

**Е. А. Паутова**

**РОЛЬ АНТРОПОНИМОВ В ФОРМИРОВАНИИ ТЕКСТОВОЙ  
СЕМАНТИКИ НА МАТЕРИАЛЕ РОМАНА ДЖ. Р. Р. ТОЛКИЕНА  
«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»**

Антропонимы являются важной составляющей языковой реализации образности в произведениях жанра фэнтези. С их использованием каждый автор создаёт свой неповторимый мир. Цель нашего исследования состоит в изучении специфики внутренней формы авторских антропонимов в романе Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин колец» и их роли в создании атмосферы произведения.

Для исследования путем сплошной выборки были отобраны 127 антропонимов, которые можно условно разделить на имена главных персонажей (25 единиц) и имена второстепенных персонажей (102 единицы).

Рассмотрим средства номинации, которые автор использует для создания имён главных персонажей. Ведущая роль здесь принадлежит антропонимам, созданным с помощью заимствованных формантов из староанглийского языка: *Frodo*, *Meriadoc*, *Théoden*, *Samwís*, *Saruman*. В частности, *Frodo* с древнеанглийского *fród*, что означает 'умудрённый опытом', а *Samwise* – простодушный. Далее по частотности следуют авторские антропонимы из искусственных языков Синдарин и Квенья. Данные языки были созданы самим Дж. Р. Р. Толкиеном: Синдарин – на основе валлийского языка, Квенья – на основе финского, латинского и греческого языков. Примерами являются антропонимы *Aragorn*, *Arwen*, *Legolas*, *Galadriel*, *Sauron*. Далее выделяются антропонимы, заимствованные из древнеисландского эпоса (*Gandalf*, *Gimli*), заимствованные из различных мировых языков (*Peregrin*, *Bilbo*) и антропонимы, созданные с помощью словосложения (*Brandybuck*, *Treebeard*).

Второстепенные персонажи создаются преимущественно с помощью авторских словообразований из искусственных языков Синдарин и Квенья (*Haldir*, *Lotho*, *Fangorn*, *Celebor*). Далее по частотности следует одинаковое число антропонимов, созданных с помощью словосложения (*Barliman*, *Quickbeam*, *Sandyman*, *Underhill*, *Wormtongue*) и с заимствованными формативами из староанглийского языка (*Déagol*, *Éomund*, *Gamling*, *Gríma*), заимствования из древнеисландского эпоса (*Balin*, *Duilin*, *Durin*) и заимствования из других мировых языков (*Lobelia*).

Особенности выбора автором того или иного средства номинации для главных и второстепенных героев можно объяснить их расовой принадлежностью. Так, в антропонимах рас Хоббитов и людей преобладают заимствованные формативы из староанглийского и созданные с помощью словосложения, а в расе Эльфов и магов – авторские антропонимы.