

ИМЕНА ПЕРСОНАЖЕЙ В ЦИКЛЕ ПОВЕСТЕЙ «ХРОНИКИ НАРНИИ»: СЕМАНТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ И ФУНКЦИИ ПОЭТОНИМОВ, СОЗДАНЫХ К.С. ЛЬЮИСОМ

Сулова Д.С.,

студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Дорофеев М.Л., канд. филол. наук, доцент

Ключевые слова: аллегория, антропоним, говорящее имя, ономастика, поэтоним, функция имени, художественное миромоделирование.

На сегодняшний день определение особенностей функционирования имен персонажей в художественном произведении является актуальной задачей, поскольку поэтонимы отражают национально-культурные особенности страны автора, его мировоззрение, выполняют различные функции в тексте. В «Хрониках Нарнии» имена не просто называют героев, а шифруют главные идеи и помогают писателю строить целый волшебный мир.

Актуальность исследования обусловлена тем, что цикл повестей К.С. Льюиса «Хроники Нарнии» является ключевым произведением аллегорического фэнтези. В такой литературе онимы несут особую смысловую нагрузку и выступают важным инструментом авторского замысла и миромоделирования. Вопросы литературной ономастики и функционирования имен в тексте разрабатывались в трудах А.А. Фомина, Ю.А. Карпенко, О.И. Фоняковой, М.В. Карпенко, Н.В. Подольской и других ученых.

Цель исследования – определить семантические особенности и основные функции поэтонимов, созданных автором в цикле повестей «Хроники Нарнии».

Материал и методы. Материалом исследования послужили имена персонажей из цикла К.С. Льюиса «Хроники Нарнии» [1; 2] на языке оригинала и в их русскоязычных переводах. Нами проанализированы поэтонимы, созданные автором. Методы исследования включают метод целенаправленной выборки, систематизации онимного материала, семантический анализ и описательный метод.

Результаты и их обсуждение. В произведениях К.С. Льюиса имена не просто называют, а описывают и служат инструментом художественной дидактики, подготавливая читателя к восприятию метафорического смысла каждого образа. Автор использует имена-прозвища, чтобы мгновенно сообщить читателю о моральном, социальном или внутреннем состоянии персонажа.

По результатам исследования выделены четыре группы имен:

1. Имена-индикаторы морального антагонизма.

Имя *Shift* (*Обезьян Хитр*) – это яркий пример говорящего поэтонима, созданного К.С. Льюисом для обозначения одного из главных антагонистов в книге «Последняя битва», завершающей цикл. Существительное *shift* в английском языке имеет несколько ключевых значений, каждое из которых

отражает деятельность персонажа: существительное *shift* ‘сдвиг, изменение, смещение’ [3] – указание на его роль в сюжете: он подменяет истинного Аслана ослом Лопухом, наряженным в львиную шкуру, чтобы сдвинуть (изменить) политический и духовный порядок Нарнии. Глагол *shift* ‘хитрить, изворачиваться, перемещаться, менять позицию’ [3] – описание его поведения как манипулятора и интригана, который постоянно меняет свою позицию и использует хитрость, чтобы убедить других. В русском переводе *Обезьян Хитр* также точно передает эту семантику: обезьяна как символ подражательства и пародийности, а *Хитр* – ключевое качество манипулятора. Имя раскрывает его функцию в сюжете и моральную сущность, выполняя в первую очередь характеризующую и идеологическую функции.

