

Научная статья
УДК 81.34



Полилингвальная составляющая артланга на примере языка миньонов

К. С. Куликова

Московский государственный лингвистический университет, Москва, Россия
xenia_kulikova@inbox.ru

Аннотация. Вымышленные авторские языки, часто выделяемые в отдельную группу среди искусственно созданных языков, используются в литературе и киноискусстве как своеобразный масштабный художественный прием и выполняют мирообразующую или сюжетообразующую роль, а также придают дополнительные характеристики персонажам. Креативная составляющая данного лингвистического конструкта имеет значительный научный и культурный потенциал и отражает языковое многообразие окружающего мира.

Ключевые слова: лингвистика, культура, артланг, английский язык, поликультурализм, многоязычие

Для цитирования: Куликова К. С. Полилингвальная составляющая артланга на примере языка миньонов // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2024. Вып. 2 (883). С. 60–65.

Original article

Multilingual Component of Conlang on the Example of Minionese

Xenia S. Kulikova

Moscow State Linguistic University, Moscow, Russia
xenia_kulikova@inbox.ru

Abstract. In literature and cinema, fictional author's languages, often singled out among constructed languages, serve as a large-scale artistic device, performing a world-forming or plot-forming role and offering additional distinctive qualities to characters. The creative component of this linguistic construct has a significant scientific and cultural potential and reflects the linguistic diversity of the surrounding world.

Keywords: linguistics, culture, conlang, English, multiculturalism, multilingualism

For citation: Kulikova, X. S. (2023). Multilingual component of conlang on the example of Minionese. Vestnik of Moscow State Linguistic University. Humanities, 2(883), 60–65.

ВВЕДЕНИЕ

Одним из самых необычных стилистических приемов, получивших весьма широкое распространение как в литературе, так и в киноискусстве, являются вымышленные языки (артланги, слово-бумажник от английского словосочетания *artificial language*, *искусственный язык*). Данные художественно-лингвистические конструкты, в отличие, например, от эсперанто (создан в конце XIX в. русско-польским лингвистом Лазарем (Людвиком) Марковичем Заменгофом, с ранней юности мечтавшим о существовании международного языка для общения представителей различных наций), не используются в реальности и являются частью авторских легендариумов – вымышленных вселенных. На вымышленных языках в основном говорят фантастические или сказочные существа и народы, населяющие несуществующие миры. В зависимости от степени проработанности артланги являются либо полноценными искусственными языками, либо же своеобразными набросками языков, которые можно отнести к жаргонам.

Авторы литературных произведений и создатели кинофильмов, особенно в рамках таких жанров, как научная фантастика и антиутопия, создают артланги для следующих целей: они играют мирообразующую или сюжетообразующую роль, а также служат дополнительной характеристикой персонажей, при этом фокус вымышленных языков направлен скорее на поэтическую, нежели коммуникативную функцию. Артланг выстраивает в произведении соответствующую атмосферу, помогая читателю или зрителю глубже понять необычное мышление и мировоззрение героев, и обеспечивает большую достоверность, позволяя автору давать имена собственным персонажам и определения социальным и культурным реалиям, а также присваивать топонимы и названия природным и техногенным объектам и явлениям. Необычные особенности артланга сами по себе могут служить завязкой событий и источником тех или иных сюжетных коллизий. Иногда артланги разрабатываются даже для компьютерных игр, например, *кунлат* (англ. *Qunlat*) или *тевин* (англ. *Tevene*) в «Dragon Age» (однопользовательская ролевая игра от третьего лица в жанре фэнтези, коллаборация канадской дизайн студии «BioWare» и американской корпорации «Electronic Arts») или для игрушек, как *фербиш* – язык электронной говорящей игрушки-робота Furby от компании «Tiger Electronics».

