

Абакумова Ирина Анатольевна

### **ИСКУССТВЕННЫЕ ЯЗЫКИ ВЫМЫШЛЕННОГО МИРА ДЖОРДЖА МАРТИНА**

Данная статья посвящена вопросу искусственных языков. Автор исследует цель создания таких языков в произведениях жанра фантастики. В статье впервые проводится анализ языков вымышленного мира романа "Песнь Льда и Пламени" Джорджа Р. Р. Мартина. Задачи исследования - установить состав искусственных языков исследуемого романа и определить их функции. Автор приходит к выводу, что языки вымышленных героев участвуют в вербальном воплощении художественной концепции произведения и раскрытии темы.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2016/12-1/1.html](http://www.gramota.net/materials/2/2016/12-1/1.html)

Источник

### **Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2016. № 12(66): в 4-х ч. Ч. 1. С. 12-14. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2016/12-1/](http://www.gramota.net/materials/2/2016/12-1/)

### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

## 10.01.00 ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЕ

УДК 811.9

*Данная статья посвящена вопросу искусственных языков. Автор исследует цель создания таких языков в произведениях жанра фантастики. В статье впервые проводится анализ языков вымышленного мира романа «Песнь Льда и Пламени» Джорджа Р. Р. Мартина. Задачи исследования – установить состав искусственных языков исследуемого романа и определить их функции. Автор приходит к выводу, что языки вымышленных героев участвуют в вербальном воплощении художественной концепции произведения и раскрытии темы.*

*Ключевые слова и фразы:* искусственный язык; альтернативная реальность; мир фэнтези; вымышленные народности и племена.

**Абакумова Ирина Анатольевна**, к. пед. н., доцент  
Южный федеральный университет  
mrs.abakumova@mail.ru

### ИСКУССТВЕННЫЕ ЯЗЫКИ ВЫМЫШЛЕННОГО МИРА ДЖОРДЖА МАРТИНА

На сегодняшний день в мире функционирует более пятисот искусственных языков, пригодных для передачи сложных понятий.

Однако понятие «искусственный язык» весьма расплывчато. На самом деле термин включает в себя явления совершенно разной природы: от языков компьютерного программирования и универсальных философских языков-логосов до языков для международного общения и даже языков-гибридов.

Искусственные языки выделены в отдельную группу не случайно – сегодня их создают не только ученые-лингвисты, но и писатели, кинорежиссеры, люди самых разных профессий. Например, в США объединение моделирования языков на 2006 год насчитывало сорок тысяч человек, создавших свой собственный язык, и двести пятьдесят тысяч человек, которые изучали искусственные языки (эсперанто, квенья, клингон и другие) [4].

Языки, представленные в фантастических произведениях, являются искусственными. Искусственные языки – специальные языки, которые, в отличие от естественных, сконструированы целенаправленно [1]. Они выполняют следующие функции: функцию стилизации, характеризующую функцию, функцию идентификации и креативную функцию. Данные функции определены жанровой спецификой произведения, которое сочетает в себе элементы сказки, фантастики и героического эпоса.

Ярким примером создания искусственного языка являются языки, созданные Джорджем Р. Р. Мартином в «Песнь Льда и Пламени» – его первой части романа «Игра престолов» [5]. В своем блоге он пишет: «Несколько лет тому назад я получил очень милое письмо от читателя, который хотел узнать больше о словаре и синтаксисе Высокого Валирина. К своему стыду я был вынужден ответить: “Ну... эм... всё, что мне известно о Высоком Валирине ограничивается теми семью словами, которые я пока что выдумал. Когда мне понадобится восьмое, я придумаю... в общем, у меня нет законченного придуманного языка в письменном столе – того, что было у Толкина”» [9]. Дж. Мартин не ставил перед собой цели создать искусственный язык. Цель его языков, а точнее, придуманных им слов и синтаксических конструкций, состоит в том, чтобы уверить своего читателя в реальности существования на самом деле вымышленных народностей и племён. Тем не менее, он создал несколько языков, некоторые из них имеют объемные словари, и их грамматическая и фонологическая структуры разработаны настолько тщательно, что можно составить на этих языках длинные тексты.

