

УДК 811.9

DOI: 10.18384/2310-712X-2022-4-61-82

ЗАБЫТЫЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ЯЗЫК XXI В. : К ВОПРОСУ ОБ ИСТОРИИ СОЗДАНИЯ АТЛАНТИЙСКОГО ЯЗЫКА (ЯЗЫКА АТЛАНТОВ) И АТЛАНТИЙСКОЙ КАРТИНЫ МИРА

Кулакова В. А.

Московский государственный областной университет

1414014, Московская обл., г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 24, Российская Федерация

Средняя общеобразовательная школа № 1 г. о. Реутов

143966, Московская обл., г. Реутов, ул. Лесная, д. 12, Российская Федерация

Аннотация

Цель. Воссоздать историю создания такого искусственного языка, как атлантический, выяснить, каковы были источники, которыми пользовались авторы при его создании, где он применялся, какая письменность ему присуща, и почему он, по нашему мнению, стал забытым языком.

Процедура и методы. Материалом для исследования послужили тексты англоязычных интервью, статей и труднодоступных книг и видеоматериалов об атлантическом языке на английском языке, а также труды русских учёных об искусственных языках и Атлантиде. Использовались такие методы, как классификация, синтез и анализ, наблюдение и сравнение. Последний метод был необходим, чтобы проанализировать, какие имеются сходства у атлантического, английского и русского языков.

Результаты. Проведённое исследование показало, что этот искусственный язык был составлен Марком Окрандом, создателем языка для сериала «Звёздный путь» («Star Trek»); он представлял собой попытку создания единого праязыка, поэтому и включал особенности многих языков мира. Этот язык имеет сходные черты и с русским языком в том числе. Но ввиду сложности атлантического языка и непринятия кинофильма после его выхода в 2001 г. этот язык стал в большей степени забытым, т. к. сейчас он не используется даже любителями этой киноленты.

Теоретическая и/или практическая значимость заключается в возможности использования теоретического материала об атлантическом языке для русскоязычного исследователя. Статья будет полезна тем, кто интересуется лингвокультурологией и искусственными языками, т. к., помимо самой структуры языка, в статье описана вымышленная картина мира, присущая этому языку, и проведён сопоставительный анализ между атлантическим, английским и русским языками, а также выяснено, каким образом был сконструирован вымышленный праязык.

Ключевые слова: атлантический язык, искусственные языки, картина мира, Марк Окранд

FORGOTTEN ARTIFICIAL LANGUAGE 21ST CENTURY: TO THE QUESTION OF THE HISTORY OF THE CREATION OF THE ATLANTIC LANGUAGE (LANGUAGE OF THE ATLANTIS) AND THE ATLANTIC PICTURE OF THE WORLD

V. Kulakova

Moscow Region State University

ulitsa Very Voloshinoy 24, Moscow region, Mytishchi 141014, Russian Federation

Secondary school no. 1 of Reutov

ulitsa Lesnaya 12, Moscow region, Reutov 143966, Russian Federation

Abstract

Aim. To recreate the history of the creation of such an artificial language as Atlantic, as Atlantic, what were the sources, attracted the attention of the authors upon its discovery, where he demanded what kind of writing is inherent in him, and why, in his opinion, he became a forgotten language.

Methodology. The material for the study was the texts of Russian-language interviews, articles and hard-to-reach books and videos about the Atlantean language in Russian, as well as the works of Russian scientists about artificial sources and Atlantis. Methods such as classification, synthesis and analysis, observation and comparison were used. The latter method was necessary to analyze what similarities there are in the Atlantic, English and Russian languages.

Results. Research has shown that this artificial language was created by Mark Okrand, the language designer for the Star Trek TV series (Star Trek); it is available to all peoples of the world. This language has similar features with the Russian language as well. But due to the complexity of the Atlantean language and the non-acceptance of its film after the release in 2001, this language has become largely forgotten, since at present it is not used even by fans of this film.

Research implications of detection is found in the possibility of using theoretical material in the Atlantean language for a Russian-speaking researcher. The article will be useful for those who are interested in linguoculturology and artificial languages, because, in addition to the structure of the language itself, the article describes a fictional picture of the world inherent in this language, and a comparative analysis is carried out between the Atlantic, English and Russian languages, and it is also found out how the fictional proto-language was built.

Keywords: Atlantic language, artificial languages, worldview, Mark Okrand

Введение

В связи с антропологическим подходом в лингвистике набирают популярность исследования в области такой молодой её отрасли, как лингвокультурология. Остро встают вопросы, как язык связан с культурой человека, как отражается эта культура в языке. Как отмечает В. М. Шаклеин: «Основной же и не всегда осознанной исследователями проблемой лингвокультурологии был и остаётся поиск механизмов взаимодействия языка и культуры. Важную роль в разрешении этой проблемы играет исследование языка как средства трансляции этнической культуры» [12].

Поэтому в работе будут не только рассмотрены особенности создания атлантских вымышленных культуры и языка, их фундаментальные основы, но и выяснено, как были сконструированы географическая и языковая картины мира искусственно смоделированной Атлантиды. Область употребления этого языка в связи с этим будет особой: она будет не масштабной, предназначенной для всех, а ограниченной рамками мультипликационной картины мира художественного фильма «Атлантида. Затерянный мир», выпущенного в 2001 г. компанией «Дисней». Это был один из последних фильмов этой компании, нарисованных

вручную, и первый, для которого понадобилось создание искусственного языка. Но мультипликационный фильм не обрёл популярности, и продолжения его в виде запланированного сериала не последовало. Как отмечают режиссёры фильма Г. Трусдейл и Д. Хан, причинами неудачи были «большое количество оружия, а также отсутствие поющих героев и говорящих животных-помощников, характерных для диснеевской анимации»¹. Именно поэтому упоминаний о фильме нет ни в самом «Диснейленде», ни в СМИ: так, в 2021 г. 20-летие фильма прошло почти незамеченным.

В нашем исследовании рассматриваются культура и язык тех стран, которые были использованы при создании «праязыка» и «пракультуры» вымышленных атлантйцев.

Об **искусственных языках** писал И. А. Бодуэн-де-Куртенэ в своей статье «О задачах языкознания» ещё в 1889 г., где он отмечал: «... очевидна необходимость подчеркнуть разницу между языками в естественном (природном) состоянии и искусственно выращенными языками, языками литературными» [2, с. 216], т. е. учёный уже говорил о необходимости разграничения таких языков.

Обращаясь к труду А. Пиперски «Конструирование языков», находим, что «у всех них есть одно общее свойство: они рукотворны. Ни один не возник сам по себе, у каждого есть создатель, который сконструировал этот язык с той или иной целью» [10]. Как замечает А. Д. Дуличенко, «“интерлингвистические притязания” имеют свою динамику, давно пережили болезнь “всеобщности”, повернувшись лицом к “международности” и “вспомогательности”, что в то же время означает поворот от эпохи лингвистического априоризма к эпохе лингвистического апостериоризма, на базе которого теперь

строится преимущественное большинство [искусственных языков]» [3, с. 42]. Изначально, как отмечает учёный, целью искусственных языков было сделать общение между народами проще. С. Н. Кузнецов в своей статье, посвящённой интерлингвистике, напротив, утверждает: «... если синтезирующее языкознание предусматривает воздействие на эволюцию существующего языка либо создание нового, то коммуникативно реализованные и функционирующие плановые [искусственные международные] языки оказываются в основном за пределами синтезирующего языкознания: такие языки уже нет необходимости создавать, а сознательное воздействие на их эволюцию возможно не в большей степени, чем сознательное воздействие на национальные языки» [5, с. 100].

Получается, что искусственные языки не функциональнее языков, развивающихся естественным путём. Но, проанализировав работы учёных, мы приходим к вопросу: «Какие цели преследуют создатели искусственного языка для мультипликационного фильма?».

А. Пиперски отмечает, что существуют разные виды и цели таких языков. Так, он выделяет **энджланги** – языки философские, сделанные чётко по логическим канонам; **ауксланги** – языки вспомогательные, предназначенные для того, чтобы облегчить международное общение, и последние – «... на которых говорят обитатели вымышленных миров, было изобретено довольно много. Они называются художественными языками, или **артлангами** (от английского artistic language – «художественный язык»). Некоторые из них разработаны хорошо и имеют подробную грамматику, например, клингонский язык в сериале “Звёздный путь”» [8]. Артланг и, что важно, сам автор клингонского языка будут *предметами* рассмотрения в практической части нашего исследования.

¹ T. Drew. How “Atlantis the Lost empire” almost changes Disney forever // Collider : [сайт]. URL: <https://collider.com/disney-atlantis-the-lost-empire-history-explained> (дата обращения: 04.01.2022).

