

УДК 81'23

Романова Татьяна Александровна
Московский городской педагогический университет
г. Москва, Российская Федерация
tatianatiana1616@gmail.com

Явление перекатегоризации в сфере профессионального знания на основе метонимического переноса (на примере англоязычной сферы анимации)

Аннотация

В статье рассматривается явление перекатегоризации как процесс переосмысления, переход профессионального знания из одной категории в другую. Перекатегоризация представляет интерес как для когнитивной науки, так и для лингвистики в вопросе изучения профессионального знания и его вербализации. Статья имеет целью проанализировать перекатегоризацию, реализуемую в лингвистике за счёт механизма метонимического переноса, применение которого свидетельствует о продвинутом профессиональном познании. В качестве такой профессиональной области выбрана анимация. Материалом для исследования послужили термины анимации, отобранные из мемуаров художников-аниматоров студии Disney. Материал был обработан методами анализа словарных дефиниций и контекстуального анализа. Результаты показали, что перекатегоризация на основе метонимического переноса в профессиональной коммуникации работников сферы анимации представляется продуктивным явлением. Процессы перекатегоризации осуществлялись по следующим моделям метонимического переноса: инструмент → стадия производства; инструмент → работа, выполненная при помощи инструмента → наименование производственного этапа; статичное → подвижное; место действия → художественные требования; помещение → работа, которая просматривается в этом помещении → наименование производственного этапа; приспособление → продукт; инструмент → технология создания; наименование производства → продукция; деятель → результат деятельности.

Ключевые слова: профессиональное знание, профессиональная коммуникация, термин, категория, перекатегоризация, метонимический перенос

© Романова Т. А. 2024

Для цитирования: Романова Т. А. Явление перекатегоризации в сфере профессионального знания на основе метонимического переноса (на примере англоязычной сферы анимации) // Теоретическая и прикладная лингвистика. 2024. Вып. 10, № 1. С. 173–180.

Tatiana A. Romanova
Moscow City University
Moscow, Russian Federation
tatianatiana1616@gmail.com

Metonymic transcategorization in the sphere of professional communication (Based on the English animation vocabulary)

Abstract

The present article studies transcategorization viewed as a process of reinterpreting, transferring professional knowledge and concepts from one category into another. Transcategorization is an issue of interest for both cognitive and linguistic research focusing on professional knowledge and the means of its verbalization. The article aims at analyzing transcategorization implemented in linguistics by means of metonymic transfer whose use indicates the advanced level of professional knowledge. Animation was chosen as a target professional field. The units for analysis

were selected from the memoir of professional animators from Disney Studios and further processed using definition and contextual analyses. The obtained results showed that transcategorization based on metonymic transfer in the sphere of professional communication of animators is a productive phenomenon. The transcategorization processes are based on the following patterns of metonymic transfer: instrument → production stage; instrument → work done with the given instrument → name of the production stage; static → animated; place of a proceeding action → artistic specifications; location → work screened in that location → name of a production stage; appliance → product; tool → production technology; production → product name; personality → the result of the actions of the given personality.

Keywords: impersonal constructions, epistemic modality, evidentiality, mixed markers, evidential-epistemic syncretism

© Romanova T. A. 2024

For citation: Romanova, T. A. (2024). Yavlenie perekategorizatsii v sfere professional'nogo znaniya na osnove metonimicheskogo perenosa (na primere angloyazychnoy sfery animatsii) [Metonymic transcategorization in the sphere of professional communication (Based on the English animation vocabulary)]. *Teoreticheskaya i prikladnaya lingvistika [Theoretical and Applied Linguistics]*, 10 (1), 173–180.

