

Е. С. Сазонова, Е. С. Некрасова (Воронеж, Россия)

**ТЕРМИНОЛОГИЯ СФЕРЫ АНИМАЦИИ
В АНГЛИЙСКОМ И РУССКОМ ЯЗЫКАХ**

Данная статья посвящена терминологии анимации в английском и русском языкам. В центре внимания – вопросы типов терминов, их происхождения, а также их формальная и содержательная вариативность. Основной итог исследования – вывод о том, что обе терминосистемы находятся на стадии формирования, однако при этом русский язык идёт вслед за английским: более 40 % русских терминов являются либо заимствованиями, либо кальками соответствующих английских терминов.

Ключевые слова: термин, терминосистема, анимация, заимствование, калька

E. S. SAZONOVA, E. S. NEKRASOVA (VORONEZH, RUSSIA). ANIMATION TERMINOLOGY IN ENGLISH AND RUSSIAN. This article deals with animation terminology in the English and Russian languages. It focuses on the following issues: the main types of the terms, their origin, their variants in terms of their form and content. The main conclusion drawn is that at present both terminologies are at the stage of formation but the Russian terminology follows the English one: over 40 % of the terms studied are either borrowings or blueprint collocations (loan translations) of the corresponding English terms.

Keywords: term, terminological system, animation, borrowing, loan words

В данной статье представлены результаты исследования английской и русской терминологий сферы анимации. Материалом исследования послужили 265 английских и русских терминов, отобранных из англоязычных и русскоязычных статей (включая размещённые в сети INTERNET) и печатных изданий, посвящённых данной сфере. Актуальность исследования определяется недостаточной изученностью данной терминологии, что проявляется в отсутствии специальных словарей по анимации и малым количеством представленных в сети INTERNET глоссариев, особенно двуязычных или многоязычных.

Для того, чтобы лучше понять процессы, происходящие в английской и русской терминологиях сферы анимации на современном этапе, необходимо кратко рассмотреть историю развития анимации.

Анимация, как и любой другой вид искусства, имеет свою историю; это искусство молодое и в то же время древнее. Молодое, потому что оно начало активно развиваться и осознавать себя как искусство сравнительно недавно, по мере совершенствования технических средств, способных создавать на экране иллюзию движения графического или объёмного персонажа. Древнее потому, что ещё с незапамятных времен человек стремился изобразить действие, движение в его развитии. Об этом говорят и первобытные наскальные рисунки, где изображены олени с шестью или десятью ногами, чтобы передать иллюзию бега; и последовательные рассказы в серии рисунков, выполненные на египетских пирамидах, и лубочные картинки многих народов мира; и, наконец, петроглифы, обнаруженные на территории России на берегах Онежского озера. Эти выбитые на камне рисунки, изображающие отдельные фазы движения охотника и лягушки, сделаны с таким расчетом, что в определённое время дня, когда их освещает заходящее солнце, создается иллюзия движения. То есть, можно сказать, что принцип анимации был известен ещё 10 000 лет тому назад (Гамбург 1966).

Датой рождения анимации многие считают 1892 год, когда возник оптический театр французского художника-самоучки Эмиля Рейно, в котором соединился талант художника с талантом конструктора. Он сконструировал праскиноскоп – оптический прибор, позволяющий видеть последовательность из нескольких рисунков как плавное движение. С помощью этого прибора Э. Рейно мог демонстрировать зрителям законченные короткие сюжеты. Следует отметить, что первый сеанс «движущихся картинок» состоялся в парижском музее Гревен 28 октября 1892 года, то есть за три года до изобретения кинематографа братьями Люмьер. Однако эти движущиеся картинки не считаются первыми мультфильмами, потому что они не были сняты на киноплёнку. В 1897 году британец А. Мельбурн-Купер снимает одну из первых короткометражных мультипликационных картин. (<http://ru.wikipedia.org>).