В паре с *Puzzle* (ослом Лопухом) *Хитр* символизирует опасность наивной глупости, используемой циничной хитростью. *Хитр* – это мозг заговора, а *Лопух* – его невольный инструмент. Имя *Осел Лопух* (в оригинале *Puzzle*) также является важным говорящим поэтонимом, созданным К.С. Льюисом, и неразрывно связано с *Обезьяном Хитром*. В то время как *Хитр* символизирует активное зло и обман, *Лопух* воплощает пассивный элемент зла – наивность и легковёрность, которые используются в дурных целях. Имя *Puzzle* точно описывает его как персонажа, находящегося в постоянном смущении и недоумении. Он не злой, но его глупость и наивность позволяют *Хитру* манипулировать им. В произведении имя выполняет характеризующую функцию, так как служит не просто для называния, а для раскрытия характера и поведения персонажа. Существительное *puzzle* в английском языке означает ‘загадка, головоломка, недоумение, смущение’ [3]. Глагол *puzzle* переводится как ‘ставить в тупик, смущать, недоумевать’ [3]. В русском переводе имя *Лопух* прекрасно передает ключевое качество персонажа ‘простофиля, глупец, наивный, легковёрный человек’ [4]. Имя служит для выражения авторской позиции, его идейного замысла произведения, выполняя идеологическую функцию. Оно помогает читателю понять авторское отношение к персонажу.

2. Имена-описания.

Puddleglum (*Хмур*) – персонаж пессимистичный, но мудрый *Болотный Бродяк*. Имя сразу указывает на его меланхоличность. Имя *Puddleglum* состоит из двух английских слов, которые прямо описывают его характер и место жительства: *puddle* ‘лужа, грязь’ [3], указывающее на его категорию – *Болотный Бродяк* (*Marsh-wiggle*), жителя сырых, заболоченных мест и *glum* ‘мрачный, угрюмый, унылый, печальный’ [3]. В произведении имя выполняет характеризующую (служит для раскрытия характера, внутреннего мира, поведения персонажа – вечного пессимиста, который всегда предсказывает наихудший исход событий), а также эстетическую и идеологическую функции. В кульминационный момент повести «Серебряное кресло» *Хмур* символизирует силу трезвого разума и стойкости духа. Его способность прорваться сквозь чары, основанные на лжи и иллюзиях, делает его имя символом непоколебимой Веры, которая ценит правду больше, чем комфорт или ложные надежды.

Имя *Rumblebuffin* (*Рамблбаффин*) – это типичный для К.С. Льюиса «говорящий» оним, созданный для юмористической характеристики персонажа. Имя собственное выступает как элемент стиля автора и средство художественной выразительности и выполняет эстетическую функцию. Оно является вымышленным сложным словом, которое, вероятно, образовано от двух английских лексем: *rumble* ‘грохот, гул, низкий шум’ [3] – указывает на его большие размеры, неуклюжесть и громкое присутствие в сценах и *buffin*, которое не имеет значения, связанного с персонажем, но может быть созвучно с *buff* ‘мускулистый’ [3]. Через характеризующую функцию имя раскрывает внутреннюю суть героя. Оно служит инструментом выявления нрава и темперамента персонажа, делая его образ узнаваемым и глубоким. В контексте мифологии Нарнии *Рамблбаффин* символизирует силу Природы и Дикой Магии, которая встает на сторону Добра против статичного, холодного зла Белой Колдуньи. Таким образом, оно передает фонетическое впечатление о персонаже: он большой, шумный, крепкий, но не слишком грациозный.

3. Имена-указатели верности и природы.

Имя *Trufflehunter* (*Боровик*) служит для характеристики персонажа, а также для закрепления его связи с природой и идейной верности идеалам Старой Нарнии. Имя *Trufflehunter* состоит из двух английских слов: *truffle* ‘трюфель’ [3] (дорогой съедобный гриб, растущий под землей) и *hunter* ‘охотник’ [3]. В произведении имя выполняет характеризующую и идеологическую функции. Таким образом, *Trufflehunter* означает ‘охотник за трюфелями’. Это имя идеально подходит для барсука, так как барсуки в природе действительно роют землю и часто находят трюфели или другие подземные деликатесы.

4. Второстепенные персонажи.

