



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari

Corso di Laurea Triennale in Lettere
Classe V

Le lingue inventate nella letteratura e nel cinema: dall'Elfico alla lingua Na'vi di Avatar

Relatrice

Prof. Emanuela Sanfelici

Laureando

Vincenzo Guasco

n° matr.1224393

Anno Accademico 2022 / 2023

A chi ha creduto in me fino alla fine, nonostante tutto.

A chi ha avuto il coraggio di vedermi.

ABSTRACT

Da sempre l'uomo si è dilettao nell'arte di inventare lingue, fin da quando durante il medioevo sono stati mossi dei tentativi di dar vita a una lingua che permettesse una comunicazione col divino. Durante l'età moderna i popoli iniziano ad affacciarsi a nuove realtà, iniziando ad accusare il problema delle barriere linguistiche come un ostacolo da abbattere: si cerca così da diversi fronti di dar luogo a una lingua unica, la lingua originaria, con tutta una serie di progetti destinati a fallire. È nell'età contemporanea che la musica cambia: le lingue inventate iniziano ad essere strumento letterario e narrativo, allo scopo di dar vita a mondi fantastici e alieni in cui i personaggi possano comunicare con un proprio idioma. A livello letterario è J. R. R. Tolkien a farsi da apripista, con le lingue elfiche che egli inventa e utilizza all'interno de *Il Signore degli Anelli*. Cinematograficamente è invece Star Trek a farsi capostipite di una tradizione fantascientifica di lingue aliene. Col passare degli anni i progetti linguistici hollywoodiani si fanno sempre più pressanti e con l'uscita di *Avatar*, film del 2009 scritto e diretto da James Cameron, si realizza il frutto di quella tradizione. Qui la pellicola va a presentare in tutta la sua totalità un mondo alieno, a partire dalle fattezze del popolo nativo di Pandora, i loro usi, costumi, flora e fauna e una complessa struttura linguistica che ha contribuito il film a divenire un cult del panorama fantascientifico. Il sistema fonetico così unico e singolare permette a primo impatto di riconoscere la lingua *Na'vi* e associare questo popolo a un'idea di legame con la natura, a qualcosa di selvaggio e selvatico. La struttura sintattica libera fornisce la possibilità di creare frasi senza alcun vincolo, così che ogni singolo personaggio possa avere un proprio pattern di riferimento e riconoscibile. James Cameron si è davvero contraddistinto nella creazione di questo mondo e l'aiuto di Poul Frommer, che si è occupato dell'aspetto linguistico, è stato essenziale per il successo del film, ad ora al primo posto tra i film con maggiore incasso al botteghino.

Sommario

| | |
|---|----|
| CAPITOLO 1 | 11 |
| 1.1 Storie delle lingue inventate: le lingue <i>a priori</i> e le lingue <i>a posteriori</i> | 13 |
| 1.2 Lingue ricostruite | 20 |
| 1.3 Lingue filosofiche, logiche e magiche | 21 |
| 1.4 Lingue ausiliari | 22 |
| 1.5 Lingue artistiche | 23 |
| 1.6 Come si inventa una lingua? L'esperienza di Christine Schreyer | 24 |
| 1.7 Le lingue inventate nella letteratura e nel cinema | 28 |
| CAPITOLO 2 | 35 |
| 2.1 Le lingue preistoriche di <i>The Land of the Lost</i> | 36 |
| 2.2 Il Klingon: il primo esperimento riuscito di <i>artlang</i> | 38 |
| 2.3 Quenya e Sindarin: le lingue inventate del fantasy per antonomasia | 43 |
| 2.4 Le lingue de <i>Il trono di spade</i>: Dothraki e Valyriano | 54 |
| 2.5 <i>Queste oscure materie</i>: i Mulefa | 59 |
| 2.6 <i>Atlantis</i>: l'Atlantideo Disneyano | 60 |
| 2.7 La <i>Neolingua</i> di Orwell | 62 |
| 2.8 <i>Arrival</i>: la lingua degli Eptapodi | 64 |
| CAPITOLO 3 | 67 |
| 3.1 La trama di <i>Avatar</i> | 68 |
| 3.2 Il sistema fonetico Na'vi | 71 |
| 3.3 Morfologia | 73 |
| 3.3.1 I casi | 73 |
| 3.3.2 Il numero | 75 |
| 3.3.3 Verbi | 75 |
| 3.3.4 I numeri | 76 |
| 3.3.5 La creazione di nuove parole e reduplicazione | 77 |
| 3.4 Sintassi | 77 |
| 3.4.1 Io ti vedo | 78 |

| | |
|--|-----------|
| 3.4.2 Preghiera per i defunti | 79 |
| 3.4.3 Una preghiera a Eywa | 81 |
| 3.5 La via dell'acqua..... | 84 |
| 3.6 Depresione post-Avatar | 87 |
| CONCLUSIONI | 87 |
| BIBLIOGRAFIA..... | 91 |



CAPITOLO 1

Le lingue inventate

Inventare lingue può sembrare un passatempo vecchio tanto quanto è vecchio il mondo. Da piccoli ci si è trovati spesso ad esperire questo tipo di arte: il *farfallese*¹, ad esempio, è un linguaggio creato dai bambini per i bambini al solo scopo di divertirsi; così come l'*alfabeto muto*² molto diffuso tra i compagni di scuola delle elementari, e allo stesso modo l'*animalese*³. Si può, però, definire anche i nostri linguaggi, quelli di uso comune, delle lingue inventate?

Le prime forme di linguaggio nascono circa venti milioni di anni fa e ad ora non siamo in grado di conoscere come i primati comunicassero tra loro, ma sappiamo per certo che la capacità di parlare è un qualcosa innato nell'uomo, a seguito di una data evoluzione del cervello e soprattutto dell'apparato anatomico dedito alla produzione di suoni: quello fonatorio. Ma è anche vero che tutti gli animali sono tra loro in grado di *parlare e comunicare*. Ciò che differenzia tale capacità negli uomini dai delfini è principalmente la sintassi. Innanzitutto, è bene ricordare che è la laringe il principale organo dedito alla produzione di suoni e, a livello neurologico, sono le cosiddette aree di Broca e di Wernicke che, già nei primati, permettono di controllare tutti quei muscoli

¹ Bernardino Biondelli, *Studi sulle lingue furbesche*, Bologna, Forni 1969

² Elizabeth Peet, *Dactylogy*, *American annals of the Death*, Vol. 67, No 1, Gennaio 1922

³ J. R. R. Tolkien, *A secret vice: Tolkien on Invented Languages*, a cura di Dimitra Fimi e Andrew Higgins, Harper Collins, 2020

coinvolti nell'atto fonetico: lingua, muscoli facciali, della bocca e della laringe. Ancora importante è tenere in considerazione che quelle stesse aree del cervello sono responsabili del riconoscimento dei suoni. Ora, non tutto ciò che è un discorso articolato rientra in quello che è il linguaggio e la comunicazione. Come anticipato sopra, tutti gli animali sono in grado di *parlare* tra loro, emettendo particolari tipi di versi, cinguettii, ruggiti, o grida. Sono proprio le grida il principale strumento di comunicazione usato, per esempio, dai primati: degli allarmi che avvisano dell'arrivo di una minaccia, di un predatore. Capiamo, così, che un primo importante motivo che sta dietro la nascita del linguaggio è quello di necessità, di difesa. I primi ominidi, però, erano differenti dai primati proprio per la conformazione del cranio – nonché del cervello – e della laringe che si presentava relativamente in posizione ribassata.⁴ Vero anche, però, che nelle forme di comunicazione primitiva mancava una sintassi sviluppata, un vocabolario chiuso e un'articolazione ben strutturata di modi e tempi verbali. Sono le scoperte relative all'uomo di Neanderthal che suggeriscono l'idea che il canale ipoglosso di questi ominidi fosse praticamente identico a quello degli uomini moderni. Per quanto, però, potessero essere in grado di parlare, ancora non erano dotati di una lingua complessa come la nostra, complice una probabile non-complessità del cervello. Si giunge, dunque, all'*Homo sapiens*, tappa dell'evoluzione umana in cui cambia completamente il comportamento della specie. È dallo studio degli attrezzi che si comprende come, dato il loro essere particolarmente dettagliati e funzionali, serviva una lingua tale da poter spiegare ai più piccoli come crearli. È una mutazione avvenuta nel cervello a permettere all'uomo di acquisire tale capacità linguistica, tra cento mila e cinquanta mila anni fa. Ecco che compaiono le aree di Broca e di Wernicke.

È importante ora presentare la differenza tra quella che è una lingua *pidgin* e una lingua *creola*.⁵ La prima fa riferimento a una lingua piuttosto semplice, che si presta alla comunicazione tra individui di lingue diverse, laddove sia necessario scambiare informazioni. Probabilmente la proto-lingua umana era una lingua *pidgin*, che consisteva solo di nomi, verbi e aggettivi, con una sintassi inesistente

⁴ J. Grimm, F. W. Schelling, *Sull'origine del linguaggio*, a cura di G. Moretti; Marinotti, 2004

⁵ J. Diamond, *The Third Chimpanzee: The evolution and future of the Human Animal*; Perennial, 2006

o molto limitata. Una lingua *pidgin* può però creolizzarsi, acquisendo quindi una grammatica più complessa, una fonetica standard, una morfologia e soprattutto una sintassi. I bambini da sé vanno a creolizzare una lingua *pidgin*, dato che ha portato a studiosi come Chomsky a convenire che gli uomini presentano una grammatica universale innata nei propri encefali: dunque si è in potenza in grado di parlare qualsiasi lingua del mondo, che si va a specializzare in base al contesto linguistico in cui si cresce.

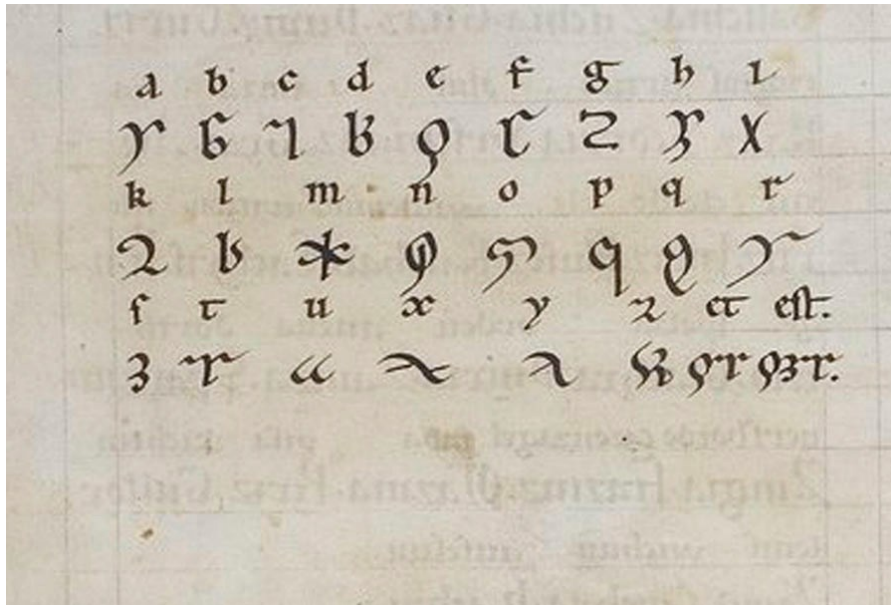
Capiamo così, dunque, che la nascita del linguaggio è un qualcosa che non è stata per niente forzata. Da gesti e versi, si è passati a una comunicazione verbale per pura necessità. Tornando, quindi, al principio di questo discorso: quelle che parliamo non sono delle lingue inventate ad hoc e a tavolino, sono lingue nate per capacità innate e necessità storico-culturali. Dunque, quando si parla di *lingue inventate* a cosa si fa effettivamente riferimento?

1.1 Storia delle lingue inventate: lingue *a priori* e lingue *a posteriori*

Una lingua inventata è una lingua che viene creata a tavolino, in cui viene messo a un punto un sistema ben definito e complesso di fonologia, morfologia e sintassi; insomma una grammatica precisa tanto da sembrare delle vere e proprie standardizzate e dotate di schemi fissi, nonché irregolarità. Sono a migliaia le persone che là fuori si cimentano in questa attività, a tal punto che si è andata a creare una vera e propria comunità che ha iniziato ad avvertire la necessità di stabilire delle norme. Il termine preciso che viene utilizzato per riferirsi a queste lingue è quello di *conlangs*, composto da *constructed* (costruito) e *language* (lingua). Quindi emerge una prima grande differenza tra le *conlangs* e le lingue naturali: queste ultime, come anche analizzato nel paragrafo precedente, si sono sviluppate in modo perfettamente naturale e in un arco di tempo piuttosto lungo. Ancora, se le lingue naturali sono in costante evoluzione e cambiamento, le lingue artificiali rimangono fisse nel tempo e nel momento in cui vengono appuntate. Non si hanno quindi alcuni vincoli sociali e culturali per quanto riguarda le *conlangs*, né tantomeno bisogna fare i conti con varianti dialettali, geografiche o storiche.

