит *audio-animatronics* можно маркировать как техноним, если рассматривать его в качестве наименования технического изобретения, или как прагматоним, если понимать его как рекламное имя.

Ещё одним ярким и запоминающимся по своему наименованию техническим изобретением студии Disney можно считать систему стереозвучания *Fantasound*.

Fantasound*:** ***fantasy* + *sound. В данном контамианте два корневых морфа «накладываются» друг на друга за счёт того, что имеют общий элемент, а именно

графему *s*. От словосочетания *fantasy sound* контаминаント отделяет лишь отсутствие финальной буквы у первого элемента. Рассматриваемый контаминаント можно было бы охарактеризовать как гаплологический, однако для этого необходимо наличие у двух лексем одинаково звучащих элементов (буквосочетаний) в месте наложения. В данном случае уместно говорить о группе эллиптических контаминаントов, которые являются однословными синонимами соответствующих развёрнутых словосочетаний [Лаврова 2013: 65]. Исходя из семантики образующих элементов контаминанта и последующего декодирования смысла получается *фантастический, фантазийный звук – «фантаззвук»*.

Система Fantasound, разработанная в 1941 г. для аудиосопровождения показа полнометражной анимационной ленты «Фантазия», была первой системой, передававшей объёмное стереозвучание. Предполагалось, что с помощью этой системы зрители получат максимально яркие эмоции от просмотра ленты, в которой звучали известные классические музыкальные произведения.

В процессе работы над концепцией «Диснейленда» в 1950-х гг. были придуманы аттракционы, для наименования которых использовали контаминантную модель номинации – *Autopia*.

Autopia: auto + utopia. Пример гаплологического контаминанта с общим элементом в месте наложения – *-uto-*. В данном случае декодирование не вызывает сложностей, так как в составе контаминанта видны известные всем слова «авто(мобиль)» и «утопия». Но словосочетание «автомобильная утопия» было бы номинативно нецелесообразным для наименования аттракциона, поэтому прибегли к свёртыванию компонентов следующим образом: «автомобильная утопия» → «автоутопия» → «автопия».

«Автопия» – название аттракциона скоростных машин в «Диснейленде». На момент своего открытия в 1955 г. в США аттракцион оказался «игровым» предтечей скоростных автомагистралей. Только в 1956 г. президент Эйзенхауэр подпишет законодательство о скоростных федеральных автомагистралях [The

Quietus URL]. То, что поначалу создателям аттракциона виделось утопией, со временем превратилось в реальность [Романова Т. А. 2020: 153].

Аналогично номенклатурному наименованию *Autopia* был образован фильмоним ***Plutopia: Pluto + Utopia*** (1951). В данном случае мы также видим гаплологическое наложение с общим элементом *-uto-*, где *Pluto* – это кличка персонажа-пса, который во сне попадает в страну *Utopia* [Smith 1998: 443].

Главным направлением в деятельности студии Disney, как известно, было экранное творчество – создание мультфильмов и кинофильмов. В целях обеспечения наиболее ярких впечатлений у зрителей от просмотра продукции студии, Уолт Дисней и его команда разработали не только звуковую систему *Fantasound*. Задумались они и о визуальных технических аспектах демонстрации экранного творчества, в результате чего возник способ показа под названием *Circarama* [Романова Т. А. 2020: 153].

Circarama: circle + panorama. Контамиант образован при помощи усечённой формы слова *circle* и элемента *-rama*, благодаря которому сразу возникает ассоциация с панорамой. Словообразовательный статус и терминология элемента *-rama* представляется неоднозначным и дискуссионным [Шевелева 2003: 33]. Не все учёные склонны относить его к группе аффиксоидов, поскольку изначально это часть греческого слова *hóráma* со значением “view” – «вид» [The Concise Oxford Dictionary of English Etymology 2003: 2575]. По мнению некоторых исследователей, образования с аффиксоидами представляют собой переходную форму между контаминацией, аффиксальным способом словообразования и словосложением [Шевелева 2003: 154].

Сложение усечённых форм с учётом изначальной семантики исходных слов даёт нам возможность трактовать контамиант *Circarama* следующим образом: «круговая панорама» → «кругорама». Иногда можно встретить трактовку «циркорама», которая представляется нам некорректной, поскольку «отсылает» к кажущемуся иному значению первого элемента контамианта, а именно к слову «цирк», что не соответствует действительности, поскольку суть аттракциона

«Кругорама», представленного публике в «Диснейленде» в 1955 г., заключалась в том, чтобы показывать киноизображение на панорамном экране с углом обзора 360°.

Обращает на себя внимание графема *a*, которой нет ни в слове *circle*, ни в квазиморфе *-pogr-*. Дело в том, что у контаминаента имеется ещё одна трактовка, на основании которой его можно разделить уже не на два, а на три элемента, один из которых представлен в неусечённом виде: **circle + car + panorama**. Присутствие элемента *car* объясняется тем, что спонсором аттракциона была американская автомобилестроительная компания American Motors. На вывеске, располагавшейся снаружи аттракциона, название *Circarama* было написано большими чёрными буквами, за исключением слова *car*, которое было выделено красным цветом [Korkis 2012: 166]. Информационные источники того времени по-разному называли аттракцион: *American Motors Circarama Exhibit*, *American Motors Exhibit*, *American Motors Presents Circarama* и, наконец, *Circarama, USA* [Ibid: 167].

Ввиду неоднозначности своей семантики контаминант представляется сложным для декодирования, в связи с чем необходимо обращение к уточняющему контексту.

Развитие визуальных экраных эффектов привело к образованию такого сложного понятия, как *Kaleidophonic*.

Kaleidophonic: **kaleidoscopic + phonic**. Данный контаминант больше похоже на имитацию прилагательного с заменой конечного словообразовательного элемента *-scope* греческого происхождения на *-phonic*. Можно рассмотреть прилагательное *phonic* с тем же значением, что и у словообразовательного элемента от греческого *phōnē*: “relating to sound” («то, что связано с голосовым или инструментальным звучанием») [OLD URL; The Concise Oxford Dictionary of English Etymology 2003: 2701]. Мы полагаем, что при образовании контаминанта руководствовались именно имитацией на основе морфемного состава.

Данное название было придумано для шоу «Карусель прогресса» (The Carousel of Progress), представленного на Всемирной Нью-Йоркской выставке.

Уолт Дисней и его команда занимались разработкой, дизайном и проектированием павильонов и аттракционов для участников выставки, одним из которых была компания General Electric (GE), технические достижения которой и демонстрировала «Карусель прогресса». В начале шоу на большом экране появлялся анимационный калейдоскоп из лампочек GE, имевший музыкальное сопровождение и различные звуковые эффекты [Korkis 2012: 207]. Предположительно, для технической идеи *kaleidoscope with sound* придумали ёмкое и понятное определение *Kaleidophonic display* – «Калейдофонический показ» [Ibid].

Контамиантные образования встречаются в названиях экранной продукции студии Disney, например *Mathmagic*.

Mathmagic Land < **mathematics** + **magic**. Данное образование можно рассмотреть как контамиант и как составное слово, образованное путём сложения основ. В качестве первой производящей основы мы берём лексическую единицу *mathematics*, а не *maths*, потому что именно она упоминается в тексте в оригинальном видеоматериале *Donald in Mathmagic Land* [IMDb URL]. Но если в качестве производящей рассмотреть лексему *maths*, которая в американском варианте английского языка употребляется без буквы *s*, то уместно говорить не о контаминации, а о словосложении.

В данном параграфе рассматриваемая языковая единица, на наш взгляд, является собой пример максимальной экономии речевых усилий. Предложно-именная конструкция, состоящая из трёх слов, артикля и предлога, *the magic land of mathematics*, «свёрнута» в словосочетание, в котором составное слово *mathmagic* служит атрибутивом к определяемому слову *land*. Лексическая единица *mathmagic* не требует пояснения и не вызывает трудностей при декодировании смысла ввиду очевидности значений её компонентов и их суммы [Романова Т. А. 2020: 155].

Disneyodendron: **Disney** + **o** + **dendron**. Данный контамиант-дендроним образован при помощи соединительной гласной *o* (интерфикс), тогда как

остальные компоненты – имя собственное *Disney* и слово греческой этимологии *dendron* (дерево) – сохраняют свои формы. Примечательно, что можно было бы ограничиться сложным существительным *Disneytree* или антропонимическим словосочетанием *Disney tree*. Нам не совсем ясны причины подобной лексической и словообразовательной изощрённости, однако очевидно, что создатель данного квазинаучного дендронима (возможно, ландшафтный дизайнер или имажинер) имел представление о способах образования биологической терминологии на основе иноязычных элементов, что подтверждается наличием соединительной гласной *o*, которая типична для сложных слов греческой этимологии. Этимологические источники поясняют, что соединительная гласная типична для сложных существительных греческого происхождения как гласная основы, добавляя, что данный аффикс применяется не только в греческих словах, но и в производных из латинского языка: “The «connective» *-o-* is the usual connecting vowel in compounds taken or formed from Greek, where it often is the vowel in the stem. [I]t is affixed, not only to terms of Greek origin, but also to those derived from Latin...” [OED URL].

Название *Disneyodendron eximius* в «Диснейленде» было присвоено искусенному дереву из стали и цемента, созданному имажинерами, на котором располагался аттракцион Swiss Family Tree House. По словам ландшафтного дизайнера Рея Миллера, в переводе на английский язык это означало “out-of-the-ordinary Disney tree” – «экстраординарное диснеевское дерево» [Smoodin 1994: 63].

Рассмотренное выше замысловатое наименование искусственного дерева не единственное, образованное при помощи интерфикса *-o-* в творчестве У. Диснея. Самая первая анимационная студия, основанная им в начале 1920-х гг. в Канзас-Сити, носила название **Laugh-O-Gram**, а её продукция называлась *Laugh-O-gram Films*, или просто *Laugh-O-grams* [Smith 1998: 320]. Считается, что такое наименование было придумано самим У. Диснеем [Susanin 2011: 19]. Мы возьмём на себя смелость предположить, что структурно наименование имитирует лексему

telegram, которая в свою очередь была образована по структурному образцу лексемы *telegraph* в середине XIX века [OLD URL]. Элемент *-gram* обозначает “a thing that is written or drawn” («нечто, написанное или нарисованное») и происходит от греческого *gramma* – “thing written, letter of the alphabet” («нечто написанное, буква алфавита») [Ibid]. Вторая структурная часть отсылает к слову «телеграмма», то есть можно сказать, что *Lough-O-gram* – это «смехограмма». Исходя из семантики компонентов дословное значение контаминаента выглядит как «смех, рождённый нарисованными картинками». Впрочем, если отталкиваться от дефиниции слова *telegram* – “message sent by telegraph and then printed and given to somebody” («послание, отправленное посредством телеграфа, а затем распечатанное и переданное адресату») [Ibid], то, возможно, смехограммы понимались именно как своего рода послания людям в виде смешных ситуаций, графически оформленных на киноплёнку вместо бумаги. В данном примере наблюдается возможный метонимический перенос по модели «наименование производства → продукция». Мы подчеркиваем слово «возможный», потому что сложно с уверенностью сказать, какая из двух категорий первой подверглась номинации.

Несмотря на наличие общего графемного и морфемного элемента – интерфиксa *-o-* – орфографически названия *Disneyodendron* и *Lough-O-gram* оформлены по-разному: слитно и через два дефиса, соответственно. Известно, что научным названиям греческого и латинского происхождения, с помощью которых именуют растения, (доисторических) животных и т. д., свойственна сложная, многокомпонентная морфемная структура, включающая название отряда, вида и т. д. (*-dendron*, *-saurus*, *-raptor*, *-pterix*, etc.) и его родовую характеристику (*Rhododendron*, *Tyrannosaurus*, *Velociraptor*, *Archaeopteryx*, etc.). Скорее всего, в случае с дендронимом *Disneyodendron* имела место имитация научного стиля в оформлении наименования объекта. В случае с названием *Lough-O-Gram* наличие оттеночного тире может объясняться тем фактом, что подобное графическое оформление применяется в новых словах, чтобы изуально выделить его составные

элементы и тем самым облегчить читателю его восприятие. С течением времени оттеночные тире отбрасываются: “we usually place hyphens in new words to help the reader, then over time the hyphen is dropped” [How to spell URL]. В этой связи логично, чтобы сложное и необычное слово, вроде *laugh-o-gram*, имело «читабельную» (readable) форму, тем более что в рассматриваемом случае речь шла одновременно о названии фирмы-производителя (эргониме) и названии кинопродукции (фильмониме¹⁵), которые должны быть привлекательными для потребителя продукции и запоминающимися, то есть иметь целью «оказание прагматического воздействия на получателя» [Лаврова 2013: 210]. Кроме того, дефисное написание также объясняется тем фактом, что в начале XX века некоторые слова писались через дефис: *to-day*, *to-morrow*, *yester-day*.

Стоит отметить, что контаминаント, подобный *laugh-o-gram*, встречается в спецлексике кинематографа, например в названии технологии *Smell-O-Vision*, суть которой заключалась в том, что просмотр кинопродукции сопровождался определёнными запахами, однако создатели технологии не нашли необходимого источника финансирования для её реализации, поэтому в истории состоялась всего одна премьера фильма с этой технологией (*Smell-O-Vision movie*) под названием «Запах тайны» (*Scent Of Mystery*) [Scientific American URL; Кинопоиск URL]. Т. И. Арбекова приводит пример рекламного употребления контаминанта *smellovision*, имеющего слитное написание, и поясняет, что образования подобного рода не являются узуальными в силу своей нераспространённости и носят окказиональный характер [Арбекова 1977: 40]. Судя по тому, что история технологии была совсем короткой, окказиональность языковой единицы закономерна.

Контаминация как способ образования слов применялась для создания не только названий изобретений и направлений профессиональной деятельности, но и наименований самих деятелей.

¹⁵ Термин Ю. Н. Подымовой [Подымова 2006].

Imagineer: **imagination** + **engineer**. Контаминант содержит общий для двух компонентов квазиморф *-gin-*. Опираясь на семантику компонентов, можно трактовать это слово как «воображенёр», понятное любому носителю русского языка, хотя и являющееся окказионализмом. Одновременно можно трактовать *imagineer* как «инженер образа», что и делают переводчики книги «Война за империю Disney» с опорой на оригинальный текст [Стюарт 2006: 73]. Соответственно, во втором случае обнаруживается иное структурно-семантическое наполнение: **image** + **engineer**. Общая часть двух слов сокращается до одной графемы – *g*. По мнению биографа Нила Гейблера, автора книги «Уолт Дисней: триумф американского воображения», первый компонент слова *imagineer* представляет собой усечённый элемент существительного *imagination* – «воображение». [Gabler 2008: 534]. Подтверждение версии Гейблера находим и в другом источнике, где сложное существительное названо «словом-портмоне» и разбивается на семантические компоненты *imagination* и *engineering* [Gennaway 2014: xix; Urban Dictionary URL]. Копируя семантико-морфологическую структуру исходного английского слова, можно представить лексему *imagineer* по-русски как «имажинер» [Романова Т. А. 2020: 154].

Графически английское слово *imagineer* схоже с французским словом *l'imaginaire*, которое было введено французским философом Жильбером Дюраном и обозначало «обобщение и воображения, и воображаемого, и воображающего. Это стихия воображения» [Сноб URL]. Однако применительно к исследуемому нами случаю, принимая во внимание морфемный состав лексем двух языков, нет оснований полагать, что имело место заимствование французского слова.

Языковую единицу *imagineer* использовал в своём творчестве американский художник-(ретро)футурист Артур Радебо (1906-1974), что подтверждается статьёй под названием «Волшебство чёрной молнии», опубликованной в газетном выпуске Portsmouth (Ohio) Times 2 мая 1947 г.: “Imagineering is what artist Arthur C.

Radebaugh calls his work” («Imagineering – так художник Артур Радебо называет свою работу») [Blogger URL].

Однако считается, что контаминант *imagineering* впервые был использован компанией Alcoa Aluminium, которая в 1942 г. опубликовала рекламную статью под заголовком “The Place They Do Imagineering” («Место, где занимаются имажинерингом»), в которой обосновала выбор специального слова (special word), пояснив, что “Imagineering is letting your imagination soar, and then engineering it down to earth” («Имажинеринг – это то, что даёт вашему воображению взлетать и парить, чтобы затем вернуть его обратно на землю в виде продукта инженерной мысли») [Gallery of Graphic Design URL; Urban Dictionary URL].

Тем не менее широкую известность единица языка получила благодаря деятельности диснеевской компании WED в области разработки робототехники и аттракционов, а также в эргониме Walt Disney Imagineering Research & Development, Inc. Диснеевские имажинеры считались непревзойдёнными специалистами в своём деле [Романова Т. А. 2020: 155].

Творческими работниками на студии Disney были не только взрослые, но и дети, которых называли *Mouseketeers*.

Mouseketeer: mouse + musketeer. Контаминант, в котором усечению подвергается только второй компонент, а всё слово в целом повторяет слоговую структуру французского слова *mousquetaire*, послужившего моделью.

Н. А. Лаврова в своей докторской диссертации, посвящённой контаминации как словообразовательной модели, описывает контаминант *mouseketeer* как объединяющий структурно и семантически лексемы *mouse* и *musketeer* [Лаврова 2013: 350]. Мы позволим себе дополнить этот анализ предположением, что в данном случае мог иметь место фонетический аспект, а именно: слово *mouse* созвучно с квазиморфом *mus-* от корня *musket*; так как в дифтонгах, в данном случае [au], второй элемент слабее первого, слово *mouse* послужило креативной заменой созвучному квазиморфу. В русском языке данное созвучие также прослеживается на уровне чередования гласных: *мыши-* – *муши-*. Таким образом,

нам представляется логичным трактовать контаминаント как «мышкетёр» [Романова Т. А. 2019: 155].

«Мышкетёрами» именовались талантливые дети-артисты, выступавшие в телепередаче *Mickey Mouse Club* («Клуб Микки-Маяса») в 1950-х гг. [Smoodin 1994: 387].

На студии Disney вербализации посредством контаминации подвергались не только всевозможные аспекты творчества, но и миросозерцание во всех его проявлениях. Иной раз для кодирования какой-либо идеи демонстрировался невероятный лингвокругозор, выражавшийся, в частности, в «заигрывании» с научными названиями.

Stegyosaurus: **steg** + **y** + **o** + **saurus**. В данном образовании не наблюдается характерных для контаминации усечений или наложений. В латинское название доисторического животного вставлена графема *y*, однако это обстоятельство не даёт нам никаких представлений о смысле подобной трансформации. Смысл появляется, если знать, что буквосочетание *gvo* это имя собственное. На студии Disney дверь каждого рабочего помещения, где трудились художники, украшали креативные карточки с именами. На одной из таких карточек весьма замысловатым образом было указано имя японской художницы Gyo Fujikawa (Гё Фудзикава): *steGYOsaurus* – «СтегоЖавр» [Smoodin 1994: 33]. С одной стороны, предположительно, «автору» названия показалось, что буквы *g* и *o* в латинском слове являются достаточным основанием для того, чтобы вставить ещё одну – *y*. С другой стороны, данное языковое образование, состоящее из основ греческого происхождения, можно квалифицировать как контаминаント, в котором имя собственное *Gyo* «вставлено» в центр другого слова, а значит, отвечает одному из требований, предъявляемых к структуре контаминанта [Лаврова 2013: 195].

В связи с отсутствием какой-либо смысловой связи окказиональной языковой единицы *Stegyosaurus* с названием доисторического животного, кроме сугубо лингвокреативной, для адекватного декодирования смысла требуется обращение к соответствующему контексту. На наш взгляд, образование

Stegyosaurus представляет собой один из наиболее ярких примеров словотворчества. Однако данное образование имеет очень специфическую словообразовательную целесообразность и не отвечает коммуникативной функциональности, поскольку пример демонстрирует не экономию речевых усилий и времени, а напротив, их чрезмерную трату [Романова Т. А. 2020: 156].