Художественные языки также разграничиваются. «Если в план выражения МИЯ [международного искусственного языка] входят означающие, заимствованные из естественных языков, то такие МИЯ называются языками *апостериори* (например, в языке эсперанто большинство слов являются интернационализмами: *ornamento, satiro, linio* и др.); если же МИЯ не обнаруживают определённого материального соответствия естественным языкам, они носят название языков *априори*» [6, с. 61]. Далее предстоит выяснить, какой язык перед нами.

Поиски Атлантиды в мифах и на карте

Следующим этапом в исследовании является анализ текстов, содержащих упоминания об Атлантиде, для того чтобы сопоставить предполагающееся местонахождение этого места в реальности и в сценарии. Интересным это сопоставление является потому, что будет возможно определить, рядом с какими странами находилась Атлантида и, соответственно, с кем эта не найденная в реальном мире цивилизация могла контактировать.

Особенности отражения Атлантиды в мифах. Самым известным упоминанием об Атлантиде считается изречение Платона в его диалоге «Критий»: «... мы уже упоминали, это некогда был остров, превышавший величиной Ливию и Азию, ныне же он провалился вследствие землетрясений и превратился в непроходимый ил, заграждающий путь мореходам, которые попытались бы плыть от нас в открытое море, и делающий плавание немислимым»; «Посейдон, получив в удел остров Атлантиду ... примерно вот в каком месте: от моря и до середины острова простиралась равнина, если верить преданию, красивее всех прочих равнин и весьма плодородная, а опять-таки в середине этой равнины, примерно в пятидесяти стадиях от моря, стояла гора, со всех сторон невысокая»; «холм ... [Посейдон]

укрепляет, по окружности отделяя его от острова и огораживая попеременно водными и земляными кольцами (земляных было два, а водных – три) ...» [11].

Ю. В. Крайко, автор диссертации «Античный миф об Атлантиде: опыт фольклористического рассмотрения», отмечает, что «географическое местоположение Атлантиды связано с географией потустороннего мира, с загробной жизнью – царством Аида, преисподней ... Как и сады Гесперид, Елисейские поля, Тартар, по свидетельствам, находились на *Севере* (выделение наше. – В. К.) [4, с. 7].

Опираясь на мнение немецкого исследователя Бранденштайна, Ю. В. Крайко замечает, что Атлант и океанида Климента – древнейшие мифологические персонажи, а имя Атлант происходит от названия *критской* Атлантиды. «Перенос же имени “Атлант” на дальний запад в рассказах Платона является, по всей видимости, отголоском событий микенской эпохи, воспоминанием о ранних плаваниях критян, а античный мифо-эпический образ атланта, гиганта, поддерживающего небесный свод, доносит представление микенцев о могуществе *згейской Атлантиды*» (выделение наше. – В. К.) [4, с. 7].

Интересный подход к анализу мифа наблюдаем у С. Г. Пилецкого: «Задумываясь о поисках Атлантиды и памятуя о том, что, в соответствии с текстом Платона, ... во-первых, она и в самом деле *могла располагаться только в Атлантическом океане*, и, во-вторых, вне зависимости от масштабов катастрофы, не могла никуда бесследно исчезнуть. Удивительно, но как это никому не приходило в голову, что “исчезнувшая” в пучине морской Атлантида – это, вероятно, преспокойно и ныне здравствующая *Гренландия*, ... по рельефу местности [этот остров] очень схож с платоновскими описаниями: Гренландия – это плоскогорье высотой 400–600 м с чередующимися горными массивами ... причиной этого мог быть грандиозный литосферный сдвиг, вызванный действи-

тельной глобальной катастрофой» (выделение наше. – В. К.) [9, с. 91].

Географические исследования, посвящённые поискам Атлантиды, продолжаются командой National Geographic¹. Они также предполагают, что цивилизация соседствовала с *Грецией*. При этом другой исследователь, Марк Адамс, также работающий в National Geographic, в 2015 г. предположил, что Атлантида могла бы располагаться у *берегов Марокко*. Вот как он доказывает свою теорию: «Одна из лучших подсказок к разгадке Атлантиды, которую даёт Платон, заключается в том, что вокруг города была серия концентрических кругов из чёрного и красного камня, и, конечно же, он был окружён морем»².

Согласно другому положению, высказанному Е. Милановским, «с позиций геологии с достаточным основанием можно считать, что описанный Платоном остров или архипелаг с концентрическим устройством рельефа и термальными источниками ... его внезапное обрушение в морскую пучину, сопровождавшееся землетрясением, цунами и появлением на месте провала больших масс плавающей «окаменевшей грязи» (пемзы), вполне соответствуют» составу земли на о. Тира [1]. Учёный полагает, что, исходя из геологического сходства, Атлантида *располагалась на о. Тира*.

Как следует из вышеперечисленного, Атлантида, судя по исследованиям учёных, выступает спорным явлением, но при этом факты, собранные исследователями, свидетельствуют либо о том, что Атлантиды не было вовсе, либо о том, что это северная страна (или равна Гренландии) или находилась рядом с

(или на) о. Тира, или у берегов Марокко. Все эти догадки в любом случае являются спорными потому, что не было зафиксировано ни одного факта атлантической письменности, архитектуры, других материальных подтверждений. Поэтому говорить о языке атлантов как о реальном объекте, относящемся к какой-либо конкретной языковой семье (либо это северная Исландия, либо Греция, либо – самостоятельное явление) не приходится. Единственное, что объединяет учёных – труд Платона, описывающий рельефные круги и широкую равнину.

Источники вдохновения для создания фильма

Труд Платона служил источником вдохновения и для создателей фильма: «Первой нашей мыслью было создать что-то наподобие “Путешествия к центру Земли” Жюль Верна, где центром сюжета будет путешествие до Атлантиды. Чем больше мы думали об этом, тем больше Атлантида для нас представлялась таким концептом, гибель которого была описана Платоном: “Но позднее, когда пришёл срок для невиданных землетрясений и наводнений, за одни ужасные сутки вся ваша воинская сила была поглощена разверзнувшейся землёй; равным образом и Атлантида исчезла, погрузившись в пучину”. Это невероятно простое предложение и стало ключевым для создания фильма, затянувшегося на несколько лет» (курсив наш – В. К.)³. Рассмотрим, опираясь на интервью режиссёров, что именно помогало им, а также аниматорам и лингвистам при создании фильма.

Позже Дон Хан, продюсер фильма, добавляет: «Первым, что заставило нас задуматься о создании фильма про Атлантиду, действительно было производство “Путешествие к центру Земли”. Также нас вдохновила наша экскурсия в

¹ National Geographic. Legend of Atlantis (full episode) | Drain the Oceans // National Geographic YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ErPsyBUCijM> (04.01.2022).

² Worrall S. Does New Theory Pinpoint Lost City of Atlantis? // National Geographic: [сайт]. URL: <https://www.nationalgeographic.com/adventure/article/150318-atlantis-morocco-santorini-plato-adams-ngbooktalk> (дата обращения: 04.01.2022).

³ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script (Abridged Version with Notes from the Filmmakers). New York: Disney Editions, 2001. P. 8. Далее – Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script.

подземный мир, а именно – *посещение пещер на расстоянии 800 футов ниже поверхности земли в Национальном парке “Карловы Вары”*. Размер некоторых подземных комнат, напоминающих огромные футбольные поля, и вдохновил на создание многих визуальных образов в фильме¹. Это было только началом. Авторам нужно было продумать особенности создания картины мира, а именно – создать вымышленный миф, который бы был похож на сохранившиеся античные мифы. Как отмечает продюсер фильма Дон Хан, «нашей целью было составить мифологическую концепцию таким образом, чтобы можно было в неё поверить». Продюсер Кирк Вайс отмечал: «Мы познакомились с работами *Леонардо да Винчи* и разными другими ресурсами, узнали о совсем разных теориях, но поняли одно: люди действительно верят в это. Верят в концепт, не имеющий фактических оснований. Много, конечно, зависит от перевода. Известна *теория об о. Крите*, на котором произошло землетрясение, и предположение о нём в Атлантическом океане, между Америкой и Индией. Ключевой идеей для фильма стала *идея учёного Эдгара Кейси*, который полагал, что в сердце Атлантиды заключена живая сила, кристалл, в котором заключена энергия» (выделение наше. – В. К.)².

