## V Международный конкурс исследовательских работ школьников

# Research start

**Секция:Гуманитарные дисциплины**

**Тема: «**Поуровневый анализ способов номинации антропонимов

(на материале трилогии «Властелин Колец» Дж. Р. Р. Толкина»)**»**

Выполнил:

Ученик 7 Д класса

школы «СОШ№10»

Петрунин Владислав Кириллович

Научный руководитель:

Учитель английского языка

Зотьева Екатерина Артемовна

Реутов, 2022

Содержание

Введение…………………………………………………………………..…….…3

Глава I. Предпосылки возникновения антропонимов в художественном произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец»

* 1. Антропонимы, их функции и свойства в языке…………………..…….….5
  2. Влияние лингвистической деятельности Дж. Р. Р. Толкина на произведение «Властелин Колец»………………………...………………….…....….7

Глава II. Поуровневый анализ способов номинации антропонимов

* 1. Фонетическое моделирование…………………………………………...….9
  2. Словообразовательное моделирование…………………………………....12
  3. Семантический анализ………………………………………………….…..17
  4. Функции антропонимов в художественном наративе……………………20

Заключение…………………………………………………………………….…23

**Введение**

В романе «Властелин колец» Дж. Р. Р. Толкина важную роль играют различные существа, с незапамятных времен населяющие волшебный мир Средиземья. Всех своих героев автор наделил необычной внешностью, собственным языком, историей, легендами и характерами. Среди обитателей этого мира встречаются вполне реальные существа: ничем не выдающиеся люди, или же те, кто напоминает мифических героев, хранителей мира. Наряду с этими «простыми» существами мы встречаем и нереальных, и даже волшебных героев, которые известны нам из сказок, мифов и легенд. Их внешность, язык, характер, история – имеют важнейшее значение для повествования.

Особое внимание Толкин уделял языку и именам героев, которые отображают их внутренний мир, моральные качества и их принадлежность к миру добра или зла. В этом ему помогают «говорящие» имена многих героев. Имена являются образами каждого героя, информацией об их владельце. Наряду с выдуманными именами, Толкин использует и настоящие английские, немецкие и скандинавские имена и фамилии, используя разные приемы номинации и образования антропонимов, тем самым создавая уникальный мир с уникальным ономастиконом.

Ономастикон трилогии, с одной стороны, является отражением культуры кельтов и германцев, чьи эпосы послужили основой для создания произведения, и, с другой, он обретает собственную жизнь благодаря языковой деятельности писателя.

Поэтому данные окказионализмы были рассмотрены как самостоятельные, языковые единицы, отражающие уклад жизни народов Средиземья.

**Актуальность** работы обосновывается тем, что изучение авторских антропонимов в текстах произведений жанра фэнтези и фантастики требует особенного внимания, а трилогия Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец» изобилует авторскими окказионализмами-антропонимами. Данные антропонимы еще не были тщательно исследованы и структурированы по уровням в рамках современных лингвистических наук, прежде всего из-за созданных самим автором языков.

**Цель работы** заключается в систематизации фонетических, словообразовательных и семантических способов образования антропонимов в произведении «Властелин колец».

**Предметом** исследования является произведение Дж. Р. Р. Толкина "Властелин Колец", **объектом** исследования являются антропонимы, содержащиеся в художественном тексте.

В соответствии с поставленной целью в работе решаются следующие **задачи**:

* определить и описать способы номинации онимов на фонетическом, словообразовательном и семантическом уровнях;
* разработать классификацию антропонимов онимов и их моделей по способам их номинации;
* описать роль и функции имен собственных в художественном наративе трилогии.

**Гипотеза**: в трилогии Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец» применяются авторские внутренние закономерности организации ономастических систем в лингвистическом пространстве на разных языковых уровнях. Способы номинации осуществляются по различным языковым моделям на базе естественного языка и художественного языка, созданного автором.

При выполнении данной работы, мною были использованы **методы** сопоставительного, стилистического и описательного анализа, классификации, а также метод сплошной выборки.

**Глава I. Предпосылки возникновения антропонимов в художественном произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец».**

* 1. **Антропонимы, их функции и свойства в языке**

Изучением антропонимов занимается анторопонимика (греч. ἄνθρωπος — человек и ὄνομα — имя). Эта наука изучает антропонимы и их отдельные составляющие: происхождение, эволюцию, закономерности их функционирования. (Подольская Н. В. «Словарь русской ономастической терминологии», 1978, стр. 33/198). Антропонимика является разделом ономастики (от греч. onomastike – искусство давать имена). Оним (собственное имя) – это слово или словосочетание, которое служит для выделения именуемого им объекта среди других объектов: его индивидуализации и идентификации. (Подольская Н. В. «Словарь русской ономастической терминологии», 1978, стр. 95/198).

