

*На правах рукописи*

**Курячая Евгения Игоревна**

**Разрушение стандарта как когнитивная доминанта идиостиля Б. Виана  
и способы ее репрезентации в тексте оригинала и перевода**

10.02.20. – Сравнительно-историческое,  
типологическое и сопоставительное языкознание

**АВТОРЕФЕРАТ**  
диссертации на соискание ученой степени  
кандидата филологических наук

Екатеринбург - 2008

Работа выполнена в ГОУ ВПО  
«Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского»

Научный руководитель: доктор филологических наук, профессор  
**Кузьмина Наталья Арнольдовна**

Официальные оппоненты: доктор филологических наук, доцент  
**Лыкова Надежда Николаевна**  
ГОУ ВПО «Тюменский Государственный  
университет»

кандидат филологических наук, доцент  
**Соколова Ольга Леонидовна**  
ГОУ ВПО «Уральский Государственный  
педагогический университет»

Ведущая организация: ГОУ ВПО «Удмуртский Государственный  
Университет»

Защита состоится 20 июня 2008 г. в 14:00 на заседании диссертационного совета Д 212.283.02 при ГОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет» по адресу: 620017, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26, ауд. 316.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке Уральского государственного педагогического университета.

Автореферат разослан «\_\_12\_\_» мая 2008 г.

Ученый секретарь  
Диссертационного совета

Н.А. Пирогов

Настоящее диссертационное исследование посвящено описанию когнитивной доминанты идиостиля Бориса Виана, способов ее репрезентации в тексте оригинала и двух вариантах перевода.

**Актуальность исследования** обусловлена несколькими факторами:

1. Ограниченное количество работ, посвященных лингвосмысловому анализу художественных произведений Б. Виана. В наиболее известных и авторитетных исследованиях (G. Pestureau, N. Arnaud, D. Noakes, J. Bens) дается общая характеристика основных произведений Б.Виана («Пена дней», «Сердцедер», «Красная трава», «Осень в Пекине», «Сколопендр и планктон»), рассматривается их композиционная структура, проводится анализ образов персонажей, используемых художественных приемов. Наше исследование - это комплексный лингвистический анализ отдельно взятого романа «Пена дней» (представляющего собой сложную игровую систему, экспериментальный текст), включающий: *выявление когнитивной доминанты и базовых концептуальных моделей; анализ языковой репрезентации системы кодов и субкодов, заданной когнитивной доминантой, сквозь призму языковой игры; рассмотрение доминантных приемов трансляции языковой игры; анализ стратегий перевода (два текста перевода) и установление зависимости между применяемой переводческой стратегией и полнотой репрезентации когнитивной доминанты.* Заполняется определенная лингвистическая лакуна в спектре филологических исследований произведений Б. Виана и предлагается анализ способов и полноты репрезентации когнитивной доминанты идиостиля в текстах перевода.
2. Проведение сравнительно-сопоставительного анализа переводческих стратегий и связанных с ними приемов трансляции языковой игры в двух основных общепризнанных вариантах перевода романа, выполненных Л. Лунгиной и В. Лапицким. Полученные результаты позволяют конкретизировать и дополнить существующие исследования по проблемам перевода вообще и перевода экспериментальных текстов в частности.

О важности и актуальности проводимого нами исследования также свидетельствует то, что проблемы языковой игры, игрового экспериментального текста, новой текстовой реальности, лингвистического эксперимента находятся в центре внимания современного языкознания, литературоведения, психологии и философии.

**Объект** настоящей работы - когнитивная доминанта идиостиля Б.Виана.

**Предмет** - способы репрезентации когнитивной доминанты в романе Б. Виана «Пена дней» и двух вариантах его перевода, выполненных Л. Лунгиной и В. Лапицким.

**Материал исследования** - три базовых текста: роман Б. Виана «Пена дней», считающийся «визитной карточкой» писателя и концентрирующий в себе все особенности художественного стиля автора, а также его переводы, выполненные Л. Лунгиной и В. Лапицким. В I главе при описании идиостиля Б. Виана привлекаются также романы «Сердцедер», «Осень в Пекине», «Сколопендр и планктон» и сборник рассказов «Мурашки».

**Цель исследования** – комплексное описание (анализ, систематизация и сопоставление) способов репрезентации когнитивной доминанты идиостиля Б. Виана как совокупности доминантных смыслов, образующих концептуальные модели, в системе кодов художественного текста и выявление особенностей ее репрезентации в текстах перевода (на материале романа «Пена дней»).

Реализация поставленной цели предполагает решение следующих научно-исследовательских **задач**, отражающих основные этапы исследования:

1. Определение когнитивной доминанты идиостиля Б. Виана.
2. Анализ способов репрезентации когнитивной доминанты через систему кодов художественного текста (романа Б. Виана «Пена дней»): смыслового и языкового и концептуальных моделей.
3. Выявление особенностей реализации концептуальных моделей, репрезентирующих когнитивную доминанту, в смысловом коде и его субкодах (образно-культурологическом и сюжетно-композиционном).
4. Систематизация особенностей языковой игры как основного способа репрезентации когнитивной доминанты в языковом коде текста оригинала через анализ двух основных групп языковых единиц: окказионализмов и трансформированных в процессе обыгрывания фразеологизмов.
5. Описание специфики и сопоставление различных переводческих стратегий.
6. Установление зависимости между полнотой репрезентации когнитивной доминанты идиостиля автора в тексте перевода и применяемой переводческой стратегией.

Используемая нами **методика исследования** опирается на приемы описательного, сравнительно-сопоставительного, функционального методов анализа языковых фактов, а также характеризуется применением когнитивного подхода к языковым явлениям. Описательный метод, включающий приемы наблюдения, интерпретации, обобщения, позволяет система-

тизировать языковые единицы и классифицировать их по различным признакам (способ словообразования, тематическая группа). С помощью сравнительно-сопоставительного метода, который является ведущим в рамках данного исследования, устанавливается специфика трансляции обыгрываемых единиц оригинала в текстах перевода. Широко используется функциональный метод, предполагающий изучение языковых единиц с точки зрения их роли в процессе формирования и выражения системы концептуальных моделей, транслирующих специфику мировоззрения автора и определяющих особенности его художественного метода.