1. Введение [Introduction]

Процесс вербализации профессиональных знаний имеет большое значение как в рамках изучения предметных сфер деятельности человека, так и в рамках сугубо лингвистических исследований. В рамках лингвистики профессиональное знание может изучаться с позиции стратификации языка профессионального общения, где языковые единицы могут делиться на такие пласты (классы), как термины, профессионализмы, жаргонизмы и другие, в зависимости от предметной сферы. Вербализация профессиональных понятий изучается и с позиции когнитивной лингвистики, где целью является выявление мыслительных механизмов, которые задействуются при выборе того или иного способа ословливания профессионального знания. Актуальность изучения вербализация профессиональных понятий выражается в когнитивной лингвистике исследованием механизма категоризации, под которой в широком значении понимается «процесс образования и выделения самих категорий, членения внешнего и внутреннего мира человека сообразно сущностным характеристикам его бытия», а в узком – «подведение явления, объекта, процесса и т. п. под определённую рубрику опыта» [Жеребило, 2010, с. 142].

Стремление к категоризации есть одна «из центральных функций человеческого сознания, которая во многом определяет процессы и результаты понятия мира и то или иное его понимание» [Болдырев, 2016, с. 94]. Категоризация «позволяет свести бесконечное разнообразие человеческих ощущений и объективное многообразие форм материи и форм ее движения в определенные рубрики» [Голованова, 2014, с. 31]. Иными словами, категоризация способствует интерпретированию и классифицированию вербализованного знания. В сфере профессиональной коммуникации выделяют основные категории: 1) предметы; 2) процессы (явления); 3) свойства; 4) величины [Лотте, 1961].

Наряду с категоризацией существует феномен перекатегоризации, когда осуществляется переход профессионального знания из одной категории в другую, поскольку «чаще всего механизмы перекатегоризации связаны с переосмыслением главной категорией профессиональной сферы – категорией процессов (действий)» [Там же, с. 105]. Перекатегоризация «обеспечивается возможностями языка» [Там же, с. 115], где главным лингвокогнитивным способом, выражающим переосмысление категории, выступает метонимический перенос – «замена слова другим на основе связи их значений по смежности» [Жеребило, 2010, с. 196].

В отличие от метафоры, актуальной как механизм на этапе начального профессионального познания, метонимия «выступает в качестве “продвинутого” профессионального познания» [Лотте, 1961, с. 114], а также выступает активным процессом в терминологии

[Сложеникина, 2016, с. 65]. Вместе с тем, ученые указывают на слабую изученность процесса метонимизации [Сулейманова, 2010, с. 60 ; Голованова, 2014, с. 104]. Несмотря на значимую 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, 2010, p. 64–65].

Несмотря на то, что метонимический способ уступает метафорическому по степени изученности, в контексте образования специальной лексики предметных сфер он занимает значительное место в процессе терминологизации общеязыковых единиц [Собянина, 2005, с. 107], в связи с чем в настоящей статье предпринята попытка исследовать лингвокогнитивный процесс метонимизации и перекатегоризации в специальной лексике сферы экранной анимации. Выбор данной предметной области обусловлен тем, что анимация является динамично развивающейся сферой современного экранного искусства, имеет богатую историю развития аппарата профессионального общения, изучение которого, в свою очередь, с точки зрения метонимических процессов может привнести определённый вклад в исследование процессов перекатегоризации и эволюции профессионального знания.

2. Процесс перекатегоризации в анимации [Transcategorization process in animation]

2.1. Материал и методика исследования [Material and methods]

М а т е р и а л о м для исследования послужили главным образом мемуары художников-аниматоров студии Disney Ф. Томаса и О. Джонстона [Johnston, Thomas, 1995], поскольку с самого своего основания и на протяжении многих десятилетий студия Disney была неоспоримым флагманом в деле развития рисованной анимации: первый короткометражный мультфильм со звуком; первый короткометражный цветной мультфильм; первый полнометражный цветной мультфильм с предельно реалистичным для того времени изображением людей; первая анимационная работа с использованием 3D эффекта погружения в кадр и т. д.

