Полякова А.А.

Семантика имен собственных в романе С.Коллинз «The Hunger Games»

ФГБОУ ВО «АмГПУ»

(Россия, Комсомольск-на-Амуре)

doi: 10.18411/sr-10-04-2018-15

idsp: 000001:sr-10-04-2018-15

Аннотация

Данная статья посвящена описанию функционирования имен собственных в художественном тексте. В статье рассматривается специфика семантики и типология онимов, а также описываются особенности функционирования и структура семантики имён собственных в романе С.Коллинз «The Hunger Games».

Ключевые слова: художественный текст, имя собственное, ономастикон, антропоним, топоним, реалия.

Имена собственные – это слова, называющие объекты с целью их выделения из класса подобных и выполняющие функцию идентификации и индивидуализации данного объекта.

Когда мы слышим словосочетание "имя собственное", то чаще всего вспоминаем об именах людей и географических объектов, но в ономастике изучаются также наименования животных, космических объектов, различных объектов материальной и духовной культуры. В целом, семантика имён собственных включает в себя следующие типы: антропонимы (личные имена людей, а также их клички и прозвища), топонимы (географические названия), этнонимы (названия народов), зоонимы (клички животных), космонимы (названия внеземных объектов), теонимы (названия мифических существ, божеств) и др.

С точки зрения семантики имя собственное противопоставляется имени нарицательному. В отличие от других слов, онимы не связаны непосредственно с понятием, их основное значение заключается в связи с обозначаемым. [1, с.35]

Для более глубокого понимания текста требуется особое отношение к содержащимся в нем именам как к своеобразным лексемам. Главная особенность художественных произведений, особенно произведений жанра фэнтези – наличие придуманного вторичного мира, в котором существуют определенные элементы, отсутствующие в нашей реальности. Этот фактор затрудняет процесс анализа семантики имен собственных, поскольку мы не можем опираться на свои собственные знания о реальной существующей действительности. Новый вымышленный мир со своей географией, персонажами, историей и культурой ставит перед нами проблему подбора подходящих способов передачи содержания произведения, подбор эквивалентов для введенных автором топонимов и антропонимов.

Анализ показал, что ономастикон романа С.Коллинз «The Hunger Games» составляет 83 лексических единицы, самыми часто употребляющимися из которых являются персоналии (преимущественно антропонимы), топонимы и названия определенных реалий вымышленного мира. Они играют важнейшую роль в создании особой атмосферы произведения.

В ходе анализа было обнаружено, что имена собственные обладают чрезвычайно высокой аллюзивностью и являются, по большей части, говорящими именами.

Интересен тот факт, что имена персонажей неким образом связаны с местом, откуда они родом. Имена персонажей, которые проживают в столице, даже по звучанию отличаются от имен тех, кто проживает в дистриктах, т. к. в основном это римские и греческие имена: Флавий (Flavius), Октавия (Octavia), Цинна (Cinna), Порция (Portia), Вения (Venia), Катон (Cato), Брут (Brutus). Имена людей, проживающих в отдалённых

дистриктах, таких как Дистрикт 11 и Дистрикт 12, относятся к растительному миру. Например, имя Китнисс (Katniss) обозначает растение, которое больше известно как стрелолист (в англ. «katniss»), корни которого обычно находятся в воде. Корни этого растения можно употреблять в пищу, что Китнисс и делает в книге. Так же имя Примроуз (Primrose) для нас читателей обозначается как цветок – вечерняя примула, это растение с желтыми цветочками и нежными темно-зелеными листками. Его полезные свойства и лечебный эффект заключаются в ослаблении симптомов и даже лечении многих заболеваний. Исходя из этого, мы можем судить о характере данной героини. Интересно рассмотреть имя Clove, которое имеет значение – Мирта. В словаре есть зафиксированное соответствие – гвоздика. Однако clove может быть также глаголом прошедшего времени от глагола cleave, который рассматривается, как разрезать, раскалывать, и персонаж, который носит это имя в произведении, блестяще владеет навыком метания ножей. Делая вывод, можно сказать, что все имена, которые связаны с растениями, делают жителей данных районов более выносливыми и сильными.

К «говорящим» именам в данном произведении можно отнести следующие: Effie Trinket, Greasy Sae и Coriolanus Snow. При анализе имени собственного Greasy Sae было использовано одно из соответствий слова «greasy», а именно «сальный». В итоге получилось Сальная Сэй, что как нельзя лучше отражает сущность этого персонажа, которая продаёт парафин и «горячий суп из большущего котла» и покупает мясо диких собак. У читателя это вызывает недвусмысленные ассоциации, возможно, связанные с её неопрятной внешностью или её образом жизни.