В России одним из первых стал заниматься анимацией В. Старевич. Он первый в мире создал сюжетные фильмы, снятые в технике кукольной анимации. В 1912 году на кинофабрике Александра Ханжонкова этот художник поставил короткометражный фильм «ПРЕКРАСНАЯ ЛЮКАНИДА, или ВОЙНА РОГАЧЕЙ и УСАЧЕЙ», который пользовался огромным успехом у зрителей. Творчество В. Старевича быстро получило широкое признание. О нем писали газеты Франции, Англии, его картины покупали кинокомпании США. У Диснея писал о нем следующее: «Этот человек обогнал всех мультипликаторов мира на несколько десятилетий». Так же как и Э. Рейно, В. Старевич работал один, самостоятельно выполняя всю работу по фильму и не раскрывая своих секретов. (Гамбург 1966; <http://ru.wikipedia.org>).

Говоря об анимации, нельзя обойти вниманием имя выдающегося американского режиссера Уолта Диснея. При этом необходимо помнить о том, что развитие мультипликации в США шло по несколько иному пути, чем в Европе. С самого начала там это искусство было поставлено на промышленные рельсы. И огромная заслуга Уолта Диснея состоит в том, что он создал анимацию как отдельную ветвь киноискусства и завоевал для неё самого широкого зрителя, что особенно важно, так как в Европе первые попытки создания анимационных фильмов тонули в мощном потоке бурно развивающегося игрового кино. Он также изобрел и внедрил на своей студии собственную технологию производства анимационных фильмов, которая вскоре стала основой производства рисованных фильмов в различных странах мира. Этот метод так и называется «диснеевским» или «классическим» и требует большого штата художников различной специализации. У Диснея работали как главные художники-аниматоры, разрабатывающие основное движение и актёрскую игру персонажа, так и их ассистенты, разрабатывающие фазы этого движения. Кроме того, при такой технологии должна существовать группа художников-прорисовщиков, воспроизводящих многочисленные детали персонажа и следящих за тем, чтобы на всех рисунках он сохранял свою конструкцию, то есть, был идентичным. В технологии создания рисованного фильма существует ещё профессия художника-контуровщика, который переносит рисунок с кальки на целлулоид, а также художника-раскрасчика фаз, который по утверждённому главным художником фильма образцу раскрашивает на цел-

лулоиде рисунки специальными мультипликационными красками. Разработанная Диснеем «целлулоидная» технология оказала влияние и на развитие советской и русской анимации. (Гамбург 1966; Johnston, Thomas 1995).

В наши дни анимационные фильмы набирают все большую популярность и нередко становятся лидерами проката. В связи с заметным ростом количества анимационных фильмов в мировом прокате и их огромной популярностью у зрителей всех возрастов Американская киноакадемия приняла решение ввести ещё одну премию «ОСКАР» – «полнометражный анимационный фильм», которая присуждается начиная с 2001 года.

Нельзя не упомянуть и о том, что на современном этапе большое влияние на процесс создания анимации оказывают компьютерные технологии. (R. Parent, David S. Ebert, David A. D. Gould, 2009). Об этом говорит и тот факт, что больше всего премий «ОСКАР» получили анимационные фильмы, снятые в компьютерной графике.

Анимационные фильмы пользуются большим спросом и в России. По данным независимой исследовательской компании MOVIE RESEARCH (MRC), которая по заказу российских государственных органов регулирования и основных участников анимационной отрасли в 2011 году провела исследование под названием «Российское анимационное кино», 1/5 всех кассовых сборов в России за 2010 год приходится на анимацию. И это притом, что из общего числа фильмов, прошедших в российском прокате в 2010, доля анимационных фильмов составила 1/13 (Марк Татарец, электронный ресурс).

Сегодня в России ежегодно проводятся международный фестиваль анимационных фильмов «КРОК» и анимационный фестиваль в Суздале. Российские работы также выставляются на зарубежных фестивалях. (www.krokgfestival.com; www.sostav.ru/news).

О количестве производимых короткометражных фильмов можно судить по программе Открытого фестиваля анимационного кино в Суздале. Ежегодно на нем представлено от 80 до 120 авторских работ, в том числе дебютов. Авторские короткометражки не ориентированы на прокат, однако высокохудожественное направление анимации является важной составляющей национальной культуры и служит своеобразной лабораторией для создания профессиональных аниматоров. С 2004 года в российский прокат

вышел 21 отечественный полнометражный анимационный фильм (www.sostav.ru/news).

Таким образом, можно сделать вывод о том, что анимационное кино сейчас развивается быстрыми темпами и привлекает внимание огромного числа людей, а в анимационной отрасли задействовано очень большое количество ресурсов, включая людские, технические и денежные, что, в свою очередь, обуславливает необходимость изучения терминологии данной сферы и составления отраслевых словарей.