В некоторых случаях языковая единица-контамиант могла возникнуть окказионально в процессе рабочей дискуссии.

Mobocracy: **mob** + **democracy**. С точки зрения словообразования английского языка, это контамиант-окказионализм, где первое слово *mob* присоединяется к усечённой форме частотного слова *democracy* с сохранением соединительного интерфиксa *-o-*. Однако с точки зрения греческой модели словообразования это сложное существительное, образованное путём сложения двух лексем, наподобие *dēmos* (the people) + *-kratia* (power, rule) [OLD URL].

В некотором роде лексему *democracy* и окказионализм *mobocracy* можно считать синонимичными, поскольку в обоих случаях речь идёт об осуществлении воли группы людей. Однако во втором случае лексема заключает в себе своеобразный эмоциональный коннотативный компонент, поскольку толпа (*mob*) зачастую ассоциируется с чем-то однотипным, безликим, в некоторых случаях с (не)управляемым множеством, члены которого лишены собственного мнения. В ходе дискуссии на одном из рабочих собраний на студии Disney недовольный чем-то архитектор и дизайнер Фрэнк Ллойд Райт в ответ на утверждение работников о том, что каждый из них вносит свой вклад в работу ввиду её демократического характера, резко парировал: “Democracy! That's not a democracy – that's a MOBocracy!” («Демократия! Это не демократия – это ТОЛПОкратия») [Johnston, Thomas 1995: 188]. Контекст указывает на пренебрежительную эмоциональную окраску при замене понятия «люди» на понятие «толпа», в связи с чем контамиант *mobocracy* можно квалифицировать как «прагматически нагруженное слово» [Лаврова 2013: 272] с отрицательной прагматической отнесённостью, созданное для выражения негативной оценки.

К числу лексических единиц, образованных по словообразовательной модели, пограничной между контаминацией и аббревиацией, но с тяготением именно в сторону контаминации, мы относим наименование учебного заведения ***CalArts***: **California Institute of the Arts**. Как видим, второй компонент сложносокращённой конструкции, *Arts*, представлен в неусечённом виде. Написание с большой буквы и лексическое значение компонента свидетельствуют о принадлежности всей сложносокращённой конструкции к категории номенов, возможно, образовательного характера, поскольку среди множества значений лексемы *art* имеется следующее: “the skill of creating objects such as paintings and drawings, especially when you study it” («умение создавать предметы, вроде картин, рисунков, особенно в процессе обучения») [OLD URL]. Первый компонент представляет собой редуцированный вариант топонима *California*, который в американской лингвокультуре нередко подвергается усечению *California* > *Cal*, сохраняя написание с большой буквы [Merriam-Webster URL, Collins URL, Dictionary URL]. Сокращение *Cal* является частью узуса, а потому знакомо носителям культуры в качестве словообразовательного элемента. Однако следует проявлять внимательность при работе с данным сокращением, поскольку у него могут быть и другие источники происхождения [Ibid].

Таким образом, сокращение *CalArts* – это: 1) не классическая аббревиатура ввиду наличия в структуре неусечённого компонента, представленного в виде полнозначной лексемы в одном из её словарных значений, и ввиду того факта, что опущен один из знаменательных элементов словосочетания – *Instituite*; 2) не акроним, поскольку акронимы, «как правило, капитализированы» [Лаврова 2013: 211] и представлены инициальными буквами всех компонентов словосочетания; 3) в большей степени контамиант, поскольку контамианты «в абсолютном большинстве случаев состоят из двух мотивирующих слов, тогда как в аббревиатуре минимальное количество слов – два» [Там же], и поскольку оба слова (в нашем случае одно) представлены в виде усечённых форм или морфем.

В целом можно сказать, что структурно языковое образование *CalArts* в большей степени представляет собой контаминаント, образованный по принципу аббревиатуры, поскольку названия научных и учебных заведений принято сокращать с целью экономии речевых усилий. В данном случае чёткой границы между аббревиацией и контаминацией не наблюдается, скорее имеет место взаимодополнение.

Таким образом, для контаминаントов, образованных в процессе профессиональной деятельности диснеевских работников, характерно следующее:

- 1) усечение морфем или графем и дальнейшее стяжение двух лексем или словообразовательных элементов в одну лексическую единицу (*Animatronics, imagineer, Kaleidophonic, Circarama*); 2) усечение морфем(ы) ввиду фонетических ассоциаций с другим словом (*Mouseketeer*); 3) гаплологическое наложение (*Autopia, Plutopia*); 4) сжатие свободного словосочетания до лексемы (*mathmagic*)
- 5) применение интерфиксса (*Disneyodendron, Laugh-O-Gram*); 6) вставка графемы в исходную лексему в специфических лингвокреативных целях (*Stegyosaurus*);
- 7) окказиональное присоединение лексемы к сложному существительному, заимствованному из греческого языка, за счёт усечения исходного компонента для передачи определённого эмоционального оттенка (прагматического значения), требуемого в сложившейся ситуации (*mobocracy*); 8) близость к аббревиатурному типу словосложения (*CalArts*).

По результатам проведённого анализа материала можно сделать вывод, что узнаваемая акцентно-слоговая структура исходных слов делает диснеевские контаминанты относительно несложными для понимания. При этом в целом отмечается двухэлементный состав контаминаントных образований, некоторые лингвисты обращают внимание на нерегулярность и непредсказуемость словообразовательных компонентов [Лаврова 2013: 12]. В зависимости от смысловой наполненности состав может быть трёхкомпонентным (*Circarama, Stegyosaurus*), и для декодирования таких слов необходим поясняющий контекст.

В ономастическом аспекте исследованные контамианты можно разделить на следующие группы: технонимы и прагматонимы (*Audio-Animatronics*, *Fantasound*, *Autopia*, *Circarama*, *Kaleidophonic*, *Imagineering*, *Laugh-O-Gram*), фильмонимы (*Plutopia*, *Mathmagic Land*), эргоним (*CalArts*), дендроним (*Disneyodendron*).

Рассмотренные в данном параграфе сложносоставные лексические единицы по-своему демонстрируют неограниченный морфологический и семантический потенциал английского языка, реализуемый через языковую креативность. В сфере экранного искусства и развлечений диснеевские контамиантные языковые единицы подтверждают оправданность применения подобной модели словообразования: они структурно мотивированы и компактны, а также коммуникативно функциональны [Романова Т. А. 2020: 157]. Кроме того, можно говорить об их прагматической маркированности, выраженной в передаче комплексной информации и создании определённых окказиональных эмоционально-оценочных коннотаций.

3.3. Семантика и словообразовательный потенциал имени собственного *Disney*

В данном параграфе объектом лингвистического исследования выступает всемирно известное имя *Walt Disney* (Уолт Дисней), фигурирующее в качестве единичного антропонима, обладающего определённой дескрипцией и значимостью для американской лингвокультуры, в связи с чем требуется привести несколько примеров дефиниций как из энциклопедических, так и из общезыковых толковых источников:

“**Walt Disney**, in full Walter Elias Disney, (born December 5, 1901, Chicago, Illinois, U.S. – died December 15, 1966, Los Angeles, California), American motion-picture and television producer and showman, famous as a pioneer of animated

cartoon films and as the creator of such cartoon characters as Mickey Mouse and Donald Duck” («Уолт Дисней, полное имя Уолтер Элайас Дисней (5 декабря 1901 – 15 декабря 1966), американский кинематографист, телепродюсер и шоумен, прославившийся благодаря новаторству в анимационном кинематографе и созданию таких анимационных персонажей, как Микки-Маус и Дональд Дак») [Britannica URL];

“Disney, Walt (1901–1966). Walt Disney is probably the most famous animator of all time, with the most influential and successful studio” («Уолт Дисней является, пожалуй, самым известным создателем анимации за всю историю и обладателем самой влиятельной и успешной анимационной студии») [Dobson 2009: 58];

“Disney, Walter Elias 1901–1966; American film producer” («Дисней, Уолтер Элайас; американский кинематографист») [Merriam-Webster URL];

“Walt Disney (1901-66), a US producer of films, especially cartoons” («Уолт Дисней, американский кинематографист, главным образом, аниматор») [OLD URL];

“Disney, Walt (1901–66) a US film producer who started his own company in the 1920s, and is famous especially for making cartoon films for children, and for inventing some of the best-known cartoon characters, including Mickey Mouse and Donald Duck” («Дисней, Уолт – американский кинематографист, основавший собственную компанию в 1920-х гг., прославившийся прежде всего благодаря мультфильмам для детей и созданию самых известных персонажей, как, например, Микки-Маус и Дональд Дак») [LDOCE URL];

“Disney, Walt/Walter Elias/ (1901-66) Уолт/Уолтер Элайас/ Дисней, амер. художник, реж. и продюсер мультипликационных фильмов, в т. ч. первых полнометражных. В 1923 году основал компанию, носящую его имя. Автор рисованных персонажей <...> и создатель парков аттракционов «Диснейленд» (1955) и «Дисней Уорлд» (1971). Обладатель наибольшего числа пр. «Оскар»» [Ермолович 2012: 108].

В представленных примерах дескриптивного компонента значения единичного ИС *Disney* выделяются следующие параметры: временной (1901–

1966/66, 1920s), локальный (US, American, amer.), деятельностный (motion-picture/film and television producer, showman, animator, a pioneer of, the creator of, inventing, художник, режиссёр, продюсер, автор, создатель, основал, обладатель), релятивный (the most famous animator of all time, famous especially for, наибольшее число). Рассмотренные дефиниции, содержащие языковое дескриптивное значение, предоставляют общеизвестную энциклопедическую информацию об объекте. Однако помимо широкоизвестных фактов о деятеле – носителе антронима существует семантика антронима, которая выходит за рамки энциклопедической компетенции и требует отдельного исследования.

Исследование семантики антронима *Disney* мы полагаем уместным начать с изучения этимологии фамилии. По свидетельствам этимологических источников, первое упоминание фамилии *Disney* датируется серединой XII века в составе топонимического антронима *William de Ysini* (Вильгельм Изиньйский), берущего своё начало от названия города Изиньи нормандской области Калвадос [OED URL]. По свидетельствам учёных, занимающихся изучением влияния деятельности студии Disney на культуру, язык и историю, антроним *Disney* действительно имеет французские корни и в языке-оригинале был представлен как *d'Isigny*, что означало «из или относящийся к Изиньи», городу на Ла-Манше [Apgar 2015: 23]. В ономастическом аспекте фамилию *Disney* можно охарактеризовать как *топонимический антроним*, что этимологически естественно, поскольку именовать людей по месту их происхождения, проживания, правления в древности было обычным делом¹⁶.

В современном английском языке ИС *Disney* используется как языковая единица, в которой сосредоточено всё, что имеет отношение к деятельности и продукции компании Disney или к тематическим паркам, а не к носителю ИС как таковому.

¹⁶ Из Франции предки Диснея, по преданию, попали в Англию в 1066 году вместе с армией Вильгельма Завоевателя, затем, в середине XVII в., эмигрировали в Ирландию, откуда в 1830-х гг. дед Уолта Диснея отправился в Канаду, а в 1878 г. отец Уолта, Элайас Дисней, прибыл в Штаты [Apgar 2015: 23]. Ассимилировавшись со временем графически и фонетически в английском языке, фамилия *Disney* всё же сохранила в себе нечто французское, о чём свидетельствует её фонетический облик – [dɪzni].

В некоторых трудах во избежание двусмыслинности предлагается разграничивать компоненты ИС *Walt Disney*, понимая под именем *Walt* человека-деятеля, а под фамилией *Disney* – собственно компанию [Bryman 2004: 4; Gennaway 2014: xix]. Тем самым подчёркивается, что семантика «живой человек, деятель» сосредоточена в большей степени в имени, чем в фамилии. Высококачественные работы студии *Disney* принесли её создателю всемирный успех, его фамилия стала частично нарицательной единицей языка, не утратив, впрочем, связи с носителем ИС и его идеями, приобретя эпонимическую релятивность. Примеры употребления ИС *Disney* также указывают на прецедентные факторы, которые служат источником семантического наполнения антропонимической единицы языка.

Прежде всего фамилия *Disney* вызывает ассоциации с анимационной продукцией, выступающей в качестве прецедентного фактора:

Пример 3: “When the public sees the name *Disney*, they expect animation...” («Когда публика видит имя “Дисней”, она ожидает анимацию...») [Korkis 2012: 129];

Пример 4: “...the Disney name was so closely connected to animation” («...имя “Дисней” было так тесно связано с анимацией») [Korkis 2012: 144].

В приведённых примерах прецедентным фактором, репрезентирующим себя посредством ИС *Disney*, является (1) анимация как вид экранного искусства, созданная человеком по фамилии *Disney*.

Словосочетанием *Disney-type film* (фильм диснеевского типа) принято обозначать качественную дорогую анимацию, сюжетные и визуальные эффекты, свойственные диснеевской продукции, и т. д. Но здесь прослеживается и личное влияние носителя ИС: именно настойчивость и внимательность У. Диснея помогли анимации на студии *Disney* достичь немыслимых высот [Johnston, Thomas 1995: 39], поскольку это был целеустремлённый и многозадачный человек [Korkis 2012: 31].

Значение словосочетания *Disney-type film* в некотором роде перекликается со значением словосочетания *Pure Disney*, поскольку в обоих случаях подразумеваются отличительные характеристики диснеевской продукции: unique (уникальный), spontaneous (спонтанный), fresh (нешаблонный), funny (смешной) [Ibid: 77]. В преддиснеевской анимации большую часть того, что происходило на экране, зрители либо не понимали, либо не замечали, то есть оставались равнодушными. Чтобы побороть это равнодушие, У. Дисней создал окарикатуренную реальность. Ситуации в его мультфильмах были понятными, простыми и смешными. Его персонажи срисовывались с привычных и знакомых человеческих типажей [Ibid: 80].

В обоих примерах прецедентными факторами, репрезентирующими себя в семантическом пространстве языка посредством словосочетаний *Disney-type film*, *Pure Disney*, служат такие характеристики, как (2) качество продукции и её кардинальное отличие от аналогичной продукции других производителей, (3) личные качества производителя.

В английском языке в любом контексте фамилия *Disney* используется для краткой, не требующей пояснений репрезентации того, что связано с деятельностью компании *Disney*.

Пример 5: “The official website for all things Disney: theme parks, resorts, movies, tv programs, characters, games, videos, music, shopping, and more!” («Официальный веб-сайт посвящён всему диснеевскому – тематическим паркам, зонам отдыха, кинофильмам, телепрограммам, персонажам, играм, видео, музыке, шоппингу и многому другому!») [Disney URL].

Пример 6: “Disney loves acronyms, particularly those with three letters” («В организации Disney любят акронимы, в особенности трёхбуквенные») [Collinsrace1.Wordpress URL].

Сам Уолт Дисней высказался про отношение к его продукции в Голливуде, используя свою фамилию не как имя собственное.

Пример 7: “As a matter of fact, Disney has never actually been part of Hollywood. I think they refer to us as being in that cornfield in Burbank” («В действительности всё диснеевское никогда не было частью Голливуда. Мне кажется, они там относятся к нам, как к обитателям кукурузного поля где-то в Бербанке») [Gabler 2008: 601].

В приведённых выше примерах ИС *Disney* функционирует как **прагматоним**, то есть как коммерческий знак, бренд, имеющий национально-культурный компонент, или как **эргоним** – наименование крупного объединения людей, компании, корпорации. Таким образом, ИС *Disney* служит основой для образования в процессе трансонимизации онимических единиц других разрядов.

Помимо трансонимизации в Примерах 6, 7 наблюдается вторичная номинация посредством семантической деривации на основе метонимического переноса по модели «деятель → результат деятельности (компания, товарный знак)». Впрочем, на употребление прагматонима *Disney* можно посмотреть не как на результат метонимического переноса, а как на сокращение длинного словосочетания-эргонаима до наиболее значимого компонента: The Walt Disney Company → *Disney*, The Walt Disney Studios → *Disney*.

Быстрым развитием в XX веке анимация была обязана, главным образом, студии *Disney* и её изобретениям, что по-своему отразилось на терминологии отрасли. На страницах книг, газет и в онлайн-пространстве можно встретить большое количество словосочетаний с компонентом *Disney*, характеризующим второй компонент, чаще представленный термином, указывая, таким образом, на его связь с компанией и её профессиональной деятельностью: *Disney animation*, *Disney animator*, *Disney artists*, *Disney actor*, *Disney storyman*, *Disney employee*, *the Disney theme parks*, *the Disney Channel*, *Disney films*, *Disney stories*, *Disney-related storybooks*, *the Disney process*, *Disney backlot*, *Disney fans*, *Disney tunes*, *Disney attraction*, *Disney career*, *Disney magic* [Korkis 2012]; *Disney Dollars* [Smith 1998: 146]; *Disney standards*, *Disney designs*, *the Disney method (of making a film)* [Johnston, Thomas 1995]; *Disney lingo*, *Disney vocabulary*, *Disney point*, *Disney*

University, Disney employment [Collinsrace1.Wordpress URL], etc. В данных примерах компонент *Disney* деперсонифицирован и выполняет дифференциирующую, уточняющую функцию – выделение объектов в ряде однородных, их обособление в пределах данного класса объектов, указание на уникальную характеристику. Таким образом, не являясь термином, фамилия *Disney* является частью терминологии анимации в атрибутивных словосочетаниях.

Мы считаем важным изучить речевую актуализацию ИС *Disney* в общелитературном языке, поскольку такие термины, как *animator, artist, actor, channel, standard, design* давно стали частью общелитературного языка и их употребление вне специализированных источников носит повсеместный характер. Также нас интересуют примеры включения ИС *Disney* в словообразовательную парадигму английского языка на основе уникальных прецедентных характеристик, в результате чего словарный состав языка пополнился антропонимичными нарицательными языковыми единицами.

Объектом нашего исследования является специальная лексика, формирующая словарь кинематографической анимации и представленная терминами и профессионализмами, однако в данном параграфе мы рассмотрим антропонимические языковые единицы, с помощью которых именуют так называемую «диснеевскую речь», или «диснеевский язык»: *Disneyspeak, Disneyese*. Данные лексические единицы можно отнести к разряду лингвонимов.

Лингвоним ***Disneyspeak*** характеризуется дифференцирующим компонентом *Disney*. Категориальный признак выражен апеллятивным элементом *speak* со значением “the language used by a particular group of people, especially when it is difficult for other people to understand” («язык, используемый, определённой группой людей, который сложно понять другим людям») [OLD URL].

Возникновение лингвонима *Disneyspeak* обусловлено уникальностью и глобальной популярностью мира развлечений Уолта Диснея. Данное образование

не выявлено нами ни в одном из лексикографических источников, но его лексическое значение можно вывести из значения компонентов, а специализированное – из наводящих контекстуальных вопросов, которые являются заголовками к текстам или голосовым обращениям, в которых фигурирует рассматриваемая единица языка: *How to Talk Like a Disney Cast Member? How to Speak Disney Like a Cast Member?* [Youtube URL; Modernlifeisgood URL]. Представленные вопросы своеобразно дефинируют языковую единицу ***Disneyspeak*** как *речь работников диснеевских парков развлечений*, поскольку глаголы *talk*, *speak* употреблены в смысловой связке с ИС *Disney* и словосочетанием *cast member*, под которым понимается сотрудник диснеевских парков развлечений.

Лингвоним ***Disneyese*** не представлен в лексикографических источниках, и о лексическом значении данной языковой единицы можно судить, опираясь на описательный контекст, в частности: *Do You Speak Disney-ese? Talk Disney To Me* [Wdwphotoshare.Wordpress URL]. В первом примере автор при помощи дефиса графически отделяет суффикс *-ese-* от ИС *Disney* – возможно, чтобы продемонстрировать искусственность образования. О том, что *Disneyese* – это название языка, свидетельствует суффикс *-ese-*, от латинского *-ensem*, *-ensis* в значении “belonging to, originating in” («принадлежащий, происходящий от»), который в английском языке используется для образования лингвонимов, что также подтверждается примерами из литературы и СМИ.