Наряду с развитием самой области и её технического оснащения развивался и аппарат профессионального общения работников этой сферы, представляющий особый интерес для настоящей работы, которая в связи с этим опирается на труды отечественных и зарубежных терминоведов и лингвистов-когнитивистов [Лотте, 1961 ; Сложеникина, 2016 ; Faber, 2010 ; Голованова, 2014 ; Собянина, 2005 ; Романова, 2019, 2021 ; Churyna, Romanova, 2021], а также труды в области семантических исследований [Болдырев, 2016 ; Сулейманова, 2010].

Важным материалом в работе представляются специализированные анимационные [Машковцев, 2015 ; Dobson, 2009], кинематографические [Beaver, 2015 ; Kuhn, 2012], а также общеязыковые лексикографические и этимологические источники [Online Etymology Dictionary ; Oxford Learner's Dictionaries], имевшие большое значение для семантического анализа языковых единиц. Вместе с тем, исследование основывается на информации из лингвистических словарей [Жеребило, 2010], тематических [Эйзенштейн, 2014 ; Winder, 2011] и энциклопедических [Smith, 1998] источников.

Для исследования методом направленной выборки из 120 языковых единиц, относящихся к сфере анимации, были отобраны только те языковые единицы, которые представляют собой примеры перекатегоризации, реализуемой в специальной лексике сферы экранной анимации за счёт механизма метонимического переноса: *animation, cartoon, ink and paint, pencil test, staging, sweatbox, reel, celluloid, Laugh-O-Gram, Disney*. Применение этих языковых единиц свидетельствует о продвинутом профессиональном познании представителей исследуемой предметной сферы. Для дальнейшего анализа были использованы

ны следующие методы: 1) лингвистический (анализ семантической структуры языковых единиц, анализ словарных дефиниций); 2) метод контекстуального анализа.

2.2. Обсуждение результатов [Results and discussion]

Исследование предваряет ядерный термин предметной сферы, совпадающий с названием самой сферы, – *animation* 'анимация'. Согласно дефинициям из специализированных терминологических словарей под анимацией принято понимать:

1. a) 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. b) Films produced using animation techniques, often given the label cartoons, and aimed at a young audience [Johnston, 1995, p. 11] – 'а) Использование набора нефотграфических методов, включающих рисование от руки, силуэтную анимацию, традиционную анимацию, модель анимации (известную как покадровая анимация) и компьютерную анимацию с целью создания образов для фильма. б) Фильмы, созданные с использованием техник анимации, часто называемые мультфильмами, предназначенные для юной аудитории'.

2. 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, p. 12] – 'Анимационный фильм. Обычно это такой тип фильма, в котором отдельные кадры отсняты поочередно; каждый следующий кадр лишь немного отличается от предыдущего, тем самым создавая иллюзию движения при быстрой смене кадров'.

3. Анимация (англ. *animation* – оживление, одушевление) – вид искусства, основанный на создании иллюзии движения предметов, рисованных, кукольных, компьютерно-графических и иных объектов методом покадровой съёмки или визуализации последовательных фаз» [Машковцев, 2015, с. 16].

Как видно из англоязычных источников, в первой дефиниции термин *animation* определяется и как процесс (*use of methods, using techniques*), и как продукт (*films*); во втором определении анимация представлена как продукт (*animated film, a film type*), при этом определение снабжено пояснением того, как этот продукт возникает, т. е. посредством какого процесса. Русскоязычная дефиниция определяет анимацию как предметную область (вид искусства). Таким образом, представленные дефиниции демонстрируют категории изучаемого объекта, находящиеся в разных отношениях: процесс – продукт – предметная область.

Понимаемая на заре своего развития как процесс и предметная область, анимация как продукт существовала на уровне термина *cartoon* – “production of moving cartoon pictures” [OED, 2019]. Необходимо понять, почему в терминологии сферы анимации наряду с термином *animation* стали использовать термин *cartoon*. Для ответа на этот вопрос следует обратиться к этимологии английской лексической единицы *cartoon*, которая берёт своё начало в греческом языке: *cartoon* < It. *cartone* < Lat. *charta* < Gr. *khartēs* (в значении 'лист папируса' – *papyrus leaf*) [OLD, 2023].