**Научная новизна** исследования заключается в проведении ранее не представленного в работах французских и русских лингвистов и литературоведов комплексного анализа романа Б. Виана «Пена дней», в результате которого:

- **выявлена когнитивная доминанта** идиостиля Б.Виана, которая определяется нами как установка на разрушение стандарта и репрезентируется через систему концептуальных моделей (формируемых доминантными смыслами), раскрывающих систему мировоззрения автора;
- **рассмотрены** способы репрезентации когнитивной доминанты через систему кодов художественного текста (смыслового и языкового);
- **описаны** особенности приемов языковой игры как «маркера идиостиля» Б.Виана, **впервые произведен** их комплексный анализ и систематизация (ранее подобного исследования не проводилось);
- **выполнен** сравнительно-сопоставительный анализ двух вариантов перевода романа «Пена дней», **определены и систематизированы** способы трансляции языковой игры в рамках каждой переводческой стратегии;
- впервые при анализе языковых единиц романа «Пена дней» и их переводческих эквивалентов **использован** принцип пословного комментария;
- **установлена** зависимость между полнотой репрезентации когнитивной доминанты идиостиля в текстах перевода и применяемой переводческой стратегией.

**Теоретическая значимость** состоит в том, что в диссертации определено и обосновано понятие когнитивной доминанты идиостиля, уточнено соотношение понятий адекватность/эквивалентность перевода, выявлена специфика перевода игровых текстов.

**Практическая значимость** работы заключается в том, что предложенное описание способов репрезентации когнитивной доминанты идиостиля писателя через систему концептуальных моделей, которые форми-

руются доминантными смыслами и находят свою реализацию в системе кодов художественного текста, может в дальнейшем стать моделью изучения идиостилей других авторов, чьи произведения также представляют собой сложную игровую систему. Результаты, полученные в процессе анализа двух переводческих стратегий и конкретных приемов перевода, а также сделанные выводы могут дополнить существующие исследования в области перевода. Кроме того, в работе представлен обширный практический материал (окказионализмы и трансформированные фразеологизмы, классифицированные по способу образования и тематическим группам), включающий наиболее яркие примеры языковой игры в романе Б. Виана «Пена дней», и продемонстрирована методика их лингвосмыслового анализа.

Результаты могут быть использованы при проведении иных исследований данного романа и других произведений Б. Виана, а также в рамках учебных университетских курсов «Стилистика текста», «Теория и практика перевода», в спецкурсах и спецсеминарах по проблемам изучения идиостиля писателей, переводческих трансформаций и т.д.

**На защиту выносятся следующие положения:**

1. Когнитивная доминанта идиостиля писателя – это ментальная установка, представленная комплексом доминантных смыслов, которые могут образовывать концептуальные модели, транслирующие систему мировоззрения автора и определяющие композиционную, стилистическую и прагматическую организацию художественного текста. Когнитивная доминанта репрезентируется системой кодов и субкодов художественного текста.
2. Когнитивная доминанта идиостиля Б. Виана – установка на разрушение стандарта в жизни вообще и в языке в частности через моделирование игрового текстового пространства путем разрушения или трансформации уже существующих языковых единиц и правил и создания новых.
3. Наиболее репрезентативными средствами вербализации когнитивной доминанты идиостиля Б. Виана являются окказиональные слова и трансформированные фразеологизмы, поскольку именно в этих видах языковой деятельности наиболее полно проявляется диалектика разрушения/созидания (разрушение шаблонов в языке и в жизни / формирование новой реальности) как неотъемлемая составляющая процесса отклонения от стандарта.
4. Перевод игрового текста требует особой схемы допереводческой интерпретации оригинала, предполагающей выявление когнитивной доминанты идиостиля и системы концептуальных смыслов. Полнота репрезентации когнитивной доминанты игрового текста в переводе определяется эквивалентностью прагматического эффек-

та: степенью ошутимости для читателя отклонения от стандартных единиц текста перевода, а не текста-оригинала.

5. Выбор переводческой стратегии (ориентация на автора и языковые особенности текста-оригинала - стратегия остранения – или на читателя и стремление воспроизвести прагматический эффект) определяет специфику вербализации когнитивной доминанты идиостиля писателя в переводе и расхождение в способах, полноте и точности передачи игровых приемов оригинала, однако не влияет на художественную ценность перевода.

#### **Апробация работы**

Основные положения и результаты диссертационного исследования докладывались и обсуждались на международной научно-практической конференции «Теория и практика перевода и профессиональной подготовки переводчиков» (Пермь, 2005 г.), на 3-й Межвузовской научно-практической конференции «Язык и межкультурная коммуникация» (Санкт-Петербург, 2006 г.), на международной конференции «Язык. Коммуникация. Культура: тенденции XXI века» (Красноярск, 2006 г.), на международной научной конференции «Вопросы теории языка и методики преподавания иностранных языков» (Таганрог, 2007 г.), на заседаниях кафедры стилистики и языка массовых коммуникаций ОмГУ. Содержание работы отражено в 7 публикациях.

**Структура работы** соответствует задачам исследования. Она состоит из введения, четырех глав и заключения.

#### **Основное содержание работы**

**Во введении** дается формулировка объекта и предмета исследования, обосновывается теоретическая и практическая значимость, научная новизна работы.

**В первой главе** «Проблемы когнитивного анализа идиостиля» систематизированы основные направления литературоведческих и лингвистических исследований по проблемам идиостиля и когнитивной доминанты, выявлена специфика идиостиля Б.Виана, обозначены дифференциальные признаки когнитивной доминанты его идиостиля.

В первом разделе рассматриваются различные аспекты феномена идиостиля и основные направления его исследования, позволяющие прийти к выводу, что понятие идиостиля отражает тесную взаимосвязь между прагматическим и языковым планами произведения. Выдвигается предположение, что существование разнообразных подходов к изучению идиостиля, методов его анализа обуславливается позицией, занимаемой исследователем по основному вопросу - что такое идиостиль (прежде всего): художественный метод или ментальная установка. При разрешении этой дилеммы мы выступаем за отказ от крайностей и рассматриваем художественный

метод и ментальную установку как две неразрывно связанные составляющие одного феномена, что обуславливает понимание нами идиостиля как сложного, многомерного и многоуровневого проявления личности автора. Проведение исследования в русле когнитивной лингвистики и рассмотрение художественного метода и ментальной установки (как составляющих идиостиля) в единстве, взаимовлиянии и взаимосвязи обуславливает использование в качестве основного понятия *когнитивная доминанта* идиостиля. *Когнитивная доминанта* - это *комплекс доминантных смыслов, транслирующих систему мировоззрения автора, определяющих стилистическую и композиционную организацию текста и его прагматическую направленность*. Также отмечаются особенности двух основных подходов к анализу идиостиля: системно-функционального (анализ всех лингвистических средств) и функционально-доминантного (выявление доминант, характеризующих идиостиль автора, и анализ способов их языкового воплощения в тексте), которые находят практическое применение в исследовании.