Пример 8: “«Paris» is the Disneyese for the French Pavilion at EPCOT” («На диснеевском языке “Париж” – это название Павильона Франции в ЭПКОТ») [Williams 2015: 79].

Пример 9: “The staff consists of 125 architects, engineers, artists, designers, model builders, sculptors, draftsmen and researchers. Walt has named them «Imagineers.» In Disneyese, their function is to «imagineer ideas into reality»” («Штат состоит из 125 архитекторов, инженеров, художников, дизайнеров, специалистов по моделированию, скульпторов, проектировщиков и научных работников. Уолт

назвал их “имажинеры”. В переводе с диснеевского языка их функция заключается в том, чтобы “с помощью воображения и инженерной мысли делать идеи реальностью”») [Litwak 1965: 22; The New York Times URL].

Судя по дате публикации информации из Примера 9, языковая единица *Disneyese* употреблялась уже при жизни У. Диснея.

В современной литературе отмечается, что, используя язык *Disneyese*, управляющие преследуют такую цель, как формирование ориентиров в поведении организации при помощи языка: “Using Disneyese there's a deliberate attempt by management to use language to guide the behaviour of the organisation” [Poisant 2001: 91]. То есть язык рассматривается как орудие успешного управления организацией, поскольку считается, что должное применение языка есть один из самых эффективных способов укрепления корпоративной культуры: “Proper use of language is one of the most effective ways to reinforce your corporate culture” [Ibid: 94-95].

К значению, связанному с использованием языка, можно в определённой степени отнести языковую единицу *Disneyism*, образованную аффиксальным образом при помощи ИС *Disney* и суффикса *-ism*: “1. to quote Disney phrases; phrases spoken from or in reference to any Disney movie(s) or Disney related themes; 2. the act of a person using Disney movie quotes/lyrics in everyday speech by choice for humorous purposes” [Urban Dictionary URL]. В обеих дефинициях речь идёт об использовании в речевых ситуациях диснеевских выражений из фильмов и прочих диснеевских источников.

В данном случае языковая единица *Disneyism* структурно и фонетически перекликается с языковой единицей *Anglicism*, где суффикс *-ism* формирует значение “a word or phrase from the English language that is used in another language” («слово или фраза из английского языка, которая используется в другом языке») [OLD URL]. Словоформу *Disneyisms* можно встретить в публицистических источниках и на веб-сайтах, посвящённых диснеевской тематике:

Пример 10: “There's a constant barrage of Disneyisms on ABC-TV since Disney absorbed that network in 1995” («Телеканал АВС переполнен диснеизмами, с тех пор как компания Disney поглотила его в 1995 году») [Shane 2000: 75].

Пример 11: “I haunted New York by letter and in person, but the usual answer from unknowledgeable editors weaned on the Disneyisms of American network television was «What we *don't* need is another goddam book on how to kill animals.»” («Я не оставлял Нью-Йорк в покое, отправляя письма и наведываясь собственной персоной, но обычным ответом, который я получал от недалёких редакторов, впитавших в себя диснеизмы с молоком матери, было: “Что нам точно не нужно, так это ещё одно чёртово пособие по убийству животных”») [Capstick 1988: xvii].

Пример 12: “*Biancaneve* is Il Teatro Carretto's adaptation of Snow White. Forget lachrymose Disneyisms though, this is an utterly faithful and occasionally austere retelling of the Grimm Brothers' fairytale” («Постановка под названием *Biancaneve* – это адаптация “Белоснежки” театром Il Teatro Carretto. Впрочем, забудьте про слезливые диснеизмы, ибо это в высшей степени правдивое и местами суровое изложение сказки Братьев Гримм») [The Total Theatre Magazine Print Archive URL].

Пример 13: “Screenwriter Rusty Lemorande obviously grew up on «Star Trek» computer episodes, but his work is full of Walt Disneyisms, extrapolative sci-fi and all manner of kid stuff, too” («Сценарист Расти Леморанди, несомненно, вырос на сериале “Стар-Трек”, но в его работе полным-полно диснеизмов Уолта, научнопопа и детской всякой всячины в том числе») [The Washington Post URL].

Пример 14: “Disney and his battalion of artists, animators and backgrounders have not permitted the seriousness of the theme to completely dwarf their humor. There are the usual imaginative complement of Disneyisms in his cartoonics, and an excellent musical score to point it up” («Дисней и его армия художников, аниматоров, фоновщиков не позволили серьёзной теме отправить на задворки свой юмор. В мультэпизодах в изобилии привычно присутствуют богатые образами диснеизмы

и великолепное музыкальное сопровождение, придающее остроту всему, что происходит на экране») [Variety URL]

Пример 15: “...are there any Disneyisms you use in your day to day conversations?” («...есть ли у вас диснеизмы, которые вы используете в повседневных беседах»)? [Aladdin Central Messageboard URL]. Под диснеизмами автор сообщения подразумевает слова и фразы из мультфильмов «Аладдин» (Aladdin Disneyisms), «Лило и Стич» (Lilo and Stitch Disneyisms), «Геркулес» (Hercules Disneyisms), добавляя, что список можно продолжить [Ibid].

Контекст Примеров 10-14 позволяет сделать вывод, что речь в них идёт не столько о диснеевских словах и фразах, сколько о типичных чертах диснеевской продукции, её свойствах, таких как приоритет непоколебимых семейных ценностей, сентиментальность, приторная добродетель, неизменно счастливый финал. Лишь в Примере 15 имеются в виду слова и фразы из экранной продукции Disney.

Стоит учитывать, что суффикс *-ism* как словообразовательный элемент имеет собственную семантику: 1. “used to refer to a set of ideas or system of beliefs or behaviour” («совокупность идей или системы взглядов, поведение») [OLD URL; Adams 2001: 60]; 2. “manner of action or behavior characteristic of a (specified) person or thing” («манера действия или поведенческие характеристики определённого человека или предмета»); 3. “abnormal state or condition resulting from excess of a (specified) thing” («ненормальное состояние или расстройство вследствие чрезмерного наличия чего-либо») [Merriam-Webster URL].

Второе, и в особенности третье значения суффикса *-ism* пересекаются с одной из дефиниций лексемы *Disneyism*, предложенной словарём Urban Dictionary: “an incurable illness stemming from watching countless hours of Disney movies with your child/children... over and over... leaving you with the insatiable or involuntary urge to quote Disney sayings/songs in everyday life against your will” («неизлечимая болезнь вследствие длительного просмотра диснеевских фильмов вместе с детьми, после чего у вас остаётся неутолимый или непроизвольный

позыв цитировать диснеевские фразы или песни в повседневной жизни вопреки вашей воле») [Urban Dictionary URL].

Образцом диснеевской речи тематического парка развлечений может служить следующий пример:

Пример 16: “Chip & Company would like to extend a Pooh-sized welcome to all Guests! Come one, come all Cast Members and VoluntEARS to the Show. We hope you’ll find us to be a Fantasmic Innovention and refer to us often as an E-Ticket Attraction. Consider us your Automagic Fastpass to the Utilidors of Disney knowledge!” [Chip and Co URL].

Подчёркнутые слова, написанные с большой буквы, являются специальными лексемами для обозначения диснеевских парков развлечений, образованы эти единицы по большей части при помощи контаминации. Они имеют своё место в иерархии спецлексики сотрудников парков. К сожалению, рамки нашей работы не позволяют рассмотреть данные языковые единицы, поскольку это тема для отдельного научного исследования. Стоит лишь добавить, что речь работников диснеевских парков практически недоступна пониманию тех, кто там не работает, поэтому спецлексику осваивают в ходе прохождения практики перед наймом [Collinsrace1.Wordpress URL]. С учетом этого использование компонента *speak* в значении «речь особой группы людей, непонятная другим» в полной мере оправдывает себя. В диснеевских тематических парках применяют театральные термины в качестве эквивалентов привычных повседневных слов и словосочетаний [Bryman 2004: 11], что отражено в представленной ниже таблице.

Everyday term	Disneyspeak
theme park visitor/customer	guest
crowd	audience
employee	cast member
public areas	onstage
restricted areas	backstage
hiring for a job	casting
job	role
uniform	costume

Использование театральных терминов было обусловлено особым подходом У. Диснея к его первому тематическому парку «Диснейленд», открытие которого в 1955 г. стало важной вехой в его жизни. Сказывалось перфекционистское отношение к работе и особая концепция парка, заключавшаяся в полной дистанцированности от реального мира. В «Диснейленде» ничто не должно было напоминать о том, что осталось за его пределами, в том числе и повседневная потребительская терминология, поэтому посетитель парка оказывался гостем (guest) среди прочих зрителей (audience), в то время как актёры труппы парка (cast members), прошедшие отбор на свои роли (casting), в особых костюмах (costumes) ходили по парку (onstage) и служебному «закулисью» (backstage). Подобное приспособление терминов другой предметной сферы можно объяснить также стремлением создать подобие отдельного «языка», недоступного непосвящённым.

Деятельность компании Disney и её продукция не только оказали огромное влияние на культурно-историческую сферу жизни общества, но и способствовали возникновению и развитию такого закономерного явления, как профессиональный дискурс. Автором словосочетания *Disney discourse* следует считать Э. Смудина, который использовал его в названии своей книги “Disney discourse: Producing the magic kingdom” [Smoodin 1994]. Диснеевский дискурс исследуется в книге через призму мыслей и идеей авторов книг, статей, эссе и т. д., через призму культурного влияния диснеевской продукции, различных дискуссионных аспектов деятельности компании Disney и её основателя и т. д. При этом автор выделяет так

называемую «золотую эру» диснеевского дискурса, когда большая часть того, что говорилось о компании, исходило от самого У. Диснея [Ibid: 20]. Применительно к данному примеру понятие «дискурс» в меньшей степени отвечает коммуникативным требованиям, а в большей – социально-прагматическим, то есть под дискурсом подразумевается некий текст, погруженный в ситуацию общения, характеризующийся взаимодействием коммуникантов в определенных социально-культурных контекстах и ситуациях. В одной из своих публикаций в рамках диснеевского дискурса мы рассматривали учебные лекции на студии Disney (*The Lectures of Walt Disney's Animation Studio 1935–1939*), представлявшие собой «взаимодействие между лектором и слушателями, когда каждый присутствовавший на лекции мог задать вопрос или внести какое-либо предложение, развивая и расширяя проблематику дискурса» [Романова Т. А. 2017: 142].

Как видно из приведённых выше примеров, ИС *Disney* задействуется в словообразовательных процессах английского языка для образования новых языковых единиц посредством суффиксации и словосложения: *Disneyism*, *Disneyese*, *Disneyspeak*. Рассмотренные выше языковые единицы с компонентом *Disney* мы отнесли к группе лингвонимов, кроме которых в английском языке существует множество других языковых единиц, в которых ИС *Disney* неизменно указывает на связь с одноимённой компанией и её продукцией.

ИС *Disney* послужило основой для образования языковых единиц терминологического характера *Disneyfication*, *Disneyization*. Мы относим их к разряду терминологических единиц, поскольку они были образованы в определённых предметных областях (культурология, социология) для передачи специфических понятий и обладают дефинициями, зафиксированными в общязыковых словарных или научных источниках.

Термин *Disneyfication* имеет следующее определение в толковом словаре: “the transformation (as of something real or unsettling) into carefully controlled and safe entertainment or an environment with similar qualities” («трансформация (чего-

либо настоящего или вызывающего чувство беспокойства) в тщательно контролируемое и безопасное развлечение или среду с похожими характеристиками») [Merriam-Webster URL]. В словарном источнике отмечается, что данная языковая единица возникла в 1959 г., то есть ещё при жизни У. Диснея [Ibid].

Словарь американского сленга Urban Dictionary предлагает семь дефиниций термина *Disneyfication*: “1. to censor to make smth safe (цензура с целью создания безопасности); 2. making the world all safe, clean, and completely similar to a theme park; the world as a magical fairyland (безопасный мир, похожий на сказку); 3. promoting family values (продвижение семейных ценностей); 4. promoting not only Disney values but Disney products and characters (продвижение всего диснеевского – ценностей, продуктов, персонажей); 5. a false sense of security, joy and happiness (ложное чувство безопасности, радости, счастья)” [Urban Dictionary URL].

Логично предположить, что существительное *Disneyfication* связано с глаголом *to disneyfy*, который, по данным этимологических источников, возник позднее (1970–75) [Dictionary URL], чем существительное (1959) [Merriam-Webster URL]. Но это спорная информация, так как даты возникновения термина *Disneyfication* разнятся в обоих источниках. В лексикографическом источнике Dictionary.com указан один и тот же период возникновения глагола и существительного.

Глагол *to disneyfy* имеет следующие значения: 1. “to transform (historical places, local customs, etc) into trivial entertainment for tourists” («переделывать (исторические локации, местные обычаи и т. д.) в обыденное развлечение для туристов») [Collins URL]; 2. “when ever something happens (usually in movies) where the movie is all cool n shit, but then it turns gay n has the cheesiest crap ass happy fuck ending ever” («когда что-то увлекательное в кино вдруг становится глупым и неуместно радостным»); 3. “watered-down” («нечто выхолощенное») [Urban Dictionary URL]; 4. “to create or alter in a simplified, sentimentalized, or contrived

form or manner” («создавать или переделывать что-то в упрощённой, идеализированной или напускной манере или форме»). В сфере социологии глагол трактуется как “to translate or transform an object into something superficial and even simplistic” («преобразовывать некий объект в нечто поверхностное и упрощённое») [Bryman 2004: 5].

В приведённых дефинициях глагола обращают на себя внимание компоненты значения с отрицательной и даже вульгарной коннотацией: “trivial”, “superficial”, “simplistic”, “sentimentalized”, “contrived”, “crap”, “fuck”. Таким образом, посредством глагола *to disneyfy* указывают на превращение чего-то привычного, иногда качественного, в нечто «банальное», «поверхностное» и даже «отстойное». В отличие от глагола *to disneyfy*, значения существительного *Disneyification* имеют меньше отрицательных компонентов. К таковым можно отнести компонент “false” и в некотором смысле компонент “censor” («надзор»).

Однако отрицательный коннотативный компонент значения – «упрощённый до банальности» – преобладает в термине *Disneyification* в трактовках критиков и историков. По нелестному мнению историка Р. Шикеля, оригинальная идея любой классики, которой касалась студия Disney, сводилась к ограниченности, доступной для понимания даже самого невзыскательного зрителя: “Magic, mystery, individuality... were consistently destroyed when a literary work passed through this machine that had been taught there was only one correct way to draw” («Магия, загадка, неповторимость... неизменно разрушались, когда очередное литературное произведение пропускалось через эту машину, наученную одному единственному способу рисования») [Schickel 1986: 225]. Таким образом, по мнению Р. Шикеля, значение термина *Disneyification* связано с «ограничением» и «разрушением»: “reduced”, “limited”, “destroyed”.

Похожего мнения придерживаются и другие специалисты, по-своему подчёркивая наличие отрицательных характеристик в семантике термина *Disneyification*: “bowdlerization” («цензура непристойного») [Walz 1998: 51], “a process of sanitizing culture or history” («процесс санации культуры и истории»)

[Ross 1999: 134], “sanitization and Americanization” («санитарная обработка и американизация») [Wasko 2001: 113].

Совершенно иная трактовка термина *Disneyfication* представлена в документальном фильме о творчестве студии Disney: “giving too much of the human quality to non-human creatures” («наделение нечеловеческих существ (преимущественно животных) человеческими качествами») [From Fantasia to Fantasyland 1978: Youtube URL]. В данном случае семантической основой термина служат принципы создания анимации, связанные с очеловечиванием.

Примечательно, что семантика термина *Disneyfication* создаётся не только за счёт ИС *Disney*, но и в некотором роде за счёт слова *fiction*. Словообразовательный элемент *-fication* образно можно воспринимать как *fiction*, благодаря чему возникает дополнительный акцент на нереалистичность вещей (фикция), которые подверглись «дизнификации»: “extra emphasis on the unrealisticness of things that have been disneyficated” [Urban Dictionary URL]. В указанной дефиниции вместо формы глагола *to disneyfy* употребляется форма окказионального глагола “*to disneyficate*”.

Анализ материала, представленного в лексикографических источниках и публицистическом дискурсе, позволяет сформулировать следующие значения термина *Disneyfication*: 1. продвижение диснеевских ценностей и культуры; 2. тщательный надзор с целью безопасности; 3. тривиальность, обыденность, глупость; 4. упрощение и разрушение оригинального материала; 5. очеловечивание посредством диснеевской анимации; 6. неправдоподобность.

Таким образом, термин *Disneyfication* является полисемичным, и для его правильного понимания требуются фоновые знания из области истории развития культуры США, связанной с наследием У. Диснея.

Следует отличать термин *Disneyfication* от термина *Disneyization*. Автором термина *Disneyization* является социолог А. Брайман, взявший за основу аналогичный по структуре термин *McDonaldization*. Дефиниция термина *Disneyization* также дублирует дефиницию термина-прототипа с той разницей, что

речь идёт не о сети общепита, а о диснеевских тематических парках: “the process by which the principles of the Disney theme parks are coming to dominate more and more sectors of American society as well as the rest of the world” («процесс, с помощью которого принципы диснеевских тематических парков умудряются захватывать всё больше и больше секторов американского общества, равно как и всего остального мира»); при этом автор добавляет, что эти принципы проникли в американские социальные учреждения и повседневную общественную деятельность даже без помощи самих парков [Bryman 2004: 1]. Авторство термина подтверждается в критических источниках [Hancock 2005 URL], а сам автор признаёт, что в сравнении с термином *Disneyfication* его термин *Disneyization* несколько неудобный и в некотором роде непривычный [Bryman 2004: 5].

В понятие, терминированное как *Disneyization*, А. Брайман включает следующие величины: “theming” («тематическое оформление»); “hybrid consumption” («гибридное потребление»); “merchandising” («торговля фирменными тематическими товарами»); “performative labour” («работа на одном уровне с актёрским мастерством») [Ibid: 2]. Брайман поясняет, что лично У. Дисней не имеет никакого отношения к процессу *Disneyization* [Ibid: 4], который зародился под влиянием принципов тематических парков независимо от их отца-основателя.

В отличие от термина *Disneyfication*, термин *Disneyization* не имеет «глагольной пары», возможно потому, что термин *Disneyization* имеет статус авторского и является неологизмом, хотя и дублирует структурно и семантически другой устоявшийся термин. Вместо глагола “to disneyize” в английском сленге можно встретить отглагольное прилагательное *disneytized* со значением “censoring stuff for little kids and schools” («цензурирование материала для маленьких детей и школ») [Urban Dictionary URL].

Из двух терминов предпочтение отдаётся более распространённому термину *Disneyfication*, под которым понимается культурная продукция компании Disney [Bryman 2004: 5].

Антропоним *Disney* не только вошёл в состав анимационной терминологии и терминологии тематических парков, но и встроился в общеязыковую словообразовательную парадигму, благодаря чему стали возникать новые единицы языка, преимущественно в сленговом регистре.

Учитывая популярность продукции под брендом *Disney* в американской лингвокультуре, в американском варианте английского языка встречаются контаминаты с ИС *Disney*. В качестве примеров контаминации мы выбрали языковые единицы *disneyicide*, *disneyappointed*, поскольку в них узнаётся структура исходных лексем – *suicide*, *disappointed*. Оба контаминанта образованы путём прибавления ИС *Disney* за счёт усечения частей *sui-*, *disa-* исходных лексем. Примечательно, что во втором случае сохранилось написание удвоенных графем *-pp-* – по всей видимости, во избежание путаницы с формой Past Participle глагола *to point*.