Quali sono, però, i motivi che spingono qualcuno ad inventare una lingua da zero? Partiamo da una prima importante differenza, apportata a metà degli anni Novanta da

Albani e Buonarroti: lingue sacre e non sacre. Vi è un'enorme tradizione dietro questa pratica, infatti già nel XII secolo, la badessa Hildegard von Bingen (1098 – 1179) creò la *Lingua Ignota*, strutturata sul latino secondo una riflessificazione,



Alfabeto della Lingua Ignota di Hildegard von Bingen

cioè adattando un vocabolario nuovo – non latino – alla lingua latina.⁶

Questa era composta da ventitré lettere (*litterae ignotae*) e 1081 vocaboli glossati in latino o tedesco. Ad ora è considerata la prima lingua artificiale della storia, tant'è che la stessa badessa è stata fregiata del titolo di protettrice della comunità linguistica delle *conlangs*, la Language Creation Society. La *Lingua Ignota*, assieme a lingue come l'*enochiano* – la lingua degli angeli sviluppata alla corte elisabettiana – e il *balaibalan* – la lingua di Dio messa a punto nel XVI secolo nel mondo islamico – rientrano in quella classificazione di lingue sacre, un fenomeno destinato ad estinguersi tra il Seicento e il Settecento.

Facendo un passo indietro, però, un grandissimo problema sentito dagli uomini fin dall'antichità è proprio quello della massiccia presenza di lingue nel mondo che accentuano le barriere tra i popoli. Già nella Genesi, nel capitolo XI, si narra del famoso episodio della Torre di Babele: a seguito del Diluvio Universale l'umanità rinasce sotto il segno di un'unica lingua, e la superbia degli stessi

⁶ Sarah L. Higley, *Hildegard of Bingen's Unknown Language: An Edition, Translation and Discussion*, Palgrave Macmillan, 2007

sopravvissuti si traduce in sfida all'autorità divina nella costruzione di una torre in grado di raggiungere il Cielo. Sicuramente la lingua unica, nel mito, favorisce questa impresa, e Dio reagisce punendo l'uomo alla confusione delle lingue: nessuno è più in grado di capirsi e il progetto fallisce.⁷ Emerge come la proliferazione linguistica già dal mito biblico viene ravvisata come condanna e maledizione e capiamo così come mai nei secoli del Medioevo e Rinascimento nasce una forte sfrenata ricerca per l'invenzione di una lingua universale e perfetta. L'uomo vuole recuperare questo passato mitico, questa età dell'oro per la lingua. È questo il punto di partenza per la nostra riflessione sulle *conlangs*, la storia di come l'umanità è passata a volgere lo sguardo al futuro e lasciarsi alle spalle il desiderio di inventare una lingua originaria per cimentarsi in lingue inventate di mondi fantastici e pianeti alieni.

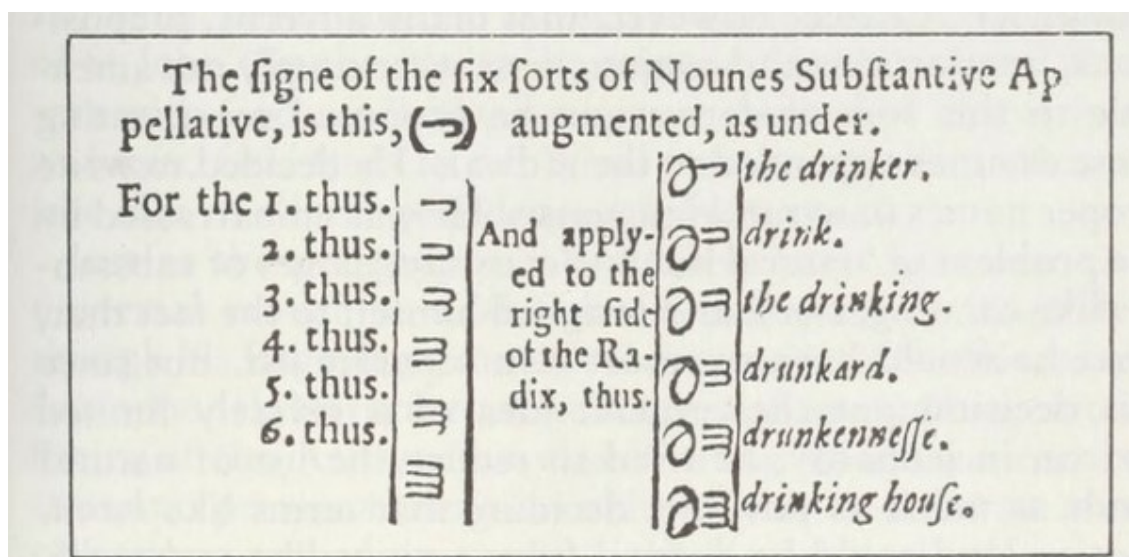
Umberto Eco, in *La ricerca della lingua perfetta nella cultura europea* (1993), pone l'accento sul fatto che nell'Europa antica erano il greco e il latino a fregiarsi del titolo di lingue egemoni per la cultura, portando ad oscurare le altre lingue esistenti. Dal Medio Evo in poi, accanto alla comparsa dei volgari, si inizia a cercare di trovare una soluzione a quella che era la diversità linguistica. Ecco che si investono energie e risorse nel tentativo di dar luogo alla così detta lingua di Adamo nel paradiso terrestre, la lingua originaria. Per taluni si trattava dell'ebraico, la lingua per mezzo della quale Dio ha rivelato il messia. Per altri invece si faceva riferimento a una lingua ancora più antica. Tra il Seicento e il Settecento la spinta del nazionalismo porta ogni nuova realtà europea a codificare la propria lingua come la principale, la prescelta. Solo tra Ottocento e Novecento, gli studi comparatistici si impegnano ad analizzare le affinità tra le lingue del ceppo indo-europeo al fine di ricostruire una proto-lingua comune alle lingue europee, con ammissione che non sarebbe stato possibile individuare una lingua originaria universale.

È bene introdurre una importante differenza nei riguardi delle lingue inventate, introdotta da Louise Coutrat e Leopold Leau nel loro *Storie delle lingue internazionali: lingue a priori, lingue a posteriori e lingue miste*. Questo è un primo criterio da tenere a mente per quanto riguarda il processo che porta alla nascita di una nuova *conlang*.

Le lingue *a priori* sono quelle lingue che nascono senza alcun punto di riferimento già esistente: si compone di nuovi simboli, nuovi fonemi, nuovi concetti stessi e modi di

⁷ Umberto Eco, *La ricerca della lingua perfetta nella cultura europea*, Editori Laterza, 1993

concepire la lingua. Storicamente parlando, si può prendere in considerazione il secolo XVII, momento in cui la lingua latina, ritenuta internazionale in Europa, inizia a cedere alle pressioni delle nuove avanguardie linguistiche. Gli europei entrano in contatto con le popolazioni cinesi, scoprendo un modo nuovo e completamente diverso di concepire il linguaggio. I viaggiatori, commercianti e funzionari si affacciano a quelli che vennero definiti i *veri caratteri*, un pattern linguistico che portò Francis Lodwick nel 1647 a dar vita alla *common writing*.⁸ Questa si fondava sulla nozione di radice, espressa per mezzo di simboli che venivano articolati per mezzo di particolari marche diacritiche. Il fine ultimo di questa lingua era quello di mettere a punto un metodo di comunicazione universale, affinché due parlanti di nazioni diverse potessero facilmente capirsi. Egli intendeva raffinare tre indici numerati, riducendo il numero di vocaboli utilizzati. L'idea era di partire da un simbolo che avesse un significato ben preciso, come quello di "bere", e aggiungendo delle particolari radici al simbolo derivarne altri termini: "bevitore", "bevanda", etc...



Esempio di come Lodwick intendeva declinare il sostantivo "bere" per messo dei suoi simboli radicali

Non riuscì a pieno nel suo intento, si trovò in difficoltà con molti aspetti della lingua: ad esempio non aveva idea di come rappresentare avverbi, preposizioni,

⁸ U. Eco, *La ricerca della lingua perfetta nella cultura europea*, Editori Laterza, 1993

congiunzioni, così come nomi propri. Nonostante ciò, si premurò di trascrivere l'incipit del Vangelo di S. Giovanni.

Degno di menzione è anche il progetto dell'*Ars magna* del catalano Ramn Lull (XII-XIV secolo), nonché una lingua da utilizzare per convertire gli infedeli al cristianesimo. Alla base del progetto vi era la combinatoria matematica, che rendeva dunque universale la lingua da lui pensata. Più in generale, l'*Ars magna* si prefigurava di trovare una scienza universale tramite cui coprire tutti i saperi dello scibile. I concetti semplici sarebbero stati rappresentati da lettere dell'alfabeto greco, punto di partenza per tutta una serie di calcoli sillogistici.

Tra il Seicento e il Settecento sono vari gli esperimenti di dar vita a lingue *a priori*, ma si arriva anche alla conclusione che è quasi impossibile riuscirci in toto, in quanto è inconcepibile evitare anche un minimo influsso da lingue già esistenti. Ecco che tra l'Ottocento e il Novecento si apre una nuova stagione: quella delle lingue *a posteriori*, nonché lingue inventate sulla base di schemi già presenti nei repertori linguistici. E lo sviluppo tecnico-scientifico a farsi trampolino di lancio verso questo cambio di direzione. Si fa sempre più pressante l'idea di creare una lingua internazionale ausiliaria per rendere immediate e semplici le comunicazioni tra le varie nazioni. La spinta *a posteriori* si tradusse non più nel cercare una matrice comune alle varie lingue, ma nell'utilizzare le lingue esistenti per coniarne una che avesse caratteristiche presenti in diverse realtà linguistiche. Andava creata una perfetta sintesi delle lingue, così da neutralizzarle. Per esempio, era necessario che ci fosse perfetta corrispondenza tra grafema e foni, la struttura fonetica delle varie parole doveva essere molto semplici e i termini attinti da un vocabolario universale. Poche regole grammaticali. Nessuna irregolarità. Il risultato fu una moderna Torre di Babele, in cui si affermarono tante – troppe – diverse lingue internazionali. Un noto esempio fu il Volapük, che compare per la prima volta nel 1880 ad opera di J. M. Schleyer. Dotata di un sistema grammaticale piuttosto complesso, in quanto costruito sulla base di quello tedesco, i sostantivi erano derivati dal vocabolario inglese e resi irriconoscibili, così da semplificarne la struttura sillabica. Era anche questo un tentativo di lingua internazionale, che si esercitava sotto il segno divino. Impossibile non citare, giunti a questo punto, il famoso caso dell'Esperanto. Siamo alla fine dell'Ottocento, quando il polacco Zamenhof sviluppa la lingua *a posteriori* più redditizia. Il suo lessico è costruito su quello latino, delle lingue romanze, germaniche, slave e la cui

grammatica risulta semplice e regolare. I sostantivi finiscono in *-o*, gli aggettivi in *-a*, gli avverbi in *-e* e i verbi all'infinito in *-i*. Esiste un solo articolo: *la*. Le preposizioni sono utilizzate in modo logico per formare i complementi e le congiunzioni si comportano in modo simile a quelle italiane.

Un esempio pratico di come funziona la derivazione lessicale: partiamo dal termine *muzik-*, che in Esperanto significa “musica”, ma come idea e non come sostantivo. Da qui: *muzikO* (musica, sostantivo), *muzikA* (musicale, aggettivo), *muzikE* (musicalmente, avverbio) e *muzikI* (fare musica, verbo). I pronomi prendono la desinenza dall'accusativo, per quanto riguarda quelli personali soggetto terminano in *-i* (*mi* = io), se terminano in *-n* sono oggetto (*min* = me), se invece terminano in *-a* sono aggettivi possessivi (*mia* = mio). L'ordine delle parole è, invece, piuttosto libero: viene deciso in base alle origini del parlante o dall'enfasi che si vuole dare a una parola; ma in genere si opta per Soggetto-Verbo-Oggetto. Avrebbe dovuto rappresentare una lingua universale, un regalo per il mondo, così da eliminare ogni barriera linguistica che ostacolava il commercio e la comunicazione internazionale; nonché sperava di promuovere la pace tra i popoli. Zamenhof ne parla per la prima volta nel libro *Unua Libro* (Primo Libro). Il suo obiettivo non era, però, di dar luogo a una nuova lingua principale, ma ad una lingua seconda da usare per accrescere la fratellanza tra gli uomini. Il discreto successo del progetto portò nel 1905 alla nascita del Congresso mondiale di Esperanto, evento che si pone come fine quello di celebrare e parlare la lingua. Non riuscì, però, ad imporsi: sia per la poca partecipazione da parte dei parlanti, sia per gli ostacoli mossi da vari governi, tra cui quello francese che temeva che l'esperanto sarebbe stato utilizzato per diffondere la propaganda comunista negli anni Venti. L'Unione Sovietica, di contro, era convinta che l'Esperanto fosse usato per spionaggio internazionale e più avanti Hitler attribuì l'Esperanto alle comunità ebraiche. Solo nel 1985 l'UNESCO ha cercato di tutelare l'Esperanto, facendo sì che diversi paesi lo aggiungessero ai propri programmi scolastici.

