

описательного перевода, с целью избежать внутреннего конфликта. Примером могут послужить многие лексические единицы в русском языке: «сутки», «бричка», «тройка», «кипяток», «тоска», «Родина» и т.д.

Тем не менее, отличия в культуре не помешали произведениям таких легендарных авторов как Ф.М. Достоевский, Н.В. Гоголь, И.С. Тургенев, стать классикой мировой литературы.

Следовательно, можно говорить о том, что возможные межкультурные противоречия могут не вызывать негативной реакции читателей, а скорее наоборот оказывать помощь в популяризации произведения.

Следует отметить, что субъективное отношение и личные убеждения переводчика, так же могут играть немаловажную роль в адаптации иноязычного материала. И если в некоторых случаях отступления от оригинального текста допустимы в связи с наличием безэквивалентной лексики, то в иных ситуациях возникает вопрос, чем руководствовался тот или иной переводчик, порой и вовсе меняя суть написанного, и вызывая у читателя внутренние противоречия.

Примером могут послужить различные варианты перевода знаменитой серии романов английской писательницы Джоан Роулинг – «Гарри Поттер».

Так, в переводе издательства 'Махаон' «*the sorting hat*» (распределяющая шляпа) стала «*шляпой-распределяющей*», а многие имена собственные были интерпретированы странным образом: «*Madam Hooch*» – «Мадам Самогони»; «*Severus Snape*» – «Злодеус Злей» и т.д.

Читатели и поклонники культовой саги нашли еще множество такого рода несоответствий и сочли некоторые из них не только нелепыми, но и в некоторой мере оскорбительными.

Еще одним примером лингвистического несоответствия в литературе может послужить перевод названия нашумевшего романа шведского писателя Стига Ларссона «*Män som hatar kvinnor*». В английском варианте книга, по неизвестным причинам, получила название «*The Girl with the Dragon Tattoo*», на русском языке вариант перевода аналогичен – «*Девушка с татуировкой дракона*». В то время, как оригинальное название романа скорее должно интерпретироваться как «*Мужчины, которые ненавидят женщин*».

Кроме того, в литературно-художественном дискурсе когнитивный диссонанс может быть рассмотрен как важный компонент создания литературного образа и построения самого сюжета произведения. В то же время, явление когнитивного диссонанса может быть исследовано с другой точки зрения: в так называемом диалоге «автор-читатель».

Таким образом, когнитивный диссонанс – явление куда более частое, чем может показаться на первый взгляд. Внутренние конфликты естественны и неизбежны для человеческой природы. В этой связи, понимание, а также принятие существования данного факта является важным элементом в становлении современного, цивилизованного общества.

СЕМЕНЮК Е.А. (Брест, БрГУ имени А.С. Пушкина)

ОСОБЕННОСТИ ЯЗЫКОВОЙ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ФРАЗЕОЛОГИЗМОВ, РЕАЛИЗУЮЩИХ КОНЦЕПТ «ПОЛИТИКА» В АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

Чтобы рассмотреть особенности языковой репрезентации фразеологизмов концепта «политика», необходимо, прежде всего, определить значимые, ключевые понятия.

Фразеология – раздел языкознания, изучающий фразеологический состав языка – структурно-семантические, морфолого-синтаксические и стилистические свойства фразеологизмов в их современном состоянии и развитии. Фразеологией также называют совокупность фразеологических единиц того или иного языка, определенного писателя, произведения.

Английский фразеологический фонд - сложный конгломерат исконных и заимствованных фразеологизмов с явным преобладанием первых. В некоторых фразеологизмах сохраняются архаические элементы, представители предшествующих эпох. Фразеологические единицы есть словогруппы, которые невозможно сделать самому в процессе речи, они существуют на языке как готовые единицы. Они составлены в специальных словарях. Точно так же, как и слова, фразеологические единицы выражают единое понятие и используются в предложении как одна его часть, один неделимый элемент.

Концепт же – смысловое образование, которое является частью языкового сознания социума на основе материального и духовного опыта.

Концепт как языковая данность есть уходящее в историю народа понятие, поименованное языком в виде лексического значения слова, лежащее в ментальной, духовной, социальной или физически необходимой жизненной сфере человека. В лингвокультурологии концепт – термин, служащий объяснению единиц ментальных или психологических ресурсов нашего сознания и той информационной структуры.

То есть концепты отражают не только индивидуальный опыт, но и опыт поколений под воздействием национальных традиций, фольклора, религии и других факторов и отражают представления человека о реальном мире и также позволяют хранить знания о мире.

Важно осознавать, что концепт не возникает из значения того или иного слова, а есть результат столкновения этого значения с личным и народным опытом человека. Он отвечает представлению о тех смыслах, которыми оперирует человек в процессах мышления и которые отражают содержание опыта и знания, содержание результатов всей человеческой деятельности и процессов познания мира в виде неких «квантов» знания.

