Урок драконьего языка

Всем привет!

Еще задолго до релиза HEAVENSWARD многие из вас интересовались языком драконов в FINAL FANTASY XIV. Я собирал эту информацию в течение нескольких месяцев, но даже близко подобраться к завершению статьи никак не получалось. Проблема заключалась в том, что чем больше моментов я описывал, тем чаще вспоминал, что забыл что-то еще. Подумав, что такими темпами я ее никогда не закончу и не опубликую на форуме, я просто сел за свой компьютер и описал все, что пришло в голову в тот момент.

Предупреждаю, пост длинный и немного несвязный. Я затронул много языковых особенностей, но не все, поэтому, возможно, у вас еще останутся вопросы после прочтения (если вы, конечно, дочитаете до конца). Наслаждайтесь!

Зарождение драконьего языка

Придумал я драконий язык около 6 лет назад, еще до релиза 1.0, когда сценаристы только прикидывали историю для Ишгарда. Тогда планировалось сделать уникальные языки для племен зверолюдей (которые тоже должны были быть озвучены), а способность "Эхо" просто бы "переводила" сказанное в диалоговом окне. Я собрал несколько идей и передал мастеру лора Кенъити Ивао (который также работал над лором 11 части). Наработки показались ему довольно интересными, и он попросил меня реализовать их. К сожалению, когда я закончил работу над языком, стало очевидно, что ввести Ишгард в версии 1.0 не получится, и материал пришлось сложить в папку, которая валялась без дела на моем столе на протяжении 4,5 лет.

Время пролетело незаметно, официальный релиз A Realm Reborn был не за горами. Когда стало известно о появлении в сюжете драконов, которые станут путеводной звездой к сюжету дополнения HEAVENSWARD, посвященному Ишгарду, я подошел к новому мастеру лора (который и сейчас работает с нами) и спросил, возможно ли использовать драконий язык, который был придумал в темные времена версии 1.0. К моему удивлению, идея ему понравилась. Что случилось дальше, вы уже знаете.

Краткий обзор

Если бы меня попросили описать драконий язык одним словом, то я бы определил его как "экономичный". Драконы (а именно Первое поколение) имели в своем распоряжении сотни тысячетелий, чтобы убрать из языка все лишнее, будь то лексические, грамматические, синтаксические единицы, или даже фонемы. Разные значения закрепились за одной лексемой, а лишние лексические единицы были исключены из языка. Слова так же были укорочены или упрощены, чтобы свести на нет красноречивость. Вместо того, чтобы обозначать разные значения разными словами, в качестве нормы в языке были приняты интонация и дыхание. Стоит также учитывать один очевидный факт: существа, родным языком которых является

драконий, разговаривали на нем на протяжении тысячелетий со своими сородичами. Как правило, подобный метод коммуникации приводит к тому, что, в некотором смысле, обе стороны способны чувствовать настроение и чувства собеседника. И это, в свою очередь, приводит к сокращению или полному исчезновению ранее использовавшихся единиц языка, а также к приданию большего значения словам непроизносимым (что считается высшей формой чтения между строк).

Языки наподобие английского изменяются с течением времени, пока миллионы людей используют и совершенствуют его в повседневной жизни. Спустя десятки лет вырастает новое поколение, которое меняет язык до неузнаваемости. Как вы думаете, сколько людей, живших в 19 веке догадывались, что английское слово sh*t приобретет такие значения как "великолепный" или "потрясающий" просто благодаря определенному артиклю? Но путь развития, по которому пошел драконий язык, по большому счету определили драконы первого поколения. Эти немногочисленные великие драконы живут очень долго, и язык, передающийся потомкам, используется чаще всего в разговоре с родителями, которые сами практически не меняются. В результате мы сталкиваемся с интересным парадоксом: у нас есть язык, существующий в такой форме, что его может познать только тот, кто разговаривал на нем в течение тысячелетий. Это ведет к сложностям в изучении у молодого поколения в сочетании с еще одной проблемой: к несчастью, хоть и продолжительность жизни молодого поколения такая же значительная, но по сравнению с продолжительностью жизни Первого поколения ничтожно коротка.