Nel 1903, viene presentato da Giuseppe Peano una versione molto semplificata del latino che prende il nome di *latino sine flexione*. Sarà definita nel 1908 come la lingua più a posteriori delle lingue a posteriori: 26 lettere e due soli dittonghi, l'accento cade sempre sulla penultima sillaba e i nomi e gli aggettivi sono

costruiti a partire dall'ablativo, i nomi al plurale dall'accusativo. Come da denominazione, non sono presenti declinazioni e l'infinito dei verbi è indicato dal suffisso *-re*, per il passato invece la particella *e*, per il futuro *i*. Prendendo il verbo amare, si ha: *amaRE* per l'infinito, *me e ama* per il passato e *me i ama* per il futuro. Il participio passato lo si forma con *-to* e il presente con *-nte*, il passivo invece *verbo essere* + *participio passato*.

Altro interessante esperimento è stato quello di C.K. Ogden che nel 1932 propose il *Basic English*, ovvero un inglese semplificato ad avere solo 850 vocaboli. Emerge, come, durante il Novecento vi è un tentativo dietro l'altro di costruzione di lingue *a posteriori*, oltre alle già citate ce ne sarebbero a decine di cui poter discorrere. Per concludere il discorso, è interessante prendere in esame la figura di Otto Jespersen, il vicepresidente di un convegno del 1907 a cui parteciparono diversi linguisti allo scopo di decidere quale lingua internazionale avrebbe dovuto imporsi nel panorama europeo. Egli concepiva le lingue come entità storico-culturali, la cui evoluzione è dettata da fattori sociopolitici. La lingua è un vero e proprio atto sociale e da tale va trattata, è “un'attività umana – attività da parte di un individuo di farsi capire da un altro, e un'attività da parte dell'altro di capire cosa c'è nella mente del primo”⁹

La specie umana è la sintesi di una evoluzione biologica e una sociale, nonché verbale e culturale. Dunque, secondo Jespersen “la lingua ideale è quella che con i mezzi più semplici riesce ad esprimere i pensieri umani nella maniera più piena e più accessibile”.¹⁰

È la lingua inglese secondo Jespersen la lingua europea che più si è avvicinata all'ideale, in quanto semplice e priva di apparato flessivo. Ma, nonostante ciò, egli non sosteneva che l'inglese avrebbe dovuto essere lingua egemone ed internazionale. Innanzitutto, egli sostiene l'idea che sarebbe meglio affidarsi a una lingua *ausiliare*, piuttosto che a una *egemone*: questo perché la lingua ausiliare non cercherà di soppiantare le lingue nazionali ma si affiancherà ad esse. Serviva allora identificare una lingua che fosse semplice come l'inglese ma che non riscontrasse i suoi difetti principali. Questa prese il nome di Novial (*Nuova lingua ausiliare internazionale*): le vocali finali avrebbero dovuto specificare il genere o avrebbero, dovuto essere usate per derivazioni; aveva in sé

⁹ Otto Jespersen, *The Philosophy of Grammar*, The University of Chicago Press, 1992 pagina 17

¹⁰ Otto Jespersen, D. McCawley, *Progress in Language with special reference to English. New edition*, 1993, pagina 13

il genitivo; il sistema verbale costituito da forme analitiche. Tutti questi non erano però aspetti positivi, quanto più enormi difetti e il suo progetto, come tanti altri, decadde.

Questo excursus storico ci permette di mettere a fuoco come tra il XII e il XX secolo l'uomo si è cimentato a più riprese nell'attività di inventare lingue, per i motivi più disparati. Abbiamo avuto modo di citare motivi religiosi e motivi socio-politici, ma vi sono altri aspetti altrettanto interessanti da poter prendere in considerazione.

1.2 Lingue ricostruite

Le lingue ricostruite sono tutte quelle che vengono anche denominate come *storiche* o *perdute*. La filologia si affianca alla linguistica storica per cercare di ricostruire idiomi ormai dispersi nella linea temporale. Possono essere viste come una via di mezzo tra lingue artificiali e lingue naturali, inserendosi quindi bene all'interno della riflessione. L'obiettivo principale di chi si occupa di tali lingue è quello di ricostruire una proto-lingua di una famiglia linguistica particolare. Ad esempio, i tentativi di ricostruire il protoindoeuropeo sono numerosi, così come quelli di far rivivere il protolatino. A proposito, si fa interessante citare quanto fatto da Luca Alfieri, glottologo presso l'Università Guglielmo Marconi che per il film *Il primo re* (2019) di Matteo Rovere ha ricostruito proprio il protolatino. È partito dalle fonti più storicamente accurate di tale ceppo, occupandosi di contaminare il latino arcaico – sennò troppo simile a quello scolastico – con elementi di indoeuropeo ricostruito. Ne è risultata una lingua fuori dal tempo e fuori dalla storia, che però ha servito al suo scopo: quello di far rivivere sul grande schermo un *improbabile* latino che Romolo e Remo avrebbero potuto utilizzare per comunicare tra di loro. Ciò che ha portato alla necessità di tale esigenza è stato che, nel Lazio dell'VIII secolo a.C. non si parlava il latino che ora conosciamo, ma gli idiomi erano diversi e vari, un misto di vari *patois* in costante contaminazione tra di loro. Era questa la lingua di Romolo e Remo, una sintesi di latino arcaico, etrusco e osco. Non è un caso isolato quello del *Il primo Re*, tant'è che un altro cult della cinematografia storica,

La passione di Cristo, ha sentito la necessità di dar voce a una lingua ormai perduta.

La lingua che Luca Alfieri è andato a ricostruire si basa senza ombra di dubbio sul latino classico, con però tutta una serie di arcaismi atti a giocare l'illusione di una lingua più antica. Ad esempio, sintatticamente parlando, si preferisce un ordine SOV assolutamente da rispettare, senza la possibilità di libertà e licenze poetiche. Il locativo presenta la desinenza *-ai*, entrata in disuso nel latino classico; così come la conservazione di consonanti finali e così via. Anche l'aspetto fonetico è stato di gran lunga essenziale, come la pronuncia del gruppo consonanti GN che non suona come una nasale palatale, ma si va a staccare i suoni [g] e [n]. Insomma, si è cercato di rendere viva una lingua di cui non si hanno nemmeno testimonianze, portando a coniare una delle frasi più iconiche presenti nella pellicola:

*Che questo sangue fraterno
che bagna la nostra terra
sia duro come la pietra
e che vi sia incisa sopra una sola parola
che riecheggi nella mente di ogni uomo
che oserà solcarla, attaccarla o chiedere asilo.
Tremate. Questa è Roma!*

1.3 Lingue filosofiche, logiche e magiche.

Ci troviamo all'interno della grande famiglia delle *Englangs*, ovvero le *Engineered languages*, quelle lingue sperimentali che si avvalgono di meri criteri oggettivi, escludendo tutto ciò che riguarda l'estetica e il piacere. Punto di partenza è l'idea che le lingue naturali siano difettose, imperfette, difficili. Bisogna dunque rettificare lo stesso pensiero umano e tra il XV e XVI secolo si diffonde l'idea di dover ricercare una lingua ideale, logica, universale, attraverso cui poter esprimere *tutti* i concetti filosofici.

Riconosciamo in questa famiglia le *loglangs*, quindi quelle lingue costruite su una struttura logica e formale. Non presentano alcun tipo di irregolarità ed eccezione, quasi fossero programmate da una macchina per una macchina. Il loro scopo è di verificare o dimostrare una tesi circa il funzionamento della lingua stessa. Si può citare il *làadan*,

messa a punto da Haden Elgin negli anni Ottanta durante le lotte e rivendicazioni femministe perché in grado di esprimere meglio il punto di vista delle donne. Oppure l'*Ithkuil*, creata da John Quijada per esprimere al meglio il pensiero umano. Nel 2001 fa il suo ingresso tra le *loglangs* il *toki pona*, che si basa sul minimalismo e taoismo al solo scopo di esprimere la massima varietà di significati con il minor numero di elementi. Abbiamo poi le *lingue filosofiche*, costruite per scopi puramente filosofici. Cercano di esplorare come funziona la mente in relazione al linguaggio.

Ci sono poi le *lingue magiche*, ovvero tutti quegli idiomi che vogliono generare effetti straordinari, distorcendo la realtà. Dee, alchimista nel Cinquecento, crea la *Mondae*, un simbolo che ruotato e scomposto può dar vita a qualsiasi lettera ed elemento cosmico. Le *lingue mistiche* invece sono quelle che si legano alla ricerca del trascendente, della comunicazione tra umano e divino. Il *Balaibalan* cinquecentesco, ad esempio, o la *Quabbalah* ebraica. E le *lingue oniriche*, ovvero quelle che si rifanno allo stato di trance: indecifrabili, senza interpretazione, bizzarre.

1.4 Lingue ausiliari

Le lingue ausiliari si prestano al favorire la comunicazione tra popoli diversi e distanti. Si caratterizzano per una estrema regolarità grammaticale e un lessico *a posteriori*. Oltre alle già citate Novial ed Esperanto, si può presentare *Solresol*, lingua del XIX secolo costruita a partire dalle sette note, a cui venivano abbinate sette sillabe, sette colori, sette ideogrammi e sette gesti. Esperimento più fortunato fu l'*Universal Glot* di Pirro che semplificò il latino con tratti delle lingue germaniche. Con l'arrivo del Volapük, il progetto fu completamente soppiantato. A seguito del fallimento dell'Esperanto e del suo discendente, l'*Ido*, fu la volta dell'*Occidental*, del tedesco De Wahl: voleva dar vita a una lingua simile agli idiomi occidentali, ma anche questo progetto fallì.

1.5 Lingue artistiche

Eccoci giunti a quelle che sono le protagoniste di questa riflessione. Le lingue artistiche, o *Artlangs*, mettono assieme tutto ciò che finora è stato presentato. Si fa riferimento a tutti quegli idiomi creati a tavolino per essere usati all'interno di quella che è una qualsivoglia espressione artistica. Dalla letteratura, nel corso dei decenni, sono sbarcate dapprima in televisione e poi al cinema e nei videogiochi, fissandosi come elemento caratteristico della cultura pop delle ultime generazioni. Le *Artlangs* non devono rispondere a nessuna regola: ogni creatore è libero di renderle complesse o semplici, orecchiabili o sgradevoli, decidere liberamente quali suoni includere o meno, quale ordine sintattico prendere come riferimento e così via.

Le *Artlangs* sono oramai il punto più alto raggiunto dall'invenzione linguistica, segnando un importante punto di svolta nella storia delle *conlangs*. Si è passati, infatti, da un cercare in tutti i modi di eliminare le barriere linguistiche e dar vita alla *lingua originaria*, per poi focalizzarsi sulle lingue internazionali e ausiliare a non inseguire più il sogno di quell'utopia linguistica ma, addirittura, investire le medesime conoscenze e studi per far sì che gli Elfi della Terra di Mezzo o gli alieni Na'Vi del pianeta Pandora potessero anch'essi essere dotati di un sistema di linguaggio e comunicazione propri e ben strutturati. Gli orizzonti e i confini sono stati così superati. È questa l'era dell'avanguardia artistica e linguistica. Interessante è anche notare che diversi aspetti storici analizzati si vanno così a sovrapporre. È nella prima metà degli anni Cinquanta che nasce la ricerca sfrenata alla lingua internazionale, stessi anni in cui il noto professore di Oxford J. R. R. Tolkien inizia a mettere a punto quello che poi egli stesso andrà a definire come *Elfico*. È proprio Tolkien a farsi capostipite non solo di un genere letterario, ma anche della grande comunità di *Conlangers* artistici. Se molte *Englangs* fallirono nel loro intento e tutte le *lingue ausiliari* non sono riuscite a imporsi nel panorama linguistico internazionale, le lingue artistiche hanno sempre avuto successo nel loro campo e nessuna può essere in alcun modo definita fallimentare, in quanto non facenti parti di nessun preciso progetto fuori dalla propria portata. Si può, anzi,

affermare che il numero di coloro che ad oggi sono in grado di parlare il Klingon, una lingua inventata per il film *Star Trek*, o il *Sindarin*, una delle tante lingue degli Elfi de *Il Signore degli Anelli*, supera di gran lunga quello di chi ancora oggi conosce l'Esperanto.