Имена *Ginger*, *Strawberry*, *Ragle* (*Рыжий*, *Ягодка* и *Рэгл*) – это примеры второстепенных говорящих имен (поэтонимов), созданных К.С. Льюисом для массовой или мелких персонажей, обычно принадлежащих к миру животных или мифических существ Нарнии. Они выполняют номинативную, характеризующую и эстетическую функции. Благодаря опоре на базовые понятия, эти имена мгновенно визуализируют образ в сознании читателя, не требуя долгого описания, и создают необходимый «фон» живого, многообразного мира, поддерживая сказочную атмосферу Нарнии.

В результате исследования было выявлено, что данные поэтонимы в произведении реализуют следующие функции: номинативную (заключается в назывании персонажа, его идентификации и различении среди других действующих лиц), характеризующую (имя служит не просто для называния, а для раскрытия характера, внутреннего мира, поведения, особенностей и судьбы персонажа), идеологическую (имя предназначено для выражения авторской позиции, его мировоззрения или идейного замысла произведения и помогает читателю понять авторское отношение к персонажу), эстетическую (имя собственное выступает как элемент стиля автора и средство художественной выразительности. Оно вносит вклад в общую стилистическую окраску текста и оказывает эмоционально-стилистическое воздействие на читателя, создавая определенное настроение или вызывая нужные ассоциации).

Заключение. Таким образом, антропонимическое пространство «Хроник Нарнии» является неотъемлемой частью аллегорической структуры фэнтези. В ходе исследования нами были выделены: имена-индикаторы морального антагонизма, имена-описания, имена-указатели верности и природы, а также имена второстепенных персонажей. Данные поэтонимы реализуют номинативную, характеризующую, идеологическую и эстетическую функции. Они ярко описывают моральное состояние персонажа, часто являясь прямым комментарием автора об их нравственности, характере или судьбе. Имена, созданные К.С. Льюисом, служат «ключами» к пониманию идейного содержания цикла, превращая процесс именования в акт нравственной оценки и художественного воспитания читателя.

1. Lewis, C. S. The Chronicles of Narnia / C. S. Lewis. – London : HarperCollins Publishers, 2005. – 784 p.

2. Льюис, К. С. Хроники Нарнии : вся история Нарнии в 7 повестях / К. С. Льюис ; [перевод с английского Н. Трауберг, Г. Островской, Е. Доброхотовой-Майковой и др.] ; ил. П. Бэйнс. – М. : Эксмо, 2022. – 912 с.

3. Multitran dictionary : [сайт]. – URL: <https://www.multitran.com> (дата обращения: 17.01.2026).

4. Петровский, Н. А. Словарь русских личных имен : около 3000 имен / Н. А. Петровский. – 8-е изд., стереотип. – М. : АСТ, 2017. – 480 с.

НЕОЛОГИЗМЫ В СФЕРЕ ТЕХНОЛОГИЙ И ИНТЕРНЕТА: ТЕМАТИЧЕСКИЕ ГРУППЫ

Сухоцкая М.В.,

*студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Дорофеевко М.Л., канд. филол. наук, доцент*

Ключевые слова: интернет, неологизм, современный английский язык, тематическая группа, технологии, экстралингвистический фактор, языковая динамика.

В условиях постоянного развития и изменения социокультурного контекста язык выступает динамичной системой, отражающей актуальные реалии и потребности общества. Важным аспектом этого процесса является появление и распространение неологизмов, которые представляют собой новые лексические единицы, возникающие в ответ на изменения в культуре, науке и технологиях. Исследованием неологизмов занимались Д.Э. Розенталь, Н.М. Шанский, Н.З. Котелова, Ю.Н. Антюфеева и др.

Актуальность исследования обусловлена быстрыми изменениями в языковой системе, связанными с социальными, культурными и технологическими преобразованиями. Неологизмы выступают показателем динамичности языка и отражают необходимость в обозначении новых понятий и реалий, что делает их изучение актуальным как с теоретической, так и с практической точки зрения.