Политика – это универсальный феномен на всех уровнях и поэтому распространяется на все многообразие субъектов и форм социальных отношений, а политический дискурс – это явление, с которым в той или иной мере все сталкиваются каждодневно.

Концепт “politics” (политика) рассматривается в политической афористике (совокупность высказываний и суждений, в которых к политической сфере относится или внутреннее содержание, либо автор и адресат) в нескольких ракурсах: а) деятельность государственного управления, отражающая общественный строй; б) направление деятельности государства (внешняя и внутренняя политика); в) образ действий, стратегия. Борьба за власть есть ключевая тема и движущий мотивом данной сферы общения. Закономерно, что чем более демократична жизнь общества, тем больше его внимания уделяется языку политики. Однако язык политики, как и язык любой иной сферы человеческой деятельности, имеет свои фразеологизмы.

Таким образом, репрезентация концепта «политика» во фразеологии есть употребление фразеологических единиц в политическом дискурсе. Так как «политика» – понятие глобальное, то и идиомы будут различны в зависимости от ситуации, объекта говорения или говорящего.

Для примера можно взять идиомы, реализующие концепт «выборы».

Идиома *election fever* означает ‘безумие СМИ, когда объявлены выборы’: *The media is suffering from election fever, you can't switch the TV on without being bombarded by political pundits. One/two horse race* используется о выборах, где немного вероятных победителей: *General elections in the UK are generally a two horse race*. А Парламент, в котором ни одна политическая партия не имеет прямого большинства можно заменить идиомой *Hung parliament: Everyone is saying there will be a hung parliament this election and the parties will have to make alliances with the smaller parties to form a majority*.

Политики в своей речи также используют фразеологизмы, например, *inside the beltway* означает ‘географическое расположение округа Колумбии’: *There is a general sense of frustration among the electorate that inside the beltway politicians are clueless about their main concerns*.

Или же когда речь идет о группе лиц, вовлеченных в политику. Идиому *stakeholders* употребляют о группе или избирательных округах, которые могут выиграть или проиграть по определенной политической инициативе, закону, правилу, концепции либо идее.

Таким образом фразеологизмы, реализующие концепт «политика» весьма разнообразны в своем применении, реализуют различные классы и подклассы значений, что представляет определенный интерес для исследователей.

СЕРЕДЮК А.Н. (Брест, БрГУ имени А. С. Пушкина)

ИГРОВОЕ ПРЕЛОМЛЕНИЕ ТРАДИЦИОННЫХ СЮЖЕТОВ В СТИХОТВОРНЫХ СКАЗКАХ Р. ДАЛА

Жанр большинства книг Роалда Дала определяется разными авторами по-разному. Его книги рассматривают как произведения детской литературы, или детскую книгу (*children's book*), или же как фантастическое произведение (*fantastic novel*), что отражает основную тенденцию западного литературоведения – отсутствие разделения жанров в детской литературе. Можно утверждать, что произведения Роалда Дала для детей относятся к жанру современной волшебной сказки (*modern fairy tale*) в силу того, что в их основе содержатся элементы, характерные для народных сказок. Однако это модернизированные «традиционные сказки, в которых автор изменяет точку зрения, окружающую обстановку, персонажей, сюжет или язык» или придумывает «новое продолжение старой истории», при этом перенося события сказки в современный мир.

В своих сказках Р. Дал, в первую очередь, обращается к жанру устной фольклорной сказки с ее шаблонными персонажами, обладающими магическими способностями, и с непременным торжеством справедливости, сопровождающимся наказанием отрицательных героев. Соединение традиций фольклорной и литературной сказки заключается в том, что реальный и волшебный миры взаимопроникаемы, но волшебный мир не масштабен, а локален и связан с одним героем, который может быть и протагонистом, и антагонистом.

Вторая жанровая форма, к которой обращается писатель, – это поучительные истории (*cautionary tales*), которые, по мнению М. Гренби, важны для писателя именно своим дидактическим началом. В какой-то мере они являются разновидностью фольклорных сказок, но имеют четкую функцию – предупредить слушателей об опасности.

Следующая тенденция, которая характерна для произведений Дала, берет начало в киноиндустрии и комиксах. Она заключается в демонстрировании беспричинной жестокости, как, например, в мультфильмах «Том и Джерри», и наличии так называемого грубого юмора, подчеркивающего физиологические функции, временами приближающегося к пантомиме. Таким образом, писатель обращается уже не только к литературным жанрам, но и к смежным видам искусства. Приемы кинематографа очень близки приемам фольклорной сказки, они нисколько не противоречат друг другу, и подобный синтез двух ведущих тенденций дает ту самую волшебную формулу успеха: мораль в увлекательном и современном виде. Роалд Дал также использует жанр неблици (*tall tale*), который является основным в американском фольклоре.

Практически все произведения Дала основаны на игровом принципе, это обусловлено спецификой читательской аудитории и авторским замыслом. Категория игры является одной из жанрообразующих для литературной сказки, и на современном этапе она обновляется под влиянием игрового принципа постмо-