Во втором разделе рассматривается специфика идиостиля Б. Виана и определяется когнитивная доминанта. Выделяются особенности, позволяющие одновременно выявить сходные черты между стилем Б. Виана и определенным литературным направлением и доказать нестандартность и эклектичность его стиля (схожесть эффектов с сюрреалистскими произведениями, языковой техники – со стилем К. Моргенштерна, Л. Кэрролла и Р. Кено, общие черты со сказками Э.Т.А. Гофмана и Г. Майринка, некоторые принципы новой прозы).

Б. Виан обращается к темам, давно ставшим традиционными в мировой литературе: место человека в мире, конфликт с обществом, мучительный поиск себя, смысла жизни, но актуальность и сила его произведений объясняются оригинальным подходом к решению поднимаемых проблем. Б. Виан выступает за обновление языка прежде всего за счет разрушения лексического академизма в литературе через языковые нововведения, обыгрывания отдельных языковых единиц и разработки системы правил, регламентирующих существование и взаимодействие людей и предметов в созданном им мире. Главной особенностью творчества Б. Виана является планомерное создание «языка - универсума» - самостоятельного мира языка, формирующего новую фантастическую реальность, методом двухэтапной обработки слова, в процессе которой он сначала выявляет первоначальное значение слова, а затем «искусственно» обогащает его.

Все языковые единицы, сознательно трансформируемые Б. Вианом или используемые им в непривычных сочетаниях и функциях, взаимодействуя между собой, создают масштабное игровое пространство. Отклонение от литературной нормы, от некоего общепринятого, установленного

языкового стандарта как основное условие возникновения языковой игры позволяет рассматривать стилистические средства, используемые Б. Вианом, согласно степени отклонения от этого стандарта (или степени творческой переработки языковой системы). Выявляются некоторые варианты отклонения от стандарта и подробно исследуются два наиболее репрезентативных с точки зрения полноты реализации когнитивной доминанты приема: создание окказионализмов и трансформация фразеологических выражений (буквализация и контаминация).

Окказиональное словотворчество предполагает частичный (через рекомбинацию слов или их элементов) или полный (создание новых слов по малопродуктивным или собственным словообразовательным моделям с минимальным использованием элементов других слов) отказ от общеупотребительных лексических единиц, обладающих закрепленной языковой формой. Соответственно, окказионализмы представляют собой наибольшую степень отклонения (иногда – полного отказа) от стандарта, языкового стереотипа, образца. Фразеологию можно рассматривать как наиболее кодифицированный слой языка, значительно ограничивающий или не допускающий перекомпоновки состава устойчивого выражения, изменения последовательности или сочетаемости его компонентов. Следовательно, буквализация и фразеологическая контаминация, предполагающие свободное оперирование компонентным составом одного или нескольких фразеологизмов, разрушают определенный языковой стереотип и раскрывают оригинальный подход автора к языку.

Таким образом, отличительной чертой стиля Б. Виана мы считаем игровое восприятие действительности и моделирование новой реальности через масштабную языковую игру, исследование которой позволяет выявить специфику его мировосприятия. В качестве основных особенностей идиостиля Б. Виана мы выделяем следующие:

1. Моделирование языковой реальности («язык-универсум») с особыми законами, задаваемыми выбором и организацией языковых единиц.
2. Формирование стилевой мозаики (через одновременное употребление в одном контексте лексики разных стилей и жанров).
3. Моделирование игрового пространства (за счет свободного оперирования языковыми единицами, отказа от соблюдения правил, задаваемых языковой системой).

**Во второй главе** «Специфика репрезентации когнитивной доминанты в романе Б. Виана «Пена дней»: смысловой код» устанавливается взаимосвязь между когнитивной доминантой, раскрываемой через комплекс концептуальных моделей (формируемых доминантными смыслами), и системой кодов художественного текста, исследуются особенности ре-

презентации когнитивной доминанты идиостиля Б. Виана через смысловой код.

В первом разделе определяется когнитивная доминанта идиостиля Б. Виана. Выявляются особенности моделирования иной реальности в романе: 1) идентичность структуры, объектов, оболочки реальности и создаваемого в романе мира; 2) создание качественно новых правил существования и способов взаимодействия объектов в фантастическом мире; 3) широкомасштабный лингвистический эксперимент, нарушение литературной нормы и разноуровневая языковая игра как основа, суть, ядро иной реальности.

Мир Б.Виана полностью основан на языке, который и определяет его особенности. Сознательное моделирование Б. Вианом иной реальности через разрушение кодифицированной языковой системы позволяют сделать вывод, что специфические черты и законы этой реальности репрезентируют особенности системы мировосприятия автора. Ключевой идеей является убеждение Б. Виана в том, что человек вынужден существовать в мире шаблонов, в определенной оболочке готовых идей, правил и стереотипов, которые скрывают истинную суть вещей и подавляют любое проявление индивидуальности и нестандартности. Воплощением этой оболочки у Б. Виана становится языковая система с ее жесткими правилами, рамками, клише. Предельный контраст и напряжение между марионеточной условностью, «картонностью» персонажей и абсолютной человеческой достоверностью их переживаний постепенно приводит к исчезновению пародии, игры, юмора и осознанию того, этот мир и есть вывернутая наизнанку реальность. Б.Виан сохраняет баланс реальности / ирреальности на протяжении всего произведения, что обеспечивает двойственное восприятие изображаемого в нем мира. Это служит важнейшим ключом к пониманию поэтики Б. Виана: человек должен распознать все существующие оболочки, снять их, как налет с реальности, и найти истину, только тогда, возможно, ему удастся обрести свой путь в мире и стать счастливым в пределах этого мира.

Восприятие языка как одной из форм воплощения нивелирующей системы формирует внутреннюю установку автора на сознательное разрушение стандартов в жизни вообще и в литературе в частности. Это позволяет нам прийти к выводу, что *когнитивной доминантой идиостиля Б. Виана является установка на разрушение стандарта как наиболее эффективный способ моделирования игровой действительности.*

Выдвигается и обосновывается предположение, что когнитивная доминанта идиостиля Б. Виана репрезентируется через систему индивидуально-авторских доминантных смыслов, транслирующих специфику мировоззрения автора и определяющих выбор и организацию языковых средств.