Фонетические особенности

Несмотря на высокий уровень интеллекта, у драконов нет письменности. Это значит, что все слова записаны методом транслитерации, основанной на эорзейском языке (английском). Наш алфавит способен передать многие звуки драконьего языка, но есть и такие необычные звуки, которые сложно произнести людям. Давайте рассмотрим самые важные из них: [n] и [h].

Основная и уникальная особенность языка - категория одушевленности. Многие слова (с некоторыми исключениями, конечно же) несут в себе либо концепт "жизни" либо его отсутствие. Слова с концептом "жизнь" ("дракон", "человек", "плоть" и т.п.) всегда содержат басистый назальный звук /n/; слова без такого концепта ("сбежать", "спать", "видеть" и др.) содержат звуки, которые произносятся как бы шепотом или с придыханием, похожим на прокашливание. Таким образом, в словах, обозначающих одушевленные предметы, звук /n/ записывается как [n], а в словах, обозначающих неодушевленные предметы, как [h], чтобы не путать их с обычными /n/ и /h/.

Дракон - dra[n]

Человек - arr[n]

Плоть - [n]esh

Побег - e[h]sk

Сон - so[h]m

Видеть - [h]ess

Стоит отметить, что драконы определяют живые и неживые предметы не так, как это делаем мы. Например, mor[n] (смерть) содержит [n], указывающий на одушевленность. В то время, как для нас смерть является предметом неодушевленным, драконы смотрят на нее как неотъемлемую часть жизни - что-то, что не может существовать без самой жизни, поэтому в слове присутствует звук [n]. В качестве еще одного примера давайте рассмотрим "спрашивать" - [n]oskh. Драконы верят, что жизнь - путешествие в поисках смысла, и вопросы помогают приблизиться к этой цели. Для драконов спрашивать - значит жить. Но с другой стороны, "солнце" - soo[h] не содержит звук /n/, несмотря на то, что другие культуры считают его неотъемлемой частью жизни. Драконы понимают, что солнце - всего лишь сгусток радиоактивной плазмы, который находится в космосе. Они это знают с древнейших времен.

Еще примеры нескольких необычных согласных:

sj sja[h]s (месть)

Как видно по транслитерации, это звук произносится как /s/ и /j/, но на самом деле все намного сложнее. Он содержит звуки s, sh, ch, d, j, сливающиеся в один бурчаще-жужжащий звук, который произносится с такой же скоростью, как и простые согласные, несмотря на такое обилие составляющих компонентов.

ft fta[h]r (после/позже)

Другой, казалось бы, простой составной звук, который также является достаточно сложным - звук [t]. Он произносится не так четко, а с придыханием, поэтому его можно определить как звук, который находится между /t/ и /th/.

y dy[h]r (отличаться/другой)

Здесь главное не произнести его как звук /ee/, иначе смысл слова в корне изменится. Этот звук ближе к /ye/, но /y/ не находится под ударением, а проглатывается и переходит в звук /e/. Такая трансформация поначалу путает слушателя, но в позже звук отчетливо воспринимается как долгий гласный.

Ранее я коротко упомянул, что флективность[1] и интонация играют огромную роль в языке. Эти нюансы можно увидеть в транслитерации на картинке ниже, где точки означают гортанные смычки, фигуры - бурчащие звуки, волнистые линии - смену тона, другие пометки - вибрирующие звуки. К сожалению, с помощью предварительно установленных шрифтов MS Word нельзя воспроизвести подобные обозначения, поэтому пришлось прикрепить картинку с пометками от руки (картинка будет под сноской в конце статьи - прим. пер.).

В языке есть еще один не менее значимый звук, но так как он больше связан с категорией времени, то о нем я расскажу в следующем разделе, где будет описан лексический строй языка и грамматика.