Дж. Мартином в его романе «Песнь Льда и Пламени» были созданы следующие языки: дотракийский, древнегискарский, низкий валирийский, высокий валирийский, общий, старый и скрот. Рассмотрев и сопоставив текст оригинала и перевод романа, мы можем проанализировать каждый из языков:

1. Дотракийский язык – язык, на котором разговаривают дотракийцы. Этот язык имеет только устную форму, так как у дотракийцев нет письменности.

Дотракийский язык был создан Дэвидом Дж. Петерсоном из Общества по созданию языков, и в настоящий момент он содержит примерно 2 500 слов [8]. Для дотракийского языка была создана специальная вики (позже она превратилась в энциклопедию по всем языкам Эссоса).

Например, *nha* – я;

*athjahakar* – гордость, доблесть;

*dothrakhqoyi* – всадники, воины, поклявшиеся жизнью служить кхалу;

*dothraki* – ездок, также употребляется в значении «дотракиец»;  
*hrazef* – лошадь [3].

Непосредственно в самом произведении мы можем встретить всего несколько слов. Ухудшает ситуацию и то, что переводчики не оставляют их в своих переводах, используя эквивалентные слова на русском языке. Поэтому следует обращаться к оригиналу произведения. В результате, мы можем проанализировать всего несколько слов, звучащих, по всей видимости, грубо и гортанно, что призвано проиллюстрировать дикость кочевников, носителей языка. Еще более убеждает нас в этой мысли и то, что в дотракине нет слова «спасибо». Дотракин в работах лингвистов, которые разрабатывали словарь по книге, был построен на основе естественных языков. У этого языка в процессе развития появились фонетика, некоторые грамматические категории (падежи, порядок слов).

2. Древнегискарский – язык, на котором говорили в Гискарской империи. Язык считается умершим, так как Гискарская империя давным-давно уничтожена. Тем не менее, древнегискарский оказал сильное влияние на диалекты низкого валирийского языка, на которых говорят в бухте Работорговцев.

Когда-то Гискарская империя была могущественным государством, но потом ее захватил Валирийский Фригольд, и жителей империи заставили говорить на высоком валирийском. Постепенно древнегискарский умер. Но после Рока Валирии, который произошел около 400 лет назад, Валирийский Фригольд был уничтожен, а города, которые в него входили, а также колонии получили независимость. Высокий валирийский также перестал существовать и трансформировался в низкий валирийский язык, состоящий из множества диалектов, каждый из которых значительно отличается друг от друга. На низкий валирийский язык, на котором говорят в бухте Работорговцев, значительное влияние оказал древнегискарский, так как именно там располагалась некогда могущественная Гискарская империя. Оттуда даже были заимствованы некоторые слова. Например, слово «*mhysa*» («миса»), что в переводе означает «мать», – слово из древнегискарского языка [Там же].

3. Низкий валирийский язык – семейство диалектов, на которых говорят в различных регионах Эссоса, а точнее, в вольных городах и в бухте Работорговцев. Диалекты низкого валирийского очень отличаются, зачастую тот, кто говорит на одном, может совершенно не понять другой. В целом, низкий валирийский (точнее, все его варианты), можно считать наиболее распространенным языком известного мира. На нем говорят больше людей, чем на общем языке.

Когда-то большую часть Эссоса занимало государство Валирийский Фригольд. Он захватывал города, создавал колонии и заставлял людей изучать их язык, который назывался высоким валирийским языком. Потом случился Рок Валирии, это произошло примерно 400 лет назад. Валирийский Фригольд был уничтожен, на высоком валирийском перестали разговаривать. Речь потомков валирийцев спустя века значительно изменилась и превратилась во множество диалектов, которые стали называть низким валирийским языком.

В каждом из девяти вольных городов свой вариант низкого валирийского. В бухте Работорговцев свои собственные диалекты, в трех крупнейших городах бухты (а это Астапор, Юнкай и Миэрин) они различаются. Также на язык бухты Работорговцев повлиял древнегискарский язык, ранее в том месте располагалась Гискарская империя. Языки всех вольных городов очень отличаются друг от друга, в то время как языки бухты Работорговцев достаточно похожи друг на друга.

