

О. С. Мацько

*Житомирський державний університет
імені І. Франка*

*Науковий керівник:
д.ф.н., проф. Буніятова І. Р.*

ШТУЧНА МОВА ЯК ОСОБЛИВІСЬ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ

Людське суспільство і мова – речі нерозривні. Будь-які зміни, будь-який розвиток у суспільстві неминує відображатися в його мові. Саме мова як ніщо інше може розповісти нам про менталітет того чи іншого народу: в мовних формах і формулах відображаються емпіричні, логічні, філософські знання, емоції. Ці «відбитки» нерозривно пов'язують мову та культуру народів.

У сучасному світі налічується близько семи тисяч мов: від широко розповсюджених, визнаних міжнародними, і до так званих мертвих мов, які вже не мають носіїв, проте все ще використовуються у вузьких професійних колах. Проте людству цього недостатньо: мови продовжують виникати. Не дивлячись на все розмаїття мов світу, природними мовами воно не вичерпується: люди займаються лінгвоконструюванням, тобто придумують свої власні нові мови – конланги (що походить від англійського *constructed languages*). Люди створюють мови для різних цілей – вживання на міжнародному рівні (як, наприклад, мова есперанто, яка була створена спеціально для полегшення комунікації носіїв різних мов, і розроблена на базі кількох мов), для певних видів досліджень «природних мов», та, як роблять письменники, для власних творів. Багато з цих мов міцно увійшли в нашу культуру, покинувши сторінки підручників та художніх творів.

Це так звані планові мови. Однак варто зауважити, що не так багато лінгвістів займаються дослідженням штучних, або ж планових мов. Як відмічає Олександр Піперскі, «...лінгвістична наука зазвичай не вважає штучні мови гідним об'єктом дослідження. Більш того, багато вчених-лінгвістів навіть на знання штучних мов дивляться зі скепсисом» [1: 9].

З вищесказаним і пов'язана **мета статті** – розглянути особливості створення штучних мов, їхнє значення, зокрема у творах фентезі.

Зневажливе ставлення до штучних мов ілюструють статті різних лінгвістів. Наприклад, Ларрі Траск у своєму «Словнику лінгвістичних термінів і понять» писав: «Багато з ранніх штучних мов були створені філософами і мали апріорну природу; це означає, що вони не спиралися на існуючі мови, а були створені за довільними принципами, які припали до смаку їх винахідникам. Багато з них задумувалися як «універсальні» або «логічні» мови і ґрунтувалися на грандіозних схемах класифікації всього людського знання. Усі ці проекти були абсолютно нездійсненні». Або ж таке: «...логланги (логічні мови), зокрема мови програмування, можуть мати

практичну цінність, але більшість з них демонструють абсолютно неправильне розуміння того, що таке мова і для чого вона потрібна» [5: 24-25].

Судячи з такого ставлення до планових мов, стає очевидно, чому такі мови не надто досліджені. Тим не менш, штучні мови – явище особливе, цікаве на багатьох рівнях, а тому варте уваги дослідників.

Одним із найвідоміших лінгвістів, які займалися дослідженням та створенням штучних мов був Джон Роналд Руел Толкін – батько епічного фентезі, автор всесвітньо відомого «Володаря Перснів» та низки інших книг цього жанру. Саме його мови – квенья, сіндарін та інші, які використовуються у створеному ним Середзем'ї, – є одними із найвідоміших у світі. Прихильники творчості Джона Толкіна вивчають ці мови нарівні з іншими іноземними, і навіть користуються ними у своїх колах – це є прикладом того, як штучна мова може зійти зі сторінок книг і закріпитися в реальності.

У випадку Дж. Толкіна важко сказати, що штучні мови були створені для розробки фентезійного світу. Скоріше навпаки – персонажі його книг з'явилися вже після появи мов: фентезійний світ «наростав» навколо лінгвістичних експериментів автора.

Вигаданий світ так чи інакше є відображенням реального. Образи, поняття, закони реальності, оброблені, певним чином перетворені в авторській уяві, перекочують у вигаданий світ, проте все ще пов'язані з реальністю. Тому розробляючи фентезійний світ, автор включає в нього всі важливі аспекти реальності – суспільство, культуру, менталітет, побут, мову та багато іншого. Якщо автор бажає створити детальний, яскравий світ, в який читачеві було б легко повірити, йому доведеться хоча б на якомусь рівні розробити мови вигаданих народів. Особливо це стосується великих епічних романів, які оповідають не лише про пригоди одного героя, а торкаються більш глобальних речей – держав, народів та їх історії. Мова – один із інструментів, які роблять вигаданий світ самобутнім, схожим, або ж не схожим на реальний світ.

Джон Толкін населив свій світ різноманітними народами: люди, гноми, ельфи, гобіти, енти, орки, гобліни та ін. Всі вони мали свої мови. За задумом автора, ці мови не лише відрізнялися одна від одної, а й «відповідали» народам, яким належали. Ось як це описує Л. Б. Поліщук у своїй статті «Стилістика вигаданих мов у трилогії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Перснів»: «Звучання кожної з цих мов характеризує народ: плавна, багата голосними і сонорними звуками мова ельфів пестить слух; грубо, жорстко звучить «чорна мова» орків. Таємну мову гномів представлено небагатьма назвами, незграбними і енергійними, як і самі гноми. Для характеристики жителів Рохана Толкін використовує справжню староанглійську мову, вживаючи імена і назви зі староанглійським корінням» [2: 178].