У Э. Кейси находим интересные упоминания о культуре атлантейцев: «Аргументы Донелли основываются в значительной степени на очевидности сходства между *культурой древнего Египта и культурами индейцев Центральной и Южной Америк*. По обеим сторонам Атлантики использовался 365-дневный календарь, практиковалось бальзамирование умерших, возводились пирамиды, сохранялись легенды о потопах и т. д. Донелли доказывает, что обе древние культуры – египетская

и американских индейцев – порождение Атлантиды» (выделение наше. – В. К.)³. Здесь и находим центральную идею о кристаллизации человека: «Облачение в материю происходило в нескольких местах Земли, ибо *кристаллизация, или воплощение в форму существа*, получившего название “человек” (хотя эта форма мало чем напоминала нынешнюю), началось в пяти центрах»⁴.

Особенностью кинокартины было то, что пришлось придумать не только мир атлантов, но и технику, с помощью которой герои смогли бы добраться до Атлантиды: «Для нас было важно, чтобы машины выглядели как что-то, что могло бы существовать в 1914 г. Аниматор Джим Мартин кропотливо создавал подобные чертежи, чтобы проработать детали»⁵.

Таким образом, режиссёры, как и учёные, опирались лишь на несколько строк, оставленных Платоном, а также на книги Л. да Винчи, Ж. Верна, Э. Кейси и воспоминания об экскурсии, чтобы создать картину мира атлантов.

Создание мифа об искусственном забытом языке

Особенностью исследуемого искусственного языка было то, что изначально по сюжету зрителя заставляют верить, что атлантический язык существует только в письменном виде, расшифровать который было не под силу никому, кроме главного героя. Письменность на данном языке была представлена в рукописном «дневнике Пастуха» или же «дневнике

¹ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 39.

² Hahn D., Wise K., Trousdale G. Creating Mythology [Электронный ресурс] // Atlantis: The Lost Empire: 2-Disc Collector's Edition. Walt Disney Video, 2002.

³ Кейси Э. Атлантида // Электронная библиотека ModernLib.net. URL: <https://modernlib.net/books/keysiedgar/atlantida/read> (дата обращения: 05.01.2022)*.

* Мы не добавляли эту книгу в список научных источников, т. к. не считаем работы медиума и ясновидящего научными, но процитировали её, потому что она представляла интерес для создателей фильма.

⁴ Кейси Э. Атлантида // Электронная библиотека ModernLib.net. URL: <https://modernlib.net/books/keysiedgar/atlantida/read> (дата обращения: 05.01.2022).

⁵ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 28.

Шепарда». Сам этот реликт был полностью выдуман Марком Окрандом, что отмечали создатели фильма. Лингвист «сделал этот памятник атлантической письменности ключом к поиску Атлантиды. Это придуманный реликт, мы долго думали о том, как он вообще должен выглядеть. Чтобы сделать наш миф более правдоподобным, мы думали, каким же людям он мог принадлежать: думали о китайцах ... Остановились на викингах. Цель наша такова: мы, опираясь на работы Платона и Э. Кейси, решили воссоздать своё собственное видение этого мифа, показать поколениям наш воссозданный, придуманный мир»¹.

Гэри Троусдэйл так описывает придуманную историю создания этой книги: «Дневник пастуха был написан кочевым пастухом по имени Азиз, исчезнувшем под землёй на несколько лет и вернувшимся назад. Он рассказывал дикие истории о сказочном затерянном королевстве. Названный сумасшедшим Азиз был заключён в тюрьму и посвятил остаток своей жизни описанию своих приключений. Мы считаем эти приключения путешествием в Атлантиду»².

Этот дневник включает в себя **интертекст**. Мы понимаем под этим понятием (или интертекстуальностью) использование как общеизвестных, так и особенно важных для автора текстов для аллюзии, подтверждения или опровержения мысли, символизации, сопоставления или философского рассуждения. Как отмечает Н. А. Кузьмина, это «маркированная определёнными языковыми сигналами “перекличка” текстами, их диалог» [7, с. 20]. В фильме он связан с:

– **библейскими сюжетами**: так, одним из персонажей становится Левиафан, огромный зверь, который «описан в книге Бытия. Из его рта течёт лава, искры огня разлетаются кругом»³. Но в

то же время герой полагает, что «скорее всего, это просто резьба по камню или скульптура, созданная, чтобы напугать суеверных»⁴. В мультфильме же библейские мотивы были трансформированы: «Сами авторы предполагали, что Левиафан – это не существо, а военная машина, служащая атлантам. Именно она охраняла вход в Атлантиду от злоумышленников, кружась вокруг него. В Атлантиду, предположительно, имелось несколько входов, однако дневник Шепарда привёл героев именно к этому, который во времена жизни автора дневника был над землёй. Концепция этого входа была полностью создана аниматором Майком Меррелом»⁵;

– **буддистскими верованиями**: изначально авторы хотели вставить в мир атлантов значимую архитектуру других стран, но затем отказались от этой идеи (рис. 1). Так, авторы обращаются к элементам земли, воздуха, воды и огня: «В первоначальной задумке рассказа застрявшим исследователям пришлось пройти четыре испытания, основанных на элементах – земле, воздухе, огне и воде. Земное испытание представляло собой пещеру с лавовыми китами; испытание ветром – опасное прохождение через аэродинамическую трубу с гигантскими резными головами, которые раскрывали рты и пускали сильные потоки ветра. Испытания огнём и водой – преследование светлячков и Левиафана. К сожалению, первые два испытания пришлось убрать⁶, чтобы сэкономить время»⁷;

– **культурой Египта**: создатели фильма представляли себе атлантов, вдохновляясь культурой страны пирамид: «Например, мы читали, что во время

⁴ Там же.

⁵ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 30.

⁶ Интересно, что испытания ветром, огнём и льдом были реализованы в видеоигре “Atlantis the Lost Empire”, выпущенной для игровой консоли Sony PlayStation 1 в 2001 г. Однако из-за провала фильма в прокате сама игра также не нашла масштабного признания.

⁷ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 37.

¹ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script.

² Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 16.

³ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 28.

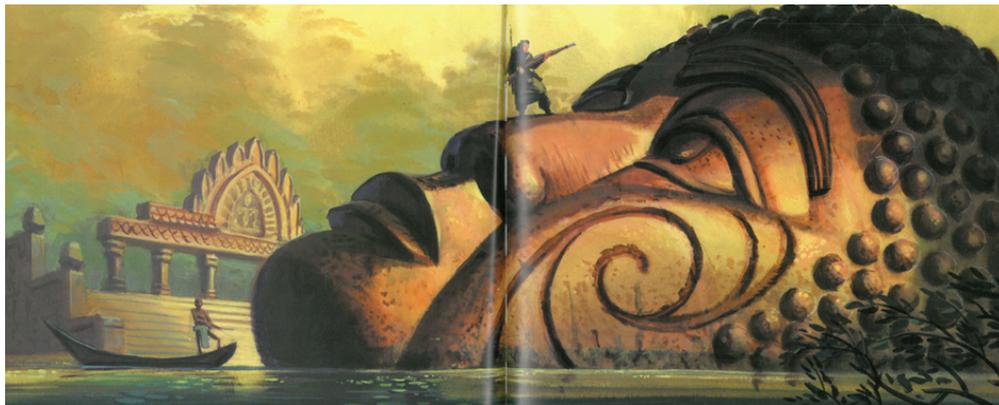


Рис. 1. / Fig. 1. Иллюстрация из книги “Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script” («Атлантида: затерянная империя: иллюстрированный сценарий»): статуя Будды в Атлантиде (видеофрагмент был изъят из киноленты) / Illustration from the book “Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script”: a statue of Buddha in Atlantis (removed from the film)

Источник: Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script (Abridged Version with Notes from the Filmmakers). New York: Disney Editions, 2001. P. 78–79.

путешествия Наполеона в Египет, правитель отмечал, что люди потеряли некогда великую цивилизацию. Они были окружены артефактами былого величия, но почему-то не придавали им особого значения»¹.

Таким образом, повествование и рисунки в дневнике были вдохновлены библейскими сюжетами, диалогами Платона (в особенности – его описаниями концентрических кругов), культурой Египта и культурой Индии. Интересная отсылка содержится в названии подводной лодки, на которой передвигается экипаж экспедиции, – “Ulysses” («Одиссей»), т. е. проводится аналогия с античным мифом и героем-путешественником. Обратимся к созданию языка.

Создание атлантического языка

Как отмечено выше, над языком работал лингвист Марк Окранд. Продюсер Г. Тростедл так говорил о нём: «... наш лингвист, знаток мёртвых языков, – современный Майло Тэтч, который также разработал клингонский и вулканский

языки для “Звёздного пути”»². Интересным фактом становится и то, что образ героя-лингвиста Майло Тэтча художники срисовывают именно с М. Окранда: «По ходу работы над этим фильмом манеры и движения Марка Окранда были срисованы Джоном Помроем, и их использовали в качестве основы для создания образа главного героя Майло, тоже учёного-лингвиста» [8] (рис. 2, 3).

