

И. Н. Мартынова

ОСОБЕННОСТИ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ КАЛАМБУРОВ В СКАЗКАХ НОРТОНА ДЖАСТЕРА

*Чувашский государственный педагогический университет им. И. Я. Яковлева,
г. Чебоксары, Россия*

Аннотация. Настоящая статья посвящена исследованию особенностей функционирования каламбуров в сказках американского писателя Нортон Джастера. Вопросам использования этих средств выразительности в произведениях различных авторов посвящены работы как российских, так и зарубежных лингвистов. Каламбуры являются не только мощным юмористическим средством, но и эффективным инструментом коммуникации. Они могут использоваться для привлечения внимания и создания запоминающихся образов в рекламе и маркетинге. Кроме того, каламбуры широко употребляются в литературе и политической сатире, добавляя элементы игры слов и остроумия в тексты и высказывания. Игра слов в произведениях Н. Джастера прежде всего служит средством обогащения основного текста, что позволяет создать многоуровневое повествование, доступное как детям, так и взрослым. Настоящая работа призвана расширить имеющиеся исследования, поскольку каламбуры в произведениях данного автора на данный момент мало изучены. Для достижения этой цели рассмотрены сказки Н. Джастера “The Phantom Tollbooth” («Мило и волшебная будка») и “The Dot and the Line: A Romance in Lower Mathematics” («Точка и линия: Роман по низшей математике»). В процессе исследования применялись следующие методы: анализ литературных источников, систематизация данных, сравнительный анализ, классификация и описание. Каламбуры в сказках Н. Джастера выполняют различные функции, преобладающей среди которых является интеллектуальная игра с читателем. Использование функциональных возможностей каламбура, от аллюзивной до структурообразующей, помогает автору не только украсить рассказ, но и познакомить читателя со сложной игрой слов, которая стимулирует интеллектуальное взаимодействие, раскрывает многослойность персонажей и обогащает контекст.

Ключевые слова: *каламбур, функции каламбуров, комический эффект, сказки, Нортон Джастер*

I. N. Martynova

FUNCTIONING FEATURES OF PUNS IN NORTON JUSTER'S FAIRY TALES

I. Yakovlev CHSPU, Cheboksary, Russia

Abstract. This article is devoted to the study of the features of puns functioning in fairy tales by the American writer Norton Juster. The issues of formation and functioning of puns in the works of various authors are devoted to the works of both Russian and foreign linguists. Puns are not only a powerful means of humor, but also a very effective communication tool. They can be used to attract attention and create memorable images in advertising and marketing. In addition, puns are widely used in literature and political satire, adding elements of wordplay and wit to texts and statements. Wordplay in the works of N. Juster primarily serves as a means of enriching the main text, allowing to create a multi-level narrative accessible to both children and adults. This work is intended to expand the existing research, since puns in the works of this author have not yet been studied much. To achieve this goal, the fairy tales of N. Juster “The Phantom Tollbooth” and “The Dot and the Line: A Romance in Lower Mathematics” were examined. The study used the analysis of literary sources, systematization of data, comparative analysis, classification and description. The study showed that puns in N. Juster's fairy tales perform various functions,

the predominant one being the function of an intellectual game with the reader. By using various functions of a pun, from allusive to structure-forming, the author not only decorates the story, but also introduces the reader to a complex play on words, which stimulates intellectual interaction, reveals the multi-layered nature of the characters and enriches the context.

Keywords: *pun, functions of puns, comic effect, fairy tales, Norton Juster*

Введение. Авторский стиль является неотъемлемой частью творчества каждого писателя, и Нортон Джастер не стал исключением. В его сказках имеются определенные отличительные особенности, одна из которых – использование каламбуров. Каламбуры представляют собой игру слов, основанную на двусмысленности звучания или значений.

Исследованием каламбуров занимались многие лингвисты: А. П. Сковородников [13], В. З. Санников [9], Н. С. Трифонова [10], Г. Ф. Рахимкулова [8], А. М. Люксембург [7], С. Н. Влахов, С. В. Флорин [3], А. Ю. Большова [1], Л. Л. Крючкова [6], Л. А. Тюкина [11], М. А. Уханова [12] и др.

