

сферыты мн. -таў [грэч. *sphaira* – шар] – акруглыя крышталічныя ўтварэнні ў раслінных клетках; [сф'эрыты] // [с'ф'эрыты];

менеджарызм м., -у [англ. *manage* – упраўляць] – тэорыя, паводле якой кантроль над вытворчасцю павінны здзяйсняць наёмныя кіраўнікі (упраўленцы); [м'эн'эжарызм] // [мэнэжарызм];

пэнтыйум м., -а [англ. *Pentium* < *pentad* – лічба пяць] – мікрапрацэсар пятага пакалення фірмы Intel з высокай вытворчасцю; [п'энтыйум];

матракаж м., -у [фр. *matraquage* – закалочванне < *matraque* – дубінка] – назойлівая радыё-ці тэлераклама, якая бясконца паўтараецца; [матракаш].

Такім чынам, апэратыўныя лінгвістычныя звесткі аб значэнні новага слова, яго этымалогіі (паходжанні), сферы выкарыстання, напісання і вымаўлення важныя для шырокага кола чытачоў, каго цікавіць правільная моўная практыка.

Літаратура

1. Арцямёнак, Г.А. Становление словообразовательной микросистемы имен существительных в современном белорусском языке (по данным лексикографии XIX – XX веков): дис. канд. фил. наук : 10.02.02. / Г.А. Арцямёнак. – Мінск: 1988. – 203 с.
2. Дынаміка літаратурнай нормы сучаснай беларускай мовы / Н.П. Еўсіевіч [і інш.]; навук. рэд. В.П. Русак; Нац. акад. навук Беларусі. – Мінск: Беларус. навука, 2015. – 440 с.
3. Маринова, Е.В. Иноязычные слова в русской речи конца XX – начала XX вв.: проблемы освоения и функционирования : дис. докт. филол. наук. / Е.В. Маринова: 2008.
4. Семянькевіч, А.В. Словаўтварэнне, семантыка, функцыі множналікавых назоўнікаў у сучаснай беларускай мове: дыс. канд. філ. навук: 10.02.01. / А.В. Семянькевіч – Мінск: 2021. – 350 с.

Т.И. Синкевич, А.М. Бешерова (Витебский государственный университет имени П.М. Машерова)

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОНОМАСТИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА В НАЗВАНИЯХ МУЛЬТФИЛЬМОВ

Ключевые слова: антропоним, оним, семантическая классификация, ономастическое пространство, коннотаци, онимизация.

Имена собственные, которые используются в названиях мультфильмов, призваны не только привлечь внимание детей и взрослых, но и вызывать у них заинтересованность в том, что они увидели. Выбор имени для персонажа всегда осуществляется с учетом его функциональных особенностей. Мультипликация играет важную роль в формировании морально-этических качеств ребенка, воспитывает его и помогает понять окружающий мир.

Цель исследования – классифицировать имена собственные в названиях мультфильмов, проанализировав состав ономастического пространства, обратив внимание на структуру, семантику и коннотативный компонент их лексического значения.

Материал и методы. Источником фактического материала послужили наименования мультфильмов, содержащих в своей структуре имена собственные, собранные методом сплошной выборки из Интернета (1218 наименований русских мультфильмов). В работе использованы следующие методы: описательный, метод сплошной выборки, сравнительный метод и метод лингвистического анализа.

Результаты и их обсуждение. К сожалению, до сих пор учеными до конца не исследованы имена собственные, представленные в названиях мультфильмов. Эта тема, безусловно, актуальна, ибо она связана с изучением не только функции названия произведения искусства, но и с той ролью, которую играют имена собственные, используемые в наименованиях. Достаточно тесно прослеживается связь с заглавиями литературных произведений, так как часто мультфильмы являются экранизациями авторских произведений или памятников устного народного творчества, то есть имеют литературный первоисточник, от которого чаще всего и получают свои названия. Часто сюжет мультфильма базируется на сценарии, то есть он, как правило, имеет определенную литературную базу.