Создание алфавита. Саму знаковую систему Марку Окранду помог создать художник Джон Эмерсон. Он разработал письменный язык, выполнив «тысячи каракуль на блокнотах, опираясь на написание многих древних букв. Мы поискали и нашли среди них самые интересные и загадочные примеры, которые нам понравились, и так мы и создали атлантический язык»³.

Интересным представляется тот факт, что авторы не называют, из каких именно языков они позаимствовали идеи для букв. Ниже представлен алфавит, состоящий из 29 букв, «при этом буквы s, f, j, q, v, x, z, ch или th были признаны соз-

¹ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 50.

² Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 40.

³ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 40.



Рис. 2 / Fig. 2. Фото Марка Окранда / Photo of Mark Okrand

Источник: Mark Okrand // Fandom : [сайт].
URL: https://memory-alpha.fandom.com/wiki/Marc_Okrand (дата обращения: 05.01.2022).



Рис. 3 / Fig. 3. Майло Тэтч. Кадр из фильма «Атлантида. Затерянный мир» / Milo Thatch. Screenshot from the movie “Atlantis. The Lost Empire”

Источник: Milo Thatch // ArtStation : [сайт]. URL: <https://www.artstation.com/artwork/2xO1wY> (дата обращения: 05.01.2022).

дателями фильма как неиспользуемые. Алфавит был создан таким образом, чтобы язык мог использоваться в качестве простого шифровального кода. Все буквы также основаны на разнообразных древних символах, как и остальная часть алфавита», а стандартизация (расположение букв) «основана на древнейшем примере северно-семитского аббатства в угаритском языке»¹.

В фильме можно увидеть фрагменты дневника, где представлен текст на атлантском языке (рис. 4, 5).

«История» создания языка: нужно было создать подобие праязыка, т. к., согласно задумке создателей фильма, «атлантский язык является “Вавилонской башней”, “корневым диалектом”, из кото-

рого произошли все языки. Он существовал без изменений где-то с 100 000 до н. э., с первого или второго периода создания Атлантиды до наших дней. Эти периоды были ознаменованы появлением “Камня-прародительницы” (Mother Crystal (Matag Yob)), который спустился и даровал свет жителям Атлантиды. Этот народ до сих пор существует благодаря магической силе Кристалла (о чём сообщается в дневнике Шепарда)»².

Смешивание разных языков как основа создания языка. Чтобы создать этот язык, М. Окранд использовал распространённые характеристики из всех языков мира, и попытался воссоздать протоиндоевропейский язык. «Его базовым источником были индоевропейские языки, но он также использовал древнекитайский, древнееврейский, латинский и греческий языки, а также материалы

¹ См.: Atlantean Language // DisneyWiki : [сайт]. URL: https://disney.fandom.com/wiki/Atlantean_language (дата обращения 05.01.2022). Далее: Atlantean Language // DisneyWiki.

² Atlantean Language // DisneyWiki.



Рис. 4 / Fig. 4. Атлантский алфавит / Atlantean alphabet

Источник: Atlantean language // DisneyWiki : [сайт].

URL: https://disney.fandom.com/wiki/Atlantean_language (дата обращения: 05.01.2022).

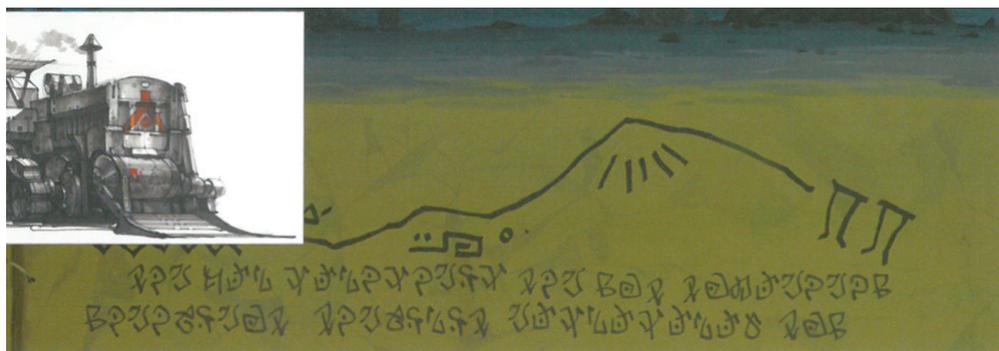


Рис. 5 / Fig. 5. Кадр из фильма «Атлантида. Затерянный мир» / Shot from the film "Atlantis. The Lost Empire"

Источник: Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script (Abridged Version with Notes from the Filmmakers). New York: Disney Editions, 2001. P. 78–79.

воссоздания античных мёртвых языков»¹.

Особенности комбинации элементов разных языков «озвучивает» главный герой в своей реплике: «Их язык, должно быть, основан на праязыке, на котором говорили те, кто строил Вавилонскую башню»² и «... действительно удивительно то, что если бы мы изменили латинский, немного смешав его с шумерским языком, самую малость – с фессалоникийским, то мы бы приблизились к их основной грамматической структуре. Или, по крайней мере, с почти такой же. Здесь точно есть отголоски чоктавского, и очевидно, используя критское произношение, можно вполне заговорить по-атлантиски. Что доказывает, что торговые пути этого народа выходили почти к каждому уголку света вплоть до бронзового века»³.

Использование атлантисского языка: идея. Необычным ходом в повествовании является то, что атланты, владея праязыком, могут легко *устно* общаться на разных языках. Как отмечено в иллюстрированном сценарии картины “Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script (Abridged Version with Notes from the Filmmakers)”, герои-атланты говорят на латинском (*Ita, sum amlee viator. / Sloes llinguam Romae.* (You speak the language of the Romans), французском (*Parlez-vous franoals? / Oui, monsieur*), немецком (*Guten Tags Wle geht's?*) и даже русском (*Privet!*), итальянском (*Clao*), иврите (*Shalom*), греческом (*Yasu*), китайском (*Ni hao ma*), тайваньском (*LI ho ho*)⁴. При этом сами атлантисцы не могут *читать* по-атлантиски: «Эти знания были утрачены со времён МЕН-behl-moak (Великого потопа)»⁵.

И здесь авторы поясняют свою вымышленную историю о том, как библейский Великий потоп повлиял на жизнь

этой цивилизации, из-за чего все знания о письменности были утрачены. Об этом говорит принцесса Атлантиды: «Говорят, что боги позавидовали Атлантиде. В наказание они послали на нашу страну страшное наводнение и заточили нас здесь. Всё, что я помню, это – темнеющее небо, крики бегающих людей и яркий свет, как свет звёзд, поглощающий небо»⁶.

Использование атлантисского языка в реальности. Как отмечалось создателями фильма, актёрам было очень тяжело говорить на этом искусственном языке. Поэтому были разработаны: «сценарий режиссёра, атлантисский алфавит, расшифровка атлантисского языка для актёров ... Для тех небольших частей, где герои говорят на этом языке, Окранд использовал заметки в стиле Berlitz, чтобы помочь актёрам понять тексты» (см. табл. 1)⁷.

Структура атлантисского языка

Целью этого раздела статьи будет сопоставление особенностей атлантисского языка с английским и русским; в особенности акцент будет уделяться сходствам систем исследуемого языка с последним.

Особенности фонетики

В атлантисском языке 5 *гласных* (i, e, a, o, u) и три дифтонга (eu, au, ou). Как отмечает М. Окранд, эти фонемы характерны многим языкам, например таким, как испанский. Согласно сведениям о гласных, у них есть сильная (под ударением) и слабая (без ударения) позиции. «Так, например, /i/ понимается как [i] или [i] в ударных и безударных слогах соответственно»⁸. Сопоставив эти флексии (за исключением дифтонгов), можем отметить, что система гласных похожа на русскую: (ср.: i – и, e – э, a – а, o – о, u – у).

¹ Atlantean Language // DisneyWiki.

² Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 54.

³ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 55.

⁴ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 55.

⁵ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 64.

⁶ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 64.

⁷ Atlantean Language // DisneyWiki.

⁸ Atlantean Language // DisneyWiki.

Таблица 1 / Table 1.