Направление антропонимики выделилось из ономастики во второй половине XX в. Антропонимика изучает информацию, которую может нести имя: характеристику человеческих качеств, связь лица с отцом, родом, семьёй, информацию о национальности, роде занятий, происхождении из какой-либо местности, сословия, касты, она изучает функции антропонима в речи — номинацию, идентификацию, дифференциацию, смену имён, которая связана с возрастом, изменением общественного или семейного положения, жизнью среди людей другой национальности, вступлением в тайные общества, переходом в другую веру, табуированием и др.

Предметом теоретической антропонимики являются закономерности возникновения и развития антропонимов, их структура, система, модели антропонимов, исторические пласты в антропонимии того или иного этноса, взаимодействие языков, универсалии. Теоретическая антропонимика применяет те же методы исследования, что и другие разделы ономастики (учитываются особые условия, мотивы и обстоятельства именования людей — социальные условия, обычаи, влияния моды, религии и т. д.).

Данное направление ономастики имеет свой объект изучения - антропоним.

Антропоним (греч. ἄνθρωπος — человек и ὄνομα — имя) — любое собственное имя, которое может иметь человек (или группа людей) в т. ч. личное имя, отчество, фамилия, прозвище, псевдоним, криптоним, кличка). В более широком смысле это имя любой персоны: вымышленной или реальной. (Подольская Н. В. «Словарь русской ономастической терминологии», 1978, стр. 30/198).

Антропонимы представляют особый научный интерес, ибо изучение их функций дает дополнительные возможности в раскрытии основной идеи, глубоких смысловых пластов произведения. Кроме того, в языке художественной литературы бывшее нарицательное значение имени может быть элементом его характеристики. Идея настоящего литературного произведения не может быть слишком узкой, именно поэтому и художественная семантика ономастических средств оказывается глубокой и сложной.

Антропонимы являются важнейшим звеном, связывающим человека с его окружением и обществом в целом. Человек живет не просто среди людей, но и среди имен, которые образуют вокруг каждого человека определенную культуру.

Имена собственные служат для особого, индивидуального обозначения предмета безотносительно к описываемой ситуации и без обязательных уточняющих определений. Антропонимы выполняют функцию индивидуализирующей номинации. Через номинативный перенос возможен переход имен собственных в нарицательные слова. Предмет, обозначаемый именем собственным, будем называться носителем имени, или референтом. Референтами антропонимов могут быть люди, животные, географические и астрономические объекты и другие самые разнообразные предметы.

Можно сделать вывод, что имена собственные сегодня – неотъемлемая часть жизни людей, плод их коллективного творчества, отражение мировоззрения и восприятия действительности. Это явление, существовавшее с древнейших времён, представляет собой уникальную возможность глубокого изучения менталитета, системы ценностей и процесса их исторического изменения в безграничных науках о Человеке.

**1.2. Влияние лингвистической деятельности Дж. Р. Р. Толкина на произведение «Властелин Колец»**

В нашей работе мы исследуем антропонимы Дж. Р. Р. Толкина в художественном тексте его трилогии «Властелин Колец», поэтому проследим влияние лингвистической деятельности Толкина на создание произведения Властелин колец.

Между мифическими именами героев и природными реалиями всегда существовала связь. К примеру, скандинавский бог Тор - в переводе с норвежского означает "гром", а его молот Мьельнир ассоциируется с молнией, благодаря похожему сочетанию звуков [m]-[l]-[n]. Так же и черты характера и внешность бога Тора соотносятся с похожими явлениями – громкий голос, яростный темперамент и сокрушающая сила. Связь между именем и героем очевидна. В случае с Толкином художественный образ порождали фонетическая и графическая формы слова, а не наоборот.

Склонность к языкам он проявил еще в детстве, открыв для себя древнеанглийский и древнеисландский языки; в Оксфорде - валлийский и финский, одновременно с латынью и греческим.

В статье "Тайный порок" Дж. Р. Р. Толкин рассказывает о своем увлечении создания языков, он говорит, что делал это просто "из любви к искусству". Из эльфийских языков наиболее полно разработаны два (хотя общее их число значительно больше). Квенья имеет десять падежей и сложнейшую систему глагольных форм и сконструирована на базе латыни. В Квенье наиболее полно воплотились лингвистические и эстетические (в плане фонетики) пристрастия автора и его представления о "совершенном" языке – этот язык музыкален и красив и даже пригоден для поэтического творчества. Другой эльфийский язык, синдарин, язык серых эльфов, следует образцу валлийского языка. Из языков человеческих рас язык Рохана совпадает с древнеанглийским. Помимо собственно языков, профессор Толкин разработал также и алфавиты - графические системы рун и тенгвар (один из видов письменности в произведении).

Язык и имена для Толкина были неотделимы от сюжета, фонетическая и словообразующая формы слова вместе с целым звуковым комплексом порождали художественный образ. Создание нового мира состоит в создании нового слова, а языкотворчество Дж. Р. Р. Толкина оборачивалось глобальным словотворчеством.