В XVII в. в английский язык из итальянского было заимствовано слово *carton* в значении 'a drawing on strong paper used as a model for another work' (т. е. рисунок на плотной бумаге (как образец для другой работы), где под плотной бумагой понимался картон) [OED, 2019]. Можно сказать, что изначально слово вошло в английский язык, уже подвергшись процессу перекатегоризации: 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 в. 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, 2019, с. 97].

В первой четверти XX в. 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, p. 42]. Подобные рисунки получили название *animated cartoons* ('анимированные карикатуры', или, если понимать первый компонент словосочетания семантически буквально, то 'подвижные, ожившие карикатуры' [Эйзенштейн, 2014, с. 93]). Необходимость атрибутивного компонента *animated* обусловлена разграничением понятий «карикатура в газете или журнале» (*cartoon*) и «карикатура, ожившая на экране благодаря технике анимации» (*animated cartoon*). Таким образом, проанализировав языковую этимологию и эволюцию терминологизированной языковой единицы *cartoon*, рассмотрев ход её заимствования различными предметными сферами, можно наблюдать дальнейший процесс перекатегоризации с позиции состояния продукта: статичное → подвижное.

В сфере анимации многие профессиональные понятия подверглись перекатегоризации по различным моделям метонимического переноса.

Ink and paint: инструмент → стадия производства. Наименование таких инструментов для создания анимационных фильмов, как контуровка, тушь (*ink*) и заливка, краска (*paint*), перешло из категории «инструмент» в категорию «стадия производства», 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*) – «контуровка и заливка» [Романова, 2021, с. 90].

Staging: место действия → художественные требования. Термин *staging*, заимствованный из театральной сферы в анимацию, подвергся перекатегоризации со значением 'художественные требования' в связи с переосмыслением, обусловленным требованиями заимствующей сферы: «в зависимости от идеи эпизода или всей истории создаётся требуемая *графическая постановка*, наполненная соответствующими знаками, символами, цветовой гаммой и вызывающая определённые эмоции» [Романова, 2021, с. 113].

Celluloid: инструмент → технология создания. На целлулоидах, представлявших собой тонкие, гибкие, прозрачные листы, при помощи технологии контуровки и заливки (*ink and paint*) рисовали подготовленные к съёмке фазы движения персонажей или объектов. Анимация, выполненная на целлулоидах, так называемая *рисованная анимация*, является дорогостоящим и трудозатратным способом создания мультфильмов и на сегодняшний день замещена компьютерной анимацией. За счёт метонимического переноса термин *celluloid* используется для обозначения технологии создания двухмерной рисованной анимации – *cel animation* [Kuhn, 2012, p. 63 ; Dobson, 2009, p. 37].

Перекатегоризации на основе метонимического переноса может затрагивать не только понятия, вербализованные на уровне терминологических единиц, но и наименования – имя собственное или наименование предприятия.

Reel: приспособление → продукт. Изначально языковая единица *reel* (a rotating device on which spun thread is wound [OLD, 2023] – 'вращающееся приспособление, на которое наматывается нить') использовалась в ткацком деле для обозначения прядильного приспособления, то есть в значении 'катушка'. В дальнейшем она была заимствована в сферу кинематографа на основе ассоциативных характеристик для терминования основы катушечного типа, на которую наматывалась кинолента (*film reel*). Однако в 20-е гг. XX столетия термин *reel* стали использовать не только для обозначения катушки с плёнкой, но и для обозначения кинопродукции, снятой на неё, поскольку первые кинофильмы были короткометражные и умещались либо на одну бобину с плёнкой, либо на две. Таким образом, перекатегоризация кинематографического понятия, связанного с термином *reel*, произошла путём метонимического переноса по внешнему виду и функциональным характеристикам исходного приспособления. Сама же лексическая единица

ца *geel* прошла длинный путь заимствований различными сферами деятельности: ткацкое дело → кинематограф → анимация.

Внутри предметной области наблюдаются примеры метонимического переноса не в одну, а в две категории последовательно, по мере развития профессионального знания.