Г. Ф. Рахимкулова в своей диссертации представляет обширную и разнообразную классификацию каламбуров, которая состоит из шестнадцати пунктов, включает в себя параномазию, шутки на антонимы, анаграммы и параграммы, хиастические шутки, зигматические каламбуры, трансформации известных выражений и т. д. [8].

С. С. Иванов рассматривает каламбуры как самую простую форму игры слов, где игра идет на уровне омофонов [5]. В то же время А. С. Джанумов считает, что анализируемое средство выразительности представляет собой более обширное понятие, чем простая игра слов [4]. Он утверждает, что каламбур может включать в себя не только слова, но и переосмысление известных выражений, в отличие от игр на словах, часто опирающихся на омонимы.

В. З. Санников особо выделяет маскировочную способность каламбура, которая ориентирована не только на передаваемое содержание, но и на отношения между участниками общения [9].

А. П. Сковородников в своих трудах представил классификацию каламбуров, выделив полисемический, паронимический, антонимический и омонимический типы [13].

С. Н. Влахов и С. В. Флорин различают два типа игры слов: омонимическую и полисемантическую [3].

В. С. Виноградов, предложив общую схему построения каламбура, рассматривает его как сочетание двух языковых элементов, где один служит фундаментом для словесной игры, а второй – это остроумный или неожиданный результат, который создает комический эффект и заставляет задуматься над многообразием языковых значений [2].

Каламбуры, запечатленные в страницах сказочных произведений Н. Джастера, требуют более детального рассмотрения, поскольку они служат не только комическим элементом, но и средством обогащения текста глубиной и дополнительными смыслами. Функциональная нагрузка каламбуров и разнообразие форм делают их значимыми с точки зрения контекстуального анализа.

Цель исследования – выявление особенностей функционирования каламбуров в общей структуре сказок Нортон Джастера.

Актуальность исследуемой проблемы. Каламбуры, или игра слов, с давних времен используются в литературе для создания эффектов комизма и глубинных смыслов или в качестве литературного приема для привлечения внимания читателя. Известные примеры каламбуров можно найти в произведениях Уильяма Шекспира, Льюиса Кэрролла и Джеймса Джойса. Однако Н. Джастер особенно выделяется среди своих современников количеством и качеством использования подобных средств выразительности в своих сказках.

Каламбуры писателя создают уникальную атмосферу его произведений, вызывая у читателя улыбку и заставляя задуматься о многозначности слов и выражений.

Актуальность исследования каламбуров в литературных произведениях, особенно в сказках, обусловлена не только их лингвистической уникальностью и эстетической ценностью, но и способностью значительно обогащать смысловой слой текста, что привлекает внимание читателя и заставляет глубже осмыслить написанное. Произведения Н. Джастера выбраны для анализа неслучайно – они малоизучены и представляют собой яркий пример использования игры слов в литературном тексте. Эти тексты являются богатым источником каламбуров, которые сочетаются с другими художественными приемами, с помощью чего создаются сложные и интересные образы и сюжеты.

Материал и методы исследования. Методология исследования включает комплексный подход, сочетающий в себе анализ литературных источников, систематизацию данных, сравнительный анализ, классификацию и описание. Исследование опирается на литературный текст произведений Н. Джастера: “The Phantom Tollbooth” («Мило и волшебная будка») и “The Dot and the Line: A Romance in Lower Mathematics” («Точка и линия: Роман по низшей математике»).

Результаты исследования и их обсуждение. Одним из наиболее очевидных эффектов каламбуров является их способность вызывать улыбку или смех. Именно за счет игры слов создается комический эффект, который привлекает и удерживает внимание читателя. Каламбуры делают произведение более легким и приятным для восприятия, они добавляют в текст множество смысловых уровней. Одно слово или фраза, играющие несколькими значениями одновременно, могут предложить глубинное осмысление ситуации, героев или общей темы произведения. Каламбуры могут подчеркивать особенности характеров и поведение персонажей. Использование данного художественного средства может стать важной частью их образа, что определяет их глубину и индивидуальность.

Каламбуры обогащают тексты, делая их многослойными, глубокими и привлекательными с точки зрения смысла. Они вносят элемент комизма, раскрывают характеры персонажей, развивают сюжет и подчеркивают главную тему и идею произведения. В связи с этим книги, насыщенные каламбурами, становятся более интересными и многогранными, что позволяет читателю наслаждаться игрой слов и задуматься над их потаенными смыслами.

