

УДК 81.23

DOI 10.25688/2076-913X.2019.34.2.11

Т.А. Романова

## К вопросу о переосмыслении и терминологизации лексических единиц *cartoon, gag*

В статье анализируется переосмысление и терминологизация таких лексических единиц, как *cartoon* и *gag*. Исследуются исторические и лингвистические процессы, в результате которых стало возможным внедрение в терминологическую систему кинематографической и анимационной сфер.

*Ключевые слова:* термин; терминологизация; переосмысление лексемы.

Реалии и понятия, появляющиеся в жизни людей, не всегда находят отражение в новых словах или словосочетаниях. Процесс названия подобного явления или предмета может происходить за счет заимствования лексической единицы из другого языка или за счет переосмысления уже существующих лексических единиц посредством метафоризации и метонимии. Так, слово, давно существующее в языке, может приобрести новое значение на основе сходства вновь обозначаемого явления с уже известным явлением. Новое слово или новое значение у существующего слова могут войти в лексико-семантический состав языка благодаря воздействию научно-технических достижений на мировоззрение людей и социальное взаимодействие [8, с. 56].

Изменение семантики уже существующих слов за счет расширения или сужения их значений характерно не только для общеупотребительного языка, но и в определенной степени для языка специальных целей (ЯСЦ), когда слово становится термином. Изучая явление терминологизации, В.М. Лейчик уделял внимание переходу «лексической единицы из состояния нетермина в состояние термина» [6, с. 29]. По мнению ученого, при изучении термина необходимо определять не собственно термин, а исходную лексическую единицу, анализировать содержательную структуру термина через призму исходной единицы с ее лексическим, неспециальным значением, чтобы понять, что получилось в результате переосмысления и перехода в терминосистему [Там же]. Другой известный лингвист-терминолог С.В. Гринев-Гриневиц также связывает образование терминов с процессом «специализации значения уже существующих общеупотребительных слов» [6, с. 127].

В настоящей статье рассматривается образование профессиональных терминов *cartoon* и *gag* в результате перехода данных номинаций из общеупотребительной лексики в специальную сферу кинематографической анимации.

Итальянское по происхождению, существительное *cartoon* пришло в английский язык из французского задолго до появления кинематографа — в конце XVII в. Исходно слово *cartoon* обозначало *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. Эту же лексему стали использовать для обозначения предварительных эскизов, которые художники делали на такой бумаге [2]. Таким образом, лексема *cartoon* оказалась востребованной в сфере рисования. В XIX в. лексическая единица *cartoon* входит в терминологию газетного и журнального дела, в результате чего ее значение специализируется, поскольку теперь *cartoon* обозначает сатирический рисунок, изображавший общественного деятеля или политика, т. е. шарж, или карикатуру.

Британский сатирический журнал *Punch* 24 июня 1843 г. анонсировал публикацию нового вида графических работ, «изысканных зарисовок» (*exquisite designs*), под названием «Карикатуры Панча» (*Punch's Cartoons*). Данный анонс можно считать свидетельством того, что субстантив *cartoon* обозначал особый тип рисунка, ранее не знакомый читателям [2].

В первой четверти XX в. термин *cartoon* заимствуется из газетно-журнальной терминологии в формирующуюся терминологию нового вида искусства и развлечения — анимационный кинематограф. В результате переноса из одной сферы профессиональной деятельности в другую этим словом стали называть последовательность рисунков с определенными героями или ситуациями. Поскольку данная последовательность рисунков создавала впечатление движения, то их стали называть *animated cartoons* (анимированные карикатуры, или мультфильмы).

В кинематографической терминологии в семантике субстантива *cartoon* сохраняется, хотя и в стертом виде, смысл, присущий этому слову в газетной терминологии, — карикатура. С.М. Эйзенштейн на страницах своего эссе «Дисней» обратил внимание на словосочетание *animated cartoon*, переведя его как «подвижный рисунок», что в буквальном переводе обозначает «ожившая карикатура» [9, с. 93].

В начале 1920-х гг. начинающий художник-мультипликатор Уолт Дисней выпускает короткометражный фильм, представлявший собой симбиоз кинематографа и анимации, в котором маленькая девочка попадает во сне в сказочную мультстрану, или рисованную страну, — *Cartoonland* [10, р. 36].