Наиболее масштабно и тщательно проработанными артлангами являются *квеня* (англ. *Quenya*) и *синдарин* (англ. *Sindarin*) – эльфийские языки, изобретенные Джоном Толкином для легендариума

Средиземья. Основным источником вдохновения при создании квеня и синдарина Толкину послужили финский и валлийский языки соответственно, а также латынь, греческий, древнеанглийский, готский и другие древнегерманские языки. Мастерство писателя, который разрабатывал для своих языков не только грамматику, фонетику и письменность, но и историю, сделало эти артланги полноценными искусственными языками с потенциальной способностью к эволюции. В частности, существуют словари и учебники по языку квеня, а в британском научном сообществе даже имеется опыт написания работ на эльфийском [Rogers, 2011; Peterson, 2015].

Лингвистические эксперименты Толкина во многом послужили отправной точкой современного языкотворчества в плане создания вымышленных языков. Лингвист и специалист по языкам североамериканских индейцев Марк Окранд разработал *клингонский* язык (англ. *Klingon*) и два вида его письменности для научно-фантастической медиафраншизы «Стартрек» («Звездный путь»). Клингонский стал одним из самых известных и используемых артлангов после эльфийских языков Толкина – вокруг него сформировалось внушительное сообщество любителей, и он даже поддерживается в системе автоматического перевода Bing. Другим всесторонне проработанным артлангом является язык *на'ви* (англ. *Na'vi*) – обитателей планеты Пандора из фильма Джеймса Кэмерона «Аватар», изобретенный профессором Южно-Калифорнийского университета Полом Фроммером. На'ви является богатым агглютинативным языком эргативно-аккузативного строя и обладает целым рядом особенностей, в частности, двойственным и тройственным числом и восьмеричной системой счисления, объясняющейся тем, что у на'ви по четыре пальца на руках [Conley, Cain, 2006].

Вымышленные языки фигурируют также в сериале «Игра престолов», который является экранизацией фэнтезийного цикла Джорджа Мартина «Песнь льда и огня». Американский писатель и лингвист Дэвид Питерсон, специалист по созданию артлангов, разработал для сериала несколько языков, в том числе *дотракийский* (англ. *Dothraki*) – язык, который, будучи бесписьменным, в то же время обладает сложными и развитыми фонетической и грамматической системами. Герои антиутопии «1984» британского писателя Джорджа Оруэлла говорят на *новоязе* (англ. *Newspeak*) – языке, созданном под влиянием партийной идеологии, чтобы осуществлять контроль над политической жизнью общества. По замыслу писателя, лексическая система новояза сконструирована так, что исключает любую возможность инакомыслия. Еще одним ярким примером артланга является *надсам*

(англ. Nadsat), на котором общаются персонажи произведения английского литературоведа и журналиста Энтони Берджесса «Заводной апельсин». Надсат особенно примечателен своей лексикой, сочетающей английские слова (в том числе рифмующийся сленг кокни) со словами, созданными Берджессом на основе русского языка под впечатлением пребывания в СССР (*droog* – друг, *malchik* – мальчик, *korova* – корова, *litso* – лицо, *viddy* – видеть). Собственно название данного артланга является транслитерацией русского суффикса порядковых числительных от 11 до 19 (*-надцать*), поскольку носители данного языка в романе – подростки, а в английском слове *подросток* (*teenager*) употребляется соответствующий английский суффикс *-teen* [Rosenfelder, 2010; Rosenfelder, 2013].

Американский писатель-фантаст Тед Чанг в рассказе «История твоей жизни» (англ. «Story of Your Life») обыгрывает гипотезу Сепира–Уорфа, предполагающую тесную и глубинную связь мышления с языком, на котором изъясняется говорящий [Watkins 2000]. Уникальность данного авторского подхода к артлангу состоит в том, что на передний план выходит не собственно «внешний вид» вымышленного языка (экзотическое и запоминающееся звучание), а его суть и возможности, которые он открывает. Главная героиня рассказа, лингвист Луиза Бэнкс, пользуясь методами полевой лингвистики, изучает язык гептаподов, расы инопланетян, посетивших Землю с неясными целями. Беседуя с пришельцами о науке, Луиза выясняет, что основополагающим для восприятия и понимания окружающего мира гептаподы считают принцип наименьшего времени Ферма. Это позволяет ей сделать умозаключение, что пришельцы воспринимают историю не как последовательность, а как совокупность всех бывших и предстоящих фактов. По мере накопления знания о языке гептаподов, линейное восприятие времени у Луизы замещается на способность видеть будущие события и действовать соответствующим образом.