Доминантные смыслы представлены в виде индивидуально-авторских концептуальных моделей, под которыми понимается авторское средство постижения, представления, оценки действительности (по Дж. Лакоффу) и репрезентации когнитивной доминанты. Выделяются некоторые дифференциальные признаки индивидуально-авторской концептуальной модели в сравнении с метафорической моделью Дж. Лакоффа и М. Джонсона.

Доминантные смыслы представлены во всех содержательных, структурных и языковых слоях романа, в системе его художественных кодов. Определяется общая логика исследования: когнитивная доминанта репрезентируется через концептуальные модели, представленные в системе кодов художественного текста (смыслового и языкового) и приводится таблица, раскрывающая особенности и содержание концептуальных моделей романа и их взаимосвязь с системой кодов.

При рассмотрении системы кодов художественного текста устанавливается и обосновывается приоритетность субкодов, наиболее значимых для нашего исследования (образно-культурологический, сюжетно-композиционный, эстетический), т.е. наиболее полно раскрывающих когнитивную доминанту.

В романе Б. Виана выделяются семь основных концептуальных моделей доминантных смыслов: *жизнь-шаблон, жизнь-мозаика, пред-метный мир – разрушительная сила, человек – кукла, ценности – фальшь, смерть – обыденность, смерть – закономерность*. По Б. Виану, окружающий мир представляет собой систему ограничений, правил, шаблонов и стереотипов, блокирующих личностное развитие и духовный рост. Рассматривая текст как бесконечное игровое пространство, Б.Виан стремится донести свои идеи через многогранную игру, реализующуюся в системе кодов художественного текста.

Второй раздел посвящен выявлению способов репрезентации когнитивной доминанты через смысловой код, в рамках которого последовательно рассматриваются **образно-культурологический** и **сюжетно-композиционный** субкоды. При анализе образно-культурологического субкода исследуются два аспекта: образы персонажей и образ церкви.

Образы персонажей раскрываются через физический портрет, особенности личной жизни и специфику жизненных приоритетов. Используется семантико-статистический анализ качественных прилагательных, наиболее часто употребляемых при описании персонажей, которые оказываются идентичными или близкими по значению, выявляются ключевые слова, определяющие предпочтения героев, их ценностные приоритеты, определяются частотные прилагательные, которые наиболее ярко репрезентируют состояние персонажей. Систематизация этих данных позволяет доказать, что шесть ключевых персонажей романа являются одним челове-

ком, воплощаемым в шести разных оболочках и поставленным в шесть разных ситуаций. Все персонажи молоды, красивы, но лишены индивидуальности, духовно ограничены, неразвиты. Б. Виан сознательно создает «картонный» персонаж, не имеющий ярких черт характера, определенного физического портрета, поскольку только таких людей порождает мир шаблонов и стереотипов, в котором нет места настоящей личности, обладающей нестандартным мышлением и особым мировосприятием.

Выдвигается и обосновывается предположение, что мужские и женские образы транслируют разные идеи. Мужские образы – это три типа людей с определенным доминирующим качеством характера, приоритетом в жизненной позиции, задающим особый способ существования, женские образы – олицетворение судьбы этих людей, закономерный итог их жизни (Шик-Ализа: Шик воплощает собой разрушительную страсть, погоню за бессмысленным, пустым, ложным; через образ Ализы транслируется идея о неизбежном саморазрушении (как духовном, так и физическом) в результате бессмысленной растраты жизненных сил и внутреннего потенциала на искусственные, ложные ценности).

Образ церкви репрезентирует антиклерикальную позицию Б. Виана и раскрывается через 4 аспекта: 1) символическое значение цвета; 2) музыкальное и танцевальное сопровождение церемоний; 3) нарушение ритуалов (свадебная и похоронная церемонии); 4) образ Иисуса Христа.

Основными цветами церковных атрибутов и внутреннего убранства церкви являются желтый и фиолетовый, каждый из которых может приобретать противоположное значение (например: желтый – символ божественности и одновременно свет преисподней, упадок, ревность), часто сознательно смешиваемое Б. Вианом при описании свадебной церемонии. Цвета церкви отражают жизненный путь персонажей и суть самой религии: какой она должна быть (дарующей свет, несущей божественное откровение, истину и любовь) и какая она есть на самом деле (основанная на лжи и обмане и приносящая только страдание).

Проводится детальный анализ музыкального (маракасы, барабан, флейта, контрабас) и танцевального (балет, хоровод, чечетка) сопровождения свадебной церемонии, резко контрастирующего с традиционной церковной музыкой, что подтверждает идею об искажении изначального предназначения церкви и священнослужителей.

Особенности основных ритуалов сопоставляются с католическими традициями по различным аспектам и обнаруживают полное несоответствие им (поведение в церкви, распределение гостей, порядок проведения церемонии, положение в гроб, вид гроба, церемония в культовом учреждении и кладбище).

Образ Христа раскрывается через ключевые глаголы и прилагательные, характеризующие поведение Христа, представляющее собой абсолютную противоположность его традиционному образу (Иисус, излучающий силу, умиротворенность, покой, благодушие, несущий добро и свет). Иисус Б. Виана значительно отличается от Иисуса христианской традиции: он безразличен к человеческому горю, не способен дать утешение и успокоение и считает себя непричастным к происходящему вокруг.

Проведенный анализ приводит к выводу, что для Б. Виана религия - это иллюзия, которая не может ни обмануть, ни дать ответ, указать истину. Искажая до неузнаваемости привычные образ церкви и порядок проведения церемонии, Б. Виан доказывает ненужность установленных правил, которые не меняют сути происходящего, не привносят ничего принципиально значимого в жизнь героев. Сохраняется лишь видимость следования традиционным ритуалам и признания их нерушимости, обязательности и святости. На самом деле они являются намеренно созданными шаблонами. Соответственно, жизнь – это шаблон, приемлемый только для «картонных» персонажей, большинство из которых ожидает нелепая, но закономерная смерть. Разрушение всей церковной атрибутики и символики является способом выражения протеста Б.Виана против стереотипов, готовых идей, единых образцов в жизни, лишаящих ее свободы, разнообразия и необходимой противоречивости.