Анализ функционирования каламбуров проводился согласно классификации их функций, предложенной исследователями А. М. Люксембург и Г. Ф. Рахимкуловой. В соответствии с данной классификацией нами выявлено, что каламбуры в произведениях Н. Джастера выполняют семь функций, что, на наш взгляд, обусловлено спецификой жанра произведений (сказки). Рассмотрим эти функции подробнее.

– *Аллюзивная функция* (каламбуры помогают создавать аллюзии, т. е. скрытые отсылки к культурным, историческим или литературным феноменам. Это расширяет контекст понимания произведения, позволяя читателю увидеть связи между различными текстами и культурными кодами, что обогащает чтение, делает его более глубоким и осознанным).

Например, “*who have never traveled in lands beyond*” и “*Beyond what?*” [15] – фраза *lands beyond* («за пределами земли») создает аллюзию на одноименное научно-популярное произведение Лайона Спрэга де Кампа и Вилли Лея, указывает на неизвестность и на то, как часто люди боятся или избегают исследовать неизведанное. Этот каламбур мотивирует читателя задуматься о барьерах в собственной жизни. Игра слов строится на многозначности слова *beyond*: в первом примере оно употребляется в качестве наречия, а во втором – является предлогом. Мило, главный герой сказки «Мило и волшебная будка», не понимает, что речь идет об абстрактном понятии, символизирующем неизвестность. Ему кажется, что рассказ ведется о землях, находящихся за каким-то не-

известным географическим объектом. С помощью данного каламбура писатель рисует образ доброго, наивного ребенка, которому еще предстоит постичь философию жизни.

Прямая линия и точка используются в сказке «Точка и линия: Роман по низшей математике» не только для обозначения геометрических понятий, но и для создания образов любовной истории, что является аллюзией к романтическим отношениям между людьми.

“*You’re the beginning and the end, the dot, the core and the quintessence...*” [14] – в данном контексте точка символизирует начало и конец жизни прямой линии. Кроме этого, анализируемая фраза отображает отношение главного героя к своей возлюбленной, то, что она является для него самым главным в жизни. Эта мысль усиливается с помощью повторения нескольких слов подряд. Читатель буквально чувствует всю палитру эмоций главного героя.

– *Интеллектуальная игра с читателем* (каламбуров стимулируют интеллектуальное взаимодействие с читателем, побуждают его к размышлениям и активному восприятию текста. Это делает литературное произведение не только источником развлечения, но и средством интеллектуального развития):

Например, предостережение, адресованное главному герою и читателям, содержится в сочетании *half-baked ideas* [15] («недопеченные идеи»). Эти идеи в сказке буквально являются недопеченными, что может спровоцировать «пищевое отравление» ума. Данный каламбур стимулирует читателя анализировать используемые метафоры, что углубляет взаимодействие с текстом.

– *Характеристика персонажа и выражение его эмоционального состояния* (с помощью каламбуров можно раскрыть характер или эмоциональное состояние героя, что отражается в понимании его мотивов и чувств).

Пример: “*I didn’t mean to*” – “*Of course you’re mean*” [15]. “*I didn’t mean to*” – это выражение обычно используется, когда кто-то хочет сказать, что он не имел намерения что-то делать. Произносящий это, скорее всего, говорит о случайном или непреднамеренном действии, подразумевая свою невиновность или отсутствие злого умысла.

“*Of course you’re mean*” – это ответ на предыдущую фразу, в котором содержится прилагательное *mean* с указанием на то, что собеседник подлый или скупой. В данном контексте слово *mean* предполагает иное значение (характеристика человека).

Грамматическая несогласованность между элементами диалога усиливает каламбур, поскольку в первой части выражение использует глагол “*to mean*” в Past Simple (*didn’t mean*), а в ответе “*mean*” становится прилагательным. Это создает эффект словесной игры: оба слова произносятся одинаково, но их смысл и грамматическая функция различаются. В результате кажущаяся дружелюбной первая реплика получает неожиданный и юмористический «удар» в ответе, где слово *mean* переосмысливается и используется в совершенно другом контексте.