Грамматические особенности

Структура предложений в драконьем языке, в отличие от английского (где SVO - подлежащее - глагол - дополнение) - VOS (сказуемое - дополнение - подлежащее). То есть, в английском языке будет следующая структура:

The wombat ate the Lalafell (вомбат съел лалафеля)

В драконьем:

Ate Lalafell Wombat (съел лалафеля вомбат)

Этот пример показывает, насколько важно действие, производимое предметом, по сравнению с самим предметом. Драконам не интересно (относительно), кто съел лалафеля. На основе произведенного действия (в данном примере - поедание лалафеля) дракон будет решать, как ему лучше всего отреагировать.

В английском много разных типов местоимений. В драконьем их всего 3:

1 лицо - a[n] (я, мы)

2 и 3 лицо - i[n] (ты/вы, он, она, они)

3 лицо для неодушевленных понятий - a[h] (оно, тот, этот, эти)

Еще раз напомню, что язык был сильно упрощен, чтобы основное внимание уделялось именно действию, которое производит дракон или другое существо (здесь идет различие по признаку одушевленный-неодушевленный предмет с помощью фонетики через согласные [n] и [h]).

Прилагательные и наречия почти всегда будут идти после определяемого слова, что опять же указывает на важность действия или объекта, над которым совершилось действие.

Таким образом, предложение

[slowly ate] {the foolish Lalafell} - [медленно съел] {глупого лалафеля}

на драконьем будет выглядеть следующим образом:

[ate slowly] {Lalafell foolish} - [съел медленно] {лалафеля глупого}

Вы наверняка заметили отсутствие артиклей в примерах. Их нет в языке. Драконы больше не используют a, an, или the, так как, по их представлению, они не вносят в основной смысл

предложения ничего значимого, а значит, являются лишними.

Отступление от традиционного порядка слов возможно в том случае, когда используется притяжательное местоимение. В таком случае оно будет идти перед существительным, как в английском, но без s с апострофом.

Thordan’s vengeance (возмездие Тордана) - Thor[n] sja[h]

Притяжательные местоимения ничем не отличаются от местоимений, описанных выше:

My/Our vengeance (мое/наше возмездие) - a[n] sja[h]s (1 лицо)

Your/His/Her/Their vengeance (твое/его/ее/их возмездие) - i[n] sja[h]s (2 и 3 лицо)

Its vengeance (его возмездие) - a[h] sja[h]s (3 лицо для неодушевленных понятий)

В драконьем языке вообще отсутствует категория спряжения глаголов. В английском огромное количество форм для обозначения прошлого или настоящего времени, а также сложные глагольные конструкции для обозначения будущего времени. Драконы же используют одно слово для обозначения всех времен. Единственное отличие проявляется при обозначении будущего времени - глагол произносится с придыханием.

В качестве примера приведу "есть (кушать)" (to eat):

Есть (to eat) - ee[h]s

Ел (ate) - ee[h]s

Буду есть (will eat) - [s]ee[h]s

Первые два слова произносятся на выдохе почти как слово "east" (кроме звука t, разумеется), с сильным придыханием в середине слова (словно шелест медленно увядающих листьев осенью, или хрипловатый вздох восьмидесятилетнего старика). Последнее слово произносится наоборот, во время вдоха. Во время произношения драконы издают легкий шипящий звук в начале слова. В транслитерации такой звук обозначается как [s].

Но почему же нет особой разницы между прошлым и настоящим временем с лингвистической точки зрения? Все дело в особом восприятии драконами времени и причинно-следственных связей событий. Они считают, что настоящее - кульминация событий прошлого, и таким образом для них настоящее и прошлое как бы сливаются воедино. Иными словами, спустя десятки тысячелетий события настоящего трудно отличить от событий прошлого.