Приведенные ранее примеры переосмысления лексической единицы *cartoon* (*animated cartoon*, *cartoonland*) указывают на метонимический перенос, поскольку метонимия «выступает в качестве механизма “продвинутого” профессионального познания» [5, с. 114]. Оказавшись чрезвычайно востребованным в новом виде экранного искусства, слово *cartoon*, наряду с ядерным термином *animation*, стало одним из ключевых понятий анимационной терминологии [10, р. 36].

Некогда заимствованное слово *cartoon*, подвергшись ассимиляции, включилось в словообразовательную систему английского языка. В качестве

производящей основы оно присутствует в производном *nomen agentis cartoonist* (художник-карикатурист).

Стоит отметить, что в маленьком печатном путеводителе The Walt Disney Studios, выпущенном студией в 1938 г., для обозначения художника-карикатуриста вместо слова *cartoonist* использовали существительное *caricaturist*. Согласно путеводителю функции художника-карикатуриста заключались в разработке новых экранных персонажей, так как именно он создавал и наделял животных или любые объекты карикатурными человеческими чертами [12, р. 7]. При явном сходстве денотатов терминов *cartoonist* и *caricaturist* сами термины нельзя назвать абсолютными синонимами ввиду неэквивалентности их коннотативных значений в данной профессиональной сфере. Несмотря на то что оба термина указывают на человека, способного рисовать карикатурные изображения, *cartoonist* является сугубо художником-мультипликатором (аниматором), тогда как *caricaturist* выполняет функции художника-карикатуриста, шаржиста, но не аниматора, наделяющего персонажи подвижностью.

В конце XX в. слово *cartoon* подверглось редукции: *cartoon* – *toon*. В результате образовалось новое слово *toon* со значением *a character in an animated cartoon* (персонаж мультфильма, «мультяшка») [2]. В 1990 г. киностудия Warner Brothers стала выпускать мультсериал под названием *Tiny Toon Adventures*, известный в русском переводе как «Приключения Мультяшек».

Анализируя процессы терминологизации нетерминов и их лингвистические аспекты в сфере анимации и кинематографии, приведем еще один пример переосмысления лексической единицы — *gag* (гэг, комический, фарсовый трюк, хохма).

Словарные источники определяют данное существительное прежде всего как кусок материи, находящийся во рту у человека и не позволяющий ему говорить или кричать, т. е. как кляп [1–4]. Данное значение было впервые зафиксировано в самом начале XVI в. В поздний среднеанглийский период использовался глагол *gaggen* со значением «удушать», «задавливать» [2]. С 1620-х гг. глагол употребляется в переносном значении как насильственное или приказное подавление или сдерживание речи, т. е. когда кого-то вынуждают заткнуться. В 1798 г. в американском варианте английского языка появился юридический термин *gag law*, которым обозначали закон, ограничивавший свободу слова. В современной судебно-юридической практике США существует строгое правило *gag order* (запрет на разглашение информации), нарушение которого наказуемо.

Встает вопрос, каким образом на фоне денотативного содержания, связанного с кляпом и удушьем и, следовательно, с невозможностью говорить, слово *gag* приобрело позитивное коннотативное значение, связанное с юмором.

История происхождения в середине XIX в. коннотативного значения, т. е. *practical joke* (шутка, забавная ремарка), находится под вопросом [2]. По данным Online Etymology Dictionary, возможно, это значение берет начало в сленге театральной сферы, когда в 1847 г. слово *gag* стали употреблять в качестве

реплики, которую актер самовольно вставлял в авторский текст роли. В данном употреблении слова *gag* угадывается коннотативный компонент со значением «заполнить», «вставить», «заткнуть». В словарной статье Oxford Living Dictionaries этимология слова *gag* со значением «шутка как часть актерского выступления или элемент фильма» описывается как «неясная» (of unknown origin) [4].

С развитием сферы экранных развлечений слово *gag* как «комический трюк, шутка, прикол» стало активно использоваться в профессиональной лексике кинематографистов, особенно в контексте короткометражных фарсовых комедий, откуда заимствовалось в терминологию анимации. Так, Уолт Дисней, придававший большое значение разработке и постановке комических ситуаций, в первые годы работы студии Disney обычно делился со своими работниками какой-нибудь пришедшей ему в голову историей, подходящей для мультфильма, с просьбой придумать шутки для нее — *gag it* [11, p. 170].