– *Абсурдистская функция* (каламбуров могут использоваться для создания абсурда, подчеркивая нелепость или иррациональность определенных ситуаций или идей. Это может быть эффективным способом критики или показа абсурдности реальности).

“... *subtracting turnips from turnips*” [15] – каламбур, созданный на основе абсурдности вычитания одного и того же предмета из самого себя, подчеркивает то, что Мило, главный герой сказки “*The Phantom Tollbooth*”, считает учебу бессмысленной. В реальном мире вычитание репы из репы не имеет смысла, потому что ответ всегда равен нулю. В контексте описания учебного процесса это может выражать недовольство Мило рутинностью и нежелание выполнять задания, кажущиеся бесполезными.

– *Маркировка авторского присутствия* (применение каламбуров может служить способом демонстрации присутствия автора в тексте – проявляются его стиль, взгляды

или философия. Это создает связь между писателем и читателем, делает текст более личным и выразительным).

Рассмотрим следующий пример: *“one genuine turnpike tollbooth”* [15]. Название *“turnpike tollbooth”* обычно предполагает платный пункт на автомагистрали, но в книге *“The Phantom Tollbooth”* это сочетание обозначает начало волшебного путешествия для Мило. Оно намекает на будущие приключения героя и открывает дверь в мир, где буквальные значения слов превращаются в реальность. Фраза прямо указывает на авторское вмешательство в сюжет, где Н. Джастер через упоминания о магических свойствах будок напоминает читателю о фантастической природе своего творения.

– *Ироническая функция* (каламбуры часто используются для создания иронии, что позволяет автору обратиться к серьезным темам с легкостью или критиковать определенные аспекты общества и человеческого поведения, сохраняя при этом легкий и игривый тон).

Рассмотрим диалог между Птицей и Мило из сказки *“The Phantom Tollbooth”*: *“That doesn’t seem right”* – *“But neither is it left, although if I were you I would have left a long time ago”* [15].

“That doesn’t seem right” – фраза может быть понята двояко. Во-первых, она может подразумевать, что что-то кажется неправильным, не соответствующим ожиданиям или неверным в определенной ситуации. Во-вторых, слово *right* также означает «право» (в смысле направления), т. е. что-то не кажется «правым», в смысле «находящимся справа».

“But neither is it left” – продолжение игры слов. С одной стороны, понятно, что предмет или ситуация не связаны с направлением «слева». С другой стороны, слово *left* может использоваться для обозначения того, что кто-то ушел или покинул место (прошедшее время от глагола *“to leave”*).

“... although if I were you, I would have left a long time ago” – здесь продолжается игра слов с использованием *left* в его альтернативном значении – «ушел бы, покинул бы». Собеседник подчеркивает абсурдность ситуации, где слова могут быть интерпретированы совершенно по-разному, в то же время показывая, что, возможно, лучшим решением было бы просто уйти.

Использование геометрических терминов для описания человеческих эмоций и отношений придает тексту ироничный оттенок – *“... and you are as stiff as a stick. Dull. Conventional and repressed”* [14], где прямая линия описывается через ее геометрические свойства, которые в данном контексте выглядят забавно и иронично.

– *Структурообразующая функция* (каламбуры используются для укрепления структуры произведения, с помощью чего подчеркиваются ключевые моменты сюжета или темы. Они могут помочь в формировании и развитии повествования, устанавливая взаимосвязи между разными частями текста).

Названия городов *“Dictionopolis”* и *“Digitopolis”* [14] являются каламбурами, которые сочетают слова, отражающие сферу интересов правителей этих городов: *“diction”* (речь, словесность) и *“digits”* (цифры) с суффиксом *“polis”*, означающим «город». Таким образом, наименования городов отражают их ориентацию или в сторону слов и языка, или в сторону математики и цифр. Они подчеркивают структурное деление мира книги на культурные и числовые аспекты, являясь основой для развития сюжета и взаимодействия персонажей в различных «мирах» знаний.