1.6 Come si inventa una lingua: l'esperienza di Christine Schreyer

Un interessante punto di partenza è prendere in esame il processo creativo che porta al compimento di una *artlang*. Innanzitutto, sono gli studi della linguistica ad essere presi in considerazione, un campo che ormai vanta di un panorama accademico e di ricerca davvero ampio e caratteristico. La linguistica studia diversi aspetti della lingua, tra cui: fonologia, morfologia e sintassi. Prendiamo dapprima questi tre elementi cardine, che devono essere i primi ad essere presi in considerazione nella creazione di una lingua artistica.

Per quanto riguarda la fonologia, questa si occupa di studiare e analizzare l'aspetto fisico dei suoni e la loro funzione linguistica. Ogni lingua è caratterizzata da un certo numero di suoni che i propri parlanti sono in grado di emettere, emerge dunque che per inventare una lingua è bene selezionare dapprima quali foni prendere in considerazione. Molto spesso è utile avere a mente anche delle caratteristiche proprie dei parlanti, in quanto può aiutare molto nella messa a punto della rosa fonologica. Un esempio può essere il ragionamento che ha portato Steve Peterson¹¹ a decidere quali fossero i suoni tipici della popolazione dei Dothraki, per la serie tv *Il trono di Spade*. I Dothraki sono un gruppo nomade, piuttosto burbero e dedito alla guerra, caccia e saccheggio, pellegrini, violenti e sanguinari; si spostano a cavallo e non sono di certo famosi per la loro ospitalità. Viene da sé che Peterson abbia così optato per includere maggiormente quelli che sono i foni più aspri, duri, gravi, allo scopo di aiutare *narrativamente* la caratterizzazione stessa dei Dothraki. Inoltre, in un caso specifico come quello di Peterson, egli, dovendo

¹¹ David J. Peterson, *The Art of Language Invention: from Horse-Lords to Dark Eleves to Sand Worms, the Words behind World-Builging*, 2016

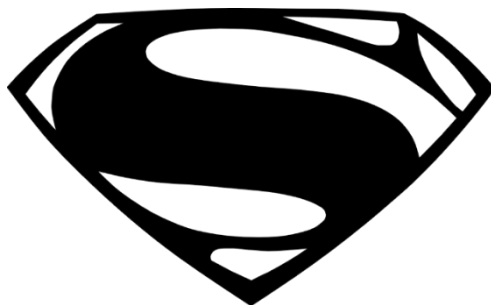
occuparsi di una lingua inventata che già però era apparsa in una saga letteraria, *Le cronache del Ghiaccio e del Fuoco* di J. R. R. Martin, aveva da tenere in considerazione tutta una serie di espressioni e frasi che Martin già aveva coniato e che non poteva ignorare. Un primo fondamentale passo riguarda le vocali: si sceglie il numero di vocali da utilizzare, che può variare da zero a dieci, venti, quante se ne vuole. Si passa così alle consonanti, si possono mantenere quelle della propria lingua, aggiungerne toglierne, oppure modificare il fonema di un particolare grafema e fare in modo che, se *c* di “ciliegio” risulta [tʃ] nella lingua che andiamo a inventare può risultare [ts]. Anche i dittonghi possono essere manipolati, facendo in modo che *iu* in “piuma” si legga semplicemente [i:]; e così via.

A questo punto è bene dar luogo a un vocabolario, costruito sui suoni scelti e avendo cura di isolare anche dei campi semantici che riguardano il gruppo proprio dei parlanti. Si passa a mettere appunto regole grammaticali e sintattiche, così da poter poi proseguire nel costruire delle frasi ben sapendo quale ordine sintattico si è preferito (SOV, SVO, OVS e così via), o quale dev’essere la posizione degli aggettivi rispetto ai nomi o delle preposizioni rispetto agli avverbi. Morfologicamente è importante individuare suffissi, prefissi e affissi così da creare anche dei pattern riconoscibili all’interno delle parole che si va ad inventare.

Christine Schreyer, linguista antropologa presso l’Università della Colombia, ha riportato nel suo saggio *Language creation and engagement: how to guide* qual è stato il processo creativo dietro l’invenzione della lingua aliena di Krypto, pianeta natale di Superman per il film *Man of Steel* (2013), diretto da Z. Snyder. Il punto di partenza era molto chiaro, in quanto da sceneggiatura avrebbe dovuto basarsi su: “*It’s not an S [...]. On my world it means hope*”.¹² Dunque, il lavoro della Schreyer è iniziato sotto il segno di una specifica indicazione: un segno, un simbolo che ricorda il grafema *s*, che va a indicare un termine ben preciso. A ciò si aggiunge un altro elemento caratteristico, in quanto questo simbolo è riportato su un costume che richiama i valori della disciplina e fisicità. Per la prima volta nella storia del personaggio, dunque, si svincola la *S* sul costume dal significato di “Superman”, ma la sia associa a qualcosa di totalmente nuovo e coerente con le origini aliene del personaggio. Egli, infatti, non nasce come super eroe, nasce come principe di un pianeta alieno. Andava, dunque, ricalibrato tutto a partire da

¹² Citazione del personaggio di Superman, tratta dal film *Man of Steel* (2013) di Z. Snyder

questa nuova veste data ai kriptoniani. Quella *S* altro non è che un glifo, un termine tratto dal greco che fa riferimento a un qualsiasi segno e unità grafica che non



Iconico simbolo associato al personaggio di Superman

sempre trova corrispondenza con i grafemi.

Oltre a ciò, il lavoro della Schreyer doveva anche basarsi sui già noti nomi dei personaggi e dei luoghi, come Lara Lor-Va, Kal-El, Kandor, Krypton, Jor-El, Zod. Dunque, ella non partiva con assoluta carta bianca, ma doveva rispettare indicazioni ben precise. A partire da ciò, si è occupata di stilare una tabella di consonanti e vocali che sarebbero state il suo punto di partenza a livello fonologico.

| | <i>Bilabials</i> | <i>Labiodentals</i> | <i>Interdentals</i> | <i>Alveolars</i> | <i>Palatals</i> | <i>Velars</i> | <i>Glottals</i> |
|----------------------|------------------|---------------------|---------------------|------------------|-----------------|---------------|-----------------|
| Stops | p, b | | | t, d | | k, g | |
| Nasals | m | | | n | | ŋ | |
| Fricatives | | f, v | ð | s, z | | | h, ɦ |
| Affricates | | | | tʃ | | | |
| Central Approximants | w | | | r | j | | |
| Lateral Approximants | | | | l | | | |

Tabella delle consonanti kriptoniane, tratta dall'articolo ufficiale scritto dalla Schreyer

| | | |
|------|---|---|
| High | i | u |
| Mid | ɛ | |
| Low | æ | ɑ |

Tabella delle vocali kriptoniane, tratta dall'articolo ufficiale scritto dalla Schreyer

Come si evince dalla tabella, è stato introdotto soltanto un suono non presente nel sistema fonetico inglese: la fricativa velare sonora. Inoltre, presenta solo un dittongo: a ɔ̃ , che presenta precise varianti allofoniche, come ad esempio: /a/ diviene [ɔ] prima di [r] e /a/ diviene [o] a fine di una sillaba.

Da qui, si è cimentata negli aspetti morfologici optando per un sistema agglutinante, con davvero poche eccezioni. Interessante notare come sia stato deciso di introdurre dei particolari simboli che andassero a rappresentare i verbi al passato o al futuro, come se fossero parole completamente indipendenti. A livello sintattico, è stato scelto un sistema Soggetto-Oggetto-Verbo, in virtù dell'egocentrismo del popolo kriptoniano, il quale sotto il segno del proprio egoismo ha cura solo del proprio pianeta: il soggetto, allora, viene posto davanti. Il verbo viene posto alla fine sempre per un gioco di caratterizzazione dei personaggi: sul pianeta Krypto a contare non sono i fatti, tantomeno l'azione, cosa che porterà il popolo a trovarsi in pericolo senza però agire per sistemare le cose. È chiaro, quindi, come questo processo creativo in particolare fosse estremamente legato e funzionale alla narrazione del film. La Schreyer si è però anche occupata di ideare una lingua per un altro film, *Alpha* (2018). Qui si è cimentata con una lingua ricostruita, allo stesso modo in cui è accaduto per *Il primo re*. In questo caso specifico andava ricreata una lingua di una tribù che abitava l'Europa venti mila anni fa. Questa lingua prende il nome di Beama, col significato letterale di "tutti noi parliamo". Il processo creativo da parte della Schreyer è cominciato con lo studio di tre differenti protolinguaggi: il protonostratico, il protoeuorasiatico e il protodenecaucasico. Da un punto di partenza fonetico, si è preferito avvicinarsi alle lingue romanze, così che la rosa di suoni disponibili potesse abbracciare tutti e tre quei protolinguaggi. Sono state varie le strutture sillabiche preposte: CV-VC, CV-VC-VC-V, VC-V, VC-VC e l'accento nelle parole è stato individuato sulla penultima sillaba delle parole tronche. La sintassi è stata prevalentemente presa dal protonostratico: Soggetto-Oggetto-Verbo. Segue un esempio di tentativo di traduzione da parte della Schreyer di una linea di dialogo:

"Nothing can stop us, nothing will stop us" (Nessuno ci può fermare, nessuno ci fermerà)

Trascrizione fonetica in lingua Beama: [hal.a et t'ad.ma, hal.a tsa t'ad.ma]

La studiosa aggiunge anche che è stato fondamentale prendere in considerazione anche aspetti socio-linguistici. Per una scena in cui due tribù si incontrano, è stato optato per ideare dei dialetti differenti allorché provengono da due aree diverse. Così nel dialetto principale della lingua, "mio figlio" risulta [sawami], mentre nel dialetto vicino [fawami].

Queste due esperienze ci hanno permesso di portare dei primi esempi di *artlangs a priori* (Kryptniano) e *a posteriori* (Beama).

1.7 Le lingue inventate nella letteratura e nel cinema

È davvero ampio il panorama letterario e cinematografico delle lingue inventate. Partendo proprio dalla letteratura, gli esperimenti linguistici sono davvero vari e disparati e, interessante, è tenere in considerazione come questo media non fornisca alcun punto di riferimento sonoro e di messa in scena. Chi inventa una lingua destinata alla pagina scritta si trova dinnanzi a un ostacolo non indifferente: ogni lettore leggerà quanto si trova dinnanzi in modo diverso, ogni lettore immaginerà in modo diverso come suonano le varie frasi e, non difficilmente, molti lettori saranno anche portati a saltare con gli occhi tutte le parole o discorsi nella lingua inventata. Nonostante questa premessa, però, è importante tener conto di quanto sia utile investire tempo ed energie per questo scopo: il *world building* ha la possibilità di definirsi a pieno e la *lore* del romanzo sarà molto più vasta.

Sicuramente quando si parla di lingue inventate per un romanzo, il primo esempio che salta a chiunque in mente è il caso de *Il signore degli anelli*. Si può quasi osare affermando che J. R. R. Tolkien sia stato il primo ad aver ideato una lingua così complessa, ricca di storia e tradizione, che ad ora nessuno è ancora stato in grado di eguagliarlo. Sono le *Lingue di Arda* la sua principale creazione, vari idiomi elfici di una grande regione della Terra di Mezzo. Egli si è preoccupato non solo di dar vita a diversi dialetti, lingue basse, lingue del popolo, lingue colte, e lingue sacre ma anche di mettere a punto una storia della lingua, così da indicare come nel corso dei decenni, dei secoli, le lingue di Arda sono mutate, sia da un punto di vista orale sia filologico. Emerge fin da subito come Tolkien abbia deciso di svincolare le *artlangs* da uno dei loro attributi principali: essere lingue fisse nel tempo. Dando tutta una serie di informazioni riguardo la storia dell'*Elfico*, Tolkien ha deciso di trattare una lingua inventata al pari di una lingua naturale.

L'esperienza di Tolkien ha dato un volto completamente nuovo al panorama del genere *fantasy*. Anzi, si può proprio riconoscere allo scrittore britannico di

essere stato lui a fondare il suddetto genere così come lo conosciamo noi oggi, dando vita a una grossa tradizione di mondi inventati e linguaggi fantastici. Si lega perfettamente a questa esperienza quella di G. R. R. Martin, autore de *Le cronache del Ghiaccio e del Fuoco*, in cui per dare una voce ai personaggi del Continente Essos, ha messo appunto l'Alto Valiriano, lingua la cui autorità e utilizzo ricorda quello del latino durante il Medio Evo e Rinascimento, e il Valiriano. Si è occupato di registrare mescolanze linguistiche di popoli vicini o conquistati, come nel caso della Baia degli Schiavi.