Создание новых словоформ не является таким простым, каким кажется на первый взгляд; действительно оригинальное слово удается создать крайне редко, т.к. автор постоянно находится под влиянием языка и традиций.

Если обратиться к наиболее проработанным языкам, созданным для мира Арды Толкином, то мы увидим, что многие слова соотносятся со словами традиционных индоевропейских языков. Например:

Еl (звезда) - лат. stella, фр. etoile, алб. hyll, хет. wallas со значением звезда;

Amon (холм, гора) - лат, mons, валл, mynydd, и.е. \*akmen-, брет. menez, англ. mountain, фр. montagne со значением гора;

Ven (дева) - др.англ. swen (женщина), англ. wench (девушка);

Моr (темный, черный) - англ. mortal (смертный), фр. mort (смерть);

Arkenstone (драгоценный камень) – древнеисл. eorcnan-stān, iarknasteinn (драгоценность)

Fea (дух) - др.англ. feorh (душа).

Таким образом, можно сделать вывод, что профессора Толкина отличала редкая личностная восприимчивость к лингвистическим моделям, воздействующим на него эмоционально, как цвет и звук. Личные предпочтения в возможности выбора того или иного языка для обучения обуславливают тот факт, что чаще всего новые словообразования автор создает с оглядкой на понравившиеся языки.

**Глава II. Поуровневый анализ способов номинации антропонимов.**

**2.1. Фонетическое моделирование**

На данном уровне было использовано (рассмотрено и проанализировано) 75 языковых единиц для их анализа.

Эмоционально-экспрессивная характеризующая функция онимов в произведении "Властелин Колец" достигается за счет звукоизобразительности имен. Эту характеризующую функцию выполняют, прежде всего, онимы с неясной внутренней формой. Главным в подобных наименованиях становится их звуковая экспрессия и образ звука, который может (зачастую неосознанно) вызывать положительные или отрицательные оценочные ассоциации.

Фонемы в художественном тексте передают информацию в основном не понятийного, а сенсорно-эмотивного характера (информация понятийного характера чаще всего передается сочетаниями фонем в поэтическом тексте). Фонемы легко становятся носителями экспрессивных коннотаций

Анализ на фонетическом уровне позволил нам выделить два приема звукописи, наиболее часто используемых автором (Звукопись - применение разнообразных фонетических приёмов для усиления звуковой речи ­– Словарь литературоведческих терминов, С.П. Белокурова. 2005):

1. Аллитерация
2. Ассонанс

Более подробно рассмотрим данные приемы, которые автор использует в конкретных группах персонажей.

Так, например, аллитерация звуков [b], [d], [r], [t] встречается в именах гномов:

Balin, Dwalin, Bifur, Bofur, Bombur, Thorin, Dori, Ori, Nori, Kili, Fili, Oin, Gloin, Groin, Fror, Frerin, Gror, Thrain, Thror.

Благодаря сочетанию звуков [b], [d], [r], [t] автор добивается вызывания у читателя ассоциаций с «трудолюбиво», «тяжело», «грубо», «бодро», что весьма точно показывает характер расы гномов, орков, эльфов и хоббитов.

Аллитерация звуков [l], [r], [th] встречается в именах эльфов:

Thranduil, Legolas, Tauriel, Arwen, Elrond, Galadriel, Elbereth, Amrod, Amras, Galdor, Aegnor, Elwё, Olwё, Aldaron, Angrod, Arien, Luthien, Caranthir, Celembrimbor, Aredhel, Fёanor.

Благоприятно звучащие звуки, аллитерация звука [l] вызывает у читателя ассоциации с плавными и легкими движениями, с величественным, светлым и прекрасным; звука [r] - с оттенками и характером природы: гроза, резвиться, яркий, красивый.

Аллитерация звуков [r], [b], [d], [m] встречается в именах хоббитов:

Frodo, Drogo, Peregrin, Meriadok, Bilbo, Smeagol, Deagorl, Adaldrida, Bandobras, Doderic, Esmeralda, Isengrim, Menegilda, Wilibald

Собственные имена хоббитов задуманы писателем как странно и зачастую помпезно звучащие, что, возможно, является иронией к тому, что хоббиты на самом деле очень простой народ, живущий лишь для собственного счастья. Звуки [r], [b], [d], [m], [g] часто встречаются в именах королей, герцогов и князей (напр. Gillian, Edmund, Peter, Reginald, Tobias, Ichabod и другие)

Также существует одно небольшое семейство хоббитов, в котором автор употребляет аллитерацию [p]:

Palladin, Pearl, Pimpernel, Pervinca, Peregrim Tooks.

Аллитерация звука [p] вызывает ассоциации у читателя с «простым», «нетрудным», «скромным», «обычным», каковой и является эта семья.