**Запись предложения на английском и атлантйском языках с комментарием
М. Окранда / Recording of a sentence in Russian and Atlantic languages is carried out
with a commentary by M. Okrand**

Английский язык	Атлантйский язык	Berlitz	Бустрофедон	Комментарий М. Окранда
Spirits of Atlantis, forgive me for defiling your chamber and bringing intruders into the land	Nish.en.top Adlantis.ag, Kelob.tem Gabr.in karok.li.mik bet gim demot.tem net getunos.en.tem ber-not.li.mik bet kag.ib lewid.yoh.	NEE-shen-toap AHD-luhn-tih-suhg, KEH-loab-tem GAHB-rihn KAH-roak-lih-mihk bet gihm DEH-moat-tem net GEH-tuh-noh-sen-tem behr-NOAT-lih-mihk bet KAH-gihb LEH-wihd-yoakh.	NISHENTOP ADLAN-TISAG KELOBTEM MIG TEB KIMILKOR- AK NIRBAG DEMOTTEM NET GETANOSENTEM BIGAK TEB KIMIL-TONREB LEWIDYOH	Spirit (множественное число, звательный падеж); Atlantis (родительный падеж), Chamber (повелительное наклонение) you – множественное число, родительный падеж), defile (время “Past Perfect”, первое лицо, единственное число), and land (единственное число, слово является зависимым к intruder в ед. ч., согласуемым со словом bring во времени “Past-Perfect”, первом лице и местоимением I в дательном падеже, зависящим от глагола в повелительном наклонении мн. ч. Forgive.)

*В первоначальном варианте Окранд не использовал пробелы, но, чтобы упростить запись, позже они были добавлены.

Источник: Atlantean Language // DisneyWiki : [сайт].

URL: https://disney.fandom.com/wiki/Atlantean_language (дата обращения: 05.01.2022).

Согласных в исследуемом языке 16:
– **взрывные (глухие и звонкие):** губно-губные p, b; альвеолярные t, d; заднеязычные k, g;
– **носовые:** губно-губной m; альвеолярный n;
– **щелевые:** альвеолярный s; альвеолярно-палатальный ʃ; заднеязычный x;
– **сонорные (аппроксиманты):** палатальный j; лабиовелярный w;
– **дрожащий** альвеолярный r;
– **боковой** альвеолярный l.

Система согласных представляет собой фонемы, встречающиеся во многих языках; при этом очевидно некоторое

сходство этой фонетической системы с русскими согласными фонемами.

Особенности морфологии

Имена существительные. В атлантйском языке существительные склоняются, однако, вместо флексии в косвенных падежах они приобретают суффиксы, не имеющие вариативности. Выделяются такие **падежи:**

1) *nomi-native* (именительный) – без суффикса. Например, атл. *yob* и англ. *crystal*; ср.: рус. *кристалл*;

2) *oblique* (≈дательный / предложный) – суффикс -tem-. Например, атл.

yobtem и англ. *the crystal give, in the crystal, to the crystal, etc*; ср.: рус. *кристалл*;

3) *genitive* (родительный) – суффикс -ag-. Например, атл. *yobag* и англ. *of the crystal*; ср.: рус. *кристалла*;

4) *vocative* (звательный) – суффикс -top-. Например, атл. *Yobtop!* и англ. *O Crystal*; ср.: рус. *кристалл*;

5) *instrumental* (≈творительный падеж) – суффикс -esh-. Например, атл. *yobesh* и англ. *using crystal*. Возможно, эта форма слова будет омонимична форме В. п. сущ., используемого в качестве прямого дополнения, обозначающая вещь, которую используют, например, используя (что?) кристалл;

6) *unknown 1* (≈дательный / предложный / творительный) – суффикс -kup-. Например, атл. *yobkup* и англ. (*something*) *crystal*;

7) *unknown 2* (≈дательный / предложный / творительный) – суффикс -nuh-. Например, атл. *yobnuh* и англ. (*something*) *crystal*.

В атлантическом языке существуют **специфические суффиксы**. Это “Maternal Filial Suffix” (дословно – «материнский») суффикс -tim-, образующий форму Им. п. *mat-tim* вместо *mat* и “Augmentative Suffix” -mok- (дословно – «выделительный»), предположительно, по функциональности он будет обозначать переход существительного из категории нарицательного существительного в категорию собственного (ср. атл. *Yobmok*; англ. *The Great Crystal*; рус. *Кристалл*).

Форма **множественного числа** образуется с помощью суффикса -en- (ср.: атл. *yoben*; англ. *crystals*; рус.: *кристаллы*).

Местоимения. М. Окрандом было создано пять падежей для местоимений. Соответственно, из-за отдельно выработанной классификации совпадений с падежами имени существительного здесь нет. Единственным сходством здесь является то, что при склонении местоимения приобретают конкретную флексию, не имеющую вариантов. Парадигма склоне-

ния совпадает с сущ. в Им. п., т. к. здесь также появляется нулевая форма суффикса:

1) *nominative* (именительный) – без суффикса. Например, атл. *kag* и англ. *I*; ср.: рус. яз.: я;

2) *accusative* (винительный) – суффикс -it-. Например, атл. *kagit* и англ. *me, whom was (sent), etc*; ср.: рус. *меня*;

3) *dative* (дательный) – суффикс -ib-. Например, атл. *kagib* и англ. (*to*) *me*; ср.: рус. *мне*;

4) *genitive* (родительный) – суффикс -in-. Например, атл. *kagin* и англ. [*of*]¹ *my heart*; ср.: рус. *меня*;

5) *unknown* (нет аналога в русском языке) – суффикс -is-. Например, атл. *kagis*. Формы на английском языке нет.

Глаголы. Глаголы в атлантическом языке спрягаются и имеют **категории времени и вида**. Как и у существительных и местоимений, формы глагола образуются с помощью характерных суффиксов. Как отмечается, один суффикс добавляет грамматическое значение времени и вида, и другой – лица и числа.

Далее следует сопоставление способа образования форм времени и вида с английским и русским языками:

- 1) *Present Simple Tense* (настоящее время несов. в.) – суффикс -e-. Например, атл. *bernot.e.kik* и англ. *I bring*; ср.: рус. я *несу*;
- 2) *Present Perfect Tense* (прошедшее время сов. в. и несов. в.) – суффикс -le-. Например, атл. *bernot.le.kik* и англ. *you have brought*; ср.: рус. *ты нёс / ты принёс*;
- 3) *Present Obligatory Tense* (настоящее время с модальным глаголом долженствования сов. в. и несов. в.) – суффикс -se-. Например, атл. *bernot.se.kik* и англ. *I am obliged to bring*; ср.: рус. я *должен принести*;

¹ Предположительно, в парадигме падежей местоимений неверно указана форма на английском языке “*my (my) heart*”. Она была заменена на “*to my heart*”.

- 4) *Past Simple Tense* (прошедшее время сов. в. и несов. в.) – суффикс -i-. Например, атл. *bernot.i.mik* и англ. *I brought*; ср.: рус. я *нёс / я принёс*;
- 5) *Immediate Past Tense* (только что произошедшее прошлое время – только сов. в.) – суффикс -ib-. Например, атл. *bernot.ib.mik* и англ. *I just brought*; ср.: рус. я [только что] *принёс*;
- 6) *Past Perfect Tense* (прошлое время с приобретённым результатом – только сов. в. ≈ перфект в старославянском языке) – суффикс -ib-. Например, атл. *bernot.ib.mik* и англ. *I just brought*; ср.: рус. я [только что] *принёс*;
- 7) *Simple Future Tense* (будущее время несов. в. / сов. в.) – суффикс -o-. Например, атл. *bernot.o.mik* и англ. *I will bring*; ср.: рус. я *принесу*;
- 8) *Future Possible Tense* (будущее время сов. в. и несов. в. с модальным глаголом возможности / невозможности) – суффикс -go-. Например, атл. *bernot.go.mik* и англ. *I may bring*; ср.: рус. я *могу нести / принести*;
- 9) *Future Perfect Tense* (будущее время с приобретённым результатом – только сов. в. ≈ перфект в старославянском языке) – суффикс -lo-. Например, атл. *bernot.lo.mik* и англ. *I will have brought*; ср.: рус. я *принесу*;
- 10) *Future Obligatory Tense* (будущее время сов. в. и несов. в. с модальным глаголом долженствования) – суффикс -so-. Например, атл. *bernot.so.mik* и англ. *I will be obliged to bring*; ср.: рус. я *буду обязан нести / принести*;

Из приведённой классификации очевидно, что для составления формы времени (всего три времени: настоящее, прошедшее, будущее) необходимо учитывать не только отсутствие / наличие перфекта (приобретённого результата), но и наличие модальности долженствования (характерной только для настоящего и

будущего времени) и возможности / невозможности (характерной для будущего времени), т. е. категория модальности для прошедшего времени отсутствует.