Non solo il fantasy si fa portavoce di *artlangs*, ma soprattutto la fantascienza è un genere molto noto per l'introduzione di lingue aliene. Già nel 1895, H.G. Wells, nel suo romanzo *La macchina del tempo* si interessa di assegnare una lingua alla popolazione Eloi, ottocento mila anni nel futuro. Non è mai stata del tutto normata, e sul finire dell'Ottocento ancora non era frequente l'uso delle *artlangs*. Nonostante ciò, però, la lingua Eloi è un interessante punto di partenza per quella che sarà la tradizione fantascientifica delle lingue inventate. Il genere è, innanzitutto, molto ampio e vario: viaggi nel tempo, pianeti alieni, guerre galattiche, futuri apocalittici o distopici e ognuna delle declinazioni che la fantascienza può avere può in diversi modi immaginare un linguaggio da adottare. Interessante è il caso di lingue appartenenti a popoli alieni di altri pianeti, in quel caso gli autori devono avere l'accuratezza di dar luogo a idiomi che in tutto e per tutto sembrano *alieni*: un sistema fonetico completamente diverso dal nostro, se non anche sconosciuto a noi; un sistema morfo-sintattico "strano" o inusuale, un utilizzo dell'apparato fonatorio nuovo, più o meno complesso, nel quale l'anatomia della laringe può essere completamente diversa; così come un utilizzo diverso della comunicazione, della scrittura, dell'oralità. Insomma, dar luogo a una lingua inventata di un pianeta alieno può risultare un esercizio alquanto difficile nell'ottica delle *artlangs*, ragion per cui la maggior parte dei casi ricade nella banalità di creazione di semplicemente una lingua *nuova*. Narrativamente parlando, dotare un popolo alieno di un sistema linguistico porta ad indicare il livello di intelligenza e sviluppo socio-culturale dello stesso. È Parrinder in *Alien Encounter* ad osservare come "il nucleo centrale dell'intelligenza aliena è il possedere una lingua diversa"¹³. Inoltre, aiuta molto a rendere ancora più alieno l'alieno: se parlano in modo diverso da noi, allora sono veramente

¹³ Patrick Parrinder, *The Alien Encounter: or Mrs Brown and Mrs Le Guin, in Science Fiction Studies, Vol. 6, No. 1, 1979, pagine. 51-52*

diversi da noi. Possono essere proposti pattern che esaltano la differenza col nostro linguaggio, come ad esempio frasi lunghissime che hanno un significato breve o frasi brevissime che tradotte risultano impegnative.

Una lingua inventata, essa sia per un popolo fantastico e magico, o per una razza aliena, aiuta anche nell'identificazione da parte del lettore – o spettatore – delle caratteristiche peculiari dei parlanti. In precedenza, è stato portato un esempio con i Dothraki, da *Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco*, ma il discorso può essere ampliato. Come riporta Ria Cheyne in *Created Languages in Science Fiction* (2008), che Wells scriva che il linguaggio degli Eloi sia caratterizzato da note morbide e vocalizzi porta subito il lettore a immaginarli poveri di “volontà, frivolezza e intelligenza”¹⁴. Un altro esempio riportato da Cheyne è tratto dal romanzo *The Sparrow* (M. D. Russell, 1996), la lingua fluida del gentile popolo dei Runa è in opposizione con la lingua discontinua dei predatori Jana'ata. Frank Herbert, in *Dune Messiah* (1969), nel vocabolo *mirabhasa*, grazie al suono “bh” dà l'idea di una costruzione indoeuropea o sanscrita, *bhasha* significa “linguaggio” e “mir” morte, che ne diviene campo semantico principale. Ecco che allora il tema dell'omicidio, centrale nel romanzo, viene da subito richiamato all'interno della lingua.

Ancora, spesso una lingua aliena è utilizzata come emblema socio-culturale. Lingua semplice corrisponde a società semplice, lingua complessa a società complessa.

Anche il caso dei romanzi distopici è interessante da prendere in considerazione, in quanto spesso vanno a creare un fitto legame tra linguaggio, pensiero e politica. Due sono gli esempi emblematici: la Neolingua di *Millenovecentoottanquattro* (G. Orwell, 1949) e la Nadsat di *Arancia Meccanica* (A. Burgess, 1962). Può esistere anche il caso opposto, ovvero quello dei romanzi utopici, come ad esempio *L'incidente Troika* (Cooke Brown, 1970), nel quale proprio l'aver adottato un linguaggio nuovo ha portato alla stabilizzazione di una realtà utopica. È proprio in queste tipologie di *artlangs* che viene a concretizzarsi l'utilizzo dell'ipotesi di Whorf: il pensiero è influenzato dal linguaggio. È proprio *Millenovecentoottanquattro* a fare propria questa teoria, indicando come sia

¹⁴ Ria Cheyne, *Created languages in Science Fiction*, 2008

anche possibile controllare, manipolare, influenzare e piegare il pensiero attraverso il linguaggio. Vietare determinate parole porta alla loro scomparsa, finiscono nel dimenticatoio così come le idee ad esse correlate. In *Il racconto* (Le Guin, 2000) l'obbligo a usare un solo linguaggio porta a un forzato mono-culturalismo.

La Televisione e il Cinema non sono di certo da meno, anzi. È il 1974 quando, per la prima volta, le *conlangs* sbarcano sul piccolo schermo per la serie *La valle dei dinosauri*: venne realizzata una lingua preistorica per il popolo dei Paku. L'obiettivo finale della produzione era fare in modo che gli spettatori a poco a poco imparassero la suddetta lingua, introducendola a piccole pillole un episodio dopo l'altro. Il progetto fu assegnato al dipartimento di linguistica dell'Università della California, più precisamente a Victoria Fromlin. Non ebbe particolarmente successo, il pubblico medio non risultò affatto interessato al Paku, quanto invece agli effetti visivi. Qualche anno più tardi, nel 1977, è la volta di *Star Wars*. Questa saga cinematografica non è mai stata particolarmente incline a inventare una lingua da zero, tant'è che l'idioma principale corrisponde all'inglese, chiamato però *galattico comune*. Sono, tutta via, presenti vari linguaggi, tra cui i ruggiti di Chewbecca, i suoni artificiali del robotino C1-P8, la lingua *huttese* ("Ban gon wan ha co, cah", Non ci sarà nessun affare), i piccoli Ewok ("Alaay loo ta nuv", celebra l'amore), l'ordine sintattico particolare utilizzato da Yoda: Oggetto-Soggetto-Verbo ("Vittoria? Vittoria tu la chiami, maestro Obi-Wan? No, non vittoria. Su tutto l'ombra del Lato Oscuro è calata. Cominciata la Guerra dei cloni è", *Star Wars: Episodio II – L'attacco dei cloni*, 20029) o il dialetto di Jar Jar Binks che non segue alcuna regola fonetica e sintattica, in cui la stessa parola viene pronunciata più volte in modo diverso dalla precedente, sono presenti spesso parole composte e i pronomi hanno aspetti diversi a seconda delle frasi. Riguardo a questo dialetto, è interessante notare come in italiano sia stato optato per un vocabolario che ricorda quello spagnolo, eliminando del tutto le particolarità adottate per la lingua inglese ("Mi comincia giorno maxi okeyday, con buona pappa a colassione, poi bum! Maxi parura, e addosso a me Jedi, e pah! Mi aqui. Ah, mi maxi parura, mmmh!") *Star Wars: Episodio I- La minaccia fantasma*, 1999) e via dicendo. Quello che però è significativo è che nessuno di questi linguaggi è mai stato normato, anzi: si tratta di suoni senza senso logico, sequenze di lettere e parole che devono soltanto avere la parvenza di essere aliene. Nessuna grammatica, nessuna sintassi, nessuna fonetica studiata, nessun rapporto significante-significato. Per la lingua *huttese* sono stati

utilizzati frammenti di lingua quechua messi assieme senza dar loro un significato, mentre per l'*ewokese* tracce di calmucco e tibetano. Nessuno spettatore potrà mai comprendere cosa intende Chewbecca con i suoi ruggiti, o i suoni sintetizzati di C1-P8, eppure i vari personaggi comprendono al volo quanto detto. Tale espediente è stato utilizzato anche nei film dei Marvel Studios, in particolare con l'albero umanoide Groot: egli ripete in continuazione *Io sono Groot*, modulando l'intonazione di modo che si possa far percepire una differenza tra le sue frasi, ma è il contesto e la reazione degli altri personaggi che lo capiscono perfettamente ad aiutare lo spettatore a comprendere il linguaggio. La saga di *Star Wars* si afferma, quindi, nel suo utilizzo prettamente estetico delle lingue inventate, non inventandone però di fatto nemmeno una. Sarà invece *Star Trek* a rivoluzionare il genere fantascientifico da questo punto di vista. La lingua a riguardo è il Klingon, che appare per la prima volta nel film del 1979 in undici brevi linee di dialogo. Accanto a questa, compare il famoso vulcaniano, inizialmente proposto come l'inglese, per poi essere doppiato in un nuovo idioma. La frase, inizialmente *live long and prosper* nell'adattarla a un linguaggio completamente nuovo bisognava far sì che venisse rispettato il labiale: emerse *dif-tor eh smusma*. Nel 1982, Mac Okrand si occupa di ampliare il lessico e la grammatica del vulcaniano per l'uscita del film *Star Trek II: The Wrath of Khan*, mentre nel terzo film *Alla ricerca di Spock* ci si ritrova dinnanzi alla necessità di dar vita a una norma definita per il klingon. Questa, ancora oggi, è considerata la *conlang* cinematografica più articolata e parlata al mondo. Consta di ottanta dialetti gutturali, una sintassi adattiva, una lingua in costante cambiamento, che dipende dai parlanti tanto quanto una lingua naturale. Un'intera opera teatrale, "*U*", è stata rappresentata per la prima volta all'Aia a inizio anni 2000, cantata completamente in klingon; l'*Amleto* di Shakespeare è stato tradotto completamente in questo idioma, è ampiamente citata in numerose opere della cultura nerd e pop, tra cui *The Simpson* e *The Big Bang Theory*. Insomma, è divenuto un vero e proprio fenomeno di massa, nonché modello per diverse successive opere cinematografiche.

Nel 2009 esce nelle sale di tutto il mondo quello che ancora oggi è il film ad aver incassato più soldi nella storia del cinema: *Avatar*, scritto e diretto da James Cameron. Ambientato sulla luna Pandora, ritroviamo qui la popolazione dei Na'vi,

legati alla natura e alle tradizioni, i quali sono dotati di un complesso sistema linguistico curato da Paul Frommer. Ebbe un successo di pubblico immediato, non solo il film, ma la lingua Na'vi in primis, divenendo oggetto di studi da parte di numerosi appassionati della pellicola. Altro memorabile film che propone un inconsueto linguaggio alieno è *Arrival* (2016), per la regia di Denis Villeneuve. Qui gli alieni, gli Eptapodi, comunicano per mezzo di simboli circolari, la cui decodifica diviene parte centrale della trama del film.

È una tradizione molto ampia quelle delle conlangs cinematografiche e letterarie, che si cercherà di approfondire accuratamente nel Capitolo II.



CAPITOLO 2

Il Fantasy e la Fantascienza: terreni fertili per le *artlangs*

Ogni lingua inventata ha le sue regole, la sua storia, il suo processo creativo e le sue controversie. Sono stati principalmente il cinema e la televisione ad essersi fatti portavoce del loro successo mediatico. Ad ora sembra quasi scontato che in un film di fantascienza lo spettatore si trovi a fare i conti con un linguaggio alieno, ma negli anni Settanta, quando il tutto ha preso realmente piede, non era così. Lo stupore e l'interesse del pubblico all'inizio non fu nemmeno così sorprendente e le varie produzioni non sentivano la necessità di cimentarsi in tale aspetto del *worldbuilding*, se non pochi casi isolati. Eppure, a mano a mano che vari progetti di successo presentavano le loro lingue inventate, allora sempre più costanti si facevano le proposte nelle sceneggiature così da cavalcarne l'onda. Si è analizzato nel capitolo precedente in che modo, nel corso dei secoli, l'uomo si sia cimentato nell'invenzione di lingue allo scopo di mettersi in comunicazione con il divino o ricercare una lingua unica per abbattere le barriere linguistiche e avvantaggiare il commercio. Nel XX secolo, però, la musica cambia e falliscono man mano i vari progetti legati alla creazione della lingua unica e ci si affaccia a un nuovo utilizzo delle *conlangs*: arricchire film e libri di idiomi fantastici e alieni. Verrà qui presentato un excursus di lingue che hanno fatto la storia delle *artlangs*, allo scopo di dimostrare in che modo ci si affaccia a questo nuovo orizzonte e porre l'attenzione su come progetti di questo tipo

hanno avuto un successo maggiore rispetto a quelli dei secoli precedenti. La loro forza è quella di essere lingue che non hanno la *pretesa* di affermarsi tra i parlanti, ma di intrattenere il pubblico e presentare storie ricche di dettagli. Nessun interesse nel pratico, ma è l'arte a farsi porta voce di tutta una serie di progetti atti ad entrare nel cuore degli appassionati. Ecco come una disciplina accademica – da molti considerata ostica e complessa – diviene mezzo indispensabile per far vivere uno degli aspetti del cinema e della letteratura di fantascienza più incredibili, che tengono accesa la fiamma del successo e si fanno complici nel rendere eterne storie meravigliose. Si presenta allora il perfetto connubio tra la forza del cinema e della letteratura e l'incanto del linguaggio.