Сочетание звуков [r] и [g] встречается в именах орков:

Boldog, Gorbag, Lagduf, Lugdush, Orcobal, Radbug, Snaga, Shagrat, Ugluk, Gothmog, Muzgash, Mauhur, Grishnakh, Bolg, Azog.

Язык орков мало известен в пространстве Средиземья, поэтому имена расы орков для читателя бессмысленны, кроме того, имеют неприятное звучание. Звуки [r] и [g] вызывают у читателя ассоциации с «грубо», «резко», «сердито», «страшно», «уродливо», что описывает поведение и характер самой расы.

Рассмотрим второй фонетический изученный способ в данном произведении - ассонанс. Дж. Р. Р. Толкин использует его так же в преимущественно родственных парах одной расы, например:

1. В именах гномов:

Kili, Fili - [i]

Dori, Ori, Oin, Gloin, Thorin - [o]/[i]

Balin, Dwalin – [a]/[i]

Bifur, Bofur, Bombur – [i],[o]/[u]

1. В именах эльфов:

Tauriel, Galadriel [a],[u]/[i]

Eärwen, Arwen, Nerwen – [e]

Amrod, Amras – [a]

Aranwё, Woronwё – [a],[o]/[æ]

Hirwen, Gilwen – [i]/[e]

1. В именах хоббитов:

Frodo, Drogo – [o]/[o]

Smeagol, Deagorl – [e]/[o]

Esmeralda, Menegilda – [e]/[a]

1. В именах орков:

Boldog, Gorbag – [o]

Snaga, Shagrat – [a]/[a]

Bolg, Azog – [o]

Lagduf, Lugdush – [u]

Можно сделать вывод, что наиболее частотным фонетическим способом, который использует автор данного произведения, является аллитерация, которая чаще всего встречается в комбинациях таких согласных как [r],[b],[g], [r],[b],[t], [l],[r], [b],[d],[r], [r],[b],[d],[m], [m],[n],[r].

В большинстве сочетаний автор использует сонорные звуки, которые помогают создать более выразительную картину окружающего мира и пространства, с их помощью герои приобретают яркие черты.

Авторы классической литературы и современных произведений активно используют в художественных произведениях аллитерацию и ассонанс, где они становятся ярким выразительным средством. Они помогают писателю образно представить окружающую действительность, а также выразить свое отношение к своим героям и их поступкам.

Таким образом, благодаря способам аллитерации и ассонанса онимы произведения приобретают выразительную функцию, благодаря им у читателя запоминается и складывается образ каждого героя, его история и характер. Каждое имя собственной обладает своей силой, которая увеличивает выразительность эффект и заставляет слово звучать ярче.

**2.2. Словообразовательное моделирование**

На данном уровне было использовано (рассмотрено и проанализировано) 91 языковых единиц для их анализа.

Несомненно, значительную роль в оформлении и создании антропонима играет словообразование. Анализ словотворчества писателя позволяет выявить процесс создания авторских онимов и узнать с помощью каких средств и с какой целью образуются и используются единицы художественного текста.

1. Словосложение:

Quickbeam, Skinbark, Treebeard, Leaflock, Wormtongue, Sandyman, Bracegirdle, Snowmane, Flourdumpling, Landroval, Noakes, Shadowfax, Underhill, Butterbur Barliman, Goldberry, Windlord.

Модель существительное+существительное преобладает, так как ее употребление является типичным явлением для английского языка; эта модель обладает способностью объединять два существительных в одно словосочетание для передачи любого семантического смысла.

1. Заимствованные формативы из германской мифологии/староанглийского языка:

Eohtheod, Eomer, Eowyn, Dernhelm, Gamling, Theoden, Grimbeorn, Grimbold, Eomund, Deor, Fengel, Folcwine, Erkenbrand, Deorwine, Eorl, Bald, Beornwine, Herubrand, Elfwine, Thengel, Saruman, Felaróf, Fréalaf, Fréawine, Fréa, Frodo.

Наиболее часто встречающиеся корни из древнеанглийского языка:

brand - факел, в переносном значении – меч

eoh – конь

baldor – правитель; bald - отважный

eorl - предводитель, вождь, храбрец

helm, armour – шлем, доспехи

gylden - золото

wine – друг, защитник

frōd - мудрый

fréa - повелитель, владыка, король

wulf - волк

searu, saru -мастерство, искусность, искусная выдумка

wig, guth – война

mǽre - достославный, великий

fela - сильно, очень, много

róf - доблестный, сильный, отважный

fengel и þengel – король, князь, государь

īsern, burg – замок

deór - храбрый

beorn – мужчина, воин, смелость

grim - жестокий, свирепый

wynn – радость, удовольствие

ælf - эльф

1. Полное копирование имен из древнеисландского эпоса:

Balin, Dwalin, Bifur, Bofur, Bombur, Thorin, Nori, Dori, Ori Kili, Fili, Oin, Gloin, Groin, Fror, Frerin, Gror, Thrain, Thror, Gimli, Farin, Durin.