Предположение о том, что компонент *-cide* имеет отношение к убийству (лат. *-cidium* «убийство» [OED URL]), в случае с лексемой *disneyicide* ошибочно. Контамиант используют для обозначения ситуации, когда какая-нибудь знаменитость своими капризами выводит из себя управляющее лицо компании *Disney*, в результате чего лишается сотрудничества: “when a celebrity pisses off a Disney Executive, and never works in the industry again” [Urban Dictionary URL]. Очевидно, что аффиксоид *-cide* употребляется в большей степени с шутливо-ироничным оттенком.

Прилагательное *disneyappointed* используют для обозначения особого вида разочарования, когда компания *Disney* и её подразделения не оправдывают ожиданий поклонников в отношении фильмов, франшиз или деловых решений: “being disappointed by the actions performed by Disney and its subsidiaries in regards to their films, franchises, or business decisions” [Ibid].

В контамианте *Disnerd* наблюдается комбинация ИС *Disney* и существительного *nerd* за счёт усечения двух последних графем у первого элемента и соединения в месте общей графемы *n* (*Dis|n|erd*). В английском языке

словом *nerd* называют одержимо увлечённого человека: “one slavishly devoted to intellectual or academic pursuits” («беззаботно преданный умственным или научным исканиям человек») [Merriam-Webster URL]; “an intelligent but single-minded person obsessed with a nonsocial hobby or pursuit” («умный, но заинтересованный одним направлением человек; одинока, одержимый одним-единственным хобби») [Dictionary URL]; «зубрила, фанат, ботаник, чокнутый академик» [Мультитран URL]. Заметно наличие отрицательной коннотации с пренебрежительным оттенком. В сочетании с ИС *Disney* речь идёт о человеке, который одержим всем, что связано с диснеевской тематикой: “someone who is obsessed with anything to do with Disney” [Urban Dictionary URL].

Существительное *Disnerd* является исчисляемым и необязательно начинается с заглавной буквы: “You’re such a disnerd!” [Urban Dictionary URL]. Оно может находиться в препозиции к определяемому слову *Disnerd Books*, *Disnerd Stories*, *Disnerd T-Shirt* [Wattpad URL; Etsy URL]. Данная языковая единица характеризуется графической вариативностью, отсутствием устойчивой формы написания: *Confessions Of A DisNerd*, *Average Dis Nerd* [Confessions of a disnerd URL; Average disnerd URL].

Стоит отметить применение суффиксального способа словообразования, например использование суффикса *-(i)ana* для образования нарицательных имён существительных со значением совокупности предметов, созданных кем-либо (mass nouns) [OED URL]. В нашем случае эпонимическим термином *Disneyana* обозначают совокупность коллекционных (в частности, винтажных – *early Disneyana*) изделий компании Disney: игрушек, целлулоидов, сувениров из тематических парков и т. д. Не выходивший за пределы круга общения коллекционеров в период 1960–1970-х гг., данный термин получил широкую известность благодаря книге “Disneyana: Walt Disney Collectibles” (1974), однако не был официально зарегистрирован: “the term is not trademarked” [Walker 2011].

В качестве примеров имён существительных, называющих людей, чья деятельность связана с диснеевской тематикой, можно привести образованные

аффиксальным способом единицы языка *Disneyite*, *Disneyist* [Urban Dictionary URL].

С помощью суффикса *-ite* образуются новые слова со значением “connected with or belonging to, especially used in classical times to form ethnic and local designations” («связанный с чем-либо, относящийся к чему-либо, особенно если речь идёт о формировании обозначений по этническому признаку или местности») [OED URL].

Существительным *Disneyite* называют человека, работающего в компании Disney или входящего в правление, который подвергся идеологической обработке со стороны корпорации, в результате чего слепо верит в непогрешимый, безупречный способ ведения коммерции в империи Disney: “A Disney employee or member of Disney management that is brainwashed by the corporation into believing in the false sense of purity and wholesome image of the Disney «for profit» Empire” [Urban Dictionary URL].

В свою очередь *Disneyist* – это человек, который слишком много смотрит канал «Дисней»: “a person who watches Disney Channel a lot” [Ibid].

В американской лингвокультуре есть словосочетания, включающие в свой состав антропоним Disney и научный термин, например *Disney Syndrome*. Так называют искажённый взгляд на жизнь [Urban Dictionary URL], когда женщина мнит себя принцессой в замке, ждущей принца, и не предпринимает никаких действий со своей стороны, что определённым образом оказывается на отношениях в паре [Natural Health Magazine URL]. В иных случаях данным словосочетанием называется такая модель мышления, которая побуждает девушку отвергнуть ухажёра, не оставив ему никаких шансов, причем со временем такие женщины начинают верить, что ни один мужчина их не заслуживает [The Social Man URL]. В некоторых случаях предпринимаются попытки исследовать «диснеевский синдром» комплексно – как результат воздействия вымыщленных, сказочных историй, которые программируют мышление, при этом подчёркивается источник возникновения данной проблемы, из которого люди неосознанно

черпают модели жизнеустройства и установки [Marques 2012]. Словосочетание *Disney Syndrome* не зафиксировано как термин и существует на уровне житейских рассуждений. Мы полагаем, что для терминологизации данного словосочетания необходимо, чтобы обозначенная им проблема была изучена и признана на уровне науки (медицины, психологии и т. д.).

Словарный онлайн-ресурс американского сленга Urban Dictionary насчитывает порядка 250 слов и словосочетаний с антропонимическим компонентом *Disney*, из которых мы отобрали лишь несколько для демонстрации словообразовательного потенциала ИС *Disney* в американском варианте английского языка. Некоторые из имеющихся в американском сленге лексических единиц с ИС *Disney* имеют помету “sex” и выражают довольно грубые и вульгарные понятия. Несмотря на отсутствие большинства из рассмотренных лексических единиц в лексикографических источниках, за исключением сленговых источников, судить об активности данных единиц в англоязычной лингвокультуре можно по количеству полученных результатов по запросам в мировой поисковой системе Google.

В языковых единицах с ИС *Disney*, проанализированных в данном параграфе, вербализуется прежде всего совокупность таких типичных черт диснеевской продукции, как приверженность традиционным семейным ценностям, добродетель, чрезмерное цензурирование и, как следствие, нереалистично представленная картина мира. Помимо базовых функций, присущих любому языковому знаку, языковые единицы с ИС *Disney* выполняют главным образом культурно-трансляционную функцию, а также людическую и текстопорождающую. Характеристика диснеевской продукции, кратко транслирующаяся через ИС *Disney*, безусловно, не исчерпывается рассмотренными в данном параграфе примерами. Лингвокультурологический пласт, представленный в американской культуре и психологии вкладом Уолта Диснея и его компаний, является обширным материалом для дальнейшего изучения.

Проанализированный материал даёт нам возможность по-своему дефинировать ИС *Disney* с точки зрения его активности в словообразовательной парадигме английского языка и англоязычной культуре: *Disney* – семантически нагруженная словообразующая единица языка; антроним, обладающий эпонимической релятивностью и имеющий связь с прецедентными произведениями (анимацией, фильмами и т. д.) или прецедентной ситуацией, в связи с чем его можно понимать как прецедентное имя собственное. Эпонимизация ИС *Disney* обусловлена такими непременными условиями, как: всемирное и бесспорное признание заслуг личности, имя которой функционирует в системе языка; прямое авторство или близкая связь трудов известной личности с предметом наименования.

Таким образом, следует различать фактологическую информацию о деятеле, представленную в энциклопедических источниках, и семантическую характеристику ИС данного деятеля, выявляемую в ходе лингвистического и контекстуального анализа. Чем богаче, разнообразнее и популярнее деятельность носителя антронима, тем сложнее семантика антронимической языковой единицы. Будучи включенной в узус, в коммуникативную практику, такая языковая единица усложняется семантически за счёт множества оттенков значения, для понимания которых необходимы контекст и фоновые знания.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 3

В настоящей главе представлен анализ словообразовательного потенциала английского языка, который был реализован при создании специальных лексических единиц на студии Disney в связи с развитием технологий и методик создания рисованной анимации.

1. В результате лексического, семантического, этимологического, морфемного, контекстного анализа были выявлены следующие способы образования единиц профессионального общения:

- суффиксальный: *inspirational, goody, regular, animatable*;
- конверсия: *to clean up → clean(-)up (man), sweatbox → to sweatbox, sync → to sync*;
- заимствование из смежной терминологии и переосмысление: *live action*;
- идиоматизация: *pencil mileage, pencil test, rhythm walk, blue sketch, held drawing*;
- фразеологизация: *wild shooting, put “juice” in*;
- расширение семантики лексемы в производственных целях: “*heavy*”;
- метафорическое употребление антонимической пары: *dead – alive*;
- апокопа: *cel, temp tracks, re-re, sync*;
- сокращение первого компонента словосочетания и его соединение с неусечённой основой второго: *X-Sheet*;
- аббревиация: *WDW, WDP*;
- акронимия: *EPCOT, WED*;
- анаграмма: *Retlaw Yensid, Yen Sid*;
- терминологическое наименование, представленное сложноподчинённым предложением с глаголом в повелительном наклонении: *Draw as you go*;
- стилистически маркированное двухкомпонентное словосочетание: *dope sheet*.

Отмечается применение нетипичной номинации, а именно литературного приёма оксюморона (the plausible impossible) и стилизации под библейский стиль повествования (Thou shalt...). Оправданность подобных приёмов обусловлена коммуникативными потребностями исследуемой профессиональной среды.

Значительное число специальных лексических единиц представлено атрибутивными словосочетаниями с прилагательным или существительным в препозиции: *assistant animator, clean-up man, pencil mileage, wild shooting, goody board, regular animation, inspirational sketch, blue sketch, pencil test, the plausible impossible, dope sheet*. Оперирование специальной лексикой может происходить на уровне антонимических пар: *live action – animation, dead – alive*.

2. В качестве отдельного способа словообразования и способа языковой репрезентации профессиональной деятельности была рассмотрена контаминация.

Параллельно с развитием технологий на студии Disney возникали новые понятия, требовавшие языкового означивания, в результате чего были образованы следующие сложные слова: *Audio-Animatronics, Fantasound, Autopia, Plutopia, Circarama, Kaleidophonic, Mathmagic Land, Disneyodendron, Laugh-O-Gram, Imagineer, Mouseketeer*. Указанные контаминанты использовались как названия технических изобретений, аттракционов, обозначения видов деятельности и самих деятелей с целью сделать их привлекательными и узнаваемыми для потребителей продукции. Также в профессиональной коммуникации на студии Disney использовалась окказиональная контаминация: *Stegyosaurus, Mobocracy*. При анализе материала был выявлен случай пограничности между контаминацией и аббревиацией (CalArts) с преобладанием модели контаминации, однако в данном примере чёткой границы между двумя способами словообразования не наблюдается ввиду их взаимодополняемости.

Рассмотрение «диснеевских» контаминантов с точки зрения способов образования показало, что для них характерно усечение морфем или графем и дальнейшее стяжение двух лексем или словообразовательных элементов в одну лексическую единицу; усечение морфем(ы) ввиду фонетических ассоциаций с

другим словом; гаплологическое наложение; сжатие свободного словосочетания до лексемы; применение интерфикс; вставки графемы в исходную лексему в специфических лингвокреативных целях; окказиональное присоединение лексемы к сложному заимствованному существительному за счёт усечения исходного компонента для передачи необходимого эмоционального оттенка; близость к аббревиатурному типу словосложения.

3. Прецедентное ИС *Disney* в американской лингвокультуре играет значительную роль как транслятор определённых национальных ценностей и традиций и как вербализованный образ, воплощающий множество смыслов, связанных с деятельностью и продукцией компании *Disney*. В современном английском языке прецедентное ИС *Disney* используется как языковая единица, в которой сконцентрированы смыслы, имеющие отношение к деятельности и продукции компании *Disney*, а также к тематическим паркам, но не к носителю онима как таковому. Создание языковых единиц, включающих ИС *Disney*, обусловлено уникальностью и глобальной популярностью мира развлечений Уолта Диснея.

ИС *Disney* рассмотрено в настоящей работе как единичный антропоним со значением, обладающим определённой дескрипцией и значимостью для американской лингвокультуры. В зависимости от цели употребления ИС *Disney* может быть рассмотрено как прагматоним (то есть коммерческий знак, бренд) или как номен (слово, используемое для обозначения товарного знака). Наблюдается вторичная номинация посредством семантической деривации на основе метонимического переноса по модели «деятель → результат деятельности (компания, товарный знак)». Функционирование прагматонима *Disney* в языке может быть обусловлено как метонимическим переносом, так и сокращением более длинных прагматонимов до наиболее значимого компонента, которым в данном случае является ИС *Disney*.

ИС *Disney* является прецедентным, в силу чего в семантической структуре данной антропонимической языковой единицы выделяются следующие

семантические компоненты: (1) анимация как вид экранного искусства, созданный человеком по фамилии *Disney*; (2) качество продукции и её кардинальное отличие от аналогичной продукции других производителей; (3) личные качества производителя.

В сочетаниях с терминами ИС *Disney* деперсонифицировано и выполняет дифференциирующую, уточняющую функцию. Будучи онимической языковой единицей, фамилия *Disney* входит в состав ряда атрибутивных терминологических словосочетаний, используемых в области анимации.

ИС *Disney* входит в состав языковых единиц-лингвонимов. Существует специфическая «диснеевская речь» – *Disneyspeak*, преимущественно представленная особой лексикой работников диснеевских парков, недоступная пониманию тех, кто там не работает. Ещё одним лингвонимом, обозначающим речь работников студии Диснея, является лексема *Disneyese*, которая не представлена в лексикографических источниках и о лексическом значении которой можно судить, опираясь лишь на описательный контекст. Под дискурсом в сочетании *Disney discourse* подразумевается некий текст, погруженный в ситуацию общения, связанную с взаимодействием коммуникантов в определенных социально-культурных контекстах и ситуациях.

ИС *Disney* является частью словообразовательной парадигмы английского языка, что подтверждается наличием в общелитературном языке единиц, образованных в соответствии с правилами словообразования и грамматики: *Disneyisms*, *disneycide*, *disneyappointed*, *Disneyana*, *Disneyite*, *Disneyist*, *Disney Syndrome*, *Disnerd*. В нескольких случаях ИС *Disney* послужило образованию терминов для обозначения комплексных лингво-культурологических понятий – *Disneyization*, *Disneyfication*.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Диссертационное исследование, посвященное специальной лексике в сфере анимации (преимущественно на материалах по истории развития терминологии анимации на студии Disney), выполнено с позиций лингвистики с привлечением междисциплинарных знаний из области терминоведения, когнитивистики, семасиологии, а также истории анимации, кинематографа; частично затронут семиотический аспект термина-знака. В работе проведён анализ лексических единиц и словосочетаний, формирующих специальную лексику анимации и наделяющих её особыми характеристиками.

Исследование показало, что ядерный термин *animation* является полисемичной единицей, обозначающей прежде всего процесс и продукт как результат процесса. Исконные семы «жизнь», «дух», «душа» в семантической структуре слова *animation* являются первичными по отношению к компонентам значения терминологического характера, но существуют в современном английском языке в стёртой форме, о чём свидетельствует их слабое присутствие в словарных дефинициях слов, в морфемную структуру которых входит корневой элемент *anima-*.

Второй по значимости ядерный термин *cartoon*, обозначающий продукт анимационного производства, был заимствован в сферу анимации из газетного и журнального дела в значении «карикатура», которое слово *cartoon* приобрело в процессе перекатегоризации на основе метонимического переноса «место для рисунка → рисунок». В анимационной терминологии термин *cartoon* употребляется в сочетании с термином *animated* в препозиции для разграничения понятий «карикатура в газете или журнале» (*cartoon*) и «карикатура, ожившая на экране благодаря технике анимации» (*animated cartoon*).

В результате исследования терминологических единиц и процессов их формирования было установлено, что для специальной лексики анимации

характерно следующее: заимствование лексических единиц из языка для общих целей и терминологических единиц – из языков для специальных целей (из области кинематографа, театра, газетного дела, ткачества); полисемия или неоднозначность; оптимизация взаимодействия участников творческого и трудового процесса посредством применения словообразовательной конверсии, апокопных сокращений; семантическое терминообразование (метонимизация, метафоризация, идиоматизация); случаи употребления разговорных единиц языка; сохранение термина, несмотря на исчезновение обстоятельств, при которых он возник. Несмотря на то что в лингвистике такому семантическому способу словообразования, как метонимизация, уделено меньше внимания, чем метафоризации, в специальной лексике анимации он представляется важным механизмом смыслообразования, что было подтверждено следующими примерами: *cartoon*: место для рисунка → рисунок; *ink and paint*: инструмент → производственный процесс; *staging*: место действия → художественные требования; *reel*: приспособление → продукт; *celluloid*: инструмент → технологии создания; *pencil test*: инструмент → работа, выполненная с его помощью; *sweatbox*: место → работа, которая просматривается в этом месте; *Disney*: деятель → результат деятельности (компания, товарный знак). Термины модифицируются в связи с развитием технологий (*light table* → *lightbox*) или продолжают использоваться, несмотря на изменение условий, в которых они были образованы (*sweatbox*, *drybrush*, *airbrush*).

Исследование терминологических единиц через призму взаимосвязи знака и слова в экранном искусстве показало наличие терминов, образованных посредством метафоризации, когда совпадают механизмы создания изобразительной и словесной метафор в точке пересечения языка (на уровне терминологии) и изобразительного приёма. Для приёмов, связанных с визуальными эффектами в анимации, и некоторых приспособлений характерно терминологическое наименование на основе семиотики и тропической образности (*exaggeration*). Тропический потенциал терминообразования в сфере

анимационной кинематографии представлен такими тропами, как оксюморон, антитеза, гиперболизация, метафора.

Лингвокогнитивные функции специальных языковых единиц анимации актуализируются не только посредством семантического словообразования. Особую значимость имеет прагматическая языковая функция, реализуемая по следующим направлениям: 1. стимулирование воображения и творческого потенциала художников-аниматоров посредством терминологических наименований 12 принципов анимации и отдельных терминов (*inspirational sketch*); 2. наставления сотрудникам, стилизованные под библейские заповеди (*Thou shalt...*); 3. окказиональные образования в профессиональной коммуникации для выражения оценки конкретного наблюдения (*Mobocracy*); 4. креативные номенклатурные контаминаントные и аббревиатурные образования индустрии развлечений, ориентированной на психологические и эмоциональные потребности потребителей.

Изучение процессов терминообразования в сфере анимационной кинематографии посредством деления специальных лексических единиц на ядерные, единицы ключевых этапов производства, единицы, в которых актуализируются тропические приёмы, позволило посмотреть на специальную номинацию в историческом аспекте развития анимации на примерах поясняющего контекста, существовавшего в условиях функционирования и развития анимационной студии Disney в первой половине XX века. В ходе профессиональной деятельности и внутреннего взаимодействия на студии Disney творческий, технический и терминообразующий процессы сосуществовали в единой парадигме созидания.

Из проведённого исследования следует вывод, что терминологические единицы в сфере анимации могут тяготеть к образности в силу своей связи с творческой областью деятельности, где для выражения того или иного понятия может быть задействован любой вид словообразовательных ресурсов общелитературного языка. Основным путём формирования специальной лексики

анимации является специализация лексического значения общелитературных языковых единиц. При этом мотивированное заимствование общелитературных лексических единиц не является гарантией семантической прозрачности термина, поскольку в процессе терминологизации специализация значения влияет на исходную семантику заимствуемой лексемы, добавля новые компоненты значения. Для корректного толкования специальной лексической единицы необходимо обращение к дефиниции или к уточняющему (поясняющему) контексту.