2.1 La lingua preistorica di *The Land of the lost*

Il percorso cronologico di questo excursus ci porta non solo nel 1974, anno in cui viene per la prima volta introdotta una *artlang* sul piccolo schermo, ma anche nell'epoca preistorica, periodo in cui è ambientata la serie televisiva *The land of the lost*, tradotta in italiano come *La valle dei dinosauri*.

Marty Krofft, membro del team produttivo, tre anni più tardi dichiara che la volontà di introdurre una lingua inventata all'interno del programma rispondeva a disegno di far sì che venisse rispettato un intento educativo per i bambini. Ad occuparsene è Victoria Fromkin, a cui toccò il compito di calibrare la presentazione della lingua nelle varie puntate di modo che ogni settimana il pubblico avrebbe imparato parole nuove del Pakuni, idioma caratteristico del popolo dei Paku, umanoidi che abitano in un universo parallelo in cui gli uomini convivono con i dinosauri.

Fonologicamente parlando, si compone di cinque vocali: /a/ [a], /e/ [ɛ], /ee/ [i:], /o/ [o], /oo/ [u]. Diversi elementi fonologici la rendono affine alla lingua Kwa, come ad esempio l'accento sulla terzultima sillaba, le nasali omorganiche, la nasalizzazione di vocali che precedono nasali e la caduta delle vocali finali prima di un suffisso vocalico. Le sillabe possono iniziare con una pausa glottale e terminare con una nasale, non sono presenti post-posizioni.

Sotto certi aspetti sembra ricordare l'inglese, soprattutto da un punto di vista morfologico, ma è una lingua più affine allo Swahili, come segnalato dai prefissi

semantici per i sostantivi. Tutti i nomi sono quindi polisillabici. Per quanto riguarda i prefissi, questi sono composti da una singola vocale: *a-* per gli animali, *e-* per i concetti, *i-* ed *u-* non definiti e *o-* per le verdure.

I pronomi iniziano tutti con una consonante: io, *me*; tu, *ye*, egli/ella, *wa*; dimostrativo *shi*. Per il plurale è sufficiente aggiungere il suffisso *-ni*.

I verbi sono composti da una o più sillabe, iniziano tutti con una consonante e i monosillabici potrebbero terminare anch'essi con una consonante, a differenza dei polisillabici che sono chiusi da una vocale.

Gli aggettivi si formano aggiungendo il suffisso *-sa*, mentre per gli avverbi *-chi*. Le preposizioni e verbi sono non marcate.

È emerso come una particolarità morfologica del Pakuni è la presenza di questi piccoli frammenti, derivati da singole sillabe, e che vengono utilizzati per formare i vari sostantivi. Si riporta un esempio con il vocabolo in Pakuni *mura* che si lega al significato di amicizia, per tanto:

Verbo. *Mura*, amare,

Nome. *Amura*, amico,

Nome plurale. *Amurani* amici,

Nome. *Emura* amicizia/amore,

Aggettivo. *Amurasa*, amichevole

Avverbio *Amurachi* amichevolmente.

Sintatticamente, si presenta come una lingua SVO. Gli elementi a cui dare enfasi subiscono locazione a sinistra e le particelle interrogative sono poste alla fine. I possessivi sono formati ponendo il possessore dopo l'oggetto, ad esempio: *X i-ban* significa *X del possessore*.

Gli aspetti che più si avvicinano all'inglese rientrano nella gesticolazione e i suoni ibridi, come *AH!*.

I tentativi di renderla una lingua insegnabile si concretizzarono poi con la pubblicazione di una vera e propria guida, nonché di un esame elaborato dalla stessa Fromkin. A seguito della sua morte, avvenuta nel 2000, Nel Olsen si occupò di normare una grammatica, fino ad allora non messa a punto. Interessanti si sono rivelati anche i contributi di Thomas Alexander. Egli ha individuato quale potrebbe essere l'alfabeto

Pakuni: A B Ch D E F G I J K M N Ng O P R S Sh T U W Y. Ha cercato di studiare il più possibile la lingua, basandosi sia sulle note della Kromkin, sia su una assidua visione delle puntate. Emerge, però, che, come lingua, era davvero abbastanza raffazzonata e oltre ai pochi dettagli fonologici e morfologici, non si hanno tante altre informazioni, complice probabilmente anche lo scarso interesse del pubblico che non portò la produzione a lavorarci maggiormente. Nonostante ciò, il Pakuni ha aperto la strada a una lunga serie di *conlangs* che hanno fatto poi la storia, dando il benvenuto a un nuovo modo di presentare la fantascienza. O, come direbbero i Pakuni: *Me tobi ye*.

2.2 Il Klingon: il primo esperimento riuscito di *artlang*.

Star Trek è ormai un colosso all'interno del panorama fantascientifico, il cui esordio, datato 1966 grazie alla serie televisiva ideata da Gene Roddenberry, ne ha decretato il successo fu immediato, a tal punto che ad ora si contano sette serie e tredici film ambientati nello stesso universo narrativo. Siamo in un futuro lontano e i membri della Federazione dei Pianeti Uniti esplorano l'universo alla ricerca di nuove forme di vita e civiltà. È logico, dunque, pensare che siano frequenti gli incontri con popolazioni aliene all'interno della narrazione, e infatti sono numerose le apparizioni dei famosi Vulcaniani o dei Klingon, popolazione oggetto d'esame in questo paragrafo. Fanno la loro comparsa nel ventiseiesimo episodio della prima stagione, *Errand of Mercy*, ma non era ancora stata nemmeno concepita una lingua per loro in quel momento. Si tratta di guerrieri umanoidi, che abitano il pianeta Qo'noS. È solo per il primo film della serie, uscito nel 1979, che vengono messe a punto undici brevi linee di dialogo in lingua Klingon, allora create dallo sceneggiatore Jon Povill e l'attore James Doohan. I Klingon torneranno per il terzo film, *Alla ricerca di Spock*, per cui emerge la necessità di coniare in toto una grammatica per questo nuovo idioma. Marc Okrand, che si era già occupato di inventare un'altra lingua per la serie – il vulcaniano – si cimenterà nell'impresa. Egli, com'era accaduto anche alla Schreyer o a Peterson, non partiva affatto con carta bianca: doveva infatti basarsi sul materiale presente nel primo film. Nella scena iniziale, infatti, un comandante klingon ordina al suo equipaggio: *wicha!* Da

ciò, Okrand estrapola i suoni: [ui:], [tʃ] e [a]. Decise che lo scheletro della fonetica klingon sarebbe stato composto da consonanti ovulari: /q/, /qʷχ/, /χ/, /Z/ e il suono tlh /ʔtʀ/, prodotto soffiando aria ai lati della lingua. Altro elemento caratteristico: la oclusiva glottidale sorda /ĝ/ che si realizza chiudendo la gola. Queste scelte rispondevano al disegno di rendere il klingon un linguaggio duro e gutturale, ma a priori, venne escluso il suono [k], questo perché, essendo i klingon un popolo avversario, non voleva ricadere nel banale cliché in cui i nomi dei cattivi presentano suoni duri come [k] o [z]. Interessante, però, notare come klingon stesso inizi con il grafema k, ma la pronuncia è quella del suono tlh, una alveolare affricata laterale sorda. Per alcuni suoni, ha eliminato l'opposizione sorda-sonora, come nel caso delle fricative labiodentali: appare solo la /f/. È presente una sola coppia minima, Q/q, tant'è che Qat significa "essere famoso" e qat significa "compagnia".

Non presenta nessuna velare oclusiva e solo una fricativa sibilante, questo rende il klingon davvero diverso dai suoni umani, con una inusuale combinazione di alveolari esplosive sorde e retroflesse esplosive sonore.

Il sistema vocalico, invece, è molto simile a quello romanzo; invece, per quanto riguarda i dittonghi, sono possibili tutte le combinazioni eccetto /ow/ e /uw/.

La struttura sillabica è CVC o CV + coda biconsonantica (-w' -y' -rgh). Solo un suffisso presenta l'ordine VC, ovvero -oy.

Il klingon è una lingua agglutinante. Sono frequenti le forme plurali (*jengva/ngop*) ma ancora più frequente è l'uso di suffissi per rendere i plurali.

Il sistema dei suffissi si divide in due grandi gruppi: parti del corpo e tutto il resto. Per esempio, -pu' (come in *tlhInganpu'*) significa klingon, mentre *jaghpu'* significa nemici. Per le parti del corpo, il suffisso plurale è -Du', come in *mInDu'* occhi. Per gli oggetti, invece, è -mey, come in *Hovmey* stelle.

I suffissi -a e -Hom vanno rispettivamente a indicare che qualcosa sia più grande/potente o più piccola/debole della sua versione senza suffisso. Ad esempio: *Sus* significa vento, *Sus'a'* significa un forte vento e *SusHom* un filo di vento.

I vocaboli *loD* maschio e *be'* femmina vengono usati qualvolta sia necessario indicare il sesso: *puq* significa bambino generico, mentre *puqloD* vuol dire figlio e *puqbe'* figlia.

La più grande classe di suffissi riguarda quelli possessivi e di specificazione. Ad esempio: *-wlj* significa mio e *-llj* significa tuo. Quindi se *juH* è casa, *juHwlj* è la mia casa. Se invece la possessione riguarda un qualcuno dotato di parola, il suffisso mio risulta *-wl'* e “mio padrone” è *joHwl'*. Per la possessione di un nome, come “l’arma del nemico” non viene usato nessun suffisso: *jagh nuH*, letteralmente nemico arma.

Il pronome dimostrativo “questo” in klingon è il prefisso *-vam*; quindi, *nuHvam* significa quest’arma (intesa vicino a chi parla). “Quello” invece è: *-velth*, dunque *nuhvelth* è quell’arma.

Per quanto riguarda i verbi, sono presenti dei prefissi che indicano il numero e la persona. Ci sono solo due modi: indicativo e imperativo.

Ci sono anche dei marcatori sintattici, che vanno a dare delle indicazioni sulla funzione del nome nella frase. Un esempio è il suffisso *-Daq*, ovvero quello locativo e nella frase *pa'Daq jIHtaH* va ad intendere “io sono nella stanza”. Il verbo, però, si fa portavoce di significato, tant’è che la frase: *pa'Daq yljaH* significa “va’ nella stanza”. *-Daq* esprime stato in luogo, moto a luogo e moto da luogo sulla base del verbo utilizzato. Sarebbero davvero tantissimi gli altri suffissi e prefissi, come *-mo'* che fa riferimento al complemento di causa e *-e* di argomento.

A livello sintattico, si tratta di una lingua OVS, abbastanza inusuale, realizzandosi come: la mela mangia il bambino. Un esempio in lingua Klingon è:

puq legh yaS (Il comandante vede il bambino)

yaS legh puq (Il bambino vede il comandante).

Entrambe le parole sono uguali, l’unico modo per capirne il senso corretto è ricordare che l’ordine sintattico klingon è OVS.

Per mettere insieme due frasi, si usano per esempio delle congiunzioni, come ‘e’, che in klingon risulta ‘*ej*. Una frase, allora, può essere:

jISoptaH

‘*ej*

QongtaH

Io sto mangiando

e

lui/lei sta dormendo

Se entrambe le frasi presentano lo stesso soggetto, va per forza di cose ripreso anche nella seconda o al massimo sostituito con un pronome.

Per quanto riguarda le subordinate, i verbi klingon, terminando con nove tipologie di suffissi, presentano un sistema flessivo molto vario. Quindi, prendiamo un esempio:

cha yIbaH qara'DI'

La frase va scissa in due parti: *cha yIbaH* che significa: “lancia i missili” e *qara'DI'*, “quando te lo ordino.” *DI'* è uno dei nove suffissi, ovvero quello che esprime l'azione in un preciso momento. I suffissi, quindi, si fanno elementi importantissimi nell'utilizzo delle subordinate.

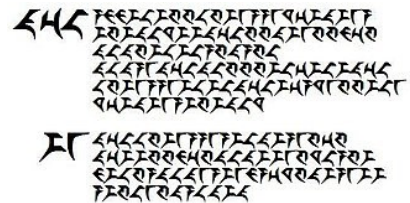
Per quanto riguarda le relative, invece, bisogna ricordare che il pronome relativo va a prendere il posto di un nome. Il suffisso delle relative, per il klingon, è -*bogh*. Quindi:

qIppu'bogh yaS: “il comandante che l'ha colpito.” Il soggetto è: *yaS*, il verbo è *qIp*, mentre *'bogh* va ad indicare il pronome relativo al comandante. L'intera costruzione può essere usata come un nome, ad esempio:

qIppu'bogh yaS vIlegh: “vedo il comandante che l'ha colpito”. Il sintagma nominale modificato dalla costruzione relativa è l'oggetto della frase, quindi precede il verbo.

