

Ахметсагирова Лейсан Исламовна

ОБРАЗЫ ФРАЗЕОЛОГИИ ВОЕННОЙ СФЕРЫ В РАМКАХ КУЛЬТУРНЫХ КОДОВ (НА МАТЕРИАЛЕ РУССКОГО И НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКОВ)

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2010/4/70.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2010. № 4 (35). С. 198-200. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2010/4/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

ЯЗЫКОЗНАНИЕ И ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЕ

УДК 81'373

Лейсан Исламовна Ахметсагирова
Казанский государственный университет

ОБРАЗЫ ФРАЗЕОЛОГИИ ВОЕННОЙ СФЕРЫ В РАМКАХ КУЛЬТУРНЫХ КОДОВ (НА МАТЕРИАЛЕ РУССКОГО И НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКОВ)[©]

Общепринятым считается, что образы фразеологических единиц (ФЕ) являются отражением способа восприятия и понимания мира определенной лингвокультуры. Данное обстоятельство побуждает многих исследователей определять системы образов в рамках лингвокультурных кодов - вторичных знаковых систем, в которых используются разные материальные и формальные средства для означивания культурных смыслов, или ценностного содержания, вырабатываемого человеком в процессе миропонимания [2, с. 5-6].

Настоящая статья посвящена изучению образов русских и немецких фразеологических единиц военной сферы (ФЕВС) в рамках субкода «Национальность» антропоморфного лингвокультурного кода. ФЕВС - самобытный фразеологический пласт, источником возникновения которого являются военные события, военно-политические отношения, военное дело и т.д. Фразеология военной сферы является не только одной из репрезентативных сфер обогащения русского и немецкого языков, но и важным средством отражения в языковой системе суммы представлений о мире. ФЕВС сопоставляемых языков активно участвуют в "окультурировании" окружающего мира: в них находят языковое воплощение широкий спектр культурных смыслов. В ходе исследования ФЕВС в рамках субкода «Национальность» установлено, что некоторые народы и племена в изучаемых лингвокультурах выступают как стереотипные образы и употребляются чаще всего для характеристики человека, вербализуя особенности его характера и поведения.

Общекультурным достоянием для русско- и немецкоговорящих сообществ является образ *данайцев* (греков) (*die Danaer*). В изучаемых национальных лингвокультурах данный образ ассоциируется с обманом и коварством: рус. *дары данайцев, данайский дар(ы)* - нем. *es ist ein Danaergeschenk* (коварные дары, приносимые с предательской целью). Генетически связанными с названными ФЕ являются следующие фразеологизмы, в которых вербализуются те же характеристики греков: *боюсь данайцев, даже дары приносящих* (призыв к бдительности, настороженности против чьей-либо лести, лицемерных подарков и всякого фальшивого заискивания); рус. *троянский конь* - нем. *das Trojanische Pferd* (коварные дары, несущие гибель тому, кто их получит).

Образ коварных греков складывается на основе древнегреческой легенды о взятии Трои. В «Илиаде» Гомера греки (данайцы) после долгой безуспешной осады Трои пускаются на военную хитрость: сооружают огромного деревянного коня и дарят его троянцам, спрятав в нем отряд воинов, благодаря чему греки захватывают Трою [1, с. 144-145].

Поскольку коварство и обман в обеих лингвокультурах являются составляющими системы антиценностей, образ данайцев служит поводом для негативной оценки. Вследствие этого вышеназванные фразеологизмы наделяются отрицательным зарядом. Обращение же к образу греков (данайцев) чаще всего происходит при выявлении коварных поступков и услуг человека, коварных даров, приносимых с предательской целью.

Только в русской лингвокультуре обман также ассоциируется с образом *парфян* - жителей Передней Азии, кочевников, скотоводов и великолепных конников. Это представление инкорпорируется во фразеологизме *парфянское бегство*, означающем «притворное отступление; обманный маневр». Выражение восходит к одному из походов римлян на Восток. Римляне столкнулись в нем с парфянами; легкая кавалерия парфян наголову разбила римское войско. По рассказам спасшихся, парфяне вели себя коварно: они притворялись, что разбиты, убегали и вдруг, обернувшись на скаку, осыпали римлян дождем неожиданных стрел [Там же, с. 44]. Благодаря такому хитроумному приему, к которому парфяне часто прибегали в сражении, образ парфян у носителей русского языка олицетворяет также находчивость. Языковое воплощение этот культурный смысл находит во ФЕ *парфянская стрела*, которая служит для обозначения находчивого довода, прибегаемого к концу спора и приводящего собеседника в замешательство.

Таким образом, в силу амбивалентных представлений о парфянах, сформировавшихся и возникающих в сознании русских, данный образ используется одновременно как при номинации обманных действий человека, так и для обозначения его находчивой аргументации.

Как в русском, так и в немецком лингвокультурном сознании присутствует образ *швед* (*der Schwede*), вызывающий, однако, несколько разные ассоциации. В обоих культурных пространствах швед - воин, агрессор. Между тем в русском языке швед символизирует скорее падение человека: *пропал, как швед под Полтавой*. Символическое значение, закрепленное за данным народом, возникло на основе реального исторического события - поражения шведов в сражении с русскими под Полтавой в 1709 г.