Большую роль в специальной лексике анимации и в общеязыковой лексике играет ИС *Disney*, являющееся прецедентным и обладающее эпонимической релятивностью. Антропоним *Disney* функционирует в языке в качестве языковой единицы, в которой сгенерировано всё, что имеет отношение к деятельности и продукции компании Disney или к тематическим паркам. Возникновение единиц языка с компонентом *Disney* обусловлено уникальностью и глобальной популярностью мира развлечений Уолта Диснея. ИС *Disney* является частью словообразовательной парадигмы английского языка и образует несколько сотен лексических единиц и словосочетаний, включённых в словарь американского сленга *Urban Dictionary*.

ИС *Disney* является прецедентным, в силу чего в семантической структуре данной антропонимической языковой единицы выделяются следующие семантические компоненты:

Антропонимическая языковая единица *Disney*, задействованная в словообразовательных процессах английского языка, имеет характер прецедентного имени, и в её семантической структуре выделяются определённые компоненты значения.

В сочетании с терминологическими единицами ИС *Disney* деперсонифицировано и выполняет дифференциирующую, уточняющую функцию. Антропонимическая языковая единица *Disney* участвует в словообразовательных процессах английского языка, преимущественно в сленге.

В заключение следует сказать, что с развитием предметной области развивается и изменяется ее специальная лексика, пополняясь новыми языковыми единицами и избавляясь от неактуальных. Не стала исключением и анимационная сфера. По свидетельствам специалистов, с приходом цифровых компьютерных технологий отпала необходимость во многих процессах, свойственных классической рисованной анимации: "...the digital age of animation has well and truly arrived and the traditional processes are pretty much long gone now" [White 2006: 349]. Подобные процессы закономерным образом влекут за собой изменения в специальной лексике, в связи с чем в дальнейшем представляется целесообразным её комплексное изучение в диахроническом аспекте. Помимо этого перспективными для научных исследований в области лингвистической специфики анимации могут стать следующие направления:

1. лингвокультурологическое влияние деятельности и продукции студии Disney;
2. специальные производственные наименования диснеевской анимации в семиотическом аспекте;
3. специальная лексика тематических диснеевских парков;
4. эпонимизация ИС *Disney* в американской лингвокультуре;
5. образование разговорного сленга на основе ИС *Disney* в американском варианте английского языка;
6. ИС *Disney* как прецедентное имя в американской лингвокультуре;
7. Микки Маус как прецедентная эмблема американской лингвокультуры;
8. образование анимационных персонимов в работах студии Disney;
9. стилистические особенности профессиональной коммуникации на студии Disney 1930-х гг. (на материале архивных документов-стенограмм студии Disney);
10. лингвокогнитивный аспект воздействия продукции студии Disney на американское общество;
11. особенности взаимодействия кинематографической и анимационной терминосистем.

Исследование показало, что специальная лексика сферы анимации связана с определёнными графическими образами на стыке лингвистики и семиотики, является результатом лингвокреативности и вовлечённости в её формирование богатого словообразовательного потенциала английского языка, реализующего

себя не только «на официальном уровне» в производственных процессах, но и в окказиональных ситуациях в процессе коммуникации между участниками творческого процесса.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Акуленко, В. В. Вопросы интернационализации словарного состава языка / В. В. Акуленко. – Харьков: Изд-во Харьк. ун-та, 1972. – 215 с.
2. Акуленко, В. В. Интернациональные элементы в лексике и терминологии / В. В. Акуленко. – Харьков: Вища шк., 1980. – 208 с.
3. Алаторцева, С. И. Новая кинематографическая лексика в современном русском литературном языке: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / Алаторцева Светлана Ивановна. – Л., 1984. – 282 с.
4. Анисимова, А. Г. Типология терминов англоязычного искусствоведения: автореф. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / Анисимова Светлана Григорьевна. – М., 1994. – 21 с.
5. Антрушина, Г. Б. Лексикология английского языка: учеб. пособие для студ. пед. вузов / Г. Б. Антрушина, О. В. Афанасьева, Н. Н. Морозова. – М.: Дрофа, 2008. – 287 с.
6. Антрушина, Г. Б. Лексикология английского языка: учеб. пособие для бакалавров / Г. Б. Антрушина, О. В. Афанасьева, Н. Н. Морозова. – М., 2013. – 287 с.
7. Арбекова, Т. И. Лексикология английского языка (практический курс) / Т. И. Арбекова. – М.: Высш. шк., 1977. – 240 с.
8. Арнольд, И. В. Стилистика. Современный английский язык: учеб. для вузов / И. В. Арнольд. – 4-е изд., испр. и доп. – М.: Флинта: Наука, 2002. – 384 с.
9. Арутюнова, Н. Д. Язык и мир человека / Н. Д. Арутюнова. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1998. – 896 с.
10. Асенин, С. В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран / С. В. Асенин. – М.: Искусство, 1986. – 288 с.

- 11.** Астафурова, Т. Н. Телескопия: новый способ словообразования? / Т. Н. Астафурова, О. Н. Сухорукова // Вестник ВолГУ. Серия 2: Языкоznание. – 2006. – № 5. – С. 182-184.
- 12.** Беженарь, Г. И. Структурно-семантическая характеристика эпонимных терминов во французской, русской и молдавской медицинской терминологии и их упорядочение / Г. И. Беженарь // Проблемы упорядочения медицинской терминологии: тез. докл. всесоюз. науч. конф. по проблемам упорядочения и стандартизации мед. терминов. – М., 1990. – С. 26-28.
- 13.** Беляева, Т. М. Нестандартная лексика английского языка / Т. М. Беляева, В. А. Хомяков. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1985. – 136 с.
- 14.** Березин, Ф. М. Общее языкоznание: учеб. пособие для студ. пед. ин-тов / Ф. М. Березин, Б. Н. Головин. – М.: Просвещение, 1970. – 416 с.
- 15.** Березникова, Р. Е. Место номенов в лексической системе языка / Р. Е. Березникова // Имя нарицательное и собственное: сб. / Акад. наук СССР, Ин-т языкоznания; отв. ред. А. В. Суперанская. – М.: Наука, 1978. – С. 42-58.
- 16.** Блох, М. Я. Имена личные в парадигматике, синтагматике и прагматике / М. Я. Блох, Т. Н. Семенова. – М.: Готика, 2001. – 196 с.
- 17.** Блох, М. Я. Философия слова: семь воплощений лексемы / М. Я. Блох // Преподаватель XXI век. – 2010. – № 2. – С. 302-315.
- 18.** Борисова, Т. Г. Когнитивные механизмы процессов терминодеривации / Т. Г. Борисова // Вопросы когнитивной лингвистики. – 2008. – № 3. – С. 100-105.
- 19.** Бородулина, Н. Ю. Метафорическая репрезентация экономических понятий в семиотическом аспекте: дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.19 / Бородулина Наталия Юрьевна. – Тамбов, 2009. – 353 с.
- 20.** Брагина, А. А. Значение и оттенки значения в термине / А. А. Брагина // Терминология и культура речи. – М.: Наука, 1981. – 269 с.
- 21.** Будагов, Р. А. Введение в науку о языке: учеб. пособие для филол. фак. ун-тов и пед. ин-тов / Р. А. Будагов. – М.: Просвещение, 1965. – 492 с.

- 22.** Буянова, Л. Ю. Персоним в контексте языка науки / Л. Ю. Буянова // Научно-техническая терминология. – Вып. 2. – М., 2001. – С. 23-25.
- 23.** Васильева, Н. В. О диссонансах в терминотворчестве / Н. В. Васильева // Когнитивные исследования языка. Вып. XXXII: В поисках смыслов языка: сб. науч. тр. в честь 90-летия Е. С. Кубряковой / отв. ред. выпуск О. К. Ирисханова. – М., 2018. – С. 595-602.
- 24.** Вахрамеева, В. В. Эпонимные термины в английских подъязыках науки и техники: дис. ... канд. филол. наук / Вахрамеева Вероника Викторовна. – Омск, 2003. – 144 с.
- 25.** Виноградов, В. В. Русский язык (Грамматическое учение о слове) / В. В. Виноградов. – М.: Высш. шк., 1972. – 614 с.
- 26.** Виноградов, В. В. Вступительное слово на Всесоюзном терминологическом совещании / В. В. Виноградов // Вопросы терминологии. – М.: Изд-во АН СССР, 1961. – С. 6–10.
- 27.** Виноградов, В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). – М.: Изд-во ин-та общ. сред. образования РАО, 2001. – 224 с.
- 28.** Винокур, Г. О. О некоторых явлениях словообразования в русской технической терминологии / Г. О. Винокур // Труды МИФЛИ. – Т. 5. – М., 1939. – С. 3–55.
- 29.** Володина, М. Н. Когнитивно-информационная природа термина (на материале терминологии средств массовой информации) / М. Н. Володина / МГУ им. М. В. Ломоносова. – М.: Филологический факультет, 2000. – 128 с.
- 30.** Володина, М. Н. Теория терминологической номинации / М. Н. Володина. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1997. – 180 с.
- 31.** Галинова, Н. В. Латинско-русский словарь для студентов-биологов / Н. В. Галинова, А. А. Фомин. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2014. – 186 с.
- 32.** Гвоздович, Г. А. К вопросу об основных функциях научного термина / Г. А. Гвоздович // Русский язык: система и функционирование (к 80-летию проф.

П. П. Шубы): материалы III междунар. науч. конф. (Минск, 6–7 апр. 2006 г.): в 2 ч. / отв. ред. И. С. Ровдо. – Ч. 1. – Минск: РИВШ, 2006. – С. 113–115.

33. Голованова, Е. И. Введение в когнитивное терминоведение: учеб. пособие / Е. И. Голованова. – М.: Флинта : Наука, 2011. – 224 с.

34. Голованова, Е. И. Когнитивно-историческое терминоведение: предмет, проблематика, инструментарий / Е. И. Голованова // Вопросы когнитивной лингвистики. – 2008. – № 2(015). – С. 51-54.

35. Голованова, Е. И. Профессионализм как языковая единица на перекрестке когниции и коммуникации / Е. И. Голованова // Когнитивные исследования языка. Вып. XXXII: В поисках смыслов языка: сб. науч. тр. в честь 90-летия Е. С. Кубряковой / отв. ред. О. К. Ирисханова. – М., 2018. – С. 602-610.

36. Голованова, Е. И. Профессиональный дискурс, субдискурс, жанр профессиональной коммуникации: соотношение понятий / Е. И. Голованова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2013. – № 1(292). – С. 32-35.

37. Голованова, Е. И. Является ли профессионализм дублем термина? / Е. И. Голованова // Вестник Курганского государственного университета. – 2019. – № 1(52). – С. 120-124.

38. Головин, Б. Н. Лингвистические основы учения о терминах / Б. Н. Головин, Р. Ю. Кобрин. – М.: Высш. шк., 1987. – 104 с.

39. Городецкий, Б. Ю. Место терминологии в системе современных наук / Б. Ю. Городецкий // Тезисы докладов на Второй научной конференции ЦНИИПИ. – М.: Изд-во МГУ, 1969.

40. Горяев, С. О. Номенклатурные единицы как факт ономастики / С. О. Горяев // Ономастика и диалектная лексика: сб. науч. тр. / Урал. гос. ун-т им. А. М. Горького; под ред. М. Э. Рут. – Вып. 4. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2003. – С. 125-131.

- 41.** Гречко, В. А. Из истории терминов. (Семантическое и грамматическое развитие терминологических дериватов) / В. А. Гречко // Термин и слово: межвуз. сб. – Горький: Изд-во ГГУ им. Н. И. Лобачевского, 1981. – С. 11-21.
- 42.** Гречко, В. А. Терминологическая лексика в академических словарях / В. А. Гречко // Современная русская лексикография, 1976. – Л.: Наука, 1977. – С. 91–100.
- 43.** Гринёв, С. В. Введение в терминографию / С. В. Гринёв. – М., 1996. – 161 с.
- 44.** Гринёв-Гриневич, С. В. Полисемия в общеупотребительной и специальной лексике / С. В. Гринёв-Гриневич, Э. А. Сорокина // Вестник МГОУ. Серия: Лингвистика. – 2015. – № 4. – С. 51-64.
- 45.** Гринёв-Гриневич, С. В. Терминоведение: учеб. пособие / С. В. Гринёв-Гриневич. – М.: Академия, 2008. – 304 с.
- 46.** Даниленко, В. П. Русская терминология – опыт лингвистического описания / В. П. Даниленко. – М.: Наука, 1977. – 245 с.
- 47.** Дегтяренко, К. А. Мотивированность терминов военного дискурса (на материале английского языка) / К. А. Дегтяренко // Научный диалог. – 2017. – № 9. – С. 19-30.
- 48.** Ермолович, Д. И. Имена собственные: теория и практика межъязыковой передачи / Д. И. Ермолович. – М.: Валент, 2005. – 416 с.
- 49.** Загоровская, О. В. Термин и терминология: монография / О. В. Загоровская, Т. Н. Данькова. – Воронеж: Научная книга, 2011. – 136 с.
- 50.** Загриценко, С. А. Идиоматичность экономических терминов / С. А. Загриценко // Поволжский педагогический вестник. – 2015. – № 2(7). – С. 21-26.
- 51.** Зеркина, Н. Н. Терминология и фразеология // Вестник Челябинского государственного университета. – 2013. – № 31(322). – С. 138-140.
- 52.** Злыднева, Н. В. Фигуры речи и изобразительное искусство // Искусствознание. – 2001. – № 1. – С. 130-143.

- 53.** Золотарева, Т. А. Структурный анализ телескопных новообразований в современном английском языке / Т. А. Золотарева // Известия ВГПУ. – 2011. – № 2. – С. 91-94.
- 54.** Иваненко, А. И. Деструктивные аспекты мультипликации / А. И. Иваненко // Медиафилософия. – 2011. – Т. 7. № 7. – С. 175-180.
- 55.** Казарина, С. Г. Типологические характеристики отраслевых терминологий / С. Г. Казарина. – Краснодар, 1998. – 276 с.
- 56.** Казарина, С. Г. Стандартизационные процессы в терминологии / С. Г. Казарина, Н. Б. Казарина // Физическая культура, спорт – наука и практика. – 2008. – № 4. – С. 48-50.
- 57.** Каканова, Е. М. Антропонимы и термины-эпонимы в свете межкультурной коммуникации / Е. М. Каканова // Образовательные технологии в виртуальном лингвокоммуникативном пространстве: сб. науч. докл. IV междунар. виртуал. конф. по русистике, литературе и культуре (2-4 марта 2011 г.). – Вермонт: Мидлбери колледж; Ереван: ЕФМЭСИ, 2011. – С. 97-100.
- 58.** Каканова, Е. М. Номенклатура и термины-эпонимы: обзор мнений / Е. М. Каканова // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. – 2010. – № 5. – С. 21-25.
- 59.** Каканова, Е. М. Философская картина мира в эпонимических интернационализмах / Е. М. Каканова // Вестник Пермского университета. Серия: Философия. Психология. Социология. – 2013. – № 1(13). – С. 62–64.
- 60.** Калинин, А. В. Лексика русского языка: учеб. пособие для вузов по спец. «Журналистика» / А. В. Калинин. – 3-е изд. – М.: Изд-во Моск. гос. ун-та, 1978. – 232 с.
- 61.** Калугина, Е. Н. Понятийно-теоретический аспект исследования языкового субстандарта / Е. Н. Калугина // Научный диалог. – 2013. – № 5(17): Филология. – С. 261–00.
- 62.** Карасик, В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс / В. И. Карасик. – Волгоград: Перемена, 2002. – 477 с.

- 63.** Караулов, Ю. Н. Русский язык и языковая личность / Ю. Н. Караулов. – Изд. 7-е. – М.: Изд-во ЛКИ, 2010. – 264 с.
- 64.** Караулов, Ю. Н. Русский язык и языковая личность / Ю. Н. Караулов. – М.: Наука, 1987. – 363 с.
- 65.** Комарова, А. И. Теория и практика изучения языка для специальных целей: дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.04 / Комарова Анна Игоревна. – М., 1995. – 289 с.
- 66.** Кононыхина, И. А. Анимация в системе освоения спецкурса студентами художественных специальностей / И. А. Кононыхина // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. – 2014. – № 1(28). – С. 63-68.
- 67.** Кривуля, Н. Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: автореф. дис. ... д-ра иск.: 17.00.03 / Кривуля Наталья Геннадьевна. – М., 2009. – 60 с.
- 68.** Крюкова, И. В. Рекламное имя: от изобретения до прецедентности: монография / И. В. Крюкова. – Волгоград: Перемена, 2004. – 288 с.
- 69.** Кубрякова, Е. С. Части речи в ономасиологическом освещении / Е. С. Кубрякова. – М.: Наука, 1978. – 114 с.
- 70.** Кулебакин, В. С. Лингвистические проблемы научно-технической терминологии / В. С. Кулебакин / АН СССР; Науч. совет по лексикол. и лексиког.; Ин-т рус. яз.; Ленингр. отделение ин-та языкоzn. – М.: Наука, 1970. – 231 с.
- 71.** Кун, Т. Структура научных революций / Т. Кун. – М.: Прогресс, 1977. – 300 с.
- 72.** Лаврова, Н. А. Контаминация как словотворческая модель: структура, семантика, стилистика, прагматика (на материале современного английского языка): дис. ... д-ра. филол. наук: 10.02.04 / Лаврова Наталия Александровна. – М., 2013. – 520 с.
- 73.** Лаврова, Н. А. Контаминация как словотворческая модель: структура, семантика, стилистика, прагматика (на материале современного английского

языка): автореф. дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.04 / Лаврова Наталия Александровна. – М., 2013. – 48 с.

74. Лантиюхова, Н. Н. Термин: определение понятия и его сущностные признаки / Н. Н. Лантиюхова, О. В. Загоровская, Т. А. Литвинова // Вестник Воронежского Института ГПС МЧС России. – 2013. – № 1(6). – С. 42-45.

75. Лебедева, О. Н. Русская кинематографическая лексика (структурно-семантический анализ): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01. – Днепропетровск, 1984. – 205 с.

76. Лейчик, В. М. Люди и слова / В. М. Лейчик. – М.: Наука, 1982. – 176 с.

77. Лейчик, В. М. Номенклатура – промежуточное звено между терминами и собственными именами / В. М. Лейчик // Вопросы терминологии и лингвистической статистики. – Воронеж: Изд-во Воронеж. ун-та, 1974. – С. 13–24.

78. Лейчик, В. М. Обсуждение проблем эпонимии в современной науке / В. М. Лейчик // Язык и право: актуальные проблемы взаимодействия. – М., 2011. – С. 134-142.

79. Лейчик, В. М. Профессиональная и непрофессиональная лексика в профессиональных и непрофессиональных LSP / В. М. Лейчик // Вестник Челябинского государственного университета. – 2011. – № 24. – С. 29-32.

80. Лейчик, В. М. Терминоведение: Предмет, методы, структура / В. М. Лейчик. – М.: Книжный дом «Либреком», 2014. – 264 с.

81. Лейчик, В. М. Терминологичность – комплексный показатель качества термина / В. М. Лейчик // Теоретические проблемы научно-технической терминологии и практика перевода / под ред. Л. Б. Ткачевой. – Омск, 1985. – С. 93-95.

82. Леонтьев, А. А. Психолингвистические единицы и порождение речевого высказывания / А. А. Леонтьев. – М.: Наука, 1969.

83. Леонтьев, А. А. Язык, речь, речевая деятельность / А. А. Леонтьев. – М.: Просвещение, 1969. – 113 с.