Сборник древнеисландских песен о богах и героях скандинавской мифологии и историй («Старшая Эдда») сильно повлиял на профессора Дж. Р. Р. Толкина, и Кристофер Толкин даже высказывал предположение, что упомянутые в саге имена гномов послужили отправной точкой создания не-эльфийских языков Средиземья.

Практически все имена гномов Средиземья, как и имя Гендальфа (человек), заимствованы из раздела «Старшей Эдды» под названием Dvergatal ("Список Гномов") и содержатся в строфах 10-16:

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | Английский перевод  (А. И. Корсун) |
| 10.Þar var Móðsognir mæztr of orðinn  dverga allra, en Durinn annarr;  þeir mannlíkun mörg of gerðu  dvergar í jörðu, sem Durinn sagði.  11.Nýi, Niði, Norðri, Suðri,  Austri, Vestri, Alþjófr, Dvalinn,  Nár ok Náinn Nípingr, Dáinn  Bívurr, Bávurr, Bömburr, Nóri,  Ánn ok Ánarr, Óinn, Mjöðvitnir.  12.Veggr ok Gandálfr, Vindálfr, Þorinn,  Þrár ok Þráinn, Þekkr, Litr ok Vitr,  Nýr ok Nýráðr, nú hefi ek dverga,  Reginn ok Ráðsviðr, rétt of talda.  13.Fíli, Kíli, Fundinn, Náli,  Hepti, Víli, Hannar, Svíurr,  Billingr, Brúni, Bíldr ok Buri,  Frár, Hornbori, Frægr ok Lóni,  Aurvangr, Jari, Eikinskjaldi.  14.Mál er dverga í Dvalins liði  ljóna kindum til Lofars telja,  þeir er sóttu frá salar steini  Aurvanga sjöt til Jöruvalla.  15.Þar var Draupnir ok Dolgþrasir,  Hár, Haugspori, Hlévangr, Glói,  Dóri, Óri Dúfr, Andvari  Skirfir, Virfir, Skáfiðr, Ái.  16.Álfr ok Yngvi, Eikinskjaldi,  Fjalarr ok Frosti, Finnr ok Ginnarr;  þat mun æ uppi meðan öld lifir,  langniðja tal Lofars hafat. | 10. There was Motsognir the mightiest made  Of all the dwarfs, and Durin next;  Many a likeness of men they made,  The dwarfs in the earth, as Durin said.  11. Nyi and Nithi, Northri and Suthri,  Austri and Vestri, Althjof, Dvalin,  Nar and Nain, Niping, Dain,  Bifur, Bofur, Bombur, Nori,  An and Onar, Ai, Mjothvitnir.  12. Vigg and Gandalf Vindalf, Thrain,  Thekk and Thorin, Thror, Vit and Lit,  Nyr and Nyrath,- now have I told--  Regin and Rathsvith-- the list aright.  13. Fili, Kili, Fundin, Nali,  Hepti, Vili, Hannar, Sviur,  (Billing, Bruni, Bildr and Buri,)  Frar, Hornbori, Fræg and Loni,  Aurvang, Jari, Eikinskjaldi.  14. The race of the dwarfs in Dvalin's throng  Down to Lofar the list must I tell;  The rocks they left, and through wet lands  They sought a home in the fields of sand.  15. There were Draupnir and Dolgthrasir,  Hor, Haugspori, Hlevang, Gloin,  Dori, Ori, Duf, Andvari,  Skirfir, Virfir, Skafith, Ai.  16. Alf and Yngvi, Eikinskjaldi,  Fjalar and Frosti, Finn and Ginnar;  So for all time shall the tale be known,  The list of all the forbears of Lofar. |

1. Авторские словообразования:

Thranduil, Legolas, Tauriel, Arwen, Elrond, Galadriel, Elbereth, Arador, Galdor, Tarondor, Aegnor, Elwё, Olwё, Aldaron, Sauron, Angdor, Arien, Luthien, Caranthir, Celembrimbor, Aredhel, Faenor, Elanor, Daenor, Faramir, Boromir.

Имена являются оригинальными словообразовательными единицами из языков, выдуманных самим автором - синдарин и квенья, которые имеют множество схожих формативов, таких как:

-wen – окончание, дева

-on – окончание имен, чаще мужских, в некоторых случаях имеет значение «обширных земель»

-nil/ndil/dil – окончания, обозначают любовь к кому-то и не могут употребляться к неодушевлённым объектам, а окончания -nur/ndur/dur аналогично обозначает интерес к каким-то вещам (деревьям, астрономии, драгоценным камням, медицине, морю и т.п.)

-dor – окончание, происходит от синд. taur, - благородный, возвышенный (происходит от окончания – tāro)

-rod – окончание, связано с синд. arod, "благородный" (чаще – мужские имена)

-we/wë – окончание, часто встречается в именах первой эпохи; в большинстве случаев (но не всегда) – в мужских.