Основными критериями при отборе терминов для нашего исследования послужили дефинитивный критерий, семантический критерий и критерий концептуальной целостности. Процедура выделения терминов происходила следующим образом: путём семантического анализа из текста выделялись фрагменты предложения, не содержащие одновременно субъект и предикат высказывания и обозначающие специальное понятие в рамках выбранной для исследования сферы. Затем полученные фрагменты подвергались анализу по непосредственно составляющим с целью перейти от составных понятий к простым, т. е. от терминов речи к терминам языка, например: *When planning a set of key poses for a shot, the animator needs to be acutely aware of the requirements of the script* (http://minyos.its.rmit.edu.au/aim/a_notes/anim_pose.html). «Во время планирования ключевых поз для кадра аниматор должен чётко следовать установленному сценарию». Выделенный в данном предложении речевой термин *key poses for a shot* состоит из двух терминов языка: *key pose* (ключевая поза) и *shot* (кадр). Ещё один термин в данном предложении – *script* (сценарий).

Помимо семантического критерия и критерия концептуальной целостности для выделения терминов также использовался дефинитивный критерий. На основании данного критерия из текстов-источников были выделены языковые единицы, снабжённые дефинициями, например:

1) *model animation* «моделируемая анимация»: *Model animation is a form of stop motion animation designed to merge with live action footage to create the illusion of real-world fantasy sequence* (http://imatchonline.com/article/Animation_Techniques.php). Ср. в русском языке: «Моделируемая анимация» – это метод анимации, в соответствии с которым все манипуляции с объектами произ-

водятся в трехмерном пространстве (<http://www.megabook.ru/Article.asp?AID=606947>);

2) *facial animation* «анимация лица»: *Facial animation is an area of computer graphics that encapsulates models and techniques for generating and animating images of the human head and face* (<http://www.answers.com/topic/computer-facial-animation>). Ср. в русском языке: *Анимация лица – моделирование реалистичного изображения человеческого лица или отдельных его частей, а также его мимики, динамики* (http://rfcmd.com/index.php?option=com_content&view=article&id=1058:facial-animation&catid=72:f&Itemid=88);

3) *compositing* «компози́тинг»: *Compositing is the action of incorporating all of a scene's elements together to create the final result before sending it to the rendering step* (<http://www.toonboom.com/support/kb/glossary.php>). Ср. в русском языке: *Компози́тинг – это соединение множества словес в одно изображение, в том числе с применением спецэффектов* (<http://www.reclani.tele-kom.ru/index-22.htm>).

Как видно из приведённых выше примеров, во многих случаях для выделения терминов используется не один, а несколько различных критериев.

На основании описанной нами процедуры отбора терминов нами были выделены 135 английских терминов и их вариантов, входящих в терминологию сферы анимации. Эти термины можно разделить на две группы: термины-слова и термины-словосочетания.

Количество терминов-слов, представленных существительными, составляет 60 % от общего числа проанализированных английских терминов (*layout* «компоновка/лэй-аут», *fill* «заливка», *gamma* «гамма», *joint* «сустав», *layer* «слой», *peg* «штифт» и др.)

По способу образования термины-слова делятся на следующие группы:

1) непроизводные: *pose* «поза», *rough* «мультипликат», *scene* «сцена», *sketch* «миниа́тюра», *texture* «текстура», *loop* «цикл» и др.;

2) производные: *morphing* «морфинг», *transparency* «прозрачность», *animator* «художник-мультипликатор/аниматор» и др.;

3) сложные: *overlay* «накладка», *storyboard* «раскадровка/сториборд», *streamvideo* «потокоевое видео», *turnaround* «обраще́ц» и др.;

4) аббревиатуры: *BG=background* «фон/фоновая плоскость», *FPS=Frames Per Second* «количество кадров в секунду», *xsheet=exposure sheet* «экспозиционный лист/временной лист», *OL=overlay* «накладка» и др.