- 84.** Лобач, Е. А. Имя собственное в немецкой математической терминологии / Е. А. Лобач // Подготовка и использование научно-технических словарей в системе информационного обеспечения: тез. докл. всесоюз. конф. – М., 1986. – С. 90–92.
- 85.** Лотман, Ю. М. О языке мультипликационных фильмов / Ю. М. Лотман // Семиотика культуры. Труды по знаковым системам X. – Вып. 463. – Тарту: Тарт. гос. ун-т, 1978. – С. 141–144.
- 86.** Лотман, Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики [Электронный ресурс] / Ю. М. Лотман. – Режим доступа: <http://lib.ru/CINEMA/kinolit/LOTMAN/kinoestetika.txt> (дата обращения: 05.03.2020).
- 87.** Лотте, Д. С. Основы построения научно-технической терминологии: Вопросы теории и методики / Д. С. Лотте. – М.: Изд-во АН СССР, 1961. – 160 с.
- 88.** Лукоянова, Т. В. Когнитивное терминоведение как одно из направлений современной лингвистики / Т. В. Лукоянова // Lingua mobilis. – 2014. – № 3(49). – С. 75-80.
- 89.** Майкова, Т. А. Термины-эпонимы в составе англоязычной терминологической лексики предметной области «Социология» / Т. А. Майкова // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. – 2017. – № 2(8). – С. 326-334.
- 90.** Малюга, Е. Н. Основные характеристики профессионального языка / Е. Н. Малюга // Вестник Самарского государственного университета. – 2011. – № 82(1-2). – С. 133-138.
- 91.** Мельников, Г. П. Основы терминоведения [Электронный ресурс] / Г. П. Мельников. – М.: Изд-во РУДН, 1991. – 116 с. – Режим доступа: <http://www.rema44.ru/resurs/conspects/all/trmnved.html> (дата обращения: 02.08.2019).
- 92.** Минаева, В. В. Особенности и сферы функционирования профессионального жаргона (на материале английского языка) / В. В. Минаева //

Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2014. – № 6(62). – С. 251-254.

- 93.** Моисеев, А. И. О языковой природе термина / А. И. Моисеев // Лингвистические проблемы научно-технической терминологии. – М., 1970. – С. 127-138.
- 94.** Морозова, Л. А. Итоги и проблемы современного терминоведения / Л. А. Морозова // Научно-техническая терминология. – Вып. 1. – М., 1997. – С. 4–10.
- 95.** Мясковская, Т. В. Особенности классификации исторических антропонимов / Т. В. Мясковская, В. В. Семина // Science and world. International scientific journal. – Volgograd, 2014. – № 12(16). Vol. II. – P. 52-55.
- 96.** Налимов, В. В. Вероятностная модель языка: О соотношении естественных и искусственных языков / В. В. Налимов. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Наука, 1979. – 304 с.
- 97.** Невзорова, М. С. Нестандартная лексика в профессиональном общении медиков / М. С. Невзорова // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2: Языкознание. – 2012. – № 2. – С. 96-100.
- 98.** Новгородова, Е. Е. Роль заимствований из английского языка в формировании кинотерминологии / Е. Е. Новгородова, А. Рыкова // Проблемы и перспективы развития многоуровневой языковой подготовки в условиях поликультурного общества: сб. III межрегион. науч.-практ. конф. 2016. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://kazgik.ru/kcontent/novosti/elektronnye-konferentsii/problemy-i-perspektivy-3/> (дата обращения: 25.11.2017).
- 99.** Новинская, Н. В. Термины-эпонимы в языке науки / Н. В. Новинская // Вестник РУДН. Серия: Русский язык и иностранные языки и методика их преподавания. – 2013. – № 4. – С. 34-38.
- 100.** Новодранова, В. Ф. Еще раз о статусе термина-элемента / В. Ф. Новодранова // Терминоведения. – 1994. – Вып. 1. – С. 46-47.

- 101.** Норштейн, Ю. Б. Реальность, созданная художником / Ю. Б. Норштейн // Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своём искусстве. – М., 1983. – 207 с.
- 102.** Одегова, К. И. Анимационный кинематограф как объект комплексного гуманитарного исследования: философский аспект / К. И. Одегова // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. – 2018. – № 2(26). – С. 65-74.
- 103.** Падучева, Е. В. Метафора и ее родственники / Е. В. Падучева // Сокровенные смыслы: Слово. Текст. Культура: сб. ст. в честь Н. Д. Арутюновой / отв. ред. Ю. Д. Апресян. – М., 2004. – С. 187-203.
- 104.** Пекарская, Л. А. Реализация требований к «идеальному» термину в реально функционирующих терминологиях / Л. А. Пекарская // Термин и слово: межвуз. сб. – Горький: Изд-во ГГУ им. Н. И. Лобачевского, 1981. – С. 22-28.
- 105.** Петренко, В. Ф. Образная сфера в живописи и литературе. Визуальные аналоги литературных тропов / В. Ф. Петренко, Е. А. Коротченко // Психология: журнал Высшей школы экономики. – 2008. – Т. 5. № 4. – С. 19-40.
- 106.** Петрова, М. Г. Знаки прецедентных текстов в англоязычном дискурсе: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / Петрова Мария Геннадиевна. – Самара, 2008. – 19 с.
- 107.** Петушкин, В. И. Лингвистика и терминоведение / В. И. Петушкин. – М.: Наука, 1972. – 105 с.
- 108.** Плешков, Е. С. Значение имени собственного как лингвистическая проблема / Е. С. Плешков // Вестник ЮУрГУ. Серия: Лингвистика. – 2017. – Т. 14. № 3. – С. 71–75.
- 109.** Подольская, Н. В. Словарь русской ономастической терминологии / Н. В. Подольская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Наука, 1988. – 192 с.
- 110.** Подымова, Ю. Н. Названия фильмов в структурно-семантическом и функционально-прагматическом аспектах: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / Подымова Юлия Николаевна. – Майкоп, 2006. – 205 с.

111. Попова, З. Д. Когнитивная лингвистика / З. Д. Попова. – М.: АСТ:

Восток-Запад, 2007. – 314 с.

112. Попова, З. Д. Общее языкознание / З. Д. Попова, И. А. Стернин. – М.: АСТ – Восток – Запад, 2007. – 408 с.

113. Прохоров, А. В. К философии анимации / А. В. Прохоров // Киноведческие записки. – 1991. – № 10. – С. 126-136.

114. Прохорова, В. Н. Профессионализм / В. Н. Прохорова // Русский язык: энцикл. – М.: Большая Рос. Энцикл., 2003. – 703 с.

115. Прохорова, В. Н. Русская терминология (Лексико-семантическое образование) / В. Н. Прохорова. – М.: МГУ, 1996. – 126 с.

116. Ревина, Ю. Н. Научно-техническая терминология как источник метафор: (на материале германских языков): монография / Ю. Н. Ревина. – Омск: Изд-во ОмГТУ, 2015. – 80 с.

117. Ревякина, Т. Л. Термины, профессионализмы и профессиональные жаргонизмы в ряду специальных номинаций / Т. Л. Ревякина // Известия ВГПУ. – 2017. – № 1(274). – С. 143-146.

118. Реформатский, А. А. Что такое термин и терминология / А. А. Реформатский. – М., 1959. – С. 13-14.

119. Романова, Т. А. Вымысел и редупликация как способы словотворчества на студии Disney (на материале мультипликационных фильмов студии Disney) / Т. А. Романова // Традиции и инновации в лингвистике и литературоведении: межкафедр. сб. науч. ст. / науч. ред. К. М. Баранова, О. Г. Чупрына. – М., 2018. – С. 241-250. (а)

120. Романова, Т. А. К вопросу о переосмыслении и терминологизации лексических единиц cartoon, gag / Т. А. Романова // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Филология. Теория языка. Языковое образование. – 2019. – № 2(34). – С. 96-100. (б)

121. Романова, Т. А. Контаминация как способ языковой презентации профессиональной деятельности в сфере анимационной кинематографии /

Т. А. Романова // Теоретическая и прикладная лингвистика / Амурский государственный университет. – 2020. – № 1(6). – С. 149-160.

122. Романова, Т. А. Лингвокультурологические особенности формирования и употребления термина *animation* в английском языке / Т. А. Романова // Вестник МГПУ. Серия: Филология. Теория языка. Языковое образование. – 2018. – № 1(29). – С. 96-100. (в)

123. Романова, Т. А. Лингвокультурологический контекст дискурса предметной области «анимация» 1930-х гг. (на материале архивных документов студии Disney) / Т. А. Романова // Современная англистика и американстика: актуальные проблемы лингвистики и литературоведения: сб. материалов 1-й межвуз. науч.-практ. конф. / науч. ред. О. Г. Чупрына; сост. и отв. ред. О. Я. Федоренко. – М., 2017. – С. 137-143.

124. Романова, Т. А. Микки Маус как прецедентный феномен в англоязычной культуре / Т. А. Романова // Вестник МГОУ. Серия: «Лингвистика». – 2019. – № 4. – С. 64-71. (г)

125. Романова, Т. А. Нетерминологическое выражение специальных понятий в диснеевской анимации / Т. А. Романова // Современная англистика и американстика: актуальные проблемы лингвистики и литературоведения: материалы 2-й межвуз. науч.-практ. конф. студ., магистр. и асп., посвящ. 70-летию Ольги Васильевны Афанасьевой / отв. ред. Л. Р. Зурабова, 2019. – С. 46-51. (д)

126. Романова, Т. А. Семантическая деривация и лексико-грамматическая трансформация как способы терминологизации / Т. А. Романова // Материалы международной конференции, посвящённой 70-летию доктора филологических наук, почётного работника высшей школы РФ, лауреата премии правительства РФ в области образования Ольги Васильевны Афанасьевой (Москва, МГПУ, 27 марта 2019 г.): сб. науч. ст. / Московский городской педагогический университет; науч. ред. К. М. Баранова, О. Г. Чупрына, сост. и отв. ред. Н. А. Спичко. – М.: Диона, 2019. – С. 54-57. (е)

- 127.** Романова, Т. П. Система способов словообразования рекламных собственных имен / Т. П. Романова // Вестник СамГУ. – 2007. – № 5/2(55). – С. 204-214.
- 128.** Руденко, М. Ю. Исследование арго, жаргона и сленга: вопросы терминологии / М. Ю. Руденко // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 5-3(59). – С. 127-134.
- 129.** Савицкий, В. М. Основы общей теории идиоматики / В. М. Савицкий. – М.: Гнозис, 2006. – 208 с.
- 130.** Сердобинцева, Е. Н. Функционально-стилистические особенности профессиональной лексики: монография / Е. Н. Сердобинцева. – Пенза: Изд-во ПГУ, 2016. – 92 с.
- 131.** Сидоренко, Ю. Н. Пути формирования биржевой терминологии: дис. канд. филол. наук: 10.02.04 / Сидоренко Юлия Николаевна. – Омск, 2005. – 141 с.
- 132.** Симакова, Ю. А. Анимация как герменевтическая практика в исследовании орнамента традиционных культур / Ю. А. Симакова // Человек в мире культуры. – 2013. – № 3. – С. 54-57 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/animatsiya-kak-germenevticheskaya-praktika-vissledovanii-ornamenta-traditsionnyh-kultur> (дата обращения: 20.03.2020).
- 133.** Скаф, М. К. Визуальная литература. Речевые фигуры и тропы / М. К. Скаф // Детские чтения. – 2014. – № 2(6). – С. 209-219.
- 134.** Сложенинина, Ю. В. Классификация терминологических вариантов / Ю. В. Сложенинина // Язык. Словесность. Культура. – 2015. – № 4-5. – С. 51-71.
- 135.** Сложенинина, Ю. В. Основы терминологии: Лингвистические аспекты теории термина / Ю. В. Сложенинина. – М.: Книжный дом «Либроком», 2016. – 120 с.
- 136.** Сложенинина, Ю. В. Терминологическая вариативность: Семантика, форма, функция / Ю. В. Сложенинина. – Изд. 2-е, испр. – М.: Издательство ЛКИ, 2010. – 288 с.

- 137.** Слышкин Г. Г., Ефремова М. А. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа). – М.: Водолей Publishers, 2004. – 153 с.
- 138.** Смолянов, Г. Г. АнATOMия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов: учеб. пособие. – М.: ВГИК, 2005. – 128 с.
- 139.** Соболевский, С. И. Грамматика латинского языка. Теоретическая часть. Морфология и синтаксис / С. И. Соболевский. – СПб.: Изд-во Олега Абышко; Университетская книга – СПб, 2016. – 432 с.
- 140.** Собянина, В. А. Взаимодействие специальной и обиходной лексики в современном немецком языке: дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.04 / Собянина Валентина Александровна. – М., 2005. – 424 с.
- 141.** Солодовникова, О. В. Субклассы технонимов в сфере возобновляемой энергетики (на материале современного английского языка) / О. В. Солодовникова, А. Л. Буран, А. Ю. Снисар // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2019. – Т. 12. № 8. – С. 182–185.
- 142.** Стернин, И. А. Семантический анализ слова в контексте / И. А. Стернин, М. С. Саломатина. – Воронеж: Истоки, 2011. – 150 с.
- 143.** Стюарт, Дж. Война за империю Disney / Дж. Стюарт; пер. с англ. – М.: Альпина Паблишер, 2006. – 648 с.
- 144.** Сулейманова, О. А. Принципы и методы семантических исследований: учеб.-метод. пособие / О. А. Сулейманова, М. А. Фомина. – Ч. 1. – М.: МГПУ, 2010. – 120 с.
- 145.** Суперанская, А. В. Общая теория имени собственного / А. В. Суперанская. – Изд. 4-е. – М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2012. – 386 с.
- 146.** Суперанская, А. В. Общая терминология: вопросы теории / А. В. Суперанская, Н. В. Подольская, Н. В. Васильева. – 6-е изд. – М.: ЛиброКом, 2012. – 248 с.
- 147.** Суперанская, А. В. Общая терминология. Терминологическая деятельность / А. В. Суперанская, Н. В. Подольская, Н. В. Васильева. – М.: УРСС, 2005. – 288 с.

- 148.** Суперанская, А. В. Общая терминология. Терминологическая деятельность / А. В. Суперанская. – М., 1993. – 288 с.
- 149.** Суперанская, А. В. Теория и методика ономастических исследований / А. В. Суперанская, В. Э. Сталтмане. – М.: Наука, 1986. – 254 с.
- 150.** Тарасова, Л. А. Словообразовательные способы нерегулярного сокращения морфов в современном английском языке (на примере телескопии) / Л. А. Тарасова. – Ашхабад: МНО ТССР, 1989. – 42 с.
- 151.** Татаринов, В. А. История отечественного терминоведения. Т. 3. Аспекты и отрасли терминологических исследований (1973–1993): хрестоматия / В. А. Татаринов. – М.: Московский лицей, 2003. – 400 с.
- 152.** Татаринов, В. А. Теория терминоведения: в 3 т. Т. 1. Теория термина: История и современное состояние / В. А. Татаринов. – М.: Московский лицей, 1996. – 311 с.
- 153.** Ткачева, Л. Б. Основные закономерности английской терминологии / Л. Б. Ткачева. – Томск: Изд-во Томск. ун-та, 1986. – 200 с.
- 154.** Трауберг, Л. З. Мир наизнанку / Л. З. Трауберг. – М.: Искусство, 1983. – 301 с.
- 155.** Турко, У. И. Лингвокогнитивный анализ компьютерной терминологии русского языка: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / Турко Ульяна Игоревна. – Елец, 2007. – 23 с.
- 156.** Тюльнина, В. П. О соотношении терминологической и профессиональной лексики в рамках специальной лексики / В. П. Тюльнина, А. Г. Рудакова // Горный информационно-аналитический бюллетень: науч.-техн. журнал. – 1997. – № 1. – С. 111-121.
- 157.** Уайтэкер, Г. Тайминг в анимации [Электронный ресурс] / Г. Уайтэкер, Д. Халас. – Режим доступа: https://vk.com/photo-57381262_312667853 (дата обращения: 15.01.2020).
- 158.** Финикова, И. В. Функциональный спектр терминологических единиц / И. В. Финикова // Вопросы когнитивной лингвистики. – 2012. – № 1. – С. 98-102.

- 159.** Флейшер, Е. А. Основы прецедентности имени собственного: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / Флейшер Екатерина Андреевна. – СПб., 2014. – 164 с.
- 160.** Формановская, Н. И. Профессионализмы / Н. И. Формановская // Культура русской речи: Энциклопедический словарь-справочник / под ред. Л. Ю. Иванова [и др.]. – М.: Флинта : Наука, 2003. – С. 522-524.
- 161.** Хижняк, С. П. Юридическая терминология: формирование и состав / С. П. Хижняк. – Саратов: Изд-во СГУ, 1997. – 136 с.
- 162.** Хитрук, Ф. С. Профессия – аниматор: в 2 т. / Ф. С. Хитрук. – М.: Гаятри, 2007. – 304 с.
- 163.** Чащина, И. И. Комплексное исследование англоязычной терминологии «Public relations»: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / Чащина Ирина Ивановна. – Омск, 2012. – 20 с.
- 164.** Чупрына, О. Г. SAEL и MAEL в концептосфере Беовульфа / О. Г. Чупрына // Атлантика: Записки по исторической поэтике / Филологический факультет МГУ им. М. В. Ломоносова. – М., 1999. – С. 141-154.
- 165.** Чупрына, О. Г. Прецедентные явления в языке и формирование образа мыслей / О. Г. Чупрына // Формирование культурной и языковой компетентности в процессе изучения иностранного языка. Интернет и изучение иностранного языка: сб. материалов междунар. науч. конф. – М.: ИИУ МГОУ, 2014. – С. 56-58.
- 166.** Шанский, Н. М. Лексикология современного русского языка: пособие для студ. пед. ин-тов / Н. М. Шанский. – 2-е изд., испр. – М.: Просвещение, 1972. – 327 с.
- 167.** Шарафутдинова, Н. С. О составе специальной лексики / Н. С. Шарафутдинова // Вестник Ульяновского государственного технического университета. – 2001. – № 1(13). – С. 72-76.
- 168.** Шевелева, А. Н. Структура и семантика телескопических производных с точки зрения когнитивной лингвистики: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / Шевелева Анна Николаевна. – СПб., 2003. – 195 с.

- 169.** Шелов, С. Д. Ещё раз об определении понятия «термин» / С. Д. Шелов // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2010. – № 4(2). – С. 795–799.
- 170.** Шелов, С. Д. Номенклатурные наименования как класс научно-технической лексики. Состав и функции: учеб. пособие / С. Д. Шелов, В. М. Лейчик. – СПб.: С-Петербург. гос. ун-т, 2007. – 80 с.
- 171.** Шелов, С. Д. Опыт построения терминологической теории: значение и определение терминов: автореф. дис. ... д-ра филол. наук / Шелов Сергей Дмитриевич. – М.: МГУ, 1995. – 35 с.
- 172.** Шелов, С. Д. Письменный научный текст: состав единиц и их функции / С. Д. Шелов // XLII Международная филологическая конференция (Санкт-Петербург, 11-16 марта 2013 г.): избр. труды / отв. ред. С. И. Богданов, Ю. В. Меньшикова. – СПб.: Филологический факультет, 2014. – С. 355–363.
- 173.** Шелов, С. Д. Термин. Терминологичность. Терминологические определения / С. Д. Шелов. — СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2003. – 280 с.
- 174.** Штейн, С. Ю. Онтология кино и онтология анимации / С. Ю. Штейн // Вестник РГГУ. Серия: Философия. Социология. Искусствоведение. – 2016. – № 1(3). – С. 106-116.
- 175.** Эйзенштейн, С. М. Дисней / С. М. Эйзенштейн. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2014. – 124 с.
- 176.** Якимова, С. А. Системное изучение лингвистических терминов / С. А. Якимова // Термин и слово: межвуз. сб. – Горький: Изд-во ГГУ им. Н. И. Лобачевского, 1981. – С. 114-120.
- 177.** Adams, V. Complex words in English. Routledge / V. Adams. – New York, 2013. – 173 p.
- 178.** Apgar, G. Mickey Mouse: Emblem of the American Spirit – Walt Disney Family Foundation Press; First Printing edition (December 22, 2015) / G.. Apgar. – 336 p.