Ономастическое пространство названий мультфильмов, зафиксированных нами, представлено: антропонимами (39%), зоонимами (25%), звукоподражаниями и междометиями в качестве заголовков (12%) и др. онимами. Среди всех имён собственных, репрезентирующих названия мультфильмов, подавляющее большинство приходится на антропонимы. Эта группа онимов обширна и неоднородна по своему составу и структуре. Антропонимы в названиях мультфильмов встречаются в полной: *«День рождения Юлии»*, *«Мария, Мирабела»*, *«Иван и Андриан»* и краткой: *«Сказка для Наташи»*, *«Ехал Ваня»*, *«Каникулы Болека и Лелека»* формах. Помимо официальных имён, например, *«Как Нюночка царицей стала»*, *«Наша Маша и волшебный орех»*, *«Как Аня купила хлеб»*, часто употребляются имена собственные, искусственно созданные, например, *«Калле и Бука»*, *«Каллаголл и волшебный чемодан»*. Многие искусственно созданные онимы обладают прозрачной семантикой, направленной на акцентирование внимания зрителя на детали внешности, например, *«Златовласка»* – *золотые волосы*, *«Синеглазка»* – *синие глаза* и характера, например, *«Нехочуха»* – *капризный персонаж*, *«Вреднюга – персонаж, который часто вредит окружающим»*, есть и такие имена собственные, семантика которых не может быть интерпретирована сразу. Для объяснения наименования необходимо учесть ряд факторов, как-то: ситуация употребления имени, особенности его структуры, фоновые знания, например, *«Братья Пилоты»* – персонажи названы в честь студии, выпустившей мультфильм.

Зоонимы являются второй по численности группой имён собственных в названиях мультфильмов. Аниматоры преследуют две кардинально различающиеся цели, выбирая именованья животных в зависимости от того, как они хотят преподнести зрителю своего персонажа. Представители животного мира в мультфильмах могут выступать в качестве олицетворения человеческих личностей. Тогда им дают имена людей, например, «*Счастливый Григорий*», «*Умная собачка Соня*», «*Каникулы Бонифация*». Зачастую животные в анимационных произведениях являются собирательными образами представителей своих видов, что подчёркивается в названии при помощи повторов, частотности употребления онимов, например, «*Эх, Топтыгин, Топтыгин*», «*Рекс и скворцы*». Благодаря использованию таких онимов уже из заглавия становится понятно, животные каких видов являются персонажами мультфильма.

Имена собственные, представленные в названиях мультфильмов звукоподражаниями или междометиями, чаще всего содержат в себе различные отсылки: «*Пчелка Жу-Жу-Жу*», «*Мышонок Пик*», «*Квака-задавка*». Встречаются междометия, которые отражают черты характера героев. Ярким примером является название мультфильма «*Ох и Ах*». *Ох* постоянно жалуется на жизнь, *Ах* жизнью восхищается (название построено на антитезе). Можно отметить и звукоподражания, связанные с водной стихией, например, мультфильм «*Возвращайся, Капитошка*» рассказывает о приключениях капли, в имени которой содержится звукоподражание «*кап*», нашедшее воплощение в имени Капитошка. Название географического объекта в наименовании мультфильма «*Городок Жур-Жур*» указывается на то, что упомянутый город находится на берегу реки, которая журчит.

Часто в названиях мультфильмов появляются имена собственные, отсылающие нас к историческим и религиозным личностям, например, «*Коля, Оля и Архимед*», «*Николай Угодник и охотники*», «*Шут Балакирев*». Кроме того, порой, мультипликаторы воссоздают на экране истории, которые происходили в жизни, и реальные персонажи сохраняют свои имена в истории: «*Звёздные собаки: Белка и Стрелка*».