**Сюжетно-композиционный** субкод раскрывается через противопоставление условно выделяемых двух частей романа: до и после свадьбы основных героев. Приводится таблица, репрезентирующая зеркальность двух частей через повторение некоторых сцен, эпизодов, представляющих собой полную противоположность. Выделяются пять основных концептуально-смысловых оппозиций (*тепло-холод, сон-бодрствование, круглые формы – квадратные формы, свет-тьма, безграничное - ограниченное пространство*), демонстрирующие изменение временных, пространственных, цветовых и тепловых характеристик окружающего мира.

На композиционном уровне реализуется одна из основных тем произведений Б. Виана – столкновение идиллического, единственно приемлемого и правильного мира детей и жестокого, искусственного мира взрослых с его фальшивыми ценностями, стандартным набором жизненных амплуд и благ.

Выстраивается логически взаимосвязанная цепочка основных идей Б. Виана, отражающих его мировосприятие. Всесторонний целенаправленный процесс унификации, регламентации, установления правил и стереотипов, инициируемый государством и регулируемый социальными институтами как формами общественного порядка, формирует однотипных, стандартных, искусственных людей-шаблонов. Происходит «опредмечивание»

людей, а жизнь постепенно превращается в заранее запрограммированное безэмоциональное и бессобытийное существование, поэтому основной задачей каждого человека, по Б. Виану, является распознавание оболочек, создаваемых правилами, стереотипами и шаблонами, и скрывающих истинную реальность, чтобы жить в соответствии с ее законами и получить возможность обрести счастье в пределах этого мира.

**Третья глава** « Специфика репрезентации когнитивной доминанты в романе Б. Виана «Пена дней»: языковой код», занимающая центральное положение в тексте диссертации и имеющая наибольшую значимость для результатов работы, посвящена проблеме репрезентации когнитивной доминанты через языковой код и детальному анализу окказионализмов и трансформированных фразеологизмов как двух основных приемов трансляции языковой игры в романе «Пена дней».

В первом разделе рассматривается понятие игры в философском и лингвистическом смысле, т.е. воплощение игры с присущими ей свойствами, характеристиками, правилами в рамках невербальной и вербальной коммуникации. Определяется специфика языковой игры, понимаемой в широком (все способы необычного использования языковых единиц, в т.ч. игра ситуациями и текстами) и узком (только нетрадиционное использование языковых единиц) смыслах и ее основополагающее условие – балансирование на грани нормы; исследуются ее механизмы (нарушение системных отношений между знаками, выведение знака из системно обусловленного контекста его конструирования, употребления, восприятия и др.). Представлен обзор основных подходов к феномену языковой игры: нормоцентрический, системно-операциональный, функциональный, лингвосинергетический, коммуникативно - когнитивный, текстологический, ассоциативно-прагматико-операциональный. В качестве базового для нашего исследования выбран подход Т.А. Гридиной (языковая игра как форма лингвокреативного мышления), позволяющий наиболее полно раскрыть особенности творчества Б. Виана и проанализировать языковую специфику его романа. Исследуются типы игры, представленные И. Медведицким (на основе методик Р. Якобсона, Р. Барта, Ю. Лотмана, М. Бахтина): *плей-игра, гейм-игра, арт-игра*.

Б. Виан, которого мы относим (по классификации типов говорящих, предложенной Т.А. Гридиной), к *игрокам – генераторам*, сознательно конструирует новую языковую реальность за счет модификации языковой системы через намеренное отклонение от стандарта и языковую игру. Основной целью Б. Виана является целенаправленное создание «языка-универсума», формируемого, главным образом, отдельными словами – наименованиями предметов окружающего мира. Несмотря на то что языковая игра ведется преимущественно на лексическом уровне, многообразие ее

проявлений позволяет назвать ее основным средством вербализации концептуальных смыслов, репрезентирующих когнитивную доминанту. Для формирования более целостного представления о стиле Б. Виана приводится таблица наиболее ярких примеров реализации языковой игры на разных уровнях.

Во втором разделе рассматриваются особенности новых слов, сопоставляются основные классификации (Е.В. Розена, В.С. Виноградова, Н.Н. Лопатниковой, В.В. Лопатина, Т.М. Ушаковой и Е.М. Чекалиной), описывается система разграничений терминов, обозначающих новые слова, предложенная М.Н. Эпштейном (футурологизмы и актуализмы, экспрессизмы и однослова). Обосновывается выбор в качестве основного для диссертационного исследования термина **окказионализм** - индивидуально-авторское новообразование, специально созданное для реализации определенного творческого замысла и функционирующее в строго определенном контексте.

Выделяются три основных способа образования окказионализмов у Б. Виана (суффиксация, словосложение, телескопия) и определяется схема анализа языковых единиц (указание двух вариантов перевода, поморфемный перевод единицы оригинала, выявление словообразовательной модели и смысловый анализ словообразовательных элементов при соблюдении общего принципа пословного комментария). Проводится тематическое деление окказионализмов, отражающее универсальную **систему государственного устройства**: 1) социальные институты: власть (*députodrome* – *депутатодром*), силовые структуры (*agents d'armes* - *полицейские*), оружие (*les tue-fliques* - *полицебойки*, *les arrache-coeurs* - *сердцедеры*, *les égalisateurs* - *уравнители*), церковь (*Bedon* - *Пьяномарь*, *Chevêche* - *Архиписк*, *Chuiche* - *Священок*, *Sous-Chuiches* - *Священочки*, *enfants de Foi* - *невунчики*, *sacristoche* - *тризница*); 2) общество: представители разных профессий, отдельные личности, разговорный язык; 3) быт: одежда, продукты, развлечения, изобретения, валюта). Сохранение основных элементов цивилизованного общественного устройства позволяет доказать, что созданный мир имеет право на существование, и более того – это иная реальность, «другой» мир.

На основе результатов анализа делается вывод о влиянии модели образования окказионализмов на заключенный в них смысл: словосложение «глагол + существительное», предполагающее наделение предмета активностью – придание предметному миру характеристик одушевленных предметов; суффиксация – наполнение мира Б.Виана новыми предметами; телескопия - отдаление мира Б.Виана от повседневной реальности. В силу двойственности своей природы (искусственные, необычные языковые единицы, создаваемые по существующим словообразовательным моделям с исполь-

зованием традиционных элементов) окказионализмы транслируют идею Б. Виана о необходимости разрушения шаблонов, готовых образцов, стереотипов, правил вообще и академизма в литературе в частности и необходимом разнообразии мира и потенциальной, но не всегда используемой возможности его постоянного обновления изнутри, без привнесения чужеродных элементов (суффиксация – новые слова формируются с помощью узуальных суффиксов; словосложение и телескопия – органичное, оправданное, возможное соединение узуальных слов или их элементов).