Следует отметить, что упомянутые примеры объединяет тот факт, что практически все создатели данных вымышленных языков разрабатывали уникальный лингвистический конструкт – их артланги, хотя были основаны на двух или нескольких существующих языках, тем не менее отличались от них и впоследствии развивались по собственным языковым законам, не обязательно идентичным тем, которые действовали в «материнских» языках. Необходимо также подчеркнуть, что для понимания артлангов обычно требуется достаточно подробное ознакомление с этими языками, если не сказать изучение, как в случае со сложными эльфийскими

языками, клингоном, на’ви и некоторыми другими, выходящими за рамки менее обширных жаргонов, которые встречаются в произведениях литературы и кино.

В 2010 году американская кинокомпания «Universal Pictures» представила мультипликационный фильм «Гадкий я», созданный анимационной студией «Illumination» и положивший начало франшизе, ставшей самой кассовой из мультипликационных франшиз в истории сборов. Режиссерами первой части франшизы стали художники-аниматоры и актеры озвучивания Пьер Коффен и Крис Рено, придумавшие миньонов – маленьких существ ростом не более метра, с ярко-желтым цветом кожи, непременно носящих синие джинсовые комбинезоны, черные ботинки и черные кожаные перчатки и очки и разговаривающих на собственном языке. В мультфильме «Миньоны» 2015 года подробно рассказывается история этой необычной расы – миньоны существовали с самого начала появления жизни на Земле, и целью их существования является отыскать самого главного суперзлодея во всем мире и преданно служить ему. В поисках хозяина миньоны ведут почти кочевой образ жизни, путешествуя по всему земному шару и выпитывая языки тех стран, которые они посещают. Именно данное обстоятельство и послужило основой концепции миньонского языка (англ. Minionese) – речь этих милых существ является, по сути, смешением лексических единиц из самых разных европейских и азиатских языков, и в некоторых случаях данным словам и фразам приданы новые интерпретации.

Примечательно, что Пьер Коффен и Крис Рено не являются экспертами в области языка, тогда как в подавляющем большинстве случаев к созданию артлангов кинокомпания привлекают именно профессиональных лингвистов. Несмотря на этот факт, создатели миньонов успешно справились с разработкой миньонского языка.

Язык миньонов включает слова из английского, французского, испанского, итальянского, китайского, корейского, японского, малайского, индонезийского, тайского, хинди, иврита, филиппинского и русского языков. При создании данного артланга Коффен и Рено сосредоточились на принципе созвучия, которое можно обнаружить практически во всех мировых языках, а также на выстраивании определенной ритмической структуры миньонского. Следует отметить, что миньонский язык является тоническим, хотя и в весьма упрощенной форме (способность одного и того же слова иметь разные значения в зависимости от тона на самом деле отличает многие реальные языки, особенно в Юго-Восточной Азии). Авторы рассчитывали, что даже если основная зрительская масса не сможет

уловить значения определенных слов или выражений в речи миньонов, поскольку не все изучают иностранные языки, большую часть смысла высказывания можно будет уяснить из интонации и языка тела персонажей. В качестве примера можно привести слово *roka*, которое в зависимости от тона и мимики может означать и *что*, и *всё равно* / *без разницы*, и *проклятье*.

Язык миньонов также имеет определенное сходство с детским лепетом – они часто употребляют слова *banana* и *potato* (лепет характеризуется произнесением фрикативных и переднеязычных согласных, таких как /p, t, n, b/). Миньоны часто повторяют английские слова, которые они слышат, однако произносят их со своим характерным звукоподражательным акцентом: *hello – bello, thank you – tank yu, bedtime story – bedtime porry, snowglobe – powglobe* и т. д., а имя злодейки *Скарлет Оверкилл* (*Scarlet Overkill*) звучит у них как *Scarlet Popapil*.

Очевидно, что язык миньонов выделяется среди упомянутых артлангов неординарным способом конструирования, который применили создатели. Также интересная деталь данной мультфраншизы состоит в том, что ни один персонаж, не являющийся миньоном, никогда не говорит на миньонском, хотя большинство персонажей явно не испытывают затруднений при понимании речи миньонов. Миньоны также могут понимать английский язык и, как было сказано выше, способны повторять английские слова, однако полностью на английском никогда не разговаривают.