Другие глагольные формы, например настоящего продолженного (present progressive) или настоящего совершенного времени (present perfect), также относятся к категории прошлого/настоящего времени:

Is Eating (ест (сейчас) - present progressive) - ee[h]s (a)

Have Eaten (поел (present perfect)) - ee[h]s (for[h])

Ключевыми словами в таком случае являются дополнения к ee[h]s. Звук /a/ (короткий) в драконьем языке является синонимом "сейчас/в данный момент".

В сочетании с глаголами этот звук указывает на длительное время. For[h] является эквивалентом "не сейчас", при использовании с глаголом в любой форме, кроме будущего, указывает на действие, совершенное не в данный момент. Так как драконы не различают прошлое и настоящее, подобные формы редко используются в языке. Однако если собеседник их употребляет, значит он хочет сделать акцент на действии, а не уточнить, когда оно произошло.

Отрицательные предложения строятся очень просто, необходимо прибавить частицу n перед глаголом. Эта частица, в отличие от звука [n], указывающего на одушевленность, не является назальным звуком. Она произносится коротко и четко, как наш звук /n/.

nee[h]s fou[n] a[n] - We don’t eat chicken (мы не едим цыпленка).

В самом начале я рассказал, как в процессе консолидации слова стали обладать более широким спектром значений. Давайте теперь посмотрим на конкретном примере.

В английском есть слова

Corrupt (портить, гл.) - Corruption (порча, повреждение, сущ.) - Corrupted (испорченный, поврежденный, прил.)

В драконьем все эти значения слиты в одно слово - "te[n]", которое в зависимости от положения в предложении будет менять значение:

te[n] le[h]s Thor[n] - Thordan corrupted the land (Тордан уничтожил эти земли).

[s]to[h]m te[n] Thor[n] - Thordan will bring corruption (Тордан принесет разрушение).

[n] err[n] te[n] Thor[n] - Thordan is a corrupted man (Тордан - испорченный человек).

О драконьем языке можно долго беседовать, все нюансы языка я не смогу описать, пока не уволюсь с постоянной работы. Поэтому на этом моменте ставлю точку, чтобы пост не превратился в труд по языкознанию.

ИЛИ НЕ ПОСТАВЛЮ?

Перед тем, как сделать итоговый вывод, я хочу немного рассказать, как этот язык используется

в игре, и каким образом он обогащает лор игры. Специально для вас я составил список интересных фактов о языке.

Факт №1:

Внимательные игроки заметили, что слова из драконьего языка очень похожи на свои эорзейские (английские) эквиваленты. Т.е. неужели можно предположить, что драконий язык является праязыком эорзейского!? Давайте посмотрим на примеры:

come = ko[h]m

new = nuu[h]

anger/hate = ga[h]r

Факт №2:

Еще интересные примеры можно найти в локации Dravanian Forelands. В отличие от Churning Mists, где многие места транслитерированы с драконьего, потому что здесь в основном живут драконы (ну и муглы), в Dravanian Forelands можно увидеть много мест, названных на эорзейском (английском) языке, даже несмотря на то, что здесь уже на протяжении нескольких тысячелетий жили драконы. На самом деле такие места ИМЕЮТ названия на драконьем, но первые люди, пришедшие сюда, просто не так услышали драконьи называния (из-за сложной фонетики), и решили дать похожие по звучанию названия на своем языке.

Самым простым примером является Mourn - искаженный вариант mor[n] (смерть). Это место - вход в Sohm Al (обещанный покой), куда драконы отправляются, чтобы прервать свою долгую жизнь и наконец-то "отдохнуть от мира сего".