- 179.** Black, M. Models and Metaphors (Studies in language and philosophy) / M. Black. – Ithaca, New York, Cornell Univ. Press, 1962. – 267 p.
- 180.** Bozděchová, I. Word-formation and technical languages / I. Bozděchová // An International Handbook of the Languages of Europe. Vol. 3: Word-formation. – Berlin; N.Y.: DE GRUYTER MOUTON, 2015. – 826 p.
- 181.** Brooks, St. Tradigital Animate CC: 12 Principles of Animation in Adobe Animate / St. Brooks. – CRC Press, 2016. – 368 p.
- 182.** Bryman, A. The Disneyization of Society / A. Bryman. – SAGE Publications Ltd., 2004. – 200 p.
- 183.** Cabré, M. T. Terminology: Theory, methods and applications / M. T. Cabré. – John Benjamins, 1999. – 247 p.
- 184.** Cabré-Castellví, M. T. Elements for a theory of terminology: Towards an alternative paradigm / M. T. Cabré-Castellví // Terminology. – 2000. – N 6(1). – P. 35–57.
- 185.** Cabré-Castellvi, M. T. Theories of Terminology. Their description, prescription and explanation / M. T. Cabré-Castellví // Terminology. – 2003. N 9(2). – P. 163–199.
- 186.** Capstick, P. H. Last Horizons: Hunting, Fishing & Shooting On Five Continents / P. H. Capstick. – St. Martin's Press, 1988. – 277 p.
- 187.** Cholodenko, A. (The) Death (of) the Animator, or: The Felicity of Felix', Part III: Death and the Death of Death (2014) [Электронный ресурс] / A. Cholodenko. – Режим доступа: https://www.academia.edu/39170791/_The_Death_of_the_Animator_or_The_Felicity_of_Felix_Part_III_Death_and_the_Death_of_Death (дата обращения: 10.12.2019).
- 188.** Cholodenko, A. Animation-Film and Media Studies' 'Blind Spot' (2007) [Электронный ресурс] / A. Cholodenko. – Режим доступа: https://www.academia.edu/39630734/Animation-Film_and_Media_Studies_Blind_Spot (дата обращения: 10.12.2019).

- 189.** Cholodenko, A. Speculations on the Animatic Automaton (2007) [Электронный ресурс] / A. Cholodenko. – Режим доступа: https://www.academia.edu/39364823/Speculations_on_the_Animatic_Automaton (дата обращения: 07.12.2019).
- 190.** Cholodenko, A. The Animation of Cinema / A. Cholodenko // The Semiotic Review of Books, Toronto, 2008. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://projects.chass.utoronto.ca/semiotics/vol18.2.pdf> (дата обращения: 17.11.2019).
- 191.** Cholodenko, A. The Expanding Universe of Animation (Studies) (2016) [Электронный ресурс] / A. Cholodenko. – Режим доступа: <https://journal.animationstudies.org/alan-cholodenko-the-expanding-universe-of-animation-studies/> (дата обращения: 08.12.2019).
- 192.** Cholodenko, A. The Illusion of Life: Essays on Animation / A. Cholodenko // Power Publications in association with the Australian Film Commission. – Sydney, 1991. – P. 9-36. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://shop.powerpublications.com.au/products/test-10> (дата обращения: 08.09.2019).
- 193.** Cholodenko, A. The Illusion of the Beginning: A Theory of Drawing and Animation (2000) [Электронный ресурс] / A. Cholodenko. – Режим доступа: https://www.academia.edu/39697289/The_Illusion_of_the_Beginning_A_Theory_of_Drawing_and_Animation (дата обращения: 05.12.2019).
- 194.** Chupryna, O. G. Cross-Cultural Communication. All You Need To Know : Межкультурное общение. Все, что вам необходимо знать / O. G. Chupryna, N. D. Parshina. – M.: Изд-во УРСС, 2015. – 238 с.
- 195.** Ehninger, D. Principles and Types of Speech Communication / D. Ehninger. – Illinois: Illinois University Press, 1984. – 100 p.
- 196.** Faber Benítez, P. Cognitive shift in terminology and specialised translation / P. Faber Benítez // Vidal A., Franco J. Monographs in Translation and Interpreting, A (Self)Critical Perspective of Translation Theories, 2009. – P. 107-143.
- 197.** Faber, P. A Cognitive Linguistics View of Terminology and Specialized Language / P. Faber. – Berlin; N.Y.: DE GRUYTER MOUTON, 2010. – 325 p.

198. Felber, H. Terminology Manual / H. Felber. – Vienna: Infoterm, 1984. – 426 p.

199. Gabler, N. Walt Disney. The Triumph of the American Imagination: biography / N. Gabler. – Alfred A. Knopf, 2008. – 851 p.

200. Gaudreault, A. Could Kinematography be Animation and Animation Kinematography? / A. Gaudreault, Ph. Gauthier // Animation: Interdisciplinary Journal. – 2011. – Vol. 6. Is. 2. – P. 85-91 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847711408232> (дата обращения: 23.10.2019).

201. Gennaway, S. Walt Disney and the Promise of Progress City / S. Gennaway. – ThemeParkPress, 2014. – 238 p.

202. Greene, K. Inside The Dream. The Personal Story of Walt Disney.: illustrated biography / K. Greene. – New York: A Roundtable Press Book / Disney Editions, 2001. – 192 p.

203. Hahn, D. Before Ever After: The Lost Lectures of Walt Disney's Animation Studio / D. Hahn, T. Miller-Zarneke. – Disney Editions, 2015. – 448 p.

204. Hancock, Ph. Disneyfying Disneyization / Ph. Hancock // Ephemera Journal: theory & politics in organization. – 2005. – Vol. 5(3) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ephemerajournal.org/sites/default/files/5-3hancock.pdf> (дата обращения: 04.02.2020).

205. Hassler, G. The functional-communicative approach to language: the genesis and demise of a paradigm [Электронный ресурс] / G. Hassler. – Режим доступа: <https://studylib.net/doc/7331097/the-functional-communicative-approach-to-language> (дата обращения: 08.12.2019).

206. Heath, S. The Cinematic Apparatus: Technology as Historical and Cultural Form / S. Heath // Lauretis T., de, Heath S. (eds). The Cinematic Apparatus. – London: Palgrave Macmillan, 1980 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-349-16401-1_1#citeas (дата обращения: 02.11.2019).

- 207.** Johnston, O. The Illusion of Life: Disney Animation.: illustrated book with artistic, historical and biographical references / O. Johnston, Fr. Thomas. – Hyperion, 1995. – 575 p.
- 208.** Korkis, J. The Revised Vault of Walt / J. Korkis. – Theme Park Press, 2012. – 282 p.
- 209.** Lakoff, G. Metaphors We Live by / G. Lakoff, M. Johnson. – Chicago: University of Chicago Press, 1980. – 191 p.
- 210.** Lakoff, G. More than Cool Reason. A Field Guide to Poetic Metaphor / G. Lakoff, M. Turner. – Chicago; London: University of Chicago Press, 1989. – 237 p.
- 211.** Lehrer, A. Understanding trendy neologisms / A. Lehrer // Italian Journal of Linguistics. – 2003. – № 15. – P. 369-282.
- 212.** Litwak, L. A Fantasy That Paid Off // New York Times Magazine. – June 27. – P. 22 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.nytimes.com/1965/06/27/archives/a-fantasy-that-paid-off-a-fantasy-that-paid-off.html?searchResultPosition=5> (дата обращения: 01.02.2020).
- 213.** Marquez, D. Disney Syndrome: The effects of fairy-tales as a mind-programming tool Kindle Edition / D. Marquez. – Published December 12th 2012. – 46 p.
- 214.** Myking, J. Against Prescriptivism? The Sociocritical Challenge to Terminology / J. Myking // IITF Journal. 2001. – N 12(1-2). – P. 49-64.
- 215.** Pearson, J. Terms in Context / J. Pearson. – Amsterdam; Philadelphia, 1998. – 249 p.
- 216.** Pikkov, Ü. Animasophy. Theoretical Writings on the Animated Film / Ü. Pikkov. – Estonian Academy of Arts, 2010. – 200 p.
- 217.** Pinker, S. The Stuff of Thought: Language as a Window into Human Nature / S. Pinker. – Penguin Group (Viking Press) U.S., 2007. – 499 p.
- 218.** Poisant, J. Creating and Sustaining a Superior Customer Service Organization: A Book about Taking Care of the People Who Take Care of the Customers / J. Poisant. – Praeger, 2001. – 192 p.

- 219.** Ross, A. The Celebration Chronicles: Life, Liberty, and the Pursuit of Property Value in Disney's / A. Ross. – New Town, New York: Ballantine, 1999. – 352 p.
- 220.** Sageder, D. Terminology today: a science, an art or a practice?: some aspects on terminology and its development / D. Sageder // Brno studies in English. – 2010. – Vol. 36. Is. 1. – P. 123-134.
- 221.** Sager, J. C. Term formation / J. C. Sager // Handbook of Terminology Management. Vol. 1: Basic Aspects of Terminology Management. – Amsterdam; Philadelphia: Benjamins, 1997. – P. 25-41.
- 222.** Sandler, K. S. (ed.) Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation / K. S. Sandler. – New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1998. – 222 p.
- 223.** Schickel, R. The Disney Version: The Life, Times, Art, and Commerce of Walt Disney / R. Schickel. – Revised edition. – London: Pavilion, 1986. – 384 p.
- 224.** Shane, E. Disconnected America: The Future of Mass Media in a Narcissistic Society (Media, Communication, and Culture in America) / E. Shane. – Routledge, 2000. – 224 p.
- 225.** Smith, D. Disney A to Z: The Updated Official Encyclopedia / D. Smith. – New York: Hyperion, 1998. – 633 p.
- 226.** Smoodin, E. Disney Discourse: Producing the magic kingdom / E. Smoodin, ed. by Eric Smoodin. – Routledge, 1994. – 270 p.
- 227.** Solomon, Ch. The Art of the Animated Image: An Anthology / Ch. Solomon. – Los Angeles: American Film Institute, 1987. – 95 p.
- 228.** Steurs, F., Kockaert, H. Language planning and domain dynamics: Challenges in term creation. 2014. DocHot [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://dochot.net/document/language-planning-and-domain-dynamics-challenges-in-term-creation> (дата обращения: 10.08.2019).
- 229.** Susanin, T. Walt before Mickey: Disney's Early Years, 1919-1928 / T. Susanin. – University Press of Mississippi; American First edition, 2011. – 384 p.

- 230.** Telotte, J. P. *The Mouse Machine: Disney and Technology* / J. P. Telotte. – University of Illinois Press Urbana and Chicago, 2008. – 222 p.
- 231.** Temmerman, R. Approaches to terminology. Now that the dust has settled / R. Temmerman // *Synaps: Fagspråk. Rjmmunikasjon. Kulturkunnskap.* – 2007. – N 20. – P. 27–36.
- 232.** Temmerman, R. Towards new ways of terminology description. The sociocognitive approach / R. Temmerman. – John Benjamins Publishing Company, 2000. – 276 p.
- 233.** The Walt Disney Studios: guide. – Walt Disney Prod., Ltd., 1938. – 31 p.
- 234.** Thomas, B. *Walt Disney: An American Original: biography* / B. Thomas. – Disney Editions, 1994. – 384 p.
- 235.** Valeontis K. The linguistic dimension of terminology: principles and methods of term formation [Электронный ресурс] / K. Valeontis, E. Mantzari // 1st Athens International Conference on Translation and Interpretation Translation: Between Art and Social Science (13-14 October 2006). P. 1-20. – Режим доступа: https://www.academia.edu/2317735/THE_LINGUISTIC_DIMENSION_OF_TERMINOLOGY_PRINCIPLES_AND_METHODS_OF_TERM_FORMATION_Kostas_Valeontis_Elena_Mantzari_2006 (дата обращения: 13.08.2019).
- 236.** Walz, G. Charlie Thorson and the temporary Disneyfication of Warner Bros. cartoons / G. Walz. 1998.
- 237.** Wasko, J. *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy* / J. Wasko. – Cambridge: Polity, 2001. – 272 p.
- 238.** White, T. *Animation From Pencils to Pixels* / T. White. – Routledge, 2006. – 400 p.
- 239.** Williams, P. *It's Not Who You Know, It's Who You Are: Life Lessons from Winners* / P. Williams. – Revell, 2015. – 224 p.
- 240.** Winder, C. *Producing Animation* / C. Winder, Z. Dowlatabadi. – Focal Press, 2011. – 456 p.

Словари и справочные издания

- 241.** Апресян, Ю. Д. Новый большой англо-русский словарь: в 3 т. / Ю. Д. Апресян, Э. М. Медникова, А. В. Петрова и др.; под общ. рук. Ю. Д. Апресяна и Э. М. Медниковой. – 3-е изд., стер. – М.: Рус. яз., 1998. – 832 с.
- 242.** Ахманова, О. С. Словарь лингвистических терминов / О. С. Ахманова. – М.: Сов. энцикл., 1966. – 607 с.
- 243.** Большой толковый словарь по культурологии / Б. И. Кононенко. – М.: Вече: АСТ, 2003. – 509 с.
- 244.** Дворецкий, И. Х. Латинско-русский словарь / И. Х. Дворецкий. – 2-е изд. – М.: Рус. яз., 1976. – 1096 с.
- 245.** Ермолович, Д. И. Иллюстрированный англо-русский словарь персоналий / Д. И. Ермолович. – М.: Р. Валент, 2012. – 356 с.
- 246.** Жеребило, Т. В. Словарь лингвистических терминов / Т. В. Жеребило. – Изд. 5-е, испр. и доп. – Назрань: ООО «Пилигрим», 2010. – 486 с.
- 247.** Лингвистический энциклопедический словарь (ЛЭС) / под ред. В. Н. Ярцевой. – М., 1990. – С. 508-509.
- 248.** Машковцев, Б. А. Словарь-справочник современных анимационных терминов / Б. А. Машковцев. – М.: URSS, 2015. – 256 с.
- 249.** Минина, Т. П. Энциклопедический словарь юного зрителя / Т. П. Минина, Г. В. Таттар. – М.: Педагогика, 1989. – 416 с.
- 250.** Мультитран [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.multitran.ru> (дата обращения: 03.09.2016).
- 251.** Отин, Е. С. Словарь коннотативных собственных имён / Е. С. Отин. – М.: ООО «А Темп», 2006. – 440 с.
- 252.** Русско-английский, англо-русский словарь анимационных терминов. – М.: МП «Респект», 1991. – 47 с.
- 253.** Языкоzнание. Большой энциклопедический словарь / гл. ред. В. Н. Ярцева. – 2-е изд. – М.: Большая Рос. энцикл., 1998. – 685 с.

254. A New English Dictionary On Historical Principles [Электронный ресурс].

– Режим доступа: [https://archive.org/stream/ANewEnglishDictionaryOnHistoricalPrinciples.10VolumesWithSupplement/01.NEDHP.AB.Oxford.Murray.1888.page/n357\(mode/2up](https://archive.org/stream/ANewEnglishDictionaryOnHistoricalPrinciples.10VolumesWithSupplement/01.NEDHP.AB.Oxford.Murray.1888.page/n357(mode/2up) (дата обращения: 20.09.2017).

255. Auchter, D. Dictionary of historical allusions and eponyms / D. Auchter. – Santa Barbara, California: ABC-CLIO, Inc., 1998. – 295 p.

256. Beaver, F. E. Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art / F. E. Beaver. – New York: Peter Lang Publishing, 2015. – 293 p.

257. Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dictionary.cambridge.org/> (дата обращения: 22.02.2020).

258. Davies, M. A Frequency Dictionary of Contemporary American English / M. Davies, D. Gardner. – Routledge, 2010. – 351 p.

259. Dictionary.com [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dictionary.com> (дата обращения: 20.09.2017).

260. Dobson, N. Historical Dictionary of Animation and Cartoons / N. Dobson. – Scarecrow Press, Inc. UK, 2009. – 245 p.

261. Encyclopaedia Britannica [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.britannica.com/topic/Alice-in-Cartoonland> (дата обращения: 04.01.2020).

262. How to spell [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://howtospell.co.uk/hyphens> (дата обращения: 30.01.2020).

263. Kuhn, A. Oxford Dictionary of Film Studies / A. Kuhn, G. Westell. – Oxford University Press, 2012. – 518 p.

264. Lexico [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.lexico.com/definition/gag> (дата обращения: 20.05.2020).

265. Longman Dictionary of Contemporary English. – Pearson Education Limited, 2001. – 1668 p.

266. Longman Dictionary of Contemporary English [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.ldoceonline.com> (дата обращения: 01.03.2020).

267. Macmillan Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.macmillandictionary.com/> (дата обращения: 20.04.2020).

268. Merriam-Webster Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.merriam-webster.com> (дата обращения: 02.02.2019).

269. Online Etymology Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.etymonline.com> (дата обращения: 01.09.2017).

270. Oxford Learner's Dictionaries [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com> (дата обращения: 02.02.2019).

271. Spears, R. A. Slang and Euphemism : A dictionary of oaths, curses, insults, sexual slang and metaphor, racial slurs, drug talk, homosexual lingo, and related matters / R. A. Spears. – New York: Jonathan David Publishers, 1981. – XXVIII. – 448 p.

272. The Concise Oxford Dictionary of English Etymology. – Oxford University Press, 2003. – 4217 p.

273. Thesaurus.plus [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://thesaurus.plus/related/animated_cartoon/animation (дата обращения: 05.03.2020).

274. Urban Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.urbandictionary.com> (дата обращения: 15.09.2017).

275. Walker, J. A. Glossary of Art Architecture & Design / J. A. Walker. – Revised, Enlarged, Subsequent edition, 1992. – 352 p.

Источники

276. Академик [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://translate.academic.ru/wild%20shooting/en/ru/> (дата обращения: 15.03.2020).

277. ГОСТ Р ИСО 704-2010 Терминологическая работа. Принципы и методы. Утвержден и введен в действие Приказом Федерального агентства по

техническому регулированию и метрологии от 21 декабря 2010 г. №879-ст. – М.: Стандартинформ, 2012.

278. Издательская группа URSS [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urss.ru/cgi-bin/db.pl?lang= Ru& blang= ru& page= Book& id= 194115> (дата обращения: 01.08.2020).

279. Интернет-архив статей Wayback Machine: Наши мультфильмы: Фёдор Хитрук [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://web.archive.org/web/20070831034505/http://books.interros.ru/index.php?book=mult&id=20&mode=print> (дата обращения: 10.09.2016).

280. Каталог ВГБИЛ им. М. И. Рудомино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://catalog.libfl.ru/Search/Results?lookfor=animation&type=AllFields&-page=2> (дата обращения: 10.07.2020).

281. Кинопоиск [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/> (дата обращения: 09.06.2019).

282. Образовательный портал Oxford Royale [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.oxfordroyale.com/articles/professional-slang.html> (дата обращения: 19.08.2019).

283. Сайт Д. И. Ермоловича / Yermolovich.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://yermolovich.ru/board/1-1-0-2790> (дата обращения: 20.05.2020).

284. Сноб [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://snob.ru/profile/26325/print/57507> (дата обращения: 19.08.2019).

285. Создание анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://createanimation.ru> (дата обращения: 20.11.2019).

286. Aladdin Central Messageboard [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.aladdincentral.org/forums/viewtopic.php?t=57&start=0&postdays=0&postorder=asc&highlight=&sid=b9d3790f5b61fe7881faa9a6d8587bc1> (дата обращения: 01.02.2020).

287. American Name Society [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.americannamesociety.org/names/> (дата обращения: 12.05.2020).

288. Average disnerd [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.averagedisnerd.com> (дата обращения: 02.02.2020).

289. Blogger.com [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://bp0.blogspot.com/_sGYULzoQCgA/RkkUljB_-_I/AAAAAAAAnQ/ZwsShB1vkjk/s1600-h/1947+May+2+Portsmouth+Times+Portsmouth+OH+imagineering.jpg (дата обращения: 30.01.2020).

290. Chip and Company [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://chipandco.com/disneyspeak-speak-disneys-language-62241/> (дата обращения: 01.02.2020).