МЕТОДОЛОГИЯ

Для определения полилингвального потенциала миньонского языка и для оценки понимания мультязыковой аудиторией характеров персонажей (а также их действий и поступков) на основании просодических явлений и языка тела был проведен эксперимент.

Участниками опроса стали 30 студентов обоих полов (с приблизительным сохранением гендерного баланса – 20 девушек и 10 молодых людей), обучающихся на втором курсе лингвистических факультетов московских вузов и изучающих следующие дисциплины в рамках первого иностранного (английского) и второго иностранного (французского, испанского, итальянского, корейского, китайского и японского) языков: «практика иностранного языка», «грамматика иностранного языка» и «фонетика иностранного языка». Респондентам был предложен к совместному просмотру полнометражный анимационный фильм 2015 года «Миньоны» на языке оригинала (английский), содержащий наибольшее количество образцов миньонского

языка, а также отрывки из всех остальных фильмов франшизы, где можно услышать речь миньонов, с последующим обсуждением данного артланга с точки зрения его лингвистических, художественных и культурных характеристик, которые участники эксперимента сумели отметить при просмотре. Беседа проходила в формате круглого стола.

СПОСОБНОСТЬ К ВОСПРИЯТИЮ, ПОНИМАНИЮ И АНАЛИЗУ МУЛЬТИЯЗЫЧНОГО АРТЛАНГА

Во время обсуждения просмотренного мультфильма и в частности миньонского языка, студенты, изучающие испанский, французский и итальянский, проявляли повышенный интерес – согласно их наблюдениям, лексические единицы из данных языков романской группы составляли большой процент в речи миньонов. Главные герои анимационного фильма употребляли такие испанские слова, как *para tú – для тебя, la boda – свадьба, otro – другой, soy fuerte – я сильный, uno, dos, tres – раз, два, три* в их прямом значении, *la piñata* (употреблено одним из миньонов по отношению к мухобойке, которой он предложил очередному из хозяев, доисторическому человеку, отогнать саблезубого медведя – с предсказуемым результатом), *la cucaracha* (слово означает *таракан*, однако в мультфильме было употреблено Кевином как ответ на вопрос *Знаете, кто это?*, который задала Скарлет Оверкилл, показывая ему, Стюарту и Бобу портрет Королевы Елизаветы, чью корону она желала выкрасть), *qué pasó/pasa, qué le pasó – что случилось, что с ним случилось, bueno – хорошо, gracias – спасибо*. Еще употреблялось слово *tropa – группа, толпа*, имеющее идентичное значение в тагальском языке.

Заимствованными из французского языка в речи миньонов оказались следующие частотные единицы *Oh là là!* (выражает восхищение, удивление или неодобрение), *si – да, так* (то же самое слово употребляется в испанском и итальянском языках), *(c'est) par là – (это) там, là-bas – вон там, mais non – да нет же, et puis c'est tout – вот и всё*. Франкофонные участники эксперимента отметили, что имя игрушечного медвежонка, принадлежащего Бобу, произносят как *Titim* и *Tim*; автор статьи полагает, что это слово-бумажник: *titi* (фр. кроха, малыш) и имени Тим. Кевин, жалуюсь Елизавете II на злодейство Скарлет, произносит слово *papaoutai*, которое является названием песни бельгийского артиста Стромай и представляет собой искаженное написание фразы *Papa, où t'es? – Папа, где ты?* Исходя из контекста, слово может означать, что Кевин желает видеть на законном месте Королеву, а не Скарлет, занявшую трон. Итальянские слова, употребленные

миньонами, следующие: *egli parla* – он говорит, *perché* – почему, *gelato* – мороженое, *ciao* – пока. Кроме того, Боб, подобрав в канализации серую крысу, называет своего нового питомца *pucci pucci*, что на итальянском означает «славный, милый».