-iel – суффикс женского рода, подобно тому, как -we – мужского

-ien – окончание встречается в именах, которые так или иначе связаны с «дочь» (аналогично –ion – «сын»)

-mir/vir - драгоценный камень, драгоценность, сокровище

Большое разнообразие официально-торжественной лексики в качестве частей имен, не используемых в современном английском языке, высокая частотность их употребления, а также использование архаизмов, поэтизмов и устаревшей лексики при создании онимов придает именам людей высокую тональность и приподнятость и показывает положительные качества людей и их отношение к «добру» в наративе произведения.

Можно сделать вывод о преобладании онимов среди окказионализмов Толкиена в независимости от принадлежности к какому-либо языку, что связано со стремлением автора передать сложные качества персонажей вымышленного мира Средиземья. Их семантика легко раскрывается путем разложения слов на составные элементы, которые отражают взаимодействие предметов и персонажей в мире.

Таким образом, авторские онимы являются моделированием языка на основе стандартных моделей, существующих в различных языках и составлении новых, более сложных семантических единиц, что указывает на креативность языка автора.

**2.3. Семантический анализ**

На данном уровне было проанализировано 79 языковых единиц для их анализа.

Данный анализ позволил выделить следующие группы имен:

1. Местные имена.

Имена главных героев повествования – Frodo и Bilbo Bagginses – их фамилия является типичным местным именем и, по замыслу автора, должна ассоциироваться у читателя не с сумкой или мешком (англ. Bag), а с местностью Bag End. Так же и с остальными именами:

Baggins, Underhill, Brandybuck, Banks, Breehill, Buckland, Bucklebury, Cotton, Cotman, Noakes, Bywater.

1. Цветочные (также природные):

Primula, Rose, Lily, Asphodel, Lobelia, Pancy, Poppy, Peone, Memosa, Rushlight, Myrtle, Camellia, Salvia, Celandine, Rowan, Marigold, Elanor и Amaranth (сказочный цветок), Ruby, Esmeralda, Diamond, Adamatha.

1. Прозвищные имена, переросшие в настоящие фамилии:

Proudfoot, Whitfoot, Brownlock, Greenhand, Broadbelt, Flourdumpling, Butterbur Barliman.

Жители Шира живут своей обособленной от всего остального мира жизнью и являются в основном садоводами, фермерами и скотоводами, поэтому для их имен характерно наличие корней, связанных с растениями, родом деятельности, местом их проживания и прозвищами, которые вследствие стали их настоящими именами (фамилиями).

1. Цветовые

The Dark Lord, the Black Riders, Men of Darkness, the Black One, the Black Captain, the Black Hand, the White Rider, Whiteskins, Men of Twilight, White Council.

Наличие «говорящих-цветовых» имен позволяет читателю определить кто перед его глазами – положительный или же отрицательный персонаж. Преобладание отрицательного оттенка в онимах персонажей говорит о том, что «злая» сторона повествования не нуждается в конкретных именах, они обобщены как одно целое, в то время как почти все положительные герои имеют собственное имя, историю и характер.

1. Имена, содержащие описание внешности:

Quickbeam, Leaflock, Skinbark, Treebeard, Wandlimb, Beechbone.

Я представила в данной категории имен расу энтов. Она мало известна, многое об их стиле жизни, поведении и мире остается неизвестным для других народов Средиземья. Но их имена почти всегда содержат корни с «внешностью» в их имени, что характеризует их внешний вид (в частности то, что они полудеревья) и позволяет героям и жителям мира понять о ком идет речь и как выглядит сама раса:

Leaf – лист

Tree – дерево

Wand – палочка

Limb – ветвь

Beech – бук

Bark – кора

Beam - луч

1. Антропонимы на Синдарине/Квенье (авторские словообразования):

Thranduil, Legolas, Tauriel, Arwen, Elrond, Galadriel, Elbereth, Aegnor, Celegorn, Gilthoniel, Berúthiel, Angrod, Caranthir, Carcharoth, Aredhel, Faenor, Gil-Galad, Aragorn, Aranel, Daenor, Fimbrethil.

Имена на эльфийских языках представлены с преобладанием корней «свет», «красота», «происхождение», «знатность», характерных для данного народа, как например:

-galad – сверкание

-gil/-el – звезда

-duil (кв.) - -tuile, –ethuil (синд.) - весна

-ar ­­- благородный

-el/-edhel – эльф

-thăn/-thran – энергия, добрость

-gor – сила, страх

-bereth – стройный, береза, реже - супруга

-caran – красный

-daer - большой, великий

Как следствие этого вытекает продуктивность метафорического способа образования имен, в результате чего образовывались однословные и многословные онимы.