Другие примеры:

The Whilom River -> wa[h]r a[h]lm (calm water - спокойные воды)

Mare’s Oath -> ma[h]r ro[h]s (summer woken - начало лета)

Halo -> w[h]ei lo[h]s (the path to loneliness - путь к одиночеству)

Факт №3:

На карте Azys Lla также присутствует одно местечко, названное на драконьем языке. И вы наверняка задумаетесь, как так получилось, ведь все остальные места записаны "нашим языком". Но на самом деле, это название было придумано древними аллаганцами, а не драконами. На пике расцвета империи, аллаганцы считали, что добились интеллектуального превосходства над всеми живыми существами на планете, в том числе и над драконами. Даже драконий язык, считавшийся невероятно сложным для дешифровки, был полностью расшифрован аллаганскими лингвистами… как они заявляли. Использование "причудливых"

слов сложного языка стало модой того времени. Таким образом, драконий язык стал использоваться везде, начиная названиями ресторанов и заканчивая продуктовыми брендами. Название когтевидного кусочка земли Esh Thom в Delta Quadrant является некой попыткой обыграть слово "бог" - es[h]e[h]d, которое, на самом деле, обозначает "просветленный/высший дух" (highest spirit). Аллаганцы, придумавшие этот термин, заменили e[h]d (highest - высший) на t[h]om (bottom-most - самый нижний). Этим они хотели показать, как их цивилизация в результате своего развития отошла от религиозных верований, и презрение по отношению к тем, кто все еще продолжал верить в высшие силы. Но как оказалось, судьба сыграла злую шутку над аллаганской цивилизацией. Во-первых, катастрофа планетарного масштаба положила конец их правлению на планете. Во-вторых, Esh Thom переводится не как "низший дух" (the lowest of spirits) а как "неразвитый дух"(an underdeveloped spirit), что вполне справедливо можно сказать о людях павшей империи.

Факт №4:

А вот теперь разберем, как происходит перевод диалога на драконий. Данный процесс не совсем стандартный, но в кратце это делается так:

1. Команда сценаристов пишет японский текст.

2. Подготавливается английский перевод для дальнейшей трансформации текста на драконий. Сперва мы убираем все лишнее, оставляя основное значение (по принципу экономизации, о котором я писал выше). Если это основное значение не совсем четкое, мы спрашиваем у писателей, какой смысл они закладывают в текст, чтобы не потерять идею, которую они хотят донести до игроков.

3. Я лично занимаюсь переводом на драконий. И если я когда-нибудь не смогу выполнять свои обязанности, как переводчик драконьего... то, полагаю, драконы перестанут говорить в нашей игре.

4. Текст на драконьем проверяется переводчиками английского, и при необходимости английский текст дорабатывается.

5. Я записываю аудио для актеров озвучки, так как некоторые фонетические особенности нельзя передать на письме.

6. Для всех языковых версий игры производится запись текстов на драконьем с участием англоговорящих актеров.

7. Команда звукозаписи накладывает дополнительные эффекты

Заключение

Если все выше написанное выглядит немного запутанно, словно оно не может нормально функционировать; если вы считаете, что слишком много "дыр" в системе языка, если все слишком сложно и т.д. и т.п., то, значит, я преуспел (кое-как) в написании данной заметки, потому что именно такой язык я мечтал создать. Язык, который одновременно понятен и

невероятно сложен. Ситуацию, в которой мы, люди, с невероятной высокомерностью (как и аллаганцы) убеждаем себя, что можем изучать, завоевывать неизвестные просторы и создавать свое… но в итоге терпим невероятную неудачу. Однако это не значит, что нам нельзя весело проводить время, пытаясь преуспеть там, где не смогли ученые павшей империи!

Благодарю за внимание!

П.С.: с неполным словарем драконьего можно ознакомиться по следующей ссылке: http://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/265527-Dragonspeak-Dictionary (прим. пер.)

Конечно же, этот список далек от завершения, но в нем собраны все слова и понятия, которые можно найти в игре, будь то топонимы на карте, названия предметов или фразы из диалогов.

1Флективность - словоизменение при помощи флексий — формантов, сочетающих сразу несколько значений. Примеры языков: латинский, немецкий, русский и другие устойчивые индоевропейские языки. В русском, к примеру, окончания прилагательных указывают на род, число и падеж.

http://tl.rulate.ru/book/14256/277165