Участники эксперимента отметили также, что миньоны иногда употребляют слова и словосочетания из разных языков для одного и того же значения – студенты, изучающие корейский, услышали в речи миньонов слова *hana* (하나), *dúl* (둘), *set* ([셋]) (один, два, три), наряду с упоминавшимся выше испанским, а студенты-романисты отметили и французское *pardon*, и итальянское *scusa*, равно как и английское *sorry*, которое миньоны тоже произносят как *porry*. Подобным образом употребляются *bello* и *sawadika* (привет по-тайски) и *gracias, tank you* и *ter-ima kasih* (спасибо на индонезийском, искаженном английском и малайском языках).

Помимо этого, в миньонском языке обнаруживается большой пласт английской лексики: *please* – пожалуйста, *Let me do it* – Дай, я, *Come here* – Иди сюда (также употребляется как синоним выражения *Come on* – Давай! Пошли!), *so-so* – так себе, междометия *okey, eww* – фу, *ouch* – ай, *wow* – ух, ты, слово *kaput* (в английском оно означает «непригодный к использованию, сломанный, вышедший из строя» и было употреблено Бобом по отношению к своему супер-оружию) и *kumbaya* – американская идиома, означающая момент радости и гармонии. Также миньоны часто добавляют звук /a/ в конце многих слов, оканчивающихся на согласный: *the crown* – *la crona*, *the queen* – *la queena*, *the tribe* – *la triba*, *stop* – *stopa*, *choose* – *choosa*, *look* – *looka*, *calm* – *calma*, *give* – *giva*, *help* – *helpa*, *stupid* – *stupida* и т. д.

Особо стоит отметить слова миньонского языка, которые в родных языках означают еду. Английское слово *pancake* – блинчик и словосочетание *chicken tikka masala* – курица тикка масала (вторая часть этого выражения заимствована из хинди) употребляются в положительном контексте, тогда как японское *yakitori* (焼き鳥) – куриный шашлык и испанское *tortilla* – тортилья выкрикивает Кевин, убегая от преследующих его злодеев. Наконец, Стюарт и Кевин называют электрогитару *super mega ukulele*.

Некоторый процент слов в речи миньонов нельзя было разобрать или опознать, а еще участники эксперимента услышали *mazel tov* – фраза на иврите, которая используется для поздравления с каким-либо событием, русское междометие *да*, японское *kanpai* (乾杯/かんぱい) – ваше / твоё здоровье (тост), китайское *nazhe* (拿著) – держи, возьми, и слово *gulleno*, являющееся искаженным корейским *그래 너* – Да, это я тебе! Необходимо упомянуть еще и фразу, сконструированную из двух

языков: *Tu es stupida ou quoi?* – Ты дурной(-ая), что ли? (английский + французский), сказанную обиженным Бобом Стюарту, когда тот пытался согнать с очков Боба пчелу и переусердствовал, стукнув его по носу, и фразу: *Hello paragena, tú e bélla come la paraia*, – сказанную Стюартом пожарному гидранту, с которым он пытался флиртовать, приняв его за девушку – все слова здесь итальянские, кроме *paragena*, которое является вымышленным. Одна из возможных интерпретаций состоит в том, что *paragena* стандартное миньонское слово, аналогичное обращению «детка». Смысл фразы будет: Привет, детка, ты прекрасна, как панайя. К вымышленным словам относится также *matoka* – слово, которое Боб произносит в лодке во время путешествия из ледяной пещеры в Нью-Йорк 1968 года, указывая на свой рот после того, как у него заурчало в животе. Стюарт заявляет *Pola nola matoka* перед тем, как Боб и Кевин представляются ему большими бананами и он пытается их съесть. Из контекста можно заключить, что *matoka* на миньонском означает либо голод, либо еда.

Еще одним вымышленным словом является *blumok*, исходя из контекста имеющее уничижительное значение, а также употребляющееся вместо чертыхания – Кевин произносит *Quel blumok!*, и насмехаясь над Стюартом, которому не удалось тормознуть попутку, и оказавшись запертым в подzemелье Букингемского дворца. Также контекстное значение приобретает английское слово *buddies* – приятели, ребята, которое всегда используются миньонами по отношению к другим миньонам или людям, похожим на них, что указывает на то, что в миньонском языке это слово приобретает дополнительное значение дружбы исключительно внутри их собственного вида. Слово *Boss* или словосочетание *Big Boss* в языке миньонов приобретают более глубокий смысл, нежели их английские эквиваленты, и относятся не просто к работодателю, но и к главному и опаснейшему злодею, которому служит все племя миньонов.