Многообразие способов имянаречения определило разнообразие структуры образование моделей вымышленной ономастической лексики всего произведения. В ономастиконах разных рас и народов наблюдается отношение автора к тем или иным героям, что обусловлено его желанием отразить различия характера и менталитета и выделить особенные культурные стороны описываемых народов.

Таким образом, высокая степень имитации Дж.Р.Р. Толкином ономастикона естественных языков также достигается за счет варьирования имен собственных, самую многочисленную группу из которых образуют лексические варианты, представляющие собой разные характеристики объекта или субъекта, основанные на его различных свойствах.

**2.4. Функции антропонимов в художественном наративе**

В произведении Дж.Р.Р. Толкина "Властелин Колец" ярко выделяются следующие функции онимов:

1. функция идентификации;
2. иллюзионирующая функция;
3. характеризующая функция;
4. эмоционально-экспрессивная;
5. функция стилизации;
6. эстетическая функция;
7. мифологическая функция;
8. кумулятивная функция.

Функция идентификации является главной для всех классов имен собственных. Для литературных антропонимов идентификаторами могут быть слова, расположенные справа или слева от имени, благодаря которым открывается "смысл" персонажа. Подобными идентификаторами для персонажей в произведении чаще всего являются обозначения:

1. рода занятий - Will Whitfoot, the Mayor; Aragorn, The Son of Arathorn;
2. расы и место проживания - Galdor, an Elf from the Grey Heavens.

Одной из основных функций литературных антропонимов произведения "Властелин Колец" является иллюзионирующая. Автор создает альтернативный мир со многими расами и народами, каждый из которых обладает своим языком, историей, культурой, а имена собственные активно участвуют в создании мира Средиземья, являясь теми фрагментами, по которым читатель пытается воссоздать полную картину мира, становясь наравне с писателем со-творцом "вторичной реальности". Функция создания иллюзии реальности предполагает, что антропонимы вносят существенный вклад в формирование возможного мира повествования, который маскируется под реальный – системы имен эльфов, гномов, людей и хоббитов, как отдельных рас, служат этому примером.

Функция характеризации является наиболее изученной среди функций имен собственных и часто рассматривается как основная. Это объясняется тем, что, извлекая информацию из внутренней формы антропонима либо обращаясь для этого к этимологическим словарям, читатель имеет возможность понять характеристику персонажа, намек на которую заложен автором в имени.

В пример можно взять имена эльфов, которые отличаются благородством и красотой, что отражено в их именах: Galadriel, Gil-Galad, Elbereth – в именах присутствуют корни со значением «сверкание, звезда, яркость».

Эмоционально-экспрессивная характеризующая функция антропонимов в произведении "Властелин Колец" достигается за счет:

1) звукоизобразительности имен;

2) выразительности семантики.

Так, отдельные имена благодаря простому сочетанию звуков помогают читателю воплотить в мыслях образ героя (благоприятные/грубые звуки → такой же характер персонажа). Или же наличие тех или иных семантических формативов.

Помимо вышеперечисленных функций антропонимы произведения "Властелин Колец", несомненно, выполняют функцию стилизации, то есть намеренную имитацию важнейших особенностей ономастических систем разных эпох, культур и рас. Примером служит то, что автор использует в образовании имен собственных уже существующие языки, которые помогают охарактеризовать ту или иную эпоху или область – древнеанглийский, древнеисландский, финский, латынь и др.

Эстетическая функция имен собственных способствует «поэтическому» восприятию текста, когда антропоним, употребленный в том или ином контексте, оказывает определенное эстетическое воздействие на читателя. В том числе, созданный автором язык Квенья настолько же сложен в своей структурированности, насколько он поэтически пригоден.

Мифологическая функция антропонимов заключается в наполнении литературного наратива именами собственными, уже имеющими определенное смысловое наполнение в культуре, мифах, искусстве, чего автор добивается, используя антропонимы, имеющие смысловую окраску, из уже существующих языков.

Кумулятивную функцию называют еще накопительной. Наиболее ярко кумулятивная функция проявляется в области лексики, так как именно она непосредственно связана с предметами и явлениями окружающей действительности. Благодаря языку происходит накопление информации в мире, с помощью языка передаются научные и культурные ценности. Практически все, что мы знаем о мире усвоено нами через язык.

Проведенное исследование позволяет сделать вывод, что антропонимы романа дополняют друг друга и образуют единую логичную систему и выступают как одно целое: одни функции онимов служат основой для других функций.

Для каждого читателя на первый план может выходить та или иная связь онимов. Например, для владеющего эльфийскими языками читателя онимы выполняют, прежде всего, информативно-характеризующую функцию; для тех, кто не знает искусственных языков, созданных Дж.Р.Р. Толкином, первое место занимает эмоционально-характеризующий аспект.

Таким образом, исследование функций антропонимов в художественном тексте выявило, что антропоним выступает в пространстве текста как связующая часть с абсолютно разными элементами текста. Многогранность функций антропонимов, с одной стороны, значительно усложняет смысловую нагрузку текста, а с другой стороны, позволяет читателю лучше воспринимать информацию и ориентироваться в пространстве произведения.