В третьем разделе рассматриваются основные способы индивидуально-авторских преобразований: использование общего образа или содержания фразеологизма, наполнение фразеологического оборота новым содержанием при сохранении его лексико-грамматической целостности, изменение количества компонентов, употребление фразеологического оборота одновременно и как фразеологизма, и как свободного сочетания слов и др. Фразеология как наиболее кодифицированный слой языка (языковой стереотип, закрепленный в сознании носителей языка как определенная языковая форма с неизменным содержанием) является для Б. Виана одним из основных способов разрушения лексического академизма в литературе. Трансформация фразеологизмов позволяет достичь одновременно двух противоположных эффектов: исказить мир, лишить его разумных объяснений и сформировать фантастическую реальность, которая несет в себе определенное мировоззрение. Выделяются два основных приема фразеологической игры в романе «Пена дней»: буквализация и контаминация. **Буквализация** подразумевает актуализацию прямого значения оборотов через введение уточняющих дополнений, предложений или ответных реплик, т.е. обновление семантики за счет восстановления первоначального значения входящих в него слов (*Je voudrais une ame soeur (родственная душа) du type de votre niece - Я хотел бы найти родственную душу типа вашей племянницы; Une certaine familiarité n'est admissible que lorsque l'on a gardé les barrières ensemble, et ce n'est point le cas (Nous n'avons pas gardé les cochons (les barrières) ensemble (груб.) – мы вместе свиней не пасли) - Некоторая фамилльярность возможна, только если мы пасли вместе свиней, а это не наш случай).* **Контаминация** - соединение элементов двух фразеологических единиц (*Ils recevaient des poignées de main et des injures pour leur porter bonheur - Они получали пожатия руки и оскорбления, чтобы (оскорбления) принесли им удачу; «porter bonheur» – приносить удачу, «abreuver d'injures» – поносить, осыпать оскорблениями; La médecine...c'est un jeu d'andouilles - Медицина...это игра дураков; «faire l'andouille» – валять дурака, прикинуться дураком, «jeu de la nature» – игра природы, «jeu de hazard» – азартная игра).*

Проводится тематическое деление контаминированных единиц и устанавливается, что каждое выражение характеризует определенную область действительности, систему взаимоотношений (*медицина, человек – предмет, человек – человек, творчество*). На основе семантики элементов контаминированных единиц, относящихся к определенной сфере, выделяются основные характеристики мира «Пены дней», репрезентирующие систему мировосприятия Б.Виана (медицина бессильна в обществе, ориентированном на разрушение личности; смешение характеристик и свойств, присущих людям и предметам, приводит к «опредмечиванию» человека, поэтому все создаваемые и культивируемые им ценности оказываются фальшивыми и несут только разрушение, стереотипы приводят к уничтожению внутреннего творческого потенциала личности и шаблонизации мышления). Отмечается, что окказионализмы и трансформированные фразеологизмы затрагивают все сферы жизнедеятельности человека и репрезентируют основные концептуальные модели.

**В четвертой главе** «Особенности художественного перевода игровых (экспериментальных) текстов: стратегии трансляции языковой игры» рассматриваются особенности художественного перевода экспериментальных текстов, анализируются конкретные приемы перевода, выявляются две глобальные стратегии перевода, применяемые Л. Лунгиной и В. Лапицким - ориентация на текст перевода, на читателя, или стратегия одомашнивания, и ориентация на текст-источник, или стратегия остранения, и определяются особенности трансляции языковой игры при переводе.

В первом разделе рассматриваются различные определения феномена перевода (Р. Якобсон, У. Уинтер, Ю. Найда и Ч.Р. Табер, В. Комиссаров, В. Вилс, М. Снелл-Хорнби), выделяются основные этапы и современные тенденции исследования перевода, уточняется соотношение понятий адекватность/эквивалентность перевода (адекватный - С.М. Батура и Мейе, эквивалентный - Л.С. Бархударов, В.Г. Гак, Ю.И. Львин, Э. Егер, Ю. Найда, Л.К. Латышев, П.М. Топер) и обозначаются особенности различных концепций (смысловая эквивалентность (В.Н. Комиссаров), концепция функционально-прагматической адекватности (В.И. Ванников, Л.С. Бархударов, В.Н. Комиссаров, А.Д. Швейцер), концепция полноценного перевода (А.В. Федоров), теория коммуникативной эквивалентности (Э. Егер), концепция динамической эквивалентности (А.Д. Швейцер и Ю. Найда). Выделяются и систематизируются особенности лингвистической школы перевода (понимание текста как систематизированного набора языковых единиц; первичность оригинала и вторичность перевода, сопоставление как критерий эквивалентности оригинала и перевода, перевод как трансформация оригинала).

Рассматриваются основные герменевтические и постмодернистские теории с точки зрения их влияния на понимание феномена перевода,

отмечаются его отличительные особенности: понимание реальности как бесконечного семиотического пространства, метатекстовой реальности, текст как одно из звеньев интертекстуальной цепи, оценка качества перевода происходит через сопоставление системы концептов оригинала и перевода, перевод как реинтерпретация оригинала и качественно новая ступень его развития.

Выявляется специфика и трудности художественного перевода игровых текстов, связанные с постепенным усложнением стилистико-синтаксической организации текста, отступлением или отказом от соблюдения принятых правил употребления и сочетаемости различных слов и выражений, разрушением сюжетно-композиционной структуры, введением в текст огромного количества аллюзий, реминисценций, всеобъемлющей языковой игры. Произведение превращается из логично выстроенного языкового материала в поле индивидуальных лингвистических экспериментов автора, применительно к которым само понятие перевода существенно трансформируется. Устанавливается, что специфика перевода экспериментальных текстов во многом согласуется с основными положениями о переводе, сформированными в свете постмодернистских теорий. Усложнение языковой организации текста и, как следствие, формирование игровых полей, языкового пространства для лингвистических экспериментов автора, обуславливающих возможность неограниченной интерпретации, активизирует креативный потенциал переводчика и одновременно ставит перед ним новые задачи. При переводе игровых текстов представляется необходимым использовать особую схему допереводческой интерпретации, предполагающую выявление когнитивной доминанты идиостиля и системы концептуальных моделей, раскрывающих особенности мировоззрения автора.