Подводя итог, отметим, что терминологизация слова *cartoon*, логика его переосмысления, подстраивание под нужды профессиональной лексики и дальнейшее бытование в профессиональной коммуникации прозрачны, а потому мотивированны. Перспектива дальнейшего исследования состоит в более детальном изучении особенностей переосмысления слова *gag* применительно к сфере кинематографии и анимации.

### Библиографический список

#### Источники

1. Dictionary.com [Электронный ресурс]. URL: <http://www.dictionary.com> (дата обращения: 20.03.2018).
2. Online Etymology Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <http://www.etymonline.com> (дата обращения: 03.03.2018).
3. Oxford Learner's Dictionaries [Электронный ресурс]. URL: <http://www.oxfordlearnersdictionaries.com> (дата обращения: 10.03.2018).
4. Oxford Living Dictionaries [Электронный ресурс]. URL: <https://en.oxforddictionaries.com> (дата обращения: 27.02.2018).

#### Литература

5. Голованова Е.И. Введение в когнитивное терминоведение: учеб. пособие. 2-е изд., стер. М.: Флинта: Наука, 2014. 224 с.
6. Гринев-Гриневич С.В. Терминоведение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Академия, 2008. 304 с.
7. Лейчик В.М. Терминоведение: Предмет, методы, структура. М.: Либриком, 2014. 264 с.
8. Чупрына О.Г. Прецедентные явления в языке и формирование образа мыслей // 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.
9. Эйзенштейн С.М. Дисней. М.: Ад Маргинем Пресс, 2014. 124 с.

10. *Beaver F.E.* Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art. New York: Peter Lang Publishing, 2007. 293 p.
11. *Gabler N.* Walt Disney. The Triumph of the American Imagination: biography. Alfred A. Knopf, 2008. 851 p.
12. The Walt Disney Studios: guide. Walt Disney Prod., Ltd., 1938. 31 p.

### References

#### *Istochniki*

1. Dictionary.com [E'lektronny'j resurs]. URL: <http://www.dictionary.com> (data obrashheniya: 20.03.2018).
2. Online Etymology Dictionary [E'lektronny'j resurs]. URL: <http://www.etymonline.com> (data obrashheniya: 03.03.2018).
3. Oxford Learner's Dictionaries [E'lektronny'j resurs]. URL: <http://www.oxford-learnersdictionaries.com> (data obrashheniya: 10.03.2018).
4. Oxford Living Dictionaries [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://en.oxforddictionaries.com> (data obrashheniya: 27.02.2018).

#### *Literatura*

5. *Golovanova E.I.* Vvedenie v kognitivnoe terminovedenie: ucheb. posobie. 2-e izd., ster. M.: Flinta: Nauka, 2014. 224 s.
6. *Grinev-Grinevich S.V.* Terminovedenie: ucheb. posobie dlya stud. vy'ssh. ucheb. zavedenij. M.: Academia, 2008. 304 s.
7. *Lejchik V.M.* Terminovedenie: Predmet, metody', structura. M.: Libricom, 2014. 264 s.
8. *Chupry'na O.G.* Precedentny'e yavleniya v yazy'ke i formirovanie obraza my'slej // Formirovanie kul'turnoj i yazy'kovoj kompetentnosti v processe izucheniya inostrannogo yazy'ka. Internet i izuchenie inostrannogo yazy'ka: sb. materialov mezhdunar. nauch. konf. M.: IIU MGOU, 2014. S. 56–58.
9. *E'zenshtejn S.M.* Disney. M.: Ad Marginem Press, 2014. 124 s.
10. *Beaver F.E.* Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art. New York: Peter Lang Publishing, 2007. 293 p.
11. *Gabler N.* Walt Disney. The Triumph of the American Imagination: biography. Alfred A. Knopf, 2008. 851 p.
12. The Walt Disney Studios.: guide. Walt Disney Prod., Ltd., 1938. 31 p.

***T.A. Romanova***

### **On Meaning Reconsideration and Terminologization of Lexical Units *Cartoon, Gag***

The article addresses the meaning change and terminologization of the lexical units *cartoon* and *gag*. The findings rely on historical and linguistic grounds that made it possible for the abovementioned lexical units to be borrowed into the terminological systems of cinema and animation.

*Keywords:* term; terminologization; change of lexical meaning.