Количество терминов-словосочетаний среди проанализированных нами терминов меньше, чем количество слов-терминов (40 %). При этом подавляющий перевес имеют словосочетания, состоящие из двух слов: *animation camera* «мультистанок», *color depth* «цветовая глубина», *inverse kinematics* «обратная кинематика», *image plane* «плоскость изображения», *lip synchronization* «синхронное озвучивание», *onion skin* «шлейф», *secondary action* «второстепенные действия» и др. Словосочетаний, состоящих из трёх слов, значительно меньше: *computer generated imagery* «компьютерная генерация изображений», *color model cel* «цветовая модель персонажа», *Frames Per Second* «количество кадров в секунду» и др.

Все исследованные нами терминологические словосочетания – субстантивные. В роли зависимых слов в них выступают существительные, прилагательные и иногда причастия. Ниже приведены основные модели, по которым образуются английские термины-словосочетания изучаемой терминологии.

Словосочетания из двух слов:

1) существительное + существительное: *animation camera* «мультистанок», *art director* «арт-директор», *bar sheet* «разлинованный лист», *character designer* «дизайнер персонажей», *character sheets* «листы поведения»;

2) прилагательное + существительное: *behavioural animation* «анимация поведения», *facial animation* «анимация лица», *rear projection* «рипроекция», *secondary action* «второстепенное действие», *total animation* «тотальная анимация»;

3) причастие + существительное: *limited animation* «лимитированная анимация».

Словосочетания из трех слов:

1) прилагательное + существительное + существительное: *color model cel* «цветовая модель персонажа»;

2) существительное + предлог + существительное: *Frames Per Second* «количество кадров в секунду»;

3) существительное + союз + существительное: *squash and stretch* «сжатие и растяжение»,

4) существительное + причастие + существительное: *computer generated imagery* «компьютерная генерация изображений».

Что касается источников образования анализируемой английской терминологии, то основным является сам английский язык. На его основе термины создаются следующими способами:

1) терминологизация (заимствование лексики общелитературного языка): *field* «поле», *joint* «сустав», *anticipation* «предварительные действия»;

2) транстерминологизация (заимствование терминов других систем), например таких как:

а) киноиндустрия: *cinematographer* «кинооператор»;

б) компьютерные технологии: *computer generated imagery/CGI* «компьютерная генерация изображений», *color depth* «цветовая глубина»;

в) изобразительное искусство: *hue* «оттенок», *sketch* «миниа-тюра»;

3) на основе уже существующих в данной терминологии: *inbetweener* «художник-фазовщик», *inbetweening* «фазовка» (от *inbetween* «фаза»).

Прямые заимствования из других языков в английской терминологии практически отсутствуют.

Поскольку терминология сферы анимации, как и любая другая терминология, является частью лексической системы языка, она подвержена действию протекающих в нём процессов, однако, как и в любой другой терминологии, они имеют свою специфику.

В английской терминологии вариативность терминов в плане выражения представляет собой явление широко распространённое. На наш взгляд, основная причина её существования – недостаточная степень упорядоченности и кодифицированности данной терминологии, что связано с высокими темпами развития данной сферы на современном этапе, с постоянным появлением в ней новых и преобразованием старых понятий и именующих их терминов.

Анализ корпуса примеров, отобранных для настоящего исследования, показал, что для английской терминологии сферы анимации характерна вариативность в плане выражения. Так, например, довольно распространёнными являются лексические варианты терминов, образованные путём эллипсиса: *clay animation – claymation* «пластилиновая анимация», *exposure sheet / xsheet*

«экспозиционный лист/временной лист», *image-based keyframe animation / keyframe animation* «анимация по ключевым кадрам», *lip synchronization / lip sync* «синхронное озвучивание».

Возможно, основная причина образования данного вида вариантов – принцип языковой экономии, т. е. стремление избежать использования в коммуникации громоздких языковых терминов.

Помимо лексических вариантов в анализируемой терминологии присутствуют также графические варианты: *pixilation / pixallation* «пиксилляция» и морфологические варианты: *matte / matting* «матирование», *tweening / betweening* «твининг».

Существование такого рода вариантов можно объяснить недостаточной степенью упорядоченности и кодифицированности терминологии сферы анимации в английском языке.