Поражение и падение шведов закрепились в культурной памяти носителей русского языка, а в результате переосмысления образа шведа и исхода битвы названное выражение стало употребляться при характеристике отдельного человека (его физического или нравственного падения).

Образ шведа в немецком языке ассоциируется в первую очередь с грабежом, опустошением, беспорядком: *als wenn der Schwed' da gewesen wär'* (букв. как будто здесь швед побывал). Объяснением для такого представления о шведах у немцев служит экстралингвистический факт, а именно Тридцатилетняя война (1618-1648), в которой Швеция участвовала с 1630 г. (шведский период). В Германской империи шведско-французские и немецко-испанские войска занимались преимущественно грабежом населения и опустошением земель [3, с. 53]. Действия шведов - "опустошение", "разбой" - преобразовались в культурные смыслы, в результате чего немцы стали обращаться к образу шведа для характеристики полнейшего беспорядка и страшного опустошения. Действия шведской армии послужили поводом для негативной оценки образа шведа, которая передалась на весь фразеологизм.

Олицетворением опустошения и беспорядка является у русских образ монгольского хана *Мамая*, совершившего в XIV в. опустошительное нашествие на Русь. В связи с этими историческими событиями имя Мамая употребляется не только как средство репрезентации полнейшего беспорядка, развала, страшного опустошения где-либо: (*тут*) как [*будто, словно, точно*] *Мамай воевал [прошел]*, но также связывается и с представлениями о чем-то неприятном, нежелательном и негативном. О неожиданном появлении многочисленных и неприятных гостей, посетителей и т.п. говорят *Мамаево нашествие*; шумная, крупная драка или ссора; беспорядок в доме номинируется как *Мамаево побоище*. Экстралингвистический фактор послужил основанием для негативной оценки образа фразеологизмов.

Образ *обров* (*аваров*) является уникальным образом в русскоязычном сообществе, воплощающим жестокость и падение как результат возмездия за жестокость: *погибоша аки обри [обры]*. Эти представления об аварах передались нам на основе летописных преданий, где рассказывается о завоевании аварами одного из славянских племен - дулебов. По свидетельству летописей, авары жестоко издевались над славянами, за это бог истребил их, а на Руси появилась поговорка: *погибоша аки обри, их же несть племени ни наследка* (рода) (букв. погибли, как авары) [4, с. 108]. Образ аваров находит переосмысление в нравственно-духовных категориях культуры - "жестокость наказуема" - и используется для констатации факта того, что кто-либо погиб, не оставив следа, исчез бесследно.

Уникальным образным основанием немецкой ФЕВС является образ *берсеркера* (*der Berserker*). Берсеркеры в исландских и норвежских сагах - воины, символизировавшие ярость и разрушительную стихию. Они сражались с непокрытой головой, без кольчуги, с топором или мечом, специальными способами распяляли себя, приводили в ярость, вызывая таким образом нечувствительность к боли, и дрались особенно свирепо, не щадя себя. Характеристики этих воинов нашли отражение в следующих ФЕ: *wie ein Berserker kämpfen [schreien, toben, wüten]* (букв. бороться, кричать, бесновать, разъяриться, как берсеркер); *eine Berserkerwut im Bauche haben* (букв. иметь в животе ярость берсеркера). В названных ФЕ проявляется система ценностных ориентаций, закодированная в образе яростного берсеркера-разрушителя. Выражения служат для обозначения таких сильных эмоциональных реакций, как ярость, гнев, негодование. В силу того, что яростное, негодующее и гневное поведение людей в изучаемых социумах оцениваются негативно, данные ФЕ наделяются отрицательным зарядом и употребляются для выражения отрицательного ценностно-эмоционального отношения к происходящему.

В то же время образ берсеркера в сравнение *arbeiten wie ein Berserker* (букв. работать, как берсеркер) употребляется со знаком "плюс". Его используют для характеристики работоспособного и энергичного человека. Положительная номинация человека посредством образа берсеркера в данном выражении объясняется, по-видимому, преобразованием в культурные смыслы таких качеств этих воинов, как "самопожертвование", "самоотдача". Выполнение работы добросовестно, с самоотдачей, не щадя себя, наверное, в любой культуре рассматривается как наивысшая морально-нравственная ценность. Неисключением является в этом плане и немецкая лингвокультура. Здесь названные качества получили высшую оценку даже в образе яростного берсеркера.

Другими уникальными образами, воплощающими в немецкой среде жестокость, беспощадность и варварское отношение, являются образы *гуннов* (*die Hunnen*) и *вандалов* (*die Vandalen*). Подобного рода представления об этих народах в сознании немцев актуализируются на основе исторических фактов - разрушительных походов, предпринятых ими на территории Западной Европы. Так, гунны - древнетюркский кочевой народ Центральной Азии, покоривший в начале нашей эры многие народы Западной Европы, в свою очередь, вандалы - воинственное древнегерманское племя, разрушившее Рим и уничтожившее его культурные ценности. Негативное отношение к этим народам, к содеянному ими, а также приписываемые им характеристики переосмысливаются и находят языковое воплощение во ФЕ. Образ гуннов и вандалов используется для вербализации варварского отношения, распоясанного поведения: *hausen wie die Hunnen* и *hausen wie die Vandalen* (букв. хозяйничать, как гунны и вандалы).