4. Общий язык – основной язык Вестероса, принесен туда андалами, заменил старый язык. Когда андалы начали захватывать континент, они заставляли людей принимать их традиции, религию, а также язык. Постепенно старый язык стал исчезать. Даже на Севере, который противостоял нашествию андалов, люди постепенно стали забывать старый язык и начали говорить на общем. В произведении на общем языке говорят во всех уголках Семи Королевств. Даже горные племена с Лунных гор отлично понимают общий язык и неплохо говорят на нем. Также на общем языке говорят многие одичалые, которые живут за Стеной, хотя их основным языком является старый. Так как жителям Эссоса необходимо поддерживать с Вестеросом торговые и другие связи, многие жители вольных городов, городов бухты Работорговцев, а также Кварта отлично говорят на общем языке.

Существуют классовые различия в произношении. Благородные люди и богатые торговцы могут позволить себе хорошее образование, их речь более изящна. Мейстеры, самые образованные люди королевства, говорят на некой идеальной, официальной версии общего языка. С другой стороны, речь бедных людей может быть более смазанной. Например, богатые люди говорят «милорд», а бедные «милорт». Богатые говорят «*my lord*» – два отдельных слова, а бедные – «*m'lord*», почти как одно слово [6]. Также бедные часто совершают в речи грамматические ошибки и редко употребляют сложные слова.

5. Высокий валирийский язык – язык Валирийского Фригольда, государства, которое когда-то занимало большую часть континента Эссоса. После Рока Валирии, который случился примерно 400 лет назад, Валирийский Фригольд был уничтожен. На высоком валирийском перестали разговаривать, он стал языком фольклора, его знают только очень образованные люди. Также на высоком валирийском предпочитают разговаривать между собой красные жрецы. Речь потомков валирийцев спустя века значительно изменилась и превратилась во множество диалектов, которые в целом называют низким валирийским языком. В Вестеросе мало кто говорит на высоком валирийском. Высокий валирийский язык в произведении представлен всего некоторыми словами:

*dracarys* – в переводе означает «драконий огонь». Дейнерис Таргариен учила своих драконов дышать огнем по команде «Дракарис»;

*kirimvose* – спасибо;

*valar morghulis* – в переводе означает «все люди смертны» или «все люди должны умереть». Также словосочетание «валар моргулис» используется в качестве приветствия;

*valar dohaeris* – «все люди должны служить». Ответ на фразу «валар моргулис» [2].

6. Старый язык – древний язык Вестероса, язык первых людей. Примерно 12000 лет назад Вестерос заселили первые люди, именно они принесли с собой старый язык. Он был вытеснен с континента общим языком, который принесли с собой андалы. Старый язык используют одичалые люди в землях за Стеной. В старом языке есть примитивная руническая письменность, но руны использовались только для надписей на могилах.

7. Скрот – язык, на котором говорят белые ходоки. К сожалению, в произведении не встречается примеров использования этого языка, поскольку он похож на звуки раскалывающегося льда.

Джордж Мартин применил различные способы создания новых языков: заимствования из языков современного английского и древнеанглийского, перенесение известных названий на новые художественные образы, а также путем создания новых слов способом аффиксации, сложения основ и образования новых словосочетаний. Различная степень продуктивности слов на этих языках в произведении свидетельствует о продуманной системе языков, которая привносит ощущение «реальности» событий, описываемых в романе.

Стоит привести сравнение с сагами Джона Толкина, который наиболее известен как автор классических произведений: «Хоббит, или Туда и обратно», «Властелин колец» и «Сильмариллион». Толкин – лингвист по образованию, и для своих саг он изобрел несколько языков. В его книгах тоже существует своеобразный общий язык, вестрон, на котором говорят большинство героев. Толкин настаивал, что вестрон – не английский, и для своих книг он как бы перевел названия и имена с вестрона на английский.