В исследуемой терминологии широко представлена синонимия:

1) *exposure sheet / dope sheet* «экспозиционный лист/временной лист»: *Exposure sheets, extensively used by independent animators as an aid in the planning, creation and timing of their work, consist of a series of horizontal lines and vertical columns* (http://minyos.its.rmit.edu.au/aim/a_notes/dope_sheets.html) «Экспозиционные листы, помогающие в планировке, создании и хронометраже мультфильма большому количеству использующих их независимых аниматоров, состоят из ряда горизонтальных линий и вертикальных колонок»; *Dope sheets are also known as “exposure sheets” or “Xsheets”* (Timing for Animation) «Временные листы, также известные как экспозиционные листы».

2) *raster graphics / bit-map graphics* «растровая графика»: *Raster graphics is that style of graphics in which the image is broken up into a matrix of picture elements (pixels)* (<http://www.tailrecursive.org/postscript/image.html>) «Растровая графика – это такой вид графики, в котором рисунок разбит на матрицу элементов изображения (пикселей)»; *Bit-mapped graphics are often referred to as raster graphics* (http://www.webopedia.com/TERM/B/bit_map.html).

Следующие примеры синонимии в английской терминологии сферы анимации свидетельствуют о том, что данное явление характерно для исследуемой терминологии: *algorithmic animation / procedural animation, backdrop / background / BG, clay animation / plasticine animation, color model cel / color model drawing, key*

animator / lead animator, rotoscoping / tracing off, saturation / intensity, scaling up / upsampling.

Анализ английской терминологии сферы анимации показал, что вариативность в плане содержания (полисемия) ей не свойственна.

Терминология сферы анимации в русском языке обладает как чертами сходства, так и определёнными отличиями от английской терминологии. Нами были изучены 130 русских терминов и их вариантов. Как и английские термины, они подразделяются на термины-слова и термины-словосочетания.

Объём терминов-слов составляет 58 % от общего числа терминов, и выражены они именами существительными. По способу образования русские термины-слова делятся на следующие группы:

- 1) непроизводные: *поза, штаффт, цикл, фон, поле, кадр*;
- 2) производные: *фазовка, заливка, кадрирование, контуровщик, сценичность, раскадровка*;
- 3) сложные: *цветокоррекция, мультстанок.*

Следует заметить, что в русской терминологии, в отличие от английской, аббревиатуры почти не встречаются. Мы обнаружили только один пример усечения: *синхронизация / синхрон.*

Среди проанализированных нами русских терминов сферы анимации количество терминов-словосочетаний составляет 42 %. Как и в английском языке, подавляющее большинство составляют словосочетания из двух слов: *плоскость изображения, обратная кинематика, цветовой фон, экспозиционный лист, анимация лица, разноцветный лист* и др. Количество терминов-словосочетаний, включающих три и более слова – 9: *компьютерная генерация изображений (computer generated imagery/CGI), цветовая модель персонажа (color model cel/color model drawing), количество кадров в секунду (Frames Per Second/FPS), анимация по ключевым кадрам (keyframe animation/image based keyframe animation), анимация в реальном масштабе времени (real-time animation), анимация в реальном времени (real-time animation), покадровая ручная обработка изображений (rotoscoping/tracing off), увеличение масштаба изображения (scaling up/upsampling), сжатие и растяжение (squash and stretch).*

Выделенные словосочетания – субстантивные, где в роли зависимых от существительного слов выступают существительные

(анимация лица, ввод данных, потоковое видео, баланс белого и др.), прилагательные (цветовая глубина, фоновая плоскость, пластилиновая анимация, обратная кинематика, покадровая анимация и др.) или их сочетания в роли зависимых элементов (компьютерная генерация изображений, цветовая модель персонажа, покадровая ручная обработка изображений, увеличение масштаба изображения).

Иногда зависимые элементы присоединяются с помощью предлога: количество кадров в секунду, анимация по ключевым кадрам, анимация в реальном масштабе времени/анимация в реальном времени. Один термин построен по модели существительное + союз+существительное: сжатие и растяжение.

Несколько терминов построено по модели причастие + существительное: лимитированная анимация, разлинованный лист.

Отличительной чертой русской терминологии сферы анимации является очень большое количество калек и заимствований из английского языка, особенно терминов, связанных с компьютерной анимацией. Это обусловлено экстралингвистическими факторами, а именно, быстрым развитием анимационного искусства, и прежде всего компьютерной анимации в последние десятилетия в США и Европе, и бурным развитием компьютерных технологий на Западе.