Ora si potrebbe andare avanti ancora e ancora nel descrivere la sintassi klingon, ma ciò che preme tenere in considerazione è proprio quanto suffissi e prefissi siano fondamentali per comprenderne il senso.

È presente anche un alfabeto, messo a punto dalla compagnia Astra Image Corporation, che si è occupata degli effetti speciali. Questo è stato realizzato prendendo spunto dai simboli che comparivano sui macchinari e velivoli klingon, nonché attingendo dallo spigoloso alfabeto tibetano, in quanto affine all'immagine delle sciabole, le armi predilette della razza di Qo'noS.



The official Klingon writing system is the Latin alphabet as used above, but on the television series, the Klingons use their own alien writing system.

In The Klingon Dictionary this alphabet is named as *plqaD*, but no information is given about it.

Alfabeto della lingua Klingon, ideato dalla Astra Image Corporation

Per concludere, la popolarità di questa lingua ha raggiunto vette altissime, a discapito di solo otto comparse all'interno del franchise. Nel 1992 è stato istituito

addirittura il Klingon Language Institute, col fine di tutelare questa lingua, la quale, a differenza di tantissime altre lingue inventate, continua a evolversi e cambiare grazie ai fan. Questo aspetto può definire la lingua Klingon una lingua naturale? Nel capitolo precedente è stato appurato come un elemento di distinzione tra le lingue naturali e quelle inventate sia proprio la non mutabilità diacronica e sincronica. Dal momento che, però, la lingua evolve per esigenze degli appassionati di *Star Trek*, quindi al di fuori dell'utilizzo narrativo, allora non sarebbe del tutto corretto definirla alla stregua delle lingue naturali. Però ci porta a una riflessione molto importante per quanto riguarda le *conlangs*: una lingua inventata per necessità cinematografiche si è affermata all'interno di un gruppo di individui che, avendo studiato e appreso la lingua, la utilizzano nella loro stessa comunità. È un utilizzo parco, che non potrà mai uscire al di fuori del contesto degli appassionati e adattarsi alla società e alla quotidianità.

Ogni anno viene organizzato un raduno, che prende il nome di *qep'a'*. Ad ora, grazie al mondo dell'internet che ha reso disponibile per tutti l'ufficiale dizionario e grammatica klingon, nonché l'ingresso di questa lingua sulla piattaforma *Duolingo*, possono contarsi una sessantina di persone in grado di parlare perfettamente questo idioma. D'Armond Speers ha tentato anche di far crescere suo figlio con il klingon come prima lingua, mentre sua madre gli parlava in inglese. Nonostante ciò, al quinto anno di vita, egli smise autonomamente di rispondere in klingon a suo padre, acquisendo l'inglese come lingua madre. Questo dato ci porta alla conclusione che il klingon, per quanto si sia arricchita di elementi che richiamano le lingue naturali, non è in grado di fissarsi nel cervello di un bambino come lingua madre, per quanto il suo contesto linguistico di sviluppo ne aveva tutto il potenziale.

Nel 2007, diversi pazienti ricoverati in un reparto di salute mentali nell'Oregon, portarono la struttura a convocare dei traduttori klingon in quanto parlavano solo quella lingua. Perfino su Google Search è possibile impostare il klingon come lingua preferenziale. Nell'edizione del 2006 del *Guinness book of world records*, il Klingon appare come la lingua inventata più ampia. Come già anticipato, anche l'Amleto di Shakespeare è stato tradotto in klingon, tant'è che il celebre passo "Essere o non essere" risulta *TaH pagh, taHbe'*. Allo Seebelt Theater

dell'Aia è stata presentata un'intera opera originale, dal titolo *u* in lingua klingon, che narra le storie di una figura nota nell'immaginario collettivo del pianeta, ovvero Kahless l'indimenticabile.

Insomma, si è rivelato essere uno dei fenomeni di massa più importanti degli ultimi cinquant'anni, non destinato sicuramente ad estinguersi, ma anzi, con prospettive future sempre più rosee.

Concludo riportando quello che è diventato il termine più iconico nella lingua Klingon, un bellissimo augurio di buona fortuna, la cui etimologia risiede nel successo, affinché una battaglia onorevole vada a buon fine. O affinché chiunque ottenga il successo che meriti in questa vita. *Qapla'*.

2.3 Quenya e Sindarin, le lingue inventate del fantasy per antonomasia

J. R. R. Tolkien aveva una passione fuori dal comune, quella che egli stesso definì nel suo omonimo saggio il suo Vizio Segreto: amava inventare le lingue. Egli nutriva una grande passione per la linguistica e la filologia e dedicò tutta la sua vita agli studi nel campo. Nel 1915 si specializza sulla lingua norrena e prosegue negli anni a venire specializzandosi anche sull'antico e medio inglese, nonché sulla filologia germanica, gotica e gallese. Nei riguardi delle lingue inventate, egli era un grande estimatore del progetto dell'Esperanto, tant'è che in un congresso del 1930 dichiarò che tale lingua avrebbe potuto dare luogo a una intera mitologia, ma una ventina di anni più tardi dissentì, affermando la morte di tutte quelle che erano le lingue ausiliari del Novecento, proprio perché non era stata inventata alcuna leggenda in Esperanto: senza una storia, una tradizione, la lingua muore.

La sua passione per le lingue inventate nasce quasi per caso, un giorno in cui rimase completamente stregato dal sentire un gruppo di bambini parlare l'*animalese*, una lingua gioco composta da numeri e nomi di animali. Non riuscì mai ad impararla, ma anni a seguire, nel saggio *A secret vice* dichiarò di ricordare che “cane usignolo picchio quaranta” significa “tu sei un asino”. Da quegli stessi ragazzini sentì anche la lingua Nevbosh, sempre da loro inventata mischiando e distortendo parole inglesi a vocaboli francesi e latini: si trattava di una lingua in codice per non farsi capire da nessuno. Si rese

conto del piacere che gli procurava inventare lingue e, modificando il Nevbosh, diede vita al suo Naffarin. Capì che fosse davvero possibile dar vita a una qualsiasi combinazione fonosintattica, allo stesso modo di un poeta con la metrica, le figure retoriche e i versi: da qui conìò il termine *glotteta*, ovvero un poeta della glottologia, un creatore di mondi. Era la componente estetica ad affascinarlo di più: i suoni e i grafemi dovevano essere belli e unici, si ubriacava dei suoi stessi vocaboli. Durante la Prima guerra mondiale, precisamente nelle trincee della Somma, venne colpito da una malattia della famiglia della bartonellosi, molto comune tra i soldati, e rientrò in patria: ebbe l'occasione di iniziare a immaginare nomi di luoghi fantastici e personaggi del folklore, abbozzati in quell'oscuro periodo in trincea. Tornato a casa, si occupò di dar loro maggiore concretezza, scrivendo un primo nucleo del *Silmarillion*, una raccolta di racconti riguardo la storia e gli abitanti di Arda, il mondo in cui poi ambienterà le sue due opere maggiori, *Il signore degli Anelli* e *Lo Hobbit*. Per la sua natura mito-poetica, non venne mai accettato da alcun editore, e non riuscì nemmeno a completarlo prima di morire. Ciò che è importante, però, è che nella stesura del *Silmarillion* abbozzò anche dei primi termini in Elfico, e grazie alla mitologia tutto iniziò a prendere vita. Egli non commise l'errore che portò alla morte dell'Esperanto: la lingua da lui creata avrebbe dovuto legarsi a una tradizione, avrebbe dovuto essere utilizzata per narrare di storie e leggende. Ogni nome avrebbe dovuto essere legato a una storia. Nulla doveva essere lasciato al caso. La mitologia è legata al linguaggio e alla parola, l'oralità è da sempre stato elemento imprescindibile per la sopravvivenza delle favole e delle leggende. Era quasi un gioco il suo: ricerca un nome e creo un mondo. Non si trattava più di una Creazione la sua, ma una semplice Descrizione di un mondo che, sì, certo, non esisteva ma che sarebbe potuto esistere. *Il signore degli anelli* non nasce prima dell'Elfico, no. Prima egli creò le sue lingue, inizialmente destinate a un popolo di fate, per poi sentire la necessità di far sì che qualcuno le parlasse. I suoi romanzi nascono semplicemente per dare un mondo che permettesse a quelle lingue di sopravvivere e di realizzarsi. Non si limitò a dar vita a nuovi idiomi, utilizzò tutte le sue conoscenze di linguistica e filologia per tracciare una storia delle sue lingue, conscio che una lingua naturale muta nel tempo, così avrebbe dovuto essere per le lingue di Arda. Ogni termine ha un'etimologia, ogni significato muta col mutare

della società e dei parlanti. Perfino i libri scritti all'interno del mondo hanno meritato una trattazione filologica, una tradizione di errori e varianti. Egli diede vita a molti più linguaggi di quanti sia stato in grado di trattare nei suoi libri, interi poemi in elfico, centinaia di nomi presenti negli archivi e negli annali della Terra di Mezzo. Dodicimila sono le voci che egli ha scritto su carta, chissà quanti altri erano solo presenti nella sua testa. Christopher Tolkien, il figlio, scrive: "Egli, dopotutto, non 'inventò nuovi termini e nomi arbitrariamente: in principio, li concepì entro la struttura storica, procedendo dalle 'basi' o radici primitive, aggiungendo suffissi o prefissi o formando combinazioni, decidendo (o, come avrebbe detto, 'trovando') quando il vocabolo entrò nel linguaggio, seguendolo attraverso le modifiche regolari nelle forme cui sarebbe stato sottoposto, e osservando le possibilità di influenze formali o semantiche da altri vocaboli nel corso della sua storia."¹⁵ Il risultato è che: "Una tale parola allora esisterebbe per lui, e la conoscerebbe."¹⁶

Sono gli Elfi le creature del folklore che egli sceglie di dotare di un proprio complesso sistema linguistico: spiriti norreni, alti, slanciati, biondi con un volto innocente, pulito ed orecchie a punta. Nel suo mondo, sono i primi a popolare *Arda*, in quanto esseri immortali. È il Quenya la lingua nobile più parlata dagli elfi, antica, solenne, come per noi il latino. È la lingua più raffinata e normata di Arda, la più completa. Come anticipato, ogni termine creato da Tolkien ha una storia: Quenya deriva da "kwendi, ovvero "che è proprio del popolo elfico", così come da "quet" " , parlare". Nessuna delle due prevale sull'altra, sono entrambe etimologie filologicamente accurate da Tolkien stesso. Il Quenya antico è il primo linguaggio ad essere dotato anche di un sistema scritto, per poi

¹⁵ Christopher Tolkien, *The Lost Road and Other Writings*, 1987, pagina 342

¹⁶ *Ibidem*

evolvere nel Quenya Classico, asservito alla letteratura, e il Quenya Moderno, di cui si fa utilizzo adesso. Il Tengwar è l'alfabeto con cui si realizza questo linguaggio:

| | I | II | III | IV |
|---|---|--|--|--|
| 1 | ¹ p t | ² p p | ³ q c(k) | ⁴ q kw(qu) |
| 2 | ⁵ p̄ nd | ⁶ p̄ mb | ⁷ c̄ q̄ ŋg | ⁸ q̄ ŋgw |
| 3 | ⁹ b th/s | ¹⁰ b f | ¹¹ d kh | ¹² d khw |
| 4 | ¹³ b̄ nt | ¹⁴ b̄ mp | ¹⁵ c̄ d̄ ŋk | ¹⁶ d̄ ŋkw(ŋqu) |
| 5 | ¹⁷ m n | ¹⁸ m m | ¹⁹ c̄ ŋ | ²⁰ a ŋw |
| 6 | ²¹ r r (debole) | ²² w w/v (v da usare se segue -a) | ²³ u y (se usata come consonante) | ²⁴ a w/v (v da usare se segue -i) |
| | ²⁵ γ r̄ (piena, arrotondata) | ²⁶ γ rd | ²⁷ l l | ²⁸ s ld |
| | ²⁹ s s | ³⁰ s̄ S (variante) | ³¹ z̄ z/ss | ³² z̄ z/ss (variante) |
| | ³³ h h | ³⁴ d̄ hw | ³⁵ y y (variante di 23) | ³⁶ o W (variante di 22) |

- Per il suono lv, molti e in particolare gli Elfi utilizzavano lb, trascritto con le lettere 27+6;
- la lettera 22 (come si può vedere) veniva utilizzata molto spesso per la w;
- il valore w della lettera 24 è un valore arcaico (e non più in uso) ragion per cui il Quenya moderno utilizza il valore v;
- le varianti delle lettere si utilizzano a seconda della comodità di scrittura.