Что касается Джорджа Мартина, то он отмечает, что не является лингвистом по образованию и не ставил себе целью изобрести для своих романов какие-либо языки, и не уделяет им так много внимания, как Толкин [6]. Именно поэтому, хотя и мир романа является некой альтернативной реальностью, так получилось, что в произведении вышеперечисленные языки в большинстве своём абсолютно такие же, как английский.

Итак, искусственные языки в произведении Джорджа Мартина «Песнь Льда и Пламени» выполняют несколько функций: ведущей является креативная, так как благодаря языку вымышленных героев создается образ фантастического мира. В романе представлена тщательно продуманная система языков, чтобы действия в мире вымышленном были для читателя не менее правдоподобными, чем в реальной жизни. Ведь «Вначале было Слово, и Слово было у Бога, и Слово было Бог. Оно было в начале у Бога. Всё через него начало быть, и без Него ничто не начало быть, что начало быть» [7]. И то фантастическое произведение, в котором нет ни одного слова, подтверждающего оригинальность языков народов, населяющих страницы, не может быть воспринято читателем всерьёз.

#### *Список литературы*

1. **Аксенова К.** Исторические прецеденты конструирования искусственных языков [Электронный ресурс] // Русский Архипелаг. URL: <http://www.archipelag.ru/geoculture/geo/meccano/precedent/> (дата обращения: 27.09.2016).
2. **Высокий валирийский язык** [Электронный ресурс] // Game of thrones Wiki (Игра Престолов Вики). URL: [http://ru.gameofthrones.wikia.com/wiki/Высокий\\_валирийский\\_язык](http://ru.gameofthrones.wikia.com/wiki/Высокий_валирийский_язык) (дата обращения: 18.09.2016).
3. **Дотракийский язык** [Электронный ресурс] // Game of thrones Wiki (Игра Престолов Вики). URL: [http://ru.gameofthrones.wikia.com/wiki/Дотракийский\\_язык](http://ru.gameofthrones.wikia.com/wiki/Дотракийский_язык) (дата обращения: 18.09.2016).
4. **Лебедева Е. А.** Ономастикон произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец» (структурный, семантический и функциональный аспекты): дисс. ... к. филол. н. Ростов н/Д, 2006. 186 с.
5. **Мартин Дж.** Игра престолов / пер. с англ. Ю. Соколова. М.: АСТ; Ермак, 2004. 784 с.
6. **Общий язык** [Электронный ресурс] // Game of thrones Wiki (Игра Престолов Вики). URL: [http://ru.gameofthrones.wikia.com/wiki/Общий\\_язык](http://ru.gameofthrones.wikia.com/wiki/Общий_язык) (дата обращения: 18.09.2016).
7. **Св. Евангелие от Иоанна, глава 1** [Электронный ресурс] // Библия онлайн. URL: <https://www.bibleonline.ru/bible/rus/43/01/> (дата обращения: 21.09.2016).
8. **Dothraki language and culture** [Электронный ресурс] // HBO's Game of Thrones. URL: <http://dothraki.conlang.org/> (дата обращения: 15.07.2015).
9. **George R. R. Martin.** Not a blog [Электронный ресурс] // Livejournal. URL: <http://grmm.livejournal.com/148593.html> (дата обращения: 08.06.2009).

#### **ARTIFICIAL LANGUAGES OF G. MARTIN'S FICTIONAL WORLD**

**Abakumova Irina Anatol'evna**, Ph. D. in Pedagogy, Associate Professor  
Southern Federal University  
*mrs.abakumova@mail.ru*

This article is devoted to artificial languages. The author examines the purpose of the creation of such languages in the works of fantasy genre. The paper analyzes for the first time the languages of the fictional world of the novel "A Song of Ice and Fire" by George R. R. Martin. The research objectives are to reveal the composition of the artificial languages of the novel under study and determine their functions. The author concludes that the languages of the fictional characters are involved in the verbal embodiment of the artistic conception of the novel and theme disclosure.

*Key words and phrases:* artificial language; alternative reality; world of fantasy; fictional nations and tribes.