Стоит отметить, что выбор формы имени в названии, полной или краткой, обусловлен, как правило, характером героя. Если персонаж самостоятелен и серьёзен, авторы дают ему полное имя, чтобы сделать акцент на его «взрослости». Обратная ситуация наблюдается с героями, отличающимися непоседливостью, несерьёзностью, например, создатели мультфильмов: «*Ехал Ваня*», «*Наша Маша и волшебный орех*», «*Как Аня купила хлеб*» хотели подчеркнуть, что их персонажи – это дети, причем есть ещё одна сторона мотивировки таких номинаций. Выбирая полную или краткую форму, сценаристы не опираются на вышеуказанный критерий детство-взрослость, а вкладывают, например, совершенно противоположный смысл: «*Великоленный Гоша*», где главный герой – взрослый мужчина, но он такой комичный и несуразный, что полную форму имени авторы заменили краткой, чтобы подчеркнуть эту комичность и несуразность.

Заклучение. Таким образом, можно констатировать, что ономастическое пространство названий мультфильмов разнообразно и с точки зрения структуры онимов и с точки зрения их семантики. Имена собственные в названиях мультфильмов обладают богатым диапазоном мотивировок, они служат не только собственно для называния, но и являются средством раскрытия характера персонажа, призваны акцентировать внимание зрителя на внешних чертах, подчеркивают типичность или нетипичность ситуации, в которую попадают персонажи, вызывают определенные эмоции и чувства.

Литература

1. Асенин, С. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. Асенин. – М.: Искусство, 1974. – 288 с.
2. Калинин, В.М. Пэтика онима. / В.М. Калинин. – Донецк, 1990. – 408 с.

В.А. Скачкова (Гомельскі філіял Міжнароднага ўніверсітэта “МІТСО”)

СПОСАБЫ ВЫРАЖЭННЯ ПРЫБЛІЗНАЙ КОЛЬКАСЦІ Ў МОВЕ БЕЛАРУСАЎ

Ключавыя словы: метрычная сістэма мер, прыблізная колькасць, першаснае значэнне слова, другаснае значэнне слова, метафарызацыя, літаратурная мова, беларускія гаворкі, мова Янкі Купалы.

На працягу гістарычнага развіцця чалавецтвам распрацаваны розныя сістэмы вымярэння, многія з якіх страцілі сваю актуальнасць, перайшла ў склад устарэлых, напрыклад – *аршын, локаць, вярста*. Гэтыя адзінкі як адгалоскі былых эпох, яны адышлі ў нябыт, мы іх знаходзім толькі ў літаратурных творах ці выкарыстоўваем ва ўстойлівых выразах. У наш час усім нам вядомы меры, якія ўваходзяць у сучасную метрычную сістэму мер, такія як *метр, кіламетр, грам, кілаграм* і іншыя. Гэта меры дакладныя, абазначаюць пэўную колькасць, вагу, працягласць і інш. Але існаваў і існуе яшчэ адзін спосаб выражэння меры – няпэўнай, прыблізнай велічыні. Гэта пераходныя меры, яны ўскладняюць і адначасова ўзбагачаюць сістэму мову. Яны не могуць выражаць дакладную меру. Па сваім утварэнні яны другасныя, узніклі шляхам пераасэнсавання асноўнага значэння, нясуць пэўную экспрэсію, могуць перадаваць і ўзмацняць эмацыянальнасць выказвання.

Прааналізуем паходжанне і ўжыванне ў гаворках і літаратурнай мове некаторых з іх.

Словы *гібель, безліч, навала, плойма, рой* утвараюць лексіка-семантычную групу на аснове агульнасці іх метафарычнага значэння ‘незлічонае мноства, вялікая колькасць чаго-н.’

Слова *гібель* (параўн. руск. *гибель*, укр. *гибіль*) з’яўляецца роднасным дзеяслову *гібнуць*, фіксуецца толькі ва ўсходнеславянскай моўнай