**Заключение**

Из всего выше сказанного можно сделать вывод, что этнолингвистическая информация, закодированная в антропонимах, позволяет рассмотреть имена собственные не только как лингвокультурологическую часть языка, но и как отдельные языковые единицы.

Этнолингвистическая информация, заложенная в антропомиконе мира «Властелина Колец», демонстрирует гармоничное сочетание языка и мифа, при котором мифологическое содержание передается адекватной языковой ситуацией при помощи разных языковых и структурных аспектов.

Филологические изыскания Дж. Р. Р. Толкина наполняют его волшебный мир аллюзиями из средневековых легенд и древних эпосов. Он строит свой мир в ассоциативной связи с реальной историей, который оказывается протяженным в пространстве и во времени: эти границы вырисовываются с географическими подробностями и особенностями рас и языков обитателей Средиземья. Сложность сюжетных линий и необходимость подробного описания целого мира вынуждают Дж.Р.Р. Толкина конструировать богатую ономастическую систему, в которой содержится этнолингвистическая информация о придуманных народах вторичного мира.

Существуют особые закономерности формирования образцов всех лингвистических уровней изучаемого автора, по которым он строго следует при формировании и создании имен собственных. Различные правила сочетания звуков и слогов при фонетическом моделировании, применение формативов при словообразовательном моделировании (хотя и встречается заимствование, которое позволят обогатить художественное повествование), а также использование тех или иных слов для передачи определенного характера герою через его имя собственное позволяют сделать ярким и насыщенным антропомикон всего произведения.

Имена собственные произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец» активно развивают после-антропонимический план значения. Подвергаясь разным процессам онимизации, антропонимы активнее проникают в нашу жизнь, становясь и переходя в прочие разряды ономастической лексики. Например, имя мага Gandalf дало название многим компаниям и фирмам по всему миру, а именем главного героя Bilbo Baggins назван гастрономический объект. Многие музыкальные группы, такие как Punkwise Gamgee, The Ring, Rivendell, Tinúviel, Gôr Mörgûl, Akallabêth, Hobbitshire имеют названия так или иначе связанные с произведением «Властелин Колец».

Столь бурное развитие значения антропонимов произведения «Властелин Колец» с преобладанием процесса трансонимизации объясняется, прежде всего, популярностью самого произведения. С одной стороны, словообразовательный фактор в новом имени отражает свои чувства и эмоции, сложившиеся после прочтения произведения, а с другой стороны, служит одной из выразительных функций.

Окказионализмы Толкина специфичны, не имеют аналога в литературе научной фантастики и фэнтези. Номинируя реалии и явления виртуального мира, созданного Толкином, антропонимы одновременно выполняют несколько функций.

Комплексное изучение антропонимов Толкина представляет богатый материал для изучения возможностей языка, а также демонстрирует особенности словотворчества писателя в области искусственных и авторских языков, возникших под влиянием экстралингвистических причин, дающих представление об особенностях идиолекта Дж.Р.Р. Толкина.

Список литературы:

1. Беренкова В.М., Авторские новообразования и их функции в трилогии Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец» (в английском и русском текстах), дис. канд. фил. наук, Майкоп, 2007
2. Лебедева Е.А., Ономастикон произведения Дж.Р.Р. Толкина "Властелин колец": структурный, семантический и функциональный аспекты, дис. канд. фил. наук, Ростов-на-Дону, 2006
3. Лихачева С.Б., Аллитерационная поэзия в творчестве Дж.Р.Р. Толкина, дис. канд. фил. наук, М., 1999
4. Луговая Е.А., Топоним виртуального пространства как культурно-историческая категория: На материале эпопеи Дж. Р. Р.Толкиена "Властелин колец", дис. канд. фил. наук , Ставрополь, 2006
5. Лузина С.А., Художественный мир Дж.Р.Р.Толкьена: поэтика, образность, дис. канд. фил. наук., М., 1995
6. Подольская Н.В., Словарь русской ономастической терминологии», отв. редактор доктор фил. наук А.В. Суперанская - 2-е изд., перераб. и доп.-М.: Наука, 1988.
7. Потапова O.C., Миф и язык в творчестве Дж. Р. Р. Толкина ("Сильмариллион"), Нижний Новгород, 2003
8. Этимологический словарь-справочник имён собственных из книг Дж.Р.Р.Толкина ­­− <http://www.diar.ru/diar/etymology.htm>

Список художественной литературы:

1. J. R. R. Tolkien, The Fellowship of the Ring. – HarperCollins, 1999. – 531 p.
2. J. R. R. Tolkien, The Two Towers. – HarperCollins, 1999. – 439 p.
3. J. R. R. Tolkien, The Return of the King. – HarperCollins, 1999. – 554 p.