Подведем итоги. Лингвокультурологический анализ ФЕВС в русском и немецком языках в рамках субкода «Национальность» показал, что в основе переосмысления, интерпретации и преобразования в культурные смыслы лежат "историческое прошлое" народов и племен, деяния, совершенные ими, и те характеристики, которыми они были наделены в русской и немецкой лингвокультурах в результате этих деяний.

Семантической доминантой, составляющей основу метафорических трансформаций в исследуемых лингвокультурах, являются представления о рассмотренных народах и племенах как о воинах-агрессорах, несущих разрушительную силу.

В ходе анализа были выявлены преимущественно уникальные образы. Это объясняется тем, что обе лингвокультуры "проживали" собственную историческую судьбу и были вовлечены в разное время в разные военно-исторические события. Наличие универсальных образов свидетельствует о том, что русско- и немецкоязычные сообщества в процессе познания и осмысления мира черпают знания из общекультурного наследия.

Список литературы

1. **Бирх А. К.** Словарь русской фразеологии: историко-этимологический справочник. СПб.: Фолио-Пресс, 1999. 700 с.
2. **Ковшова М. Л.** Семантика и прагматика фразеологизмов (лингвокультурологический аспект): автореф. дис. ... д-ра филол. М., 2009. 48 с.
3. **Мальцева Д. Г.** Немецко-русский фразеологический словарь с лингвистическим комментарием: около 1300 фразеологических единиц. М.: Азбуковник; Русские словари, 2002. 350 с.
4. **Шанский Н. М.** Опыт этимологического словаря русской фразеологии. М., 1987. 240 с.

УДК 811.112

Алла Бариевна Бакмансурова

Московский государственный лингвистический университет

ИГРОВОЕ НАЧАЛО КОНФЛИКТА, БИТВЫ, СОРЕВНОВАНИЯ (НА ЛЕКСИЧЕСКОМ МАТЕРИАЛЕ ДРЕВНЕ- И СРЕДНЕВЕРХНЕМЕЦКОГО)[©]

Игра в эпоху средневековья, по мнению Т. А. Апинян, являлась неким образом и символом сути бытия, картиной мира, смыслом человеческого существования. Используя игровые мотивы, культура осмысляла и интерпретировала социальную действительность, а также решала многие мировоззренческие задачи [1, с. 98].

Согласно письменным памятникам немецкого средневековья, в **ментальное представление об игре**, отличающейся уже в рассматриваемую эпоху многослойностью и многоаспектностью, входил наряду с другими **мотив борьбы, соревнования, битвы, войны**. Соотнося феномены игры и битвы, соревнования, сражения, спора, представляется возможным констатировать наличие у них важнейших общих признаков. В первую очередь, следует отметить такое общее свойство игры и битвы, как их обособленность от обыденной жизни внешней атрибутикой, местом и продолжительностью. Так, Й. Хейзинга отмечает, что судьи и войны всегда перед началом битвы / состязания уходят из сферы «обыденной» жизни [5, с. 128]. Игра всегда замкнута и ограничена. Определенная договоренность о месте и времени битвы является также важнейшим признаком соревнования, битвы, войны. Важным представляется и ограничение местом (арена, игровой стол, магический круг, храм, сцена, судебное присутствие являются по форме и функциям игровыми пространствами, перед нами некие обособленные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила).

И игра, и битва восходят в своей истории к сфере сакрального, определяемого нами как закреплённая традицией последовательность символически значимых действий. «Ритуал сориентирован на некоторое действие в его сюжетной целостности; участники ритуала разыгрывают это действие вновь, осознавая и переживая свою принадлежность к исходному началу» [4, с. 210]. Игре, так же, как и ритуалу, свойственны рекурсивность и символический характер действий, сценарное распределение ролей.

В каждой игре и битве существуют свои правила. Ими определяется, что именно должно иметь силу в выделенном игровом действии временном мире. Правила являются бесспорными и обязательными в обоих видах деятельности.

Важнейшее качество игры / битвы состоит также и в том, что в любой игровой / конфликтной деятельности создаются определённые игровые союзы, поскольку присущее участникам игры чувство, что они сообщество пребывают в некотором исключительном положении, совместно делают одно важное дело, обособляясь от прочих и порывая с общими для всех нормами, простирает свои чары за пределы продолжительности отдельной игры / битвы.

Таким образом, и игра и битва всегда оказываются обособленными от повседневной жизни. Данные виды деятельности не являются "обыденной или настоящей" жизнью. Это уход из данной жизни в переходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением. Исследуемые действия, по словам Й. Хейзинги, существуют исключительно для участников, а не для других. Внутри сферы игры и битвы законы и обычаи обыденной жизни не имеют силы [5, с. 30].