Для глаголов также была выработана классификация “Mood Suffixes” (суффиксы «настроения»), образующие **формы наклонений, пассивный залог и неопределённую форму**:

- 1) *Imperative Mood Singular* (повелительное наклонение глагола единственного числа) – без суффикса. Например, атл. (*Tok.it*) *Bernot!* и англ. *Bring (it, you)!*; ср.: рус. *принеси!*;
- 2) *Imperative Mood Plural* (повелительное наклонение глагола множественного числа) – без суффикса. Например, атл. (*Tok.it*) *Bernot!* и англ. *Bring (it, you)!*; ср.: рус. *принесите!*;
- 3) *Passive Mood* (пассивный залог) – суффикс -esh-. Например, атл. (*Im.tem shib.an*) *bernot.esh.ib.mik* и англ. *Bring (it, y'all)!*; ср.: рус. *принесён / принесена / принесено*;
- 4) *Infinitive* (инфинитив) – суффикс -e-. Например, атл. *bernot.e* и англ. *to bring*; ср.: рус. *принести*;

Данная классификация позволяет провести параллель с русским языком: для русского языка также характерен суффиксальный способ образования форм глагола в повелительном залоге, при этом суффиксы в ед. ч. и мн. ч. также будут различаться. Однако форма пассивного залога, образующаяся с помощью аффикса, не характерна ни для русского, ни для английского языков.

Лица и числа у глаголов также образуются с помощью суффиксов, которым были даны характерные произношения, отличающиеся от написания:

- 1) *1st singular* (первое лицо единственного числа) – суффикс -ik- (произносится как -kag-). Например, атл. *bernot.e.kik*. англ. *I bring*; ср.: рус. я *несу*;
- 2) *2nd singular* (второе лицо единственного числа) – суффикс -en- (произ-

носятся как -moh-). Например, атл. *bernot.e.ken*. англ. *you bring*; ср.: рус. *ты несёшь / ты принесёшь*;

- 3) 3rd singular (третье лицо единственного числа) – суффикс -ot- (произносится как -tug- / -tuh- / -tok- в зависимости от местоимений *he / she / it* соответственно). Например, атл. *bernot.e.kot*. англ. *he brings*; ср.: рус. *он несёт / принесёт*;
- 4) 1st plural (первое лицо множественного числа) – суффикс -kem- (произносится как -gwis-). Например, атл. *bernot.e.kkem*. англ. *we bring*; ср.: рус. *мы несём / принесём*;
- 5) 2nd plural (второе лицо множественного числа) делится на два подвида. Пишется он так: -eh- (произносится суффикс по-разному *gebr / gabr*, в зависимости от того, знакомы ли люди / предметы говорящему). Например, атл. *bernot.e.keh*. англ. *you bring*; ср.: рус. *вы несёте / принесёте*;
- 6) 3rd plural (третье лицо множественного числа) – суффикс -toh- (произносится как -sob-). Например, атл. *bernot.e.kkem*. англ. *they bring*; ср.: рус. *несут / принесут*.

Особенностью изменения формы здесь является именно различное произношение аффиксов, необходимое, вероятно, для более ясного понимания устной речи: сочетания *en / eh / em* с предыдущими суффиксами, характеризующими лица и числа, могут быть редуцированы при произношении, соответственно, было принято решение ввести фонетические изменения для различения морфем.

Особенности словообразования числительных. Как отмечается на официальном сайте мультфильма, «Дж. Эмерсон, М. Окранд и создатели фильма также создали цифры от 0 до 9. Однако они расположены горизонтально и содержат значения мест 1, 20 и 400. Их компоненты основаны на числах майя и составлены изнутри для шрифта, как римские цифры [и могут] использоваться альтернативно, как арабские цифры» (рис. 6).

Корни слов, обозначающих атлантские цифры, не имеют ничего общего ни с английским, ни с русским языками, отдалённо они похожи на латинские семы в фонетическом аспекте:

- 1) атл. *din* – лат. *unus* – англ. *one*;
- 2) атл. *dut* – лат. *duo* – англ. *two*;
- 3) атл. *sey* – лат. *tres* – англ. *three*;
- 4) атл. *kut* – лат. *quattuor* – англ. *four*;
- 5) атл. *sha* – лат. *quinque* – англ. *five*;
- 6) атл. *luk* – лат. *sex* – англ. *six*;
- 7) атл. *tos* – лат. *septem* – англ. *seven*;
- 8) атл. *ya* – лат. *octo* – англ. *eight*;
- 9) атл. *nit* – лат. *novem* – англ. *nine*;
- 10) атл. *ehep* – лат. *decem* – англ. *ten*¹.

Порядковые числительные образуются с помощью суффикса -(d)lag-. Например, атл. *sey*, англ. *three*, рус. *три* при образовании формы порядкового числительного будут выглядеть соответствующим образом: атл. *sey.dlag*, англ. *third*, рус. *третий*. Символ *d* опускается, если корень оканчивается на глухой согласный или носовой согласный: атл. *dut* – *dut.lag*. (англ. *two* – *second*, рус. *два* – *второй*).

¹ Римские цифры // LatinPro.info: [сайт]. URL: https://www.latinpro.info/latin_cifrae.php (дата обращения: 07.01.2022).

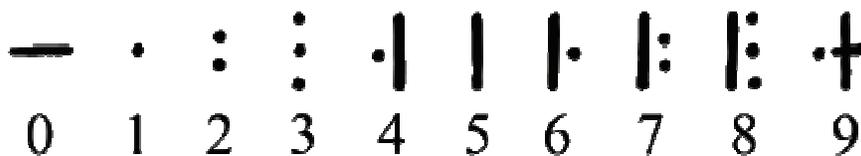


Рис. 6 / Fig. 6. Атлантские цифры / Atlantean numbers

Источник: Atlantean language // DisneyWiki: [сайт]. URL: https://disney.fandom.com/wiki/Atlantean_language (дата обращения: 07.01.2022).

Дробы образуются с помощью суффикса -dlor-: атл. *kut.lor*, англ. *quarter*, рус. *четверть*.

Чтобы образовать порядковые или дробные числительные, необходимо знать соответствующие суффиксы: т. к. числительные не склоняются, дополнительных суффиксов у них не будет.

Синтаксис

Исходя из комментариев самого М. Окранда, можно выяснить, что предложение на атлантском языке необходимо начинать с существительных (при этом он использует форму сущ. Vocative, т. е. форму звательного падежа, не характерного для английского), после которых следует глагол, согласуемый в лице и числе со стоящим перед ним существительным, а затем – зависимые слова, что говорит о том, что атлантскому языку присущи флексии и строгий порядок слов, из-за которого, вероятно, была максимально упрощена пунктуация: «В системе письменности Атлантиды нет знаков препинания или заглавных букв. Эти характеристики основаны Окрандом на древних системах письма. Атлантический алфавит написан в обычном порядке написания бустрофедона. Это написание слева направо для первой строки, справа налево для второй и слева направо снова для третьей ... Это положение было также взято Окрандом из основ древних систем письма и одобрено лингвистом, потому что он объяснил это тем, “что такое написание напоминает течение воды и является интересным сопоставлением”»¹. **Синтаксис является фундаментом для построения фразы на атлантском языке, т. к. он стабилен:** «У атлантского очень строгий порядок слов Subject-Object-Verb. Там никогда не бывает никаких отклонений от шаблона. Прилагательные и существительные в Р. п. идут после существительных в Им. п., второстепенные члены

предложения идут после существительных или грамматических основ, от которых они зависят, а модальные глаголы идут после глаголов, от которых они зависят. Однако наречия идут перед глаголами, от которых зависят. Последними являются вопросительные частицы»².

Интересной особенностью синтаксиса является появление нехарактерных английскому языку “sentence’s connectors”, дословно – «частей речи, соединяющих предложения». Если структуру атлантского языка сопоставить с русской, можно предположить, что это части речи, напоминающие союзы. В статье, посвящённой атлантскому языку³, есть такой пример:

1. Атлантский: “Wil.tem neb gamos.e.tot...” + **deg** + duwer.en tirid.

2. Английский: “He sees this city...” + (roughly) **for** + all foreigners.

При переводе этой конструкции на русский язык получится следующее предложение: *Он видел этот город, что означает, что все чужеземцы [его видели].*

Ещё один пример:

1. Атлантский: Tab.top, lud.en neb.et kwam gesu bog.e.kem + **deg** + yasek.en gesu.go.ntoh.

2. Английский: Father, we cannot help these people + (roughly) “**and yet**” + they will help the Royalty.

Русский: *Отец, мы не можем ничем помочь этим людям, но они могут помочь королевской семье.*

Для синтаксической структуры атлантского языка, таким образом, характерна замкнутая строгая структура, предполагающая наличие сложносочинённых и сложноподчинённых предложений, связанных «соединителями предложений» (аналогами союзов).

Письменные источники, где используется язык атлантов

Имеются два официальных источника, где представлены записи на атлантском языке. Первым таким источ-

¹ Atlantean Language // DisneyWiki.