Во втором разделе рассматриваются приемы перевода окказионализмов Б. Виана Л. Лунгиной и В. Лапицким по группам: 1) окказионализм оригинала – окказионализм перевода, 2) узуальное слово оригинала – окказионализм перевода, 3) окказионализм оригинала – узуальное слово перевода (с соблюдением принципа пословного комментария). Приведем пример:

**Окказионализм *tue-fliques* Б. Виана.**

**Л. Лунгина – полицейка**

Образовано сложно-суффиксальным способом: путем словосложения существительного *полиция* и глагола *бить* с помощью суффикса –к- по аналогии со словом *мухобойка*, то есть *предназначенная для уничтожения полицейских*; (возможны такие варианты перевода, как: *ментобойка*, *ментошлеп*); сохранение словообразовательной модели оригинала с изменением последовательности компонентов: в оригинале – убивать+полицейский, в тексте перевода – полицейский+бить;

## В. Лапицкий - шпиг-аут

Словосложение существительного *шпик* в видоизмененной форме *шпиг* (имитация отглагольного словообразования – *шпиговать*) и существительного *аут* в двух значениях 1) в спортивных играх: положение, когда мяч оказывается за пределами игрового поля, 2) в боксе: возглас судьи, означающий, что боксер нокаутирован. Происходит актуализация одновременно двух значений слова *шпик*: *сыщик* и *сало, жир*. *Шпик* в первом значении идентично французскому *flic* в стилистическом отношении, т.е. относится к разгов. речи и передает пренебрежительное отношение к сотрудникам полиции. Второе значение позволяет охарактеризовать полицейского как бесполезный кусок сала, т.е. как человека, «заросшего жиром» вследствие полного бездействия, невыполнения своих профессиональных обязанностей. Буквальное значение окказионализма *шпиг-аут* можно передать как *убить (устранить) копа*.

Приведем несколько примеров (комментарий которых представлен в работе), наиболее ярко демонстрирующих различия в переводе (по схеме: окказионализм Б. Виана – вариант Л. Лунгиной – вариант В. Лапицкого).

(*Chevêche* – *Архипуск* – *Епискобчик*; *Vedon* – *Пьяномарь* – *Пузан*; *bigle moi* – *скосиглаз* – *косячок*; *doublezons* – *инфлянки* – *дублезвоны*; *sacristoche* – *тризница* – *сакристилице*).

На основе результатов анализа вариантов перевода окказионализмов систематизируются приемы перевода Л. Лунгиной (отказ от передачи фонетических особенностей окказионализма оригинала; частичная или полная трансформация образа, создаваемого окказионализмами оригинала; ориентация на контекст) и В. Лапицкого (максимально точная передача фонетической формы окказионализма оригинала; сохранение прямого значения окказионализма оригинала, т.е. сохранение всех семантико-стилистических особенностей языковых единиц оригинала).

В третьем разделе исследуются и сопоставляются приемы фразеологической игры Б. Виана, Л. Лунгиной и В. Лапицкого и выявляются различия между двумя вариантами перевода. Приведем несколько примеров.

### 1. Буквализация

**Б. Виан - *Le professeur Mangemanche pouvait avoir 40 ans. Il était de taille à les supporter, mais pas un de plus.***

**Л. Лунгина - Профессору д'Эрьмо было лет 40. Их ему и давали. А больше он бы все равно не взял.**

Буквализация выражения *давать на вид X лет* через введение глагола *взять*, передающего ответное действие, подразумеваемое глаголом *давать*, который в данном случае имеет абстрактное значение и предполагает надделение определенным качеством, отражение впечатления, а не передачу в пользование какого-либо предмета; противопоставление глаголов

*давать* в абстрактном значении и «взять» в прямом усиливает эффект языковой игры.

**В. Лапицкий - Профессору Лопатолупу можно было дать лет 40. Их он был способен снести, но ни одного более.**

Переводчик полностью сохраняет семантику использованных в оригинале глаголов, актуализируя одновременно несколько значений глагола *сносить* (1) отнести куда-нибудь, 2) износить, 3) терпеливо ждать окончания какого-либо неприятного действия, пережить) и отказываясь от введения дополнительной языковой игры и усиления стилистического эффекта единицы оригинала, предоставляя читателям возможность индивидуальной интерпретации. В. Лапицкий отказывается от противопоставления глаголов *дать-взять* (как у Л. Лунгиной), заменяя последний на *сносить*.

**2. Контаминация** нескольких фразеологических единиц

**Б. Виан - Tu me mets les nerfs en bobines.**

**Л. Лунгина - Ты играешь в дурака на моих нервах.**

Фразеологическая контаминация оригинала передается с помощью обыгрывания наиболее близких выражений-эквивалентов: *валять дурака* и *играть на нервах*; вводится дополнительная языковая игра за счет актуализации прямого и переносного значения слова *дурак* как карточной игры в выражении *остаться в дураках* (1) проиграть в этой игре и 2) остаться в глупом положении).

**В. Лапицкий - Ты выматываешь мне все нервы на катушки.**

Возможны два способа:

- 1) контаминация выражений *нервы мотать* и *на всю катушку*;
- 2) за счет буквализации выражения *нервы мотать* через введение дополнения *на катушки*;

Языковая игра возникает за счет актуализации двух способов образования данного выражения и имитации буквального перевода оригинала.

В результате проведенного анализа устанавливается, что Л. Лунгина и В. Лапицкий применяют две противоположные переводческие стратегии, обуславливающие особый выбор приемов перевода для передачи языковой игры оригинала. Для Л. Лунгиной приоритетное значение имеет принимающая культура, соответственно, первостепенной задачей становится максимально точная передача прагматического эффекта языковой игры. С одной стороны, ориентация на читателя, специфику его языка обеспечивает понимание им фактов языковой игры, с другой – отдаляет его от языковых особенностей оригинала. Переводческая стратегия В. Лапицкого ориентирована на автора, текст оригинала, что предполагает по возможности максимально полное сохранение стилистики, количества и последовательности обыгрываемых выражений, применение аналогичных трансформаций и позволяет передать весь комплекс ассоциативно-образных связей оригинала,

максимально точно воспроизвести особенности обыгрываемых автором языковых единиц. Сохранение языковой специфики оригинала приводит к изменению прагматического эффекта текста перевода, возможному коммуникативному сбою, поскольку в языке перевода существуют иные механизмы творческого моделирования языковой системы.

Наличие абсолютно идентичных вариантов перевода отдельных единиц оригинала свидетельствует о пересечении, взаимосвязанности применяемых стратегий, отступление от которых может быть обусловлено контекстуальными особенностями оригинала. Оба варианта перевода представляют собой качественно новую ступень развития оригинала, позволяющую ему существовать, развиваться и приобретать новые смыслы.