Sweatbox: помещение → работа, которая просматривается в этом помещении → наименование производственного этапа. Ещё одно профессиональное понятие подвергшееся перекаатегоризации несколько раз. Лексическая единица *sweatbox* была терминологизирована студией Disney в значении 'парилка' на раннем этапе истории предприятия для обозначения помещения, в котором просматривались черновые работы и которое было очень маленьким, тесным и душным. Даже когда студия переехала в более просторное здание, в котором не было никаких «парилок», специфическое терминологическое наименование сохранилось. Термином *sweatbox* на студии Disney называли как рабочее помещение (*to be in the sweatbox*), так и сами анимационные работы, которые там просматривались (*to watch a sweatbox, to sweatbox roughs*) [Johnston, 1995]. Логичным образом это наименование закрепилось за производственным этапом. В наши дни термин *sweatbox* по-прежнему используется в терминологии анимации для обозначения этапа, когда черновая анимация ожидает технической и эстетической оценки для дальнейшей работы [Winder, 2011, p. 233].

Pencil test: инструмент → работа, выполненная при помощи инструмента → наименование производственного этапа. Карандашный тест, или карандашную пробу, делали для того, чтобы посмотреть черновой вариант анимации, то есть без контуровки и заливки. Поскольку речь идёт не просто о рисунке карандашом (*pencil drawing*), а о рисунке для тестового просмотра анимации, то карандаш в данном случае понимается как рисунок, выполненный с его помощью. Таким образом, имеет место метонимический перенос по модели «инструмент → работа, выполненная с его помощью» и далее – «наименование производственного этапа», связанного с просмотром черновой анимации [Романова, 2021, с. 131].

В некоторых случаях отправной точкой в процессе перекаатегоризации может служить наименование – имя собственное человека или название компании, производства.

Laugh-O-Gram: наименование производства → продукция. Самая первая студия, которую основал Уолт Дисней в 20-х гг. XX в. получила название *Laugh-O-Gram*. Продукция этой студии называлась *Laugh-O-gram Films*, или *Laugh-O-grams* [Smith, 1998, p. 320]. Впрочем, в данном случае сложно с уверенностью сказать, в каком направлении осуществлялась последовательность переосмысления. Возможно, перенос происходил в обратную сторону, поскольку грань между названием предприятия и производимой им продукцией очень тонкая.

Disney: деятель → результат деятельности (компания, товарный знак). В зависимости от цели употребления имя собственное *Disney* может быть рассмотрено как коммерческий знак, бренд или как слово, используемое для обозначения товарного знака. Стоит отметить, что функционирование имени собственного *Disney* в языке может быть обусловлено как метонимическим переносом, так и сокращением длинных коммерческих наименований до наиболее значимого компонента, например: *The Walt Disney Company* → *Disney*, *The Walt Disney Studios* → *Disney*.

3. Заключение [Conclusion]

Исследование показало, что перекаатегоризация на основе метонимического переноса в среде профессиональной коммуникации работников сферы анимации представляется продуктивным явлением. Продуктивность объясняется стремлением специалистов к экономии и простоте в использовании языковых средств. В отдельных примерах прослеживается метонимический перенос из одной категории в две (инструмент → работа, вы-

полненная при помощи инструмента → наименование производственного этапа; помещение → работа, которая просматривается в этом помещении → наименование производственного этапа). Перекатегоризация на основе метонимического переноса может затрагивать не только понятия, вербализованные на уровне терминологических единиц, используемых в таких категориях, как «продукт», «инструмент», «помещение», «производственный этап», но и категории имён собственных или наименований предприятий (*Disney*), а также категорию «состояние продукта» (статичное → подвижное).