Большинство топонимов, использованных в произведении, имеют латинское происхождение, римские и греческие корни. Прежде всего, название самой страны Панем (Panem). В английском языке, так же как и в русском, нет значения данного слова, но людям, знакомым с латинским языком, знакома идиома «panem et circenses», которая означает «хлеба и зрелищ». Вероятно, автор использует это имя намеренно, заключает в него определенный смысл. В произведении, как говорилось выше, проводились особые игры, в которых люди убивали друг друга, в то время как вся страна следила за ними на экранах своих телевизоров. Данные игры вполне сравнимы с гладиаторскими боями, устраивавшимися в Древнем Риме, когда толпы людей приходили наблюдать за кровавым действием.

Столицей Панема является Капитолий (Capitol). Автор не зря обращается к этому наименованию, т. к. Капитолий – здание, где заседает конгресс США. Можно обнаружить связь между реальным миром и вымышленным, которую и хотела показать писательница. По произведению Капитолий – это главный город, который отдает указы всей стране, которых нельзя ослушаться. Кроме этого, Капитолий – это один из семи холмов, на которых возник Древний Рим. Таким образом, исходя из сказанного выше, автор снова заставляет нас увидеть связь между Панемом и Древним Римом.

Seam передается как «Шлак». В произведении Шлак – это самый бедный район самого бедного дистрикта. Кроме того, из-за шахты, расположенной рядом, все в этой части района покрыто слоем угольной пыли. Таким образом, мы наблюдаем смысловую зависимость между исследуемыми словами.

Что касается других топонимов, таких как the Rockies (Скалистые горы), Appalashia (Аппалачи), данные названия вновь дают понять, что вымышленный мир, созданный автором, тесно переплетен с реальным. Зная, где находятся географические объекты, упомянутые в художественном произведении, можно предположить, где именно развивались действия книги.

В ходе анализа произведения было выявлено несколько реалий вымышленного мира. Самая главная реалья книги: «Hunger Games». Данная реалья позволяет уловить суть произведения и почувствовать угрозу, которую несут в себе игры. Поскольку «Hunger Games» (Голодные игры) – в произведении читателям преподносятся в буквальном смысле.

Реалия «Tribute» передается словом «трибут». Трибут – участник Голодных игр. Значение термина «tribute» в английском языке имеет следующие русские соответствия: дань, подать, подношение. В контексте оригинала читатель понимает, почему автор дал участникам игр такое название. Вместо натурального или денежного сбора в пользу столицы государства Панем, жители дистриктов были вынуждены отдавать свои жизни, т.е. в каком-то смысле они сами являлись той самой «податью».

Reaping – жатва (день, когда в дистриктах выбирали трибутов). Данная реалия передаёт читателям суть происходящего, а именно ту скорбь, переживания, страх за сожителей конкретного района, которые отправляются на Голодные Игры.

Таким образом, реалии помогают создать ощущение нереальности происходящего и выделяют предметы и концепты из ряда подобных, индивидуализируя их и наделяя особым смыслом.

Анализ ономастикона романа С.Коллинз «The Hunger Games» подтверждает, что имена собственные в художественной литературе в целом и в выбранном нами произведении в частности создают сложную структуру, которую необходимо тщательно проанализировать, чтобы в полной мере воспринять смысл, заложенный в него автором.

1. Янко-Триницкая Н.А. О некоторых особенностях имен собственных // Уч. зап. МГПИ им. В.И. Ленина / Кафедра русского языка. Вып. 4. Москва, 1957.
2. Рыбакин А.И. Словарь личных имен - М., 2000.
3. Collins S. The Hunger Games – Hardcover, 2010.

Яковлева О.В.

Эмоциональная лексика в структуре романа С.Коллинз «The Hunger Games»

ФГБОУ ВО «АмГПУ»

(Россия, Комсомольск-на-Амуре)

doi: 10.18411/sr-10-04-2018-16

ids: 000001:sr-10-04-2018-16

Аннотация

Данная статья посвящена описанию функционирования лексических единиц, обозначающих эмоциональные состояния и их проявления, в романе С.Коллинз «The Hunger Games». Особое внимание уделяется анализу функциональной нагрузки отдельных эмоциональных состояний, имеющих ключевое значение для развития сюжета, а также их вербализации в тексте романа.

Ключевые слова: художественный текст, эмотивная лексика, мета-эмоции, эмотивная семантика, контекст.

Эмоции - это «реакции человека на воздействие внутренних и внешних раздражителей, имеющие ярко выраженную субъективную окраску и охватывающие все виды чувствительности и переживаний» [1,184], а также одна из форм отражения действительности. Эмоции тесно связаны с квалификативно-оценивающей деятельностью человека и являются компонентами структуры его мыслительной деятельности.

Эмоции формируют в некоторых понятиях индуктивно-прагматический сектор, находящий отражение в эмотивной семантике слова, соотносимого с данным понятием. Для выражения эмоций и для эмоционального воздействия у языка и его единицы имеется эмотивная функция, обусловленная эмотивной семантикой (в различных проявлениях: значение, коннотация, потенциал), «упакованной» в эмотивы – носители этой семантики, актуализируемые в специфических эмотивных контекстах.