Іншим відомим автором книг фентезі, в яких з'являються штучні мови, є Джордж Р. Р. Мартін, американський письменник. У його випадку, роль мов в «Пісні Льоду і Полум'я» не така яскрава, як в книгах Дж. Толкіна.

Фактично, на сторінках книг фрази на «місцевих мовах» з'являються не часто, і зазвичай це кілька фраз чи назв, які просто повторюються тут і там. Наприклад, валрійські «*Valar Morghulis*» та «*Valar Dohaeris*», чи дотракійські «*Khal*», «*Khaleesi*» та деякі інші.

Набагато більш розробленими ці мови стали після екранізації книг Джорджа Мартіна. Та навіть тут розробкою мов займався не сам автор, а спеціально найнятий лінгвіст. Компанія НВО, яка займається екранізацією книг, оголосила конкурс, переможець якого мав зайнятися розробкою дотракійської для телесеріалу. Цією людиною став Девід Петерсон.

У Девіда Петерсона було наступне завдання: створити мову, яка не буде суперечити книгам Джорджа Мартіна. Також дотракійська мала відповідати образу його носіїв – войовничого кочового народу, який проводить більшу частину життя в сідлі. Вихідних матеріалів у Девіда Петерсона було небагато: в книгах Мартіна налічується близько 30 дотракійських слів, значна частина яких – імена та власні назви. Це дало йому широкий простір для творчості.

За словами самого Дж. Мартіна, він не мав наміру глибоко розробляти мову для свого твору. Всі фрази та назви в книзі він створював «на ходу», не вдаючись до спеціального конструювання. Проте під час роботи над дотракійською Д. Петерсон відмітив, що все ж фрази, наявні в тексті, були не лише словами «взятими з голови», а мали певну структуру. Він розширив ці структури, перетворивши їх в більш-менш функціональну мову, яка нині налічує близько чотирьох тисяч слів.

Аналізуючи текст Джорджа Мартіна, Девід Петерсон спочатку виявив моделі речень і розробив відповідну фонологічну систему мови. Дотракійська сповнена фрикативних шиплячих приголосних, що, за задумом, має відображати спосіб життя та мислення кочових дотракійців.

Після фонетичної частини Д. Петерсон взявся за граматику. У дотракійській мові суворий порядок членів речення: спочатку підмет, потім присудок, потім додаток. Наприклад: *khal ahhas arakh* – кхал точить аракх. Присудок завжди йде після підмета. Дієслова-зв'язки в дотракійській мові відсутні, тому найпростіші речення можуть складатися лише з двох слів: *arakh hasa* – аракх є гострим.

У результаті роботи автора та лінгвіста Петерсона перед читачами книг та глядачами телесеріалу постав яскравий образ суворого кочового народу, в мові якого відображається його сутність. Цікаво, що, наприклад, у дотракійській існує сім різних слів для назви удару мечем – від «*hlizifikh*» (дикий, але потужний) до «*gezrikh*» (жартівлива гра).

Прихильники серіалу вже почали вивчати дотракійську, як прихильники Толкіна його мови. Створений словник дотракійської мови [3] та підручник, написаний Девідом Петерсоном [4].

З валрійською справи трохи складніші. В книгах вона з'являється ще рідше, ніж дотракійська, оскільки є «мертвою» мовою і користуватись нею може зовсім невелика кількість персонажів.

«Мертвою», якщо бути точнішим, є висока, чи класична валерійська. Це мова книг і не вживається в повсякденному житті жодним з народів Вестеросу та Ессосу. Живою і цілком функціональною є низька валерійська – народні діалекти валерійської мови. Цим валерійська схожа до реальної латини.

Отже, створення штучних мов є одним із засобів створення яскравого вигаданого світу, який часто використовується авторами, які пишуть в жанрі фентезі. Ретельно розроблені штучні мови допомагають деталізувати світ, зробити його більш достовірним. Це також вдалий прийом, який допомагає зобразити персонажів та цілі народи, зробити їх самобутніми.

Список використаної літератури

1. Пиперски А. Конструирование языков: От эсперанто до дотракийского / А. Пиперски. – М.: Альпина нон-фикшн, 2017. – 224 с.
2. Поліщук Л. Б. Стилїстика вигаданих мов у трилогії Дж. Р. Р. Толкієна «Володар Перснів» / Л. Б. Поліщук [Електронний ресурс] // Одеський лінгвістичний вісник. Спецвипуск. – 2017. – Режим доступу: <http://www.oljournal.in.ua/v9/47.pdf>
3. Lajaki (Richard Littauer). The Dothraki Language Dictionary (ver 3.11). – 2016. – 25 p. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.ashconsultants.in/Admin/upload_images/pdf/Dothraki.pdf
4. Peterson D. J. Dothraki: A Conversational Language Course / D. J. Peterson. – N. Y.: Living Language / Random House, 2014. – 128 p.
5. Trask R. L. A dictionary of grammatical terms in linguistics / R. L. Trask. – London: Routledge, 1993. – 335 p.