Наш анализ показал, что около 40 % выделенных нами русских терминов образовано путем калькирования или заимствования. При этом, однако, следует заметить, что и многие термины, образованные путём транстерминологизации, не являются исконно русскими, а пришли в соответствующие терминологии из других языков как заимствования или кальки. Ср., например термины, заимствованные из сферы компьютерных технологий: компрессия (*compression*), растровая графика (*raster graphics/bit-map graphics*), потоковое видео/видео потоковое (*streamvideo*), текстура (*texture*), цветовая глубина (*color depth*), компьютерная генерация изображений (*computer generated imagery/CGI*).

С помощью калькирования образовано большое количество терминов: экспозиционный лист (от *exposure sheet*), поле (от *field*), сустав (от *joint*), плоскость изображения (*image plane*), обратная кинематика (*inverse kinematics*), ключевой кадр (*keyframe*), слой (*layer*), лимитированная анимация (*limited animation*), сжатие и

растяжение (squash and stretch), дизайнер персонажей (character designer) и др.

На современном этапе становления терминологии анимации в русском языке заимствование (прежде всего из английского языка) является ещё одним продуктивным способом образования терминов, причём не все из них подвергаются фонетико-морфологической адаптации: *аниматик (animatic), арт-директор (art director), клинап (clean-up), композитинг (compositing), дизеринг (dithering), морфинг (morphing), пайплайн (pipeline), риггинг (rigging), скиннинг (skinning), спидлайн (speedline), стробирование (strobing), тайминг (timing), тримминг (trimming), твининг (tweening), тотальная анимация (total animation), векторная анимация (vector animation), ксерографирование (xerography)* и др.

Следует отметить, что в рамках русской терминологии сферы анимации есть как термины, образованные средствами русского языка (пусть даже и на основе некогда заимствованных слов, включая слова греческого и латинского происхождения), так и термины, при переводе которых переданы аспекты содержания понятия, либо использованы слова, прочно занявшие своё место в системе языка: *предварительные действия (anticipation), разлинованный лист (bar sheet), художник-контуровщик (cutout animator), кадр (frame), цветокоррекция (grading), цветовой тон/оттенок (hue), фаза (inbetween), художник-фазовщик (inbetweener), фазовка (inbetweening), художник-постановщик (key animator/lead animator), компоновка (layout), раскадровщик (layout artist), синхронное озвучивание (lip synchronization), цикл (loop), сигнал яркости (luma/luminance), шлейф (onion skin), захлест (overlapping action), накладка (overlay), штифт (peg), поза (pose), тонирование (rendering), покадровая ручная обработка изображения (rotoscoping), увеличение масштаба изображения (scaling up), покадровая анимация (stop-motion animation), раскадровка (storyboard), наложение (superimposition), образец (turnaround) и некоторые другие. Вместе с тем, удельный вес калек и заимствований, включая заимствования, плохо вписывающиеся в систему русского языка как фонетически, так и морфологически, очень высок, и, по нашему мнению, даже слишком высок.*

Что касается фонетических, морфологических и лексических вариантов терминов, то в русской терминологии, в отличие от английской, они почти не представлены. Нами было выявлено

всего два примера лексических вариантов, образованных путём эллипсиса: *анимация в реальном масштабе времени / анимация в реальном времени* и *синхронизация / синхрон*. Также был выявлен один пример синтаксических вариантов термина: *видео потоковое / потоковое видео*.

Однако необходимо заметить, что случаи синонимии среди русских терминов сферы анимации встречаются не реже, чем среди английских терминов:

1) *экспозиционный лист / временной лист: Важным подспорьем в работе служат экспозиционные листы, в которых подробно описывается содержание сцены, обозначаются её основные элементы* (http://margarita-solovyeva.com.visual_texta_2.htm); *По временным листам происходит «одушевление» сцен, т.е. изготовление рисунков – мультипликата; сделанные рисунки записываются в эти же временные листы* (И. Вано «РИСОВАННЫЙ ФИЛЬМ»);

2) *художник-прорисовщик / художник-контуровщик : Чтобы в разных эпизодах у одного и того же персонажа линии рисунка выглядели одинаково, художник-прорисовщик в каждом кадре тщательно обводит все детали* (<http://www.informatiku.ru/u2-m3-2.html>); *Художник-контуровщик обрисовывает персонаж после аниматора. Он следит за тем, чтобы персонаж был везде одинаковым и линейным* (<http://www.aerodark.ru/about.php>).