Библиографический список

- Болдырев, 2016 – Болдырев Н. Н. Когнитивная семантика: курс лекций по английской филологии : учеб. пособие. М.-Берлин : Директ-Медиа, 2016. 163 с.
- Голованова, 2014 – Голованова Е. И. Введение в когнитивное терминоведение : учеб. пособие. М. : Флинта : Наука, 2014. 224 с.
- Жеребило, 2010 – Жеребило, Т. В. Словарь лингвистических терминов. 5-е изд., испр. и доп. Назрань : ООО «Пилигрим», 2010. 486 с.
- Лотте, 1961 – Лотте Д. С. Основы построения научно-технической терминологии: Вопросы теории и методики. М. : Изд-во АН СССР, 1961. 160 с.
- Машковцев, 2015 – Машковцев Б. А. Словарь-справочник современных анимационных терминов. М. : URSS, 2015. 256 с.
- Романова, 2019 – Романова Т. А. К вопросу о переосмыслении и терминологизации лексических единиц cartoon, gag // Вестник Московского гор. пед. ун-та. Сер. : Филология. Теория языка. Языковое образование. 2019. № 2 (34). С. 96–100. <https://doi.org/10.25688/2076-913X.2019.34.2.11>
- Романова, 2021 – Романова Т. А. Исследование процессов формирования словаря кинематографической анимации в английском языке : дис. ... канд. филол. наук ; 10.02.04 ; МГПУ. М., 2021. 236 с.
- Собянина, 2005 – Собянина В. А. Взаимодействие специальной и обиходной лексики в современном немецком языке : дис. ... д-ра филол. наук ; 10.02.04 ; МПГУ. М., 2005. 424 с.
- Сложеникина, 2016 – Сложеникина Ю. В. Основы терминологии: Лингвистические аспекты теории термина. М. : Книжный дом «Либроком», 2016. 120 с.
- Сулейманова, 2010 – Сулейманова О. А. Принципы и методы семантических исследований : учеб.-метод. пособие. Ч. 1. М. : МГПУ, 2010. 120 с.
- Чупрына, Романова, 2021 – Чупрына О. Г., Романова Т. А. English animation terminology formation: Linguistic and cognitive aspects // Вестник Московского гос. обл. ун-та. Сер. : Лингвистика. 2021. № 4. С. 30-41. <https://doi.org/10.18384/2310-712X-2021-4-30-41>
- Эйзенштейн, 2014 – Эйзенштейн С. М. Дисней. М. : Ад Маргинем Пресс, 2014. 124 с.
- Beaver, 2015 – Beaver F. E. Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art. New York : Peter Lang Publishing, 2015. 293 p.
- Dobson, 2009 – Dobson N. Historical Dictionary of Animation and Cartoons. UK : Scarecrow Press, 2009. 245 p.
- Faber, 2010 – Faber P. A Cognitive Linguistics View of Terminology and Specialized Language. Berlin ; N.Y. : De Gruyter Mouton, 2010. 325 p.
- Johnston, 1995 – Johnston O., Thomas Fr. The Illusion of Life: Disney Animation: illustrated book with artistic, historical and biographical references. Hyperion, 1995. 575 p.
- Kuhn, Westell, 2012 – Kuhn A., Westell G. Oxford Dictionary of Film Studies. Oxford : Oxford University Press, 2012. 518 p.
- OED, 2019 – Online Etymology Dictionary. 2019. URL : <http://www.etymonline.com> (дата обращения : 01.02.2023).
- OLD, 2023 – Oxford Learner's Dictionaries. 2023. URL : <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com> (дата обращения : 02.02.2023).
- Smith, 1998 – Smith D. Disney A to Z: The Updated Official Encyclopedia. New York : Hyperion, 1998. 633 p.
- Winder, Dowlatabadi, 2011 – Winder C., Dowlatabadi Z. Producing Animation. Focal Press, 2011. 456 p.