В завершение эксперимента участники отметили тонкий юмор увиденного ими анимационного фильма, отсылки к историческим событиям, а также культурные символы, дружескую социальную сатиру и тот факт, что несмотря на возможность распознать не все слова, речь миньонов совершенно понятна и по впечатлению несколько напоминает эсперанто, хотя слова именно из этого искусственного языка в ней не присутствуют; данное мнение было единодушным. Также студенты выразили суждение, что артланги могут являться настоящими «произведениями лингвистического искусства», и их анализ либо создание несомненно является источником удовольствия для любого лингвиста.

Выводы

На основании результатов проведенного опроса можно заключить, что полилингвальный языковой конструкт, в данном случае артланг, является как раз тем художественно-лингвистическим приемом, который обладает особой притягательностью для современной поликультурной и мультиязыковой аудитории, отражающей в мини-масштабе наш многополярный и разнообразный мир. Языковая и культурная информация, поданная в художественной форме, по своей сути, интригует и вызывает положительные эмоции и научный азарт у любого человека, изучающего иностранные языки. С одной стороны,

артланг, созданный как смешение слов из многих популярных языков с добавлением более редких и экзотических, требует меньшей лингвистической проработки, поскольку авторы могут использовать готовые лексические единицы и грамматические конструкции, а не разрабатывать искусственные. С другой стороны, он способствует формированию положительных коннотаций, связанных с языками и культурой других народов, и следовательно, расширению интеллектуальных и личностных границ, а также духовному обогащению, поскольку полилингвальный языковой конструкт служит напоминанием о родственности мировых языков и в целом о единстве человеческой расы.

Список источников

1. Rogers S. D. The Dictionary of Made-Up Languages: From Adûnaic to Elvish, Zaum to Klingon – the Anwa (Real) Origins of Invented Lexicons. Coon Rapids: Adams Media, 2011.
2. Peterson D. J. The Art of Language Invention: From Horse-Lords to Dark Elves, the Words Behind World-Building. NY: Penguin, 2015.
3. Conley T, Cain S. Encyclopedia of Fictional and Fantastic Languages. Westport: Greenwood Publishing Group, 2006.
4. Rosenfelder M. The Language Construction Kit. Amazon: Kindle, 2010.
5. Rosenfelder M. The Conlanger’s Lexipedia. Amazon: Kindle, 2013.
6. Watkins C. The American Heritage Dictionary of Indo-European Roots. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2000.

References

1. Rogers, S. D. (2011). The Dictionary of Made-Up Languages: From Adûnaic to Elvish, Zaum to Klingon – the Anwa (Real) Origins of Invented Lexicons. Coon Rapids: Adams Media.
2. Peterson, D. J. (2015). The Art of Language Invention: From Horse-Lords to Dark Elves, the Words Behind World-Building. NY: Penguin.
3. Conley, T., Cain, S. (2006). Encyclopedia of Fictional and Fantastic Languages. Westport: Greenwood Publishing Group.
4. Rosenfelder, M. (2010). The Language Construction Kit. Amazon: Kindle.
5. Rosenfelder, M. (2013). The Conlanger’s Lexipedia. Amazon: Kindle.
6. Watkins, C. (2000). The American Heritage Dictionary of Indo-European Roots. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.

Информация об авторе

Куликова Ксения Сергеевна

кандидат филологических наук
доцент кафедры фонетики английского языка факультета английского языка
Московского государственного лингвистического университета

Information about the author

Kulikova Xenia Sergeevna

PhD (Philology)
Associate Professor at the Department of English Phonetics
Faculty of the English Language, Moscow State Linguistic University

Статья поступила в редакцию одобрена после рецензирования принята к публикации	22.11.2023	The article was submitted approved after reviewing accepted for publication
	22.01.2024	
	23.01.2024	