² Atlantean Language // DisneyWiki.

³ Atlantean Language // DisneyWiki.

ником является «Иллюстрированный сценарий»¹, вышедший в 2001 г. и больше не переиздаваемый. Так, например, там записаны реплики жителей этой страны: «QUEEN (CONT'D): *KEE-duhtoap S TOH-kiht sehr KOO-pehgy NAHL-tem WAH-nuh-tehkem!* (Kida! Just leave it! There's no time! / Кида, оставь это! У нас нет времени!); «KIDA: *MAH-tihm!* (Mother! / Мама!). *OH-kweh-pen-tem MOHkhihn DEH-rem, KEE duhtoap!* (Close your eyes, Kida! / Закрой свои глаза, Кида!)»².

Запись прописными буквами, вероятно, обусловлена необходимостью выделения среди суффиксов корневых сем слов, которые необходимо выделять голосом. При сравнении словообразовательных конструкций наглядно видно, что атлантские более громоздкие, но более простые в плане образования: рядом с прописной записью стоят неизменяемые суффиксы, ставящие слова в нужную форму.

Записи в печатном виде существуют и в видеоигре «Atlantis the Lost Empire», выпущенной для игровой консоли Sony PlayStation. Здесь не обыгрываются сложные синтаксические конструкции, а зашифровано одно слово, которое можно легко восстановить, опираясь на вышеу-

казанный алфавит с латинскими соответствиями букв (см. рис. 7).

Оценка возможности дальнейшего использования

Вопрос о развитии атлантского языка был отчасти затронут М. Окрандом в сценарии: атлантские не понимают переносных значений слов, а именно прозвищ и метафор (табл. 2). Так, при разговоре принцессы с главным героем, она полагает, что прозвища характерны для тех, кто связан, например, с профессией врача.

Этот аспект также затронут в **словообразовании антропонимов**. У героев различное происхождение, благодаря чему модели образования говорящих имён у них были различны:

– **метафорическое значение слова**.

Так, например, фамилия главного героя *Thatch* переводится «солома», обозначающая, вероятно, простодушие и наивность героя; прозвище повара *Cookie* и фамилия врача *Sweet* говорят о роде профессии и характере деятельности соответственно;

– **словосложение**. Фамилия лейтенанта *Sinclair* образована путём сложения двух слов «чистый» и «грех», говорящая о порочности замыслов привлекательного персонажа; также образована фамилия организатора экспедиции *Whitmore* – «ничуть не больше», владеющего огромным состоянием и предоставивше-



Рис. 7 / Fig. 7. Фрагменты видеоигры; на элементах декора стен изображена атлантская письменность / Fragments of a video game, elements of wall decor depicting Atlantean writing¹

Источник: Disney's «Atlantis the Lost Empire». Sony Computer Entertainment. 1 эл. опт. диск CD.

¹ Надпись S E C R E T в «перевод» звучит как SECRET, т. е. секрет, тайное место.

Таблица 2 / Table 2.

Сопоставление диалога на английском и русском языках / Comparison of dialogue in English and Russian

Диалог Киды (атлантической принцессы) и лингвиста Майло на английском	Диалог Киды (атлантической принцессы) и лингвиста Майло на русском
«MILO: No, that's Sweet.	Майло: Нет, его фамилия – Свит [дословно – «сладкий» в м/ф переведено как «Миляга»].
KIDA: What is?	Киды: Что ты имеешь в виду?
MILO: The doctor. He's Sweet.	Майло: Он доктор. [Его фамилия] – Миляга.
KIDA: Oh, he is kindly.	Киды: О, он добрый.
MILO: No, no, that's his name.	Майло: Нет, нет, это его фамилия.
KIDA: His name is "Kindly"?	Киды: А его имя – «Добряк?».
MILO: No, Sweet. Well, he's kindly, too.	Майло: Нет, его фамилия – Миляга. Но он действительно добрый.
KIDA: So all of your doctors are sweet and kindly? ...	Киды: Получается, все ваши доктора милые и добрые? ...
MILO: Oh Audrey. She's sweet.	Майло (<i>комментируя поступок своей коллеги</i>): О, Одри, она такая милая.
KIDA: Oh, she is your doctor?	Киды: О, она твой доктор?
MILO: No...no...no let me start again.	Майло: Нет... нет... нет. Давай начнём сначала.
... KIDA: Cookies are sweet, but yours is not. Sweet is kindly, but that is ot his name. Audrey is sweet, but she is not your doctor.	... Киды: Повара [здесь – игра слов Cookie как имя повара (в м/ф переведено как «Поварёшка») и слова печенье] милые, но ваш – не милый. Миляга добрый, но «добрый» – не его имя. Одри милая, но она не твой доктор.

Источник: Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script (Abridged Version with Notes from the Filmmakers). New York: Disney Editions, 2001. P. 68–69.

го всё для того, чтобы экспедиция состоялась¹;

– **интертекст**. У французского геолога фамилия *Moliere* служит отсылкой к имени французского писателя, вероятно, из-за вздорного, несколько распушенно-комедийного характера героя; у итальянского подрывника фамилия *Santorini* отсылает к родному городу героя, у испанского механика *Ramirez* – пример распространённой испанской фамилии; у связиста *Packard* – пример распространённой английской фамилии.

Антитезой этому поставлено имя атлантической принцессы *Kidagakash*. Учи-

тывая имя короля – *Kashehim*, убрав уважительный суффикс *-im-*, мы получим вторую часть имени принцессы *Kash*; т. к. *-ga-* – это связующее слово (“connective word”), ставящее следующее в Р. п., то получится *Kida of King Kash*, где *Kida* – форма латинского слова *kida* – ‘ребёнок’, а имя короля *Kash* переводится с латинского как ‘деньги’² (вероятно, из-за его тщеславия), имя атлантической принцессы будет переводиться как ‘дитя тщеславного человека’.

Только у одной буквы есть символическое значение – у первой буквы атлантического алфавита. Она неспроста изобра-

² Латинско-русский словарь [Электронный ресурс] / сост. Е. В. Афонасин. URL: <https://classics.nsu.ru/syllabi/latrus.htm> (дата обращения: 07.01.2021).

¹ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 7.



Рис. 8 / Fig. 8. Кадр из фильма «Атлантида. Затерянный мир» / Shot from the film “Atlantis the Lost Empire”.

Источник: «Атлантида. Затерянный мир» [Электронный ресурс] / Фильм производства студии Дисней, США, 2001 г. Прокатное удостоверение №224004013 от 07.02.2013. 1 эл. опт. диск (DVD).



Рис. 9 / Fig. 9. Отмеченный у тронного зала тайный вход, где спрятана жизненная сила атлантйцев – кристалл / The secret entrance marked at the throne room, where the life force of the Atlanteans is hidden – the crystal

Источник: Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script (Abridged Version with Notes from the Filmmakers). New York: Disney Editions, 2001. P. 67–68.

жена и на дневнике Шепарда, и в тронном зале (рис. 8, 9). Как отмечает К. Вайз, «... буква, разработанная Джоном Эмер-

соном, – это миниатюрная карта города Атлантиды (т. е. внешняя сторона водоворота – пещера, внутренняя форма –

сам город, а точка – местонахождение кристалла). Это – карта сокровищ¹.

Такое непонимание переносных значений, а также утраченная способность атлантйцев писать на своём языке непосредственно указывают на то, что по сценарию мультипликационного фильма *атлантйский язык не развивается, в нём нет идиом*, которые отражают культурную динамику языка. Такая особенность этого искусственного языка свойственна не только атлантйскому. По замечанию Н. А. Кондрашова, искусственные языки – это языки, «лишённые национального своеобразия, стилистики и исторического развития. В практической жизни подобные языки имеют одно преимущество: каждый знает, что его собеседник так же должен был изучить этот язык, как и он»². Как было отмечено ранее, ввиду сложности языка идея изучать и развивать этот язык в реальной жизни не нашла своего отражения в мире.