В **Заключении** подводятся итоги анализа способов репрезентации когнитивной доминанты в текстах оригинала и перевода, определяются возможные перспективы и пути дальнейшего анализа творчества Б.Виана, устанавливается зависимость между когнитивной доминантой, кодами текста и переводческими стратегиями.

Роман Б. Виана «Пена дней» представляет собой сложную игровую систему, формируемую тремя основными игровыми полями: фантастическая реальность, система мировосприятия автора и широкомасштабная языковая игра. Наиболее эффективным способом моделирования иного мира и отражения игрового восприятия действительности в художественном тексте является модификация языковой системы путем систематического отступления от общепринятых правил, поскольку для Б. Виана язык становится воплощением шаблонизированного мира готовых идей и стереотипов (нашей реальности), поэтому установка на разрушение стандарта (в жизни вообще и в литературе в частности) является когнитивной доминантой идиостиля Б. Виана.

Факторами, снижающими степень переводимости экспериментальных игровых текстов, являются: сложность игровой структуры, степень насыщенности языковой игрой, специфика ассоциативно-образной системы и комплекса ключевых идей автора произведения. Адекватность, точность и полнота перевода определяется выбором таких эквивалентных языковых средств, которые (с неизбежными потерями) позволяют транслировать комплекс индивидуально-авторских доминантных смыслов, поскольку именно он обуславливает выбор и способ организации языковых средств.

Выбор определенных приемов перевода всецело определяется стратегией переводчика, подразумевающей ориентацию на текст оригинала (на автора) – **стратегия остранения** или текст перевода (на читателя) – **стратегия одомашнивания** (термин У. Эко).

Полнота репрезентации когнитивной доминанты в тексте перевода определяется эквивалентностью прагматического эффекта оригинала

– степенью осязаемости отклонения игровых элементов текста перевода от стандартных элементов, существующих в языке текста перевода, а не оригинала. Иными словами, при определении этой степени читатель руководствуется правилами своего родного литературного языка, на котором представлен вариант перевода оригинального текста. Переводческая стратегия, ориентированная на автора (В. Лапицкий), предполагает сохранение основных семантико-стилистических особенностей текста оригинала, которые значительно отличаются от языка принимающей культуры и, соответственно, не осознаются и не воспринимаются большинством русских читателей, поэтому определить степень нарушения нормы (отклонения от стандарта) неизвестного языка оказывается для них невозможным. Следовательно, когнитивная доминанта идиостиля писателя наиболее полно репрезентируется в тексте перевода, ориентированном на принимающую культуру, на читателя (Л. Лунгина), поскольку в нем языковая игра воссоздается путем замены всех языковых особенностей оригинала средствами русского языка. Это позволяет читателю соотносить нестандартные элементы с системой правил и особенностей русского языка, что и позволяет ему в полной мере ощутить оценить степень отклонения от стандарта.

Концептуальные модели (образованные доминантными смыслами), репрезентирующие когнитивную доминанту идиостиля и раскрывающиеся в смысловом и языковом коде, могут быть довольно точно реконструированы при анализе текста перевода как Л. Лунгиной, так и В. Лапицкого, поскольку прагматический эффект (степень осязаемости отклонения от стандартных единиц текста перевода) как основной критерий полноты репрезентации когнитивной доминанты идиостиля при переводе будет сохраняться (в разной степени) в обоих текстах. Однако в полной мере понять и оценить сознательное разрушение автором языкового стандарта сможет только читатель текста Л. Лунгиной, поскольку в переводе В. Лапицкого это разрушение будет ощущаться исключительно как привнесение нового, неизвестного в систему русского языка. Таким образом, переводческая стратегия определяет специфику вербализации когнитивной доминанты идиостиля в переводе, но не влияет на его художественную ценность.

**Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях:**

**Статьи, опубликованные в рецензируемых научных изданиях, включенных в реестр ВАК МО и НРФ**

1. Курячая Е.И. (Неганова Е.И.) Фразеологическая игра: стратегии перевода (на примере романа Б. Виана «Пена дней») // Омский научный вестник. – 2006. – № 10 (49). – с. 138-141

### Публикации в сборниках научных трудов и материалах научных конференций

2. Курячая Е.И. Особенности и степень адекватности перевода индивидуально-авторских неологизмов в романе Б. Виана «Сердцедер»// Теория и практика перевода и профессиональной подготовки переводчиков: Материалы Международной научно-практической конференции (Пермь, 16-17 февраля 2005). - Пермь: Изд-во Перм.гос.техн.ун-та, 2005. – с.178-188
3. Курячая Е.И., Климец И.В. Эквивалентность перевода авторских неологизмов в романе Б.Виана «Пена дней» (с.210-220)// Вопросы филологии и методики преподавания иностранных языков: Межвузовский тематический сборник. Выпуск 6 / Под общ. ред. И.И. Гущик. – Омск: Изд-во ОмГПУ, 2005. – с.210-220
4. Курячая Е.И. Цветовая символика и авторские окказионализмы как способы реализации антиклерикальной позиции Б.Виана (К вопросу об интерпретации художественного текста)// Язык и межкультурная коммуникация: материалы 3-й Межвузовской научно-практической конференции, 26-27 апреля 2006г. – СПб.: Изд-во СПбГУП, 2006. – с.226-228
5. Курячая Е.И. Переводческие стратегии передачи языковой игры (на примере романа Б.Виана «Пена дней»)// Язык. Коммуникация. Культура: тенденции XXI века: материалы международной конференции, посвященной 60-летию юбилею факультета иностранных языков, 5-6 октября 2006 г./Л.В.Куликова (отв. ред.); ред.кол.; Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. – Красноярск, 2007 – с.249-254
6. Курячая Е.И. Нарушение ритуалов как отражение ключевых идей (на примере романа Б. Виана «Пена дней»)// Вопросы теории языка и методики преподавания иностранных языков // Сборник трудов Международной научной конференции (8-10 июня, 2007, Таганрог, Россия). Ч.2 // Таганрогский государственный педагогический институт. – Таганрог: Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та, 2007. – с.100-104
7. Курячая Е.И. Языковая игра как способ реализации ключевых идей Б. Виана (на примере романа «Пена дней»)// Гуманитарные знания. Серия «Преемственность». Омск: Изд-во ОмГПУ, 2007. – с.64-67