References

- Boldyrev, N. N. (2016). *Kognitivnaya semantika: kurs lektsiy po angliyskoy filologii [Cognitive semantics: A course of lectures on English philology]*. Moscow-Berlin : Direkt-Media Press. (In Russ.).
- Chupryna, O. G., Romanova, T. A. (2021). English animation terminology formation: Linguistic and cognitive aspects. *Vestnik Moskovskogo gos. obl. un-ta. Ser.: Lingvistika [Bulletin of the Moscow State Regional University. Series: Linguistics]*, 4, 30–41. (In Russ.). <https://doi.org/10.18384/2310-712X-2021-4-30-41>
- Golovanova, E. I. (2014). *Vvedenie v kognitivnoe terminovedenie [Introduction to cognitive terminology studies]*. Moscow : Flinta Press : Nauka Press. (In Russ.).
- Zherebilo, T. V. (2010). *Slovar' lingvisticheskikh terminov [A dictionary of linguistic terms]*. Nazran : Pilgrim Press. (In Russ.).
- Lotte, D. S. (1961). *Osnovy postroeniya nauchno-tekhnicheskoy terminologii: Voprosy teorii i metodiki [The basics of developing science and technology terms: Theoretical and methodological issues]*. Moscow : AN SSSR Press. (In Russ.).
- Mashkovtsev, B. A. (2015). *Slovar'-spravochnik sovremennykh animatsionnykh terminov [A glossary of modern animation terms]*. Moscow : URSS Press. (In Russ.).
- Romanova, T. A. (2019). K voprosu o pereosmyshlenii i terminologizatsii leksicheskikh edinit cartoon, gag [On meaning reconsideration and terminologization of lexical units cartoon, gag]. *Vestnik Moskovskogo gor. ped. un-ta. Ser.: Filologiya. Teoriya yazyka. Yazykovo obrazovanie [MCU Journal of Philology. Theory of Linguistics. Linguistic Education]*, 2 (34), 96–100. (In Russ.). <https://doi.org/10.25688/2076-913X.2019.34.2.11>
- Romanova, T. A. (2021). *Issledovanie protsessov formirovaniya slovarya kinematograficheskoy animatsii v angliyskom yazyke [Research on the processes of building up the professional vocabulary in animation in the English language]*. PhD in Philological sci. diss. Moscow : Moscow City University (In Russ.).
- Sobyanina, V. A. (2005). *Vzaimodeystvie spetsial'noy i obikhodnoy leksiki v sovremennom nemetskom yazyke [The interaction of terminological vocabulary and everyday speech in modern German]*. PhD in Philological sci. diss. Moscow : Moscow State Pedagogical University (In Russ.).
- Slozhenikina, Yu. V. (2016). *Osnovy terminologii: Lingvisticheskie aspekty teorii termina [The basics of terminology: Linguistic aspects of the term theory]*. Moscow : Librokom Press. (In Russ.).
- Suleymanova, O. A. (2010). *Printsipy i metody semanticheskikh issledovaniy [Principles and methods of semantic studies] : A coursebook*. Moscow : MCU Press. (In Russ.).
- Eisenstein, S. M. (2014). *Disney*. Moscow : Ad Marginem Press. (In Russ.).
- Beaver, F. E. (2015). *Dictionary of film terms: The aesthetic companion to film art*. New York : Peter Lang Publishing.
- Dobson, N. (2009). *Historical dictionary of animation and cartoons*. UK : Scarecrow Press.
- Faber, P. A. (2010). *Cognitive linguistics view of terminology and specialized language*. Berlin ; N.Y. : De Gruyter Mouton.
- Johnston, O., Thomas, Fr. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation: Illustrated book with artistic, historical and biographical references*. New York : Hyperion.
- Kuhn, A., Westell, G. (2012). *Oxford Dictionary of Film Studies*. Oxford : Oxford University Press.
- Online Etymology Dictionary (OED). (2023). Retrieved February 01, 2023 from <<http://www.etymonline.com>>.
- Oxford Learner's Dictionaries (OLD). (2023). Retrieved February 02, 2023 from <<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com>>.
- Smith, D. (1998). *Disney A to Z: The updated official encyclopedia*. New York : Hyperion.
- Winder, C., Dowlatabadi, Z. (2011). *Producing Animation*. Focal Press.