Выводы

Атлантйский язык – искусственный артланг апостериорного типа (по С. Н. Кузнецову), т. е. он создан с художественной целью и состоит из фрагментов фонем, морфем, лексики и синтаксических моделей разных языков. На основе исследования можно отметить следующие особенности этого языка:

– он был создан на основе разных языков;

– всего он включает 29 букв, из которых 5 обозначают 5 гласных, и 16 согласных; буквы *c, f, j, q, v, x, z, ch* были признаны создателями как неиспользуемые. Фонетическая система гласных и частично согласных представляется схожей с русской фонетической системой;

– способы образования форм существительных, местоимений, числительных

и глаголов – суффиксальные. С помощью созданных аффиксов возможно поставить существительное в нужную падежную форму, в форму множественного числа или добавить «уважительный» суффикс или такой, при котором нарицательное существительное станет собственным; местоимения склоняются аналогичным способом; глаголы с помощью суффиксов приобретают необходимую форму времени и вида (в настоящем и будущем есть аффиксы с модальным значением возможности / невозможности и долженствования); на формы наклонений, пассивный залог и неопределённую форму также влияют аффиксы; специальные аффиксы позволяют изменить класс числительного на порядковый или дробный;

– синтаксис и пунктуация атлантйского языка были максимально упрощены: были убраны знаки препинания и изначально даже пробелы (позже были восстановлены); синтаксические конструкции представляют собой предложения со строгим порядком слов, характерным для английского языка; были добавлены «части речи, соединяющие предложения», подобные союзам, соединяющим сложноподчинённые предложения в русском языке;

– атлантйская лексикология берёт свои истоки из разных языков; ввиду неиспользования этого языка новых слов в нём не появляется, а словарь атлантйских слов не был выпущен в свет; теоретически новые слова могут быть образованы подобно словам в эсперанто, если использовать корни из латинского и других языков, присоединять к ним соответствующие суффиксы. В сценарии мультфильма нет ни одного примера образного использования слов и идиом.

Атлантйский язык, созданный М. Окрандом, являет собой пример трудоёмкой модели создания праязыка на основе многих языков мира. К сожалению, довольно перспективная на первый взгляд идея, мастерски воплощённая в искусственно созданной атлантйской

¹ Atlantis the Lost Empire: The Illustrated Script. P. 82.

² Кондрашов Н. А. Общее языкознание (курс лекций). Ч. I. История языкознания. М.: Московский областной педагогический институт имени Н. К. Крупской, 1972. С. 65.

картине мира, основанной на Библии, трудах Платона, Э. Кейси, индийских и египетских картинах мира, не стала популярной, из-за чего финансирование мультфильма и дальнейшее продвижение франшизы было закрыто (отсылка к этому м/ф нет в Диснейленде, а атлан-

тийская принцесса не была включена в список «диснеевских принцесс»), а язык незаслуженно забыт. В любом случае он будет познавателен для тех, кому интересна тема искусственных языков.

Дата поступления в редакцию 10.01.2022

ЛИТЕРАТУРА

1. Александровский Г. Атлантида – не легенда! // Наука и жизнь [сайт]. 1999. № 9. URL: <https://www.nkj.ru/archive/articles/9708/> (дата обращения: 04.01.2022).
2. Бодуэн-де-Куртенэ И. А. О задачах языкознания // Бодуэн-де-Куртенэ И. А. Избранные труды по общему языкознанию. Т. 1. М.: Изд-во Академии наук СССР, 1963. С. 203–221.
3. Дуличенко А. Д. Международные искусственные языки: объект лингвистики и интерлингвистики // Вопросы языкознания. 1995. № 5. С. 39–55.
4. Крайко Ю. В. Античный миф об Атланте и Атлантиде: опыт фольклористического рассмотрения: дис. ... канд. филол. наук. М., 2006. 192 с.
5. Кузнецов С. Н. Интерлингвистика и синтезирующее языкознание // Современная наука. 2015. № 4. С. 96–100.
6. Кузнецов С. Н. К вопросу о типологической классификации международных искусственных языков // Проблемы интерлингвистики: типология и эволюция международных искусственных языков: коллективная монография / М. И. Исаев, Е. А. Бокарев, В. П. Григорьев, Д. Л. Арманд, С. Н. Кузнецов, Д. Бланке, Н. Ф. Дановский, А. Д. Дуличенко, Д. Г. Баев. М.: Наука, 1976. С. 60–79.
7. Кузьмина Н. А. Интертекст и его роль в процессах эволюции поэтического языка; 4-е изд., стер. М.: КомКнига, 2007. 272 с.
8. Осянина Е. Марк Окранд (редакционный материал) // Молодой учёный. 2018. № 24 (210). С. 3.
9. Пилецкий С. Г. В поисках Атлантиды // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. 2009. № 5. С. 75–93.
10. Пиперски А. Конструирование языков: от эсперанто до дотракийского. М.: Альпина нон-фикшн, 2018. 370 с.
11. Платон. Критий / пер. С. С. Аверинцева // История Древнего Рима : [сайт]. URL: <http://ancientrome.ru/antlitr/t.htm?a=1450280000> (дата обращения: 04.01.2022).
12. Шаклеин В. М. Лингвокультурология: традиции и инновации: монография. М.: Флинта, 2012. 301 с.

REFERENCES

1. Aleksandrovskiy G. [Atlantis is not a legend!]. In: *Nauka i zhizn'* [Science and Life], 1999, no. 9. Available at: <https://www.nkj.ru/archive/articles/9708/> (accessed: 04.01.2022).
2. Baudouin de Courtenay J. A. [On the tasks of linguistics]. In: Baudouin de Courtenay J. A. *Izbrannyye trudy po obshchemu yazykoznaniiyu. T. 1* [Selected works on general linguistics. Vol. 1]. Moscow, Academy of Sciences of the USSR Publ., 1963, pp. 203–221.
3. Dulichenko A. D. [International artificial languages: The object of linguistics and interlinguistics]. In: *Voprosy yazykoznaniiya* [Topics in the Study of Language], 1995, no. 5, pp. 39–55.
4. Krayko Yu. V. *Antichnyy mif ob Atlante i Atlantide: opyt fol'kloristicheskogo rassmotreniya: dis. ... kand. filol. nauk* [The ancient myth of Atlanta and Atlantis: an experience of folklore consideration: Cand. Sci. thesis in Philological Sciences]. Moscow, 2006. 192 p.
5. Kuznetsov S. N. [Interlinguistics and synthesizing linguistics]. In: *Sovremennaya nauka* [Modern science], 2015, no. 4, pp. 96–100.
6. Kuznetsov S. N. [On the question of the typological classification of international artificial languages]. In: Isayev M. I., Bokarev Ye. A., Grigor'yev V. P., Armand D. L., et al. *Problemy interlingvistiki: tipologiya i evolyutsiya mezhdunarodnykh iskusstvennykh yazykov* [Problems of interlinguistics: typology and evolution of international artificial languages]. Moscow, Nauka Publ., 1976, pp. 60–79.

7. Kuz'mina N. A. *Intertekst i yego rol' v protsessakh evolyutsii poeticheskogo yazyka* [Intertext and its role in the evolution of poetic language]. Moscow, KomKniga Publ., 2007. 272 p.
8. Osyanina Ye. [Mark Okrand (editorial)]. In: *Molodoy uchenyy* [Young Scientist], 2018, no. 24 (210), p. 3.
9. Piletsky S. G. [In search of Atlantis]. In: *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 7: Filosofiya* [Moscow University Bulletin. Series 7. Philosophy], 2009, no. 5, pp. 75–93.
10. Piperski A. *Konstruirovaniye yazykov: ot esperanto do dotrakiyskogo* [Construction of languages: from Esperanto to Dothraki]. Moscow, Al'pina non-fikshn Publ., 2018. 370 p.
11. Plato. [Critias] In: *Istoriya drevnego Rima* [History of Ancient Rome]. Available at: <http://ancientrome.ru/antlitr/t.htm?a=1450280000> (accessed: 04.01.2022).
12. Shaklein V. M. *Lingvokul'turologiya: traditsii i innovatsii* [Linguoculturology: traditions and innovations]. Moscow, Flinta Publ., 2012. 301 p.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Кулакова Виктория Александровна – аспирант кафедры истории русского языка и общего языкознания факультета русской филологии Московского государственного областного университета, учитель русского языка и литературы Средней общеобразовательной школы № 1 г. о. Реутов;
e-mail: strawberrywishmaster@gmail.com

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Victoria A. Kulakova – Postgraduate Student, Department of the History of the Russian Language and General Linguistics, Faculty of Russian Philology, Moscow Region State University; teacher of the Russian language and literature, Secondary School no. 1 of Reutov;
e-mail: strawberrywishmaster@gmail.com

ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Кулакова В. А. Забытый искусственный язык XXI в.: к вопросу об истории создания атлантического языка (языка атлантов) и атлантической картины мира // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2022. № 4. С. 61–82.
DOI: 10.18384/2310-712X-2022-4-61-82

FOR CITATION

Kulakova V. A. Forgotten artificial language 21st century: to the question of the history of the creation of the Atlantic language (language of the Atlantis) and the Atlantic picture of the world. In: *Bulletin of the Moscow Region State University. Series: Linguistics*, 2022, no. 4, pp. 61–82.
DOI: 10.18384/2310-712X-2022-4-61-82