291. Collinsrace1.wordpress [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://collinsrace1.wordpress.com/2015/01/12/disneyspeak-how-to-talk-like-a-disney-employee/> (дата обращения: 01.02.2020).

292. Confessions of a disnerd [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.confessionsofdisnerd.com> (дата обращения: 02.02.2020).

293. Etsy [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.etsy.com/market/disnerd_shirt (дата обращения: 03.04.2020).

294. Gallery of Graphic Design [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gogd.tjs-labs.com/show-picture.php?id=1118935951> (дата обращения: 02.02.2020).

295. Google Info [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://google-info.org/1503750/1/aerografiya.html> (дата обращения: 15.08.2019).

296. IMDb [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.imdb.com/title/tt0052751/> (дата обращения: 29.01.2020).

297. Independent Animatic Specialist [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.animatic.co.uk> (дата обращения: 25.11.2019).

298. Life, Walt Disney: From Mickey to the Magic Kingdom: magazine. – 2016. – April 15. – 96 p.

299. Modern Life Is Good [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.modernlifeisgood.com/2018/11/24/how-to-speak-disney/> (дата обращения: 20.04.2020).

300. Natural Health Magazine [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.naturalhealthmagazine.co.uk/relationships/what-is-walt-disney-syndrome-and-why-does-it-cause-relationships-to-fail> (дата обращения: 15.02.2020).

301. Scientific American [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://blogs.scientificamerican.com/oscillator/smell-o-vision/> (дата обращения: 30.01.2020).

302. The New York Times [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.nytimes.com/> (дата обращения: 01.02.2020).

303. The Quietus [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://thequietus.com/articles/06034-eat-lights-become-lights-autopia-review-2> (дата обращения: 29.01.2020).

304. The Social Man [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://thesocialman.com/disney-princess-syndrome> (дата обращения: 15.02.2020).

305. The Total Theatre Magazine Print Archive [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://totaltheatre.org.uk/archive/reviews/il-teatro-carretto-biancaneve> (дата обращения: 01.02.2020).

306. The Walt Disney Family Museum [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.waltdisney.org/> (дата обращения: 25.04.2018).

307. The Washington Post [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/1984/07/20/the-electric-dreams-of-a-machined-age/0375dff-5b73-474a-acac-f179a737431f/> (дата обращения: 01.02.2020).

308. Variety [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://variety.com/1942/film/reviews/victory-through-air-power-1200413961/> (дата обращения: 07.02.2020).

309. Wattpad [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.wattpad.com/stories/disnerd> (дата обращения: 03.04.2020).

310. Wdwphotoshare.wordpress [Электронный ресурс]. – Режим доступа: wdwphotoshare.wordpress.com (дата обращения: 01.02.2020).

311. Wordreference [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.wordreference.com/definition/sweatbox> (дата обращения: 06.10.2018).

Видеоматериалы

312. Кто подставил кролика Роджера (х/ф) (Who Framed Roger Rabbit) (1988). Фильм дублирован Союзом работников творческого дубляжа по заказу российского телевидения / пер. Д. Усачёва. – ВГТРК, 1995 г.

313. Disneyland Goes to The World's Fair – Audio-Animatronics [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com> (дата обращения: 08.09.2017).

314. From Fantasia to Fantasyland. Documentary by Thames Television, 1978 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/> (дата обращения: 08.03.2019).

315. Slow In & Slow Out – 12 Principles of Animation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=fQBFsTqbKhY> (дата обращения: 07.01.2020).

316. Disney lingo – How to talk like a Disney Cast Member [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=DQOaQVUECZc> (дата обращения: 07.01.2020).

317. The Plausible Impossible. Disneyland episode. Season 3. Episode 8. Original air date 31 October 1956 (USA) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/> (дата обращения: 10.09.2016).

318. The story of the Animated Drawing [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/> (дата обращения: 11.05.2018).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Англо-русский словарь анимации

airbrush, 1. *спец.* автоматический распылитель жидких чернил и краски
2. *аним.* кисть-аэробраф для изображения лёгких, «воздушных» оттенков.

alive, *спец. метаф.* (Disney) 1. анимационный подход к изображению персонажа, когда каждая его часть указывает на его настроение, то есть делает его «живым»; 2. два непременных условия «живого» анимационного материала:
а. захватывающий сюжет; б. саундтрек со смыслом.

anima-, словообразующий формант со значением «дух», «душа», «жизнь».

animatable, 1. *спец.* (на основе семантики корневого форманта в терминологическом значении и семантики суффикса) графические объекты, удовлетворяющие анимационным требованиям и принципам; 2. (Disney)
animatable shape, гибкий объём, крепкая, но не жёсткая форма, которая не сковывает движения и не мешает воплощению идей художников-аниматоров.

animated cartoon, «ожившая карикатура», мультфильм, чаще kortкометражный, рассчитанный преимущественно на юного зрителя.

animated film, анимационный фильм, мультфильм, чаще полнометражный.

animated, 1. *общ.* обладающий духом жизни, одушевлённый; 2. *спец.* (аним.) анимационный продукт, созданный при помощи техники анимации.

animateness, состояние жизни, пребывание в живом состоянии.

animatic, 1. *спец.* предварительная версия будущей кино- или анимационной продукции, вспомогательный материал в период работы над проектом; 2. *спец.* (аниматология) анимация как метафизическое явление.

animation, 1. *общ.* одушевление, оживление, наделение жизнью; 2. *спец.* одно из направлений в экранном искусстве, создаваемое при помощи «оживления» графических оживлений; 3. отрасль; 4. продукт одноимённой отрасли.

animator, 1. *общ.* дающий жизнь; 2. *спец.* художник, создатель анимационных фильмов.

animism, вера в наличие некоего живого начала, души, у всего сущего.

animistic, 1. общ. имеющий признаки одушевлённости; 2. спец. (анимизм): относящийся к анимизму.

Anticipation, один из 12 принципов анимации: 1. подготовка к действию, представляющая собой движение, предшествующее основному и обычно в противоположном направлении; 2. эмоциональное предвкушение готовящегося действия.

Appeal, один из 12 принципов анимации: привлекательность, в том числе, и отрицательных героев.

Arcs, один из 12 принципов анимации: создание анимации с помощью дугообразных траекторий, которым подчинено движение объектов.

audio-animatronics (animation + electronics), 1. реалистично выглядящие роботообразные электро-механические фигуры, в которых запрограммированы механика движения и необходимые звуки; 2. торговая марка, собственность компании Disney.

Autopia (auto + utopia), «Автопия» – название аттракциона скоростных машин в «Диснейленде».

blue sketch, карандашный набросок голубого цвета, с помощью которого в рисованной анимации намечается размер и рост персонажа в кадре, движения слева направо, положение и т. д. относительно других объектов фона.

bouncing ball, 1. общ. отскакивающий, прыгающий мячик 2. спец. (кино, аним.) круглый скачущий значок, с помощью которого визуально отображается ритм песни; в анимации применялся для наиболее удачной синхронизации звука и изображения; 3. спец. (аним.) округлость, наглядно показывающая, как ведёт себя круглое тело определённой массы при соприкосновении с поверхностью и отскакивании от неё.

CalArts (California Institute of the Arts), Калифорнийский институт искусств, созданный Уолтом Диснеем.

caricaturist, 1. художник-карикатурист, шаржист; 2. (Disney): художник-разработчик новых экраных персонажей с окарикатуренными человеческими чертами.

cartoon, 1. карикатура; 2. мультфильм.

cartoonist, художник, рисующий сатирические рисунки для газет и журналов.

celluloid (cel), целлULOид, тонкий прозрачный пластиковый лист, на который с помощью контуровки и заливки наносили подвижные объекты анимации для последующей съёмки на камеру.

circarama (circle + panorama; circle + car + panorama), 1. аттракцион «Круговая панорама» («Кругорама») в «Диснейленде», где можно было посмотреть киноизображение на панорамном экране с углом обзора 360°; 2. при помощи элемента *car* в наименовании выражалась признательность автомобилестроительной компании American Motors, которая была спонсором аттракциона.

clean-up, прорисовка анимационных объектов и фонов в соответствии с исходными моделями персонажей и эскизами фонов.

dailies, ежедневная производственная «текучка», отснятый за день материал, обработанный на плёнке в лаборатории, с целью последующего тщательного анализа и контроля качества текущего съёмочного материала.

dead, спец. метаф. (Disney) нечто неподвижное (часть тела), не действующее сообразно ситуации, не показывающее настроение персонажа; противоп. *alive*

disneyfication, лингвокульт. 1. продвижение диснеевских ценностей и культуры; 2. тщательный надзор с целью безопасности; 3. тривиальность, обыденность, глупость; 4. ограничение и разрушение оригинального материала; 5. очеловечивание посредством диснеевской анимации; 6. неправдоподобность.

disneyization, лингвокульт., социол. процесс, с помощью которого принципы диснеевских тематических парков захватывают всё больше и больше секторов американского общества, равно как и всего остального мира.

disneyodendron (Disney + o + dendron), наименование в «Диснейленде», присвоенное искусственному дереву из стали и цемента для аттракциона аттракцион «Swiss Family Tree House».

dope sheet (exposure sheet), экспозиционный лист с подробным описанием

всех деталей в сцене.

Draw as you go, приём рисования с опережением основного действия, когда по ходу развития действия в мультильме добавляются какие-нибудь элементы в последний момент, или когда на глазах у зрителей происходит создание картины в пустом кадре.

drybrush, «сухая кисть» с использованием таких веществ в краске, которые позволяют ей оставаться почти сухой и дают требуемый художественный эффект.

EPCOT (Experimental Prototype Community Of Tomorrow – Экспериментальный прототип сообщества будущего), утопический проект города будущего, предложенный Уолтом Диснеем.

Exaggeration, один из 12 принципов анимации: 1. преувеличение, утрирование, гиперболизация, но без искажения реальности; 2. заострение характерного для передачи экспрессивной формы привычных вещей и движений.

extreme position, ключевое положение анимационного объекта (без промежуточных положений)

extreme, 1. ключевые фазы (позиции) на начальной, черновой, стадии создания анимации; 2. максимальная точка амплитуды движения графического объекта; 3. выход за рамки нормы для визуальной оригинальности, применяемый только для быстрых движений; 4. *общ.* чрезвычайный, экстраординарный

Fantasound (fantasy + sound), система «Фантазвук», разработанная в 1941 году для аудиосопровождения показа полнометражной анимационной ленты «Фантазия» (Fantasia), была первой системой, передававшей объёмное стереозвучание.

Follow Through Action, один из 12 принципов анимации: остаточное движение, когда инертные предметы (одежда, волосы, хвост животного и т. д.) движутся по инерции после того как персонаж остановился.

gag, 1. *общ.* кляп; 2. *спект.* (театр) острумная реплика, которой актёр «затыкает» своего собеседника; острумная реплика, шутка, вставленная в актёрский текст по собственному усмотрению; 3. *спект.* (кино, аним.) гэг, шутка, (фарсовый) трюк, прикол.

get hold of a character, идиом. осмыслить персонаж, понять его натуру.

goody board, доска для образцово-показательных рисунков-эскизов на студии Disney, которые не сочетались с текущим сценарным замыслом, а потому не попадали на сценарную доску.

heavy, 1. общ. физически тяжёлый, тяжеловесный; 2. (Disney) отрицательный персонаж со множеством соответствующих черт (единичное специальное обозначение подобного рода в процессе работы над полнометражной анимационной лентой «The Jungle Book»).

held drawing, изображение персонажа, удерживаемого в определённой позиции.

imagineer (imagination + engineer), 1. «воображенер», имажинер, творческий работник компании WED, который применял силу воображения и квалификацию инженера в области разработки робототехники и аттракционов; 2. словоформа, элемент эргонима «Walt Disney Imagineering Research & Development, Inc» 3. *imagineering*, творческий потенциал работника компании Alcoa Aluminium; 4. обобщённое название, которое художник Артур Радебо дал своим работам.

inbetween, создавать промежуточную (неключевую) фазу движения анимационного объекта.

inbetweener, художник-фазовщик.

ink and paint, контуровка и заливка, этап создания рисованной анимации, когда карандашные рисунки обводятся по контуру и закрашиваются краской на целлулоиде, после чего отправляются на финальную съёмку.

inspirational sketch, воодушевляющий, вдохновляющий эскиз, задача которого заключается в том, чтобы заставить художника-аниматора думать, придумывать, воображать на стадии предварительной работы над мультфильмом.

Kaleidophonic (kaleidoscopic + phonic), шоу «Карусель прогресса», демонстрировавшее на Всемирной Нью-Йоркской выставке (1964-1965) технические достижения компании GE.

key drawing (устар. extreme drawing), ключевая зарисовка движения анимационного объекта.

Laugh-O-Gram (laugh + о + telegram), 1. наименование первой анимационной студии У. Диснея в Канзас-Сити; 2. *laugh-o-grams*, название

продукции студии – «смехограммы».

layout, 1. компоновка, распределение фигур и объектов в кадре при работе над анимационной лентой; 2. (Disney) традиционная компоновка, а также создание дизайна фонов, указание аниматорам, как лучше изобразить то или иное действие, обозначение положения камеры для лучшего кадра или монтажа и т. д.

Leica reel, лейс-ролик, записанный на камеру Leica для просмотра черновой анимационной работы.

light table, стол-просвет/просветный стол, стационарный просвет, вмонтированный в крышку стола художника-аниматора для того, чтобы видеть фазы движения персонажа, расположенные на нескольких полупрозрачных листах, и дорисовывать другие фазы.

lightbox, подсвеченная с обратной стороны поверхность, используемая большинством художников в рисованной анимации.

live action, 1. общ. живое действие; 2. спец. (кино) кинофильм с участием живых актёров.

Mathmagic Land (mathematics + magic), сказочная страна Математландия, в которую попадает утёнок Дональд Дак в мультфильме «Donald in Mathmagic Land».

Mouseketeer (mouse + musketeer), мышкетёрами именовались талантливые дети-артисты, выступавшие в телепередаче «Mickey Mouse Club» (Клуб Микки-Маяса) в 1950-х гг.

multiplane camera, многоярусная камера для создания комплексной анимации с использованием чередующихся слоёв, благодаря которой создавался эффект проникновения вглубь кадра при просмотре анимационной ленты.

one-reeler, короткометражный фильм, записанный на одну бобину с плёнкой

overlapping Action, один из 12 принципов анимации: захлест действия, перекрытие, перекрывающее действие; метод анимации частей тела персонажа, при которой все они двигаются асинхронно и движение одних частей тела приводит в движение другие части, благодаря чему исключается механическая синхронность, которая может лишить сцену живости и оригинальности.

pencil mileage, (Disney) «пробег карандашом», баланс скорости и качества, достигавшийся художником-прорисовщиком на черновом этапе производства анимации.

pencil test, 1. анимационные рисунки, выполненные карандашом, для этапа тестового просмотра анимации; 2. тестовый просмотр черновой анимации.

plausible impossible, «правдоподобное невероятное», анимационный принцип, разработанный на студии Disney, согласно которому любое неправдоподобное действие в анимации имеет под собой фактологическую основу, и зрители поверят увиденному только в том случае, если будут чувствовать, что происходящее на экране действие имеет под собой фактологическую основу.

Plutopia (Pluto + Utopia), мультфильм про пса по кличке «Плуто», который во сне попадает во страну Утопию.

Pose to Pose Action, один из 12 принципов анимации: при создании анимации движение, создаваемое от позы к позе, основанное на ясности, контроле, планировании.

primary action, главное действие персонажа, противопоставленное дополнительному, вторичному (secondary action), которое ему подчиняется.

put “juice” in, идиом. «внести живинку», придать анимационной сцене или персонажу такие черты, которые наполняют их жизнью, и сделают всё происходящее на экране реалистичным.

reel, 1. общ. катушка; 2. спец. (ткачество) вращающееся приспособление, на которое наматывается нить; 3. спец. (кино, аним.) бобина с плёнкой.

regular (animation), «обычная анимация», когда художник-аниматор создаёт персонажей, руководствуясь своим воображением, без использования живых моделей, снятых предварительно на киноплёнку.

re-re (re-recording), перезапись материала.

Rubber hose, «Резиновый шланг», художественный принцип создания анимации начала XX века, с помощью которого художники-аниматоры изображали конечности персонажей в виде резиновых шлангов, поскольку не располагали информацией о настоящем анатомическом устройстве.

rushes, см. *dailies*.

Secondary Action, один из 12 принципов анимации: дополнительное, вторичное действие как противопоставление главному (primary action).

Slow in, один из 12 принципов анимации: смягчение начала движения, медленный «вход» в движение.

Slow out, один из 12 принципов анимации: смягчение начала движения, медленный «выход» из движения, плавная, нерезкая остановка движения.

solid drawing, один из 12 принципов анимации: основательный, добротный, профессиональный рисунок, выполненный с соблюдением всех художественных и технических требований и имеющий максимальную выразительность.

Staging, один из 12 принципов анимации: постановка сцены перед камерой с учётом того, как донести её идею до зрителя и сконцентрировать его внимание на важных деталях.

story reel (work reel), черновые записи рабочего материала для проверки степени достижения элемента развлекательности и зрелищности в монтажной последовательности.

story session, сценарное заседание, в ходе которого презентуется идея для будущей анимации.

story sketch man, художник сценарных эскизов, раскадровщик, в обязанности которого входит художественный контроль презентации и создание новых набросков на месте по необходимости с учётом предложений и идей участников сценарного заседания на студии Disney.

story, 1. общ. история, рассказ; 2. спец. (кино, аним.) сценарий.

Storyboard, раскадровочная (сценарная) доска, раскадровка, представляющая собой графическую (в виде карандашных эскизов) презентацию сценария будущего анимационного фильма.

storyline, сюжетная линия.

storyman, художник-сценарист, который свои сценарии рисует, а не пишет.

storyteller, сценарист на студии Disney, который помимо создания сценария должен уметь преподнести его должным образом – презентовать.

storytelling, презентация сценария на студии Disney.

straight Ahead Action, один из 12 принципов анимации: этап создания анимации, на котором художник-аниматор делает рисунки один за другим, в результате чего по ходу работы возникают новые идеи, и так до конца вверенной ему сцены; работа осуществляется спонтанно, под воздействием вдохновения.

Sweatbox, 1. *спец.* шкаф для выпота фруктов; 2. *аним.* «парилка», просмотр чернового анимационного материала на студии Disney; 3. одноимённый этап просмотра чернового материала на студии Disney.

sync (synchronous sound), синхронизация звука с движением.

temp tracks, временные музыкальные треки, использовавшиеся на начальном этапе работы над мультфильмом.

Timing, один из 12 принципов анимации: тайминг, синхронизация звука с действием, хронометрический расчёт анимационной сцены и эпизода, расчёт действия во времени и пространстве; временной промежуток между анимационными ключевыми фазами движения, характеризующий скорость движения объекта.

Tracing, обводка по контуру, контуровка.

twinning (twins), 1. *спец.* (Disney) совершение одного и того же действия разными частями персонажа; 2. визуальный эффект симметричности.

two-reelers, кинофильм с хронометражем, умещавшимся на две бобины с плёнкой.

WDP, Walt Disney Productions, наименование диснеевской производственной корпорации.

WDW, Walt Disney World, наименование диснеевского тематического парка развлечений во Флориде.

WED, Walter Elias Disney, наименование организации, занимавшейся строительством первого диснеевского парка развлечений «Диснейленд» в Анахайме, Калифорния, и позднее производством павильонов для крупнейших американских промышленных предприятий (Ford, American Motors, GE) в рамках проведения Всемирной выставки в Нью-Йорке (1964-1965).

wild shooting, идиом. несинхронная съёмка, производившаяся при наличии уже готовой звукозаписи.

work to extremes, 1. досл. работа до крайних, ориентировочных точек; 2. спец. рисовать только базовые фазы движения анимационного персонажа, без промежуточных.

X-Sheet (exposure sheet), см. *dope sheet*.