Мы можем наблюдать достаточно интересное использование каламбуров в произведениях Н. Джастера. Они позволяют расширить границы обыденного восприятия текста и привлекают внимание к глубинным аспектам повествования. Используя каламбуры в различных целях, от аллюзивной до структурообразующей, автор не только украшает рассказ, но и знакомит читателя со сложной игрой слов, которая стимулирует интеллектуальное взаимодействие, раскрывает многослойность персонажей и обогащает контекст.

На наш взгляд, каламбуры из произведения Н. Джастера можно было бы применять при обучении английскому языку. Изучение игры слов требует активного участия читающего, анализа и сопоставления смыслов и контекстов. Работа с каламбурами могла бы оказать помощь в запоминании различных значений лексических единиц. Педагоги могут использовать каламбуры при проведении интерактивных занятий, игровых упражнений и ролевых игр, что делает образовательный процесс более увлекательным и эффективным.

Выводы. Анализ сказок Н. Джастера “The Phantom Tollbooth” («Мило и волшебная будка») и “The Dot and the Line: A Romance in Lower Mathematics” («Точка и линия: Роман по низшей математике») позволил выявить и рассмотреть 60 примеров употребления каламбуров. Эти средства выразительности в произведениях писателя выполняют различные функции, такие как аллюзивная, структурообразующая, ироническая, маркировка авторского присутствия, абсурдистская, характеристика персонажа и выражение его эмоционального состояния, интеллектуальная игра с читателем.

Таким образом, использование каламбуров не просто привносит элемент юмора в текст, но и служит многоцелевым инструментом для углубления смысла, структурирования повествования, создания интеллектуальной и эмоциональной вовлеченности читателя, иллюстрации авторских намерений. Всего в сказках Н. Джастера нами выявлено 7 функций каламбуров. Отметим, что функция интеллектуальной игры с читателем встречается чаще всего (40 %). В 30 % всех случаев каламбуры используются с целью создания характеристики персонажей и выражения их эмоционального состояния. Далее следует функция создания иронического эффекта (20 %). Намного реже каламбуры служат для создания эффекта абсурда и маркировки авторского присутствия (10 %).

ЛИТЕРАТУРА

1. *Большова А. Ю.* Стилистика и культура речи : практикум. – Краснодар : Кубанский гос. ун-т, 2024. – 221 с.
2. *Виноградов В. С.* Перевод. Общие и лексические вопросы : учеб. пособие. – 2-е изд., перераб. – М. : Кн. дом Ун-т, 2004. – 235 с.
3. *Влахов С., Флорин С.* Непереваемое в переводе. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Р. Валент, 2006. – 447 с.
4. *Джанумов А. С.* Каламбур и его функционирование в двуязычной ситуации: англ.-рус. соответствия : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.20. – М., 1997. – 136 с.
5. *Иванов С. С.* Игра слов и способы ее создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2009. – № 6-2. – С. 227–231.
6. *Крючкова Л. Л.* Мастерство словесной игры : учеб. пособие. – Благовещенск : Изд-во БГПУ, 2024. – 127 с.
7. *Люксембург А. М.* Мастер игры Вивиан Ван Бок = Magister ludi Vivian Van Bock : (Игра слов в прозе В. Набокова в свете теории каламбура). – Ростов-на-Дону : Изд-во Ин-та массовых коммуникаций, 1996. – 201 с.
8. *Рахимкулова Г. Ф.* Языковая игра в прозе Владимира Набокова: к проблеме игрового стиля : автореф. дис. ... д-ра филол. наук : 10.02.01, 10.02.19. – Ростов-на-Дону, 2004. – 46 с.
9. *Санников В. З.* Каламбур как семантический феномен // Вопросы языкознания. – 1995. – № 3. – С. 56–69.
10. *Трифорова Н. С.* Опыт построения классификации каламбуров // Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. – 2003. – № 8. – С. 66–70.
11. *Тюкина Л. А.* Лингвопрагматика юмора. – Ярославль : Изд-во ЯГТУ, 2023. – 276 с.
12. *Уханова М. А.* Семантика юмора с позиций грамматики конструкций: на материале анекдотов на английском языке : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.20. – М., 2024. – 234 с.
13. Эффективное речевое общение (базовые компетенции) : словарь-справочник / под ред. А. П. Сквородникова. – Красноярск : Сибирский федеральный ун-т, 2012. – 852 с.
14. Juster N. The Dot & The Line: A Romance In Lower Mathematics [Электронный ресурс]. – URL : <https://archive.org/details/dotlinero00just> (дата обращения: 15.04.2025).
15. Juster N. The Phantom Tollbooth [Электронный ресурс]. – URL : https://onlinereadfreenovel.com/norton-juster/34094-the_phantom_tollbooth_read.htm (дата обращения: 10.02.2025).