О распространенности синонимии говорят следующие довольно многочисленные примеры: *алгоритмическая анимация / процедурная анимация, художник-мультипликатор / аниматор, фон / фоновая плоскость, преувеличение / утрирование, цветовой тон / оттенок, компоновка / лэй-аут, анимация real-time / анимация в реальном масштабе времени, рендеринг / тонирование, разрешение / разрешающая способность, покадровая ручная обработка изображений / ротоскопирование, насыщенность / интенсивность цвета, раскадровка – сториборд*.

Вариативность терминов в плане содержания (полисемия) в русской терминологии сферы анимации нами выявлена не была.

Как уже говорилось выше, проведённый анализ позволяет сделать вывод о том, что английская и русская терминологии сферы анимации имеют как черты сходства, так и черты различия.

В обеих терминологиях термины-слова преобладают над терминами-словосочетаниями, что встречается не во всех термино-

логиях. В обеих терминологиях широко представлена синонимия, что указывает на то, что обе терминологии находятся на стадии становления и ещё не до конца упорядочены. Случаи полисемии не были зафиксированы ни в английской, ни в русской терминологии.

Тот факт, что в английском языке гораздо большее количество терминов имеют варианты, свидетельствует, на наш взгляд, с одной стороны о тяге английского языка к компрессии и экономии языковых средств, а с другой стороны о недостаточной упорядоченности и кодифицированности данной терминологии.

Отсутствие в русской терминологии аббревиатур косвенно может свидетельствовать о том, что данная терминология находится в стадии становления, так как аббревиатуры обычно закрепляются за общепринятыми терминами, поскольку требуют узнаваемости.

Однако самое сильное отличие русской терминологии сферы анимации от английской заключается в том, что для неё на современном этапе характерно очень большое количество кáлек и заимствований из английской терминологии, причём многие из заимствований звучат диссонансом по отношению к системе русского языка. Этот факт служит доказательством существенно более низкой степени упорядоченности русской терминологии в сравнении с английской, и требует внимания как со стороны специалистов, работающих в сфере анимации, так и со стороны лингвистов – специалистов по терминоведению – и переводчиков.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гамбург, Е. А. Тайны рисованного мира. – М.: Советский художник, 1966. – 119 с.
2. Johnston, O. The illusion of life: Disney Animation / O. Johnston, F. Thomas. – Disney Editions, 1995. – 576 p.
3. Parent, R. Computer animation complete / R. Parent, D. S. Ebert, D. A. D. Gould. – Morgan Kauffman, 2009. – 544 p.
4. Whitaker, H. Timing for Animation / H. Whitaker, J. Halas, T. Sito. – Focal Press, 2009. – 176 p.

Источники:

1. URL: <http://ru.wikipedia.org> (дата обращения: 15.08.2011.).

2. Для развития «Союзмультфильму» ежегодно необходимо не менее 800 млн. рублей господдержки. URL: <http://www.sostav.ru/news/2011/06/17/cod1> (дата обращения: 15.08.2011).

3. URL: <http://www.krokfestival.com> (дата обращения: 17.08.2011.).

4. И. Вано (И. П. Иванов-Вано) «РИСОВАННЫЙ ФИЛЬМ». URL: <http://www.risfilm.narod.ru> (дата обращения: 17.08.2011.).

5. Татарец, М. Отечественная анимация укрепляет позиции. URL: http://www.branded.ru/index.php?option=com_context (дата обращения: 17.08.2011).

Елена Сергеевна Сазонова,
Воронежский государственный университет
пл. Ленина, 10-110, Воронеж, 394006
Российская Федерация
elssaz@mail.ru

Elena S. Sazonova
Voronezh State University
pl. Lenina 10-110, Voronezh, 394006
Russian Federation
phone: +7 (473) 222 73 62

Евгения Сергеевна Некрасова,
Воронежский государственный университет
пл. Ленина, 10-110, Воронеж, 394006
Российская Федерация
Cut_here@mail.ru

Yevgenia S. Nekrasova
Voronezh State University
pl. Lenina 10-110, Voronezh, 394006
Russian Federation
phone: +7 (473) 222 73 62