Статья поступила в редакцию 14.05.2025

REFERENCES

1. Bol'shova A. Yu. Stilistika i kul'tura rechi : praktikum. – Krasnodar : Kubanskij gos. un-t, 2024. – 221 s.
2. Vinogradov B. C. Perevod. Obshchie i leksicheskie voprosy : ucheb. posobie. – 2-e izd., pererab. – M. : Kn. dom Un-t, 2004. – 235 s.
3. Vlahov S., Florin S. Neperevodimoe v perevode. – 3-e izd., ispr. i dop. – M. : R. Valent, 2006. – 447 s.
4. Dzhanumov A. S. Kalambur i ego funkcionirovanie v dvuyazychnoj situacii: angl.-rus. sootvetstviya : dis. ... kand. filol. nauk : 10.02.20. – M., 1997. – 136 s.
5. Ivanov S. S. Igra slov i sposoby ee sozdaniya: smyslovaya i zvukosmyslovaya igra slov // Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N. I. Lobachevckogo. – 2009. – № 6-2. – S. 227–231.
6. Kryuchkova L. L. Masterstvo slovesnoj igry : ucheb. posobie. – Blagoveshchensk : Izd-vo BGPU, 2024. – 127 s.
7. Lyuksemburg A. M. Master igry Vivian Van Bok = Magister ludi Vivian Van Bock : (Igra slov v proze V. Nabokova v svete teorii kalambura). – Rostov-na-Donu : Izd-vo In-ta massovykh kommunikacij, 1996. – 201 s.
8. Rahimkulova G. F. Yazykovaya igra v proze Vladimira Nabokova: k probleme igrovogo stilya : avtoref. dis. ... d-ra filol. nauk : 10.02.01, 10.02.19. – Rostov-na-Donu, 2004. – 46 s.
9. Sannikov V. Z. Kalambur kak semanticheskij fenomen // Voprosy yazykoznanija. – 1995. – № 3. – S. 56–69.
10. Trifonova N. S. Opyt postroeniya klassifikacii kalamburov // Izvestiya vysshih uchebnyh zavedenij. Severo-Kavkazskij region. Seriya: Obshchestvennye nauki. – 2003. – № 8. – S. 66–70.
11. Tyukina L. A. Lingvopragmatika yumora – Yaroslavl' : Izd-vo YaGTU, 2023. – 276 s.
12. Uhanova M. A. Semantika yumora s pozicij grammatiki konstrukcij: na materiale anekdotov na anglijskom yazyke : dis. ... kand. filol. nauk : 10.02.20. – M., 2024. – 234 s.
13. Effektivnoe rechevoe obshchenie (bazovye kompetencii) [Tekst] : slovar'-spravochnik / [pod red. A. P. Skovorodnikova]. – Krasnoyarsk : Sibirskij federal'nyj un-t, 2012. – 852 s.
14. Juster N. The Dot & The Line: A Romance In Lower Mathematics [Elektronnyj resurs]. – URL : <https://archive.org/details/dotlinero00just> (data obrashcheniya: 15.04.2025).
15. Juster N. The Phantom Tollbooth [Elektronnyj resurs]. – URL : https://onlinereadfreenovel.com/norton-juster/34094-the_phantom_tollbooth_read.htm (data obrashcheniya: 10.02.2025).

The article was contributed on May 14, 2025

Сведения об авторе

Мартынова Ирина Николаевна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры английской филологии и переводоведения Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева, г. Чебоксары, Россия, <https://orcid.org/0000-0002-8334-8429>, irinamartynova08@mail.ru

Author Information

Martynova, Irina Nikolaevna – Candidate of Pedagogics, Associate Professor of the Department of English Philology and Translation Studies, I. Yakovlev CHSPU, Cheboksary, Russia, <https://orcid.org/0000-0002-8334-8429>, irinamartynova08@mail.ru