Alfabeto Tengwar

Il Quenya si profila ad essere una lingua madre, da cui sono diramate tutte le altre lingue di Arda, tra cui il *Sindarin*. Un po' come il latino e le lingue romanze. Egli racconta di come dal ceppo del Quenya, l'antica tribù si divise alla ricerca di una terra in estremo occidente per mezzo di un lungo viaggio che portò la lingua del popolo a svilupparsi diatopicamente e diacronicamente, nonché con il succedersi di incontri con altre popolazioni confluiti in mescolamenti linguistici. Nella regione di Aman vi erano due dialetti del Quenya, ma solo uno, il Noldorin, sarà poi usato nella Terra di Mezzo. Sarà proprio la ribellione dei Noldor, in quella che Tolkien definisce la Prima Era, a portare i membri di questo clan in esilio nella Terra di Mezzo. Qui incontrarono i nativi Sindar, o comunemente conosciuti come Elfi Grigi. Il Quenya era una lingua più vocalica del Sindarin, e presentava raramente le occlusive sonore, a differenza del Sindarin. È quest'ultima, però, che riuscì a imporsi anche tra i Noldor esiliati, e, a seguito di screzi tra le tribù, il re dei Sindar proibì tassativamente l'utilizzo del Quenya nella Terra di Mezzo. Fu così che “gli Esiliati presero

l'abitudine di servirsi, nell'uso quotidiano del Sindarin, e l'Alta Lingua dell'Occidente fu parlata solo dai signori dei Noldor tra loro."¹⁷ Questo Quenya per forza di cose subì delle modificazioni, prima che "cessasse di essere una lingua natia¹⁸". Nel corso delle successive Ere il Quenya si assicurò sempre più ad essere una lingua antica, parlata dai pochi che ancora la conoscevano laddove alcun sovrano ne bandisse l'utilizzo. Sopravvisse, questo è vero, ma perse completamente il retaggio che godeva nella regione di Aman.

Tolkien nel 1915 termina quello che si profila essere uno dei primi vocabolari Elfici, di quella lingua che il figlio Christopher descrive come la lingua del suo cuore.

Andando con ordine, il sistema vocalico atono Quenya presenta cinque vocali, mentre quello tonico ne presenta dieci, in quanto ciascuna si caratterizza per essere sia lunga che breve. La vocale più frequente è la /a/, con una pronuncia che richiama quella italo-spagnola e non inglese. I dittonghi: ai, au, oi, ui, eu, iu, ei. A livello consonantico, Tolkien riprende il sistema inglese, con poche eccezioni: non è presente tS, d3 e S (al suo posto c'è zh), th. B, d, g ricorrono solo in coppia con nasali. Non ci sono gruppi consonantici né all'inizio, né alla fine delle parole (se non qualche parca eccezione). Ogni scelta presa da Tolkien doveva richiamare qualcosa di foneticamente adatto a quanto avesse in mente. Sono varie le fonti da egli utilizzate, dal vocabolario latino, a quello ebraico, arabo, indo-europeo, cinese e così via.

Il Quenya presenta dieci casi:

- Nominativo singolare, segnalato da una non flessione del sostantivo.
- Accusativo, segnalato dall'allungamento della vocale finale. *Ciryà* (nom), *ciryà* (acc). Per quanto riguarda il plurale, è la desinenza *-i* a farsi carico del caso: *ciryar* (nom), *ciryai* (acc).
- Genitivo, segnalato dalla desinenza *-o*, che va a rimpiazzare quella già presente. Al plurale, *-on*.
- Possessivo, segnalato da *-va*.
- Dativo, *-n*

¹⁷ J. R. R. Tolkien, *Il Silmarillion*, a cura di M. Respinti, Bompiani, 2013

¹⁸ *Ibidem*

- Locativo, *-sse*. Al plurale, *-ssen*.
- Ablativo, *-llo*
- Allativo, *-nna*.
- Strumentale, *-nen*
- Rispettivo, *-s*, plurale *-is*.

Per quanto riguarda gli articoli: è presente un articolo definito *i*, e nessun articolo indefinitivo, ma l'indefinitezza è segnalata dall'assenza del definito.

I verbi sono divisi in due categorie: verbi di base e verbi derivati. Per quanto riguarda i verbi di base, in questi la radice di un verbo è semplice, senza affissi: il verbo *-mat*, mangiare, proviene dal vocabolo *mat*. I verbi derivati hanno tutti la desinenza *-a*, ma non è parte del radicale elementare, servono quindi altre desinenze. *-Ya* e *-ta* ad esempio sono molto comuni, e dal verbo semplice *tul-* (giungere) si ottiene *tulya-* (portare), *tutla-* (convocare). Modificano, quindi, il significato della radice.

I tempi sono: aoristo, presente, passato, perfetto, futuro, infinito, gerundio e imperativo: identificati tutti da desinenze, suffissi o prefissi.

I pronomi personali appaiono come desinenze dei verbi o sostantivi:

1. persona sg: **-n** o **-nyë** "io"
2. persona sg e pl, di cortesia: **-l** o **-lyë** "tu"
2. persona sg e pl, familiare: **-ccë** "te" (basato su di una desinenza Sindarin **-ch**, assai ipotetica!)
3. persona sg.: **-s** "egli, ella, esso" (possono anche esservi forme specifiche di genere **ro** "egli", **rë** "ella")
1. persona pl. **-lmë**: "noi" (esclusivo), **-lvë** oppure **-lwë** "noi" (inclusivo)
3. persona plurale **-ntë** "essi"

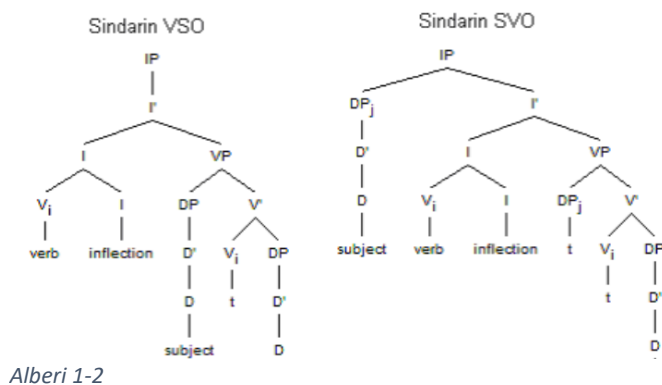
Avendo presentato un breve excursus di come possono funzionare alcuni aspetti della lingua Quenya, possiamo ora a una analisi della sintassi: l'ordine sintattico è SVO, gli aggettivi precedono i nomi e le preposizioni e pronomi relativi si collocano all'inizio della frase. Come precedentemente indicato, il sistema di casi del Quenya è piuttosto complesso, ma efficace. Questo permette ai parlanti di non

dover rispettare per forza l'ordine sintattico, in quanto individuato il nominativo si individua il soggetto, da lì si analizzano le altre desinenze per comprendere quali casi sono messi in gioco. Nella frase: *i atan anta i eldan cirma*, la desinenza *-n* ci segnala che *eldan* è propriamente il soggetto. La stessa frase può essere scritta: *i atan anta i eldan cirma* o *i aldan i atan anta cirma*.

Le lingue inventate da Tolkien non hanno mai smesso di essere soggette a modifiche. Per tutta la sua esistenza, egli si è occupato di rivederle e revisionarle. Christopher stesso disse: “le storie linguistiche furono inventate da un inventore, che era libero di cambiare queste storie così come era libero di cambiare la storia del mondo in cui esse ebbero luogo, e lo fece così abbondantemente. Inoltre, le alterazioni nella storia non furono confinate in caratteristiche di sviluppo linguistico interiore: la concezione esteriore dei linguaggi e le loro relazioni subirono modifiche profonde”.¹⁹ A proposito, un ottimo esempio è il Sindarin, un'altra delle numerose lingue inventate da Tolkien. Come anticipato, si tratta del linguaggio utilizzato dagli Elfi Grigi, ma in principio erano i Noldor a parlare il Sindarin. Successivamente, si rese conto di quanto gli Elfi non avrebbero di certo potuto avere due lingue diverse tra il Noldor e il Vanyar – regione confinante con Noldor – e decise che sia a Noldor che a Vanyar gli Elfi avrebbero parlato il Quenya. Così, quello che inizialmente aveva battezzato Noldorin, divenne Sindarin, parlato tra gli Elfi Grigi della Terra di Mezzo. Pareva più probabile che gli Elfi Grigi avessero sviluppato un idioma indipendente dal Quenya, in quanto separati da quel ceppo per migliaia di anni. Il Sindarin presenta una fonologia più libera. Il suono [k], /th/, /dh/ sono frequent. È inoltre utilizzata la specie lettera *eth* come sostituto di *dh*. Le esplosive *p*, *t*, *k* sono lenite in *b*, *d*, *g*. Le vocali sono sei: *a*, *e*, *i*, *o*, *u* e *y*. Come con il Quenya, le vocali lunghe sono segnalate dall'accento (*à*, *è*, *ì*, *ò*, *ù*). Tra i dittonghi abbiamo: *ai*, *ei*, *oi*, *ui* e *au*; ma alla fine dei vocaboli *au* si pronuncia *aw*; ci sono anche *ae* ed *oe*.

¹⁹ Christopher Tolkien, *The Lost Road and Other Writings*, 1987, pp. 341-342

A livello sintattico, non si può dire molto, in quanto non sono state decodificate abbastanza informazioni. Linguisticamente parlando, è il metodo X-Barra quello che aiuta nella comprensione sintattica. Un'interessante articolo a riguardo è quello di Aaron Shaw e Rachel Shallit, datato giugno 2004, scritto per il sito web *Welcome to The Nobel Tongue*, dedicato interamente allo studio del Sindarin. I due autori, nell'articolo intitolato *Concerning Syntax* propongono una lettura sintattica del Sindarin per mezzo degli alberi sintattici. Un esempio che riportano riguarda l'ordine VSO, che può derivare dal movimento del verbo – e non del soggetto – e che suggerisce che un avverbio può stare tra un verbo e il suo oggetto (alberi 1-2):



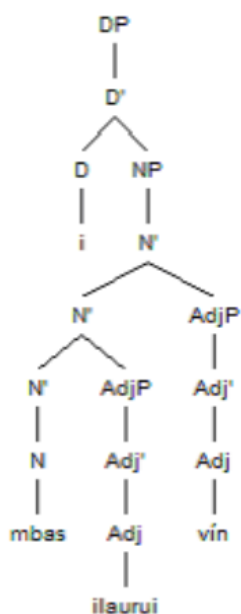
Un altro esempio di applicazione della teoria X-bar nel Sindarin può riguardare la struttura del suffisso possessivo della prima persona singolare *-en*, come in *guren*. Ora, il processo di suffissazione si riflette in una derivazione sintattica: il movimento della testa coinvolge il nome e il determinante, quindi a partire dalle considerazioni fatte e consci che non si può a priori definire il suffisso possessivo una testa finale, l'albero 3 risulta:



Albero 3

Questa struttura ci dice che un aggettivo non dovrebbe stare prima di un nome con un suffisso possessivo, come appunto è in Sindarin. Nella lingua italiana, questo tipo di movimento si ha con i nomi propri: quando un nome proprio non segue un determinante, il nome si sposta in D. I possessivi e i dimostrativi, realizzati in coppia all'articolo *i* possono essere analizzati come aggettivi e non come determinanti.

Nella frase: *i mbas ilaurui vìn*, *vìn* è reso come un qualsiasi aggettivo posto dopo il nome, mentre l'aggettivo *ilaurui* è posto tra il nome e *vìn*. Possiamo allora vedere questo *vìn* come secondo aggiunto (albero 4):



Albero 4

Si potrebbero portare altri esempi di altre microstrutture all'interno del Sindarin, ma ciò che preme sottolineare è quanto tutto ciò si possa dimostrare sulla base di semplici congetture. Tolkien non ha di certo inventato le sue lingue affinché ci si possano disegnare alberi sintattici, ma proprio in virtù di questo è importante notare quanto la teoria X-bar possa essere applicata – per quanto soltanto ipoteticamente – a lingue inventate di cui i dati a disposizione sono davvero pochi a livello sintattico. Sono la fonologia e la

morfologia a destare maggiore curiosità, così come sono le stesse componenti della linguistica ad essere maggiormente curate dai *conlangers*. Le lingue di Arda hanno avuto una risonanza incredibile e gli appassionati che hanno intrapreso gli studi del Quenya e del Sindarin sono numerosi, ma la sintattica non ha incuriosito a tal punto da portare Tolkien – o chiunque ne abbia preso le eredità – a fornire maggiori informazioni ed esempi per ricavare qualche certezza maggiore dietro le strutture sintattiche. Anche i film, diretti da P. Jackson, hanno avuto il loro piccolo grande merito dietro il successo di queste lingue, in particolare il Sindarin, la più utilizzata nelle pellicole, in quanto elfico moderno nella Terra di Mezzo. Il primo film si apre proprio con una voce femminile che narra: *I amar prestar aen, han mathon en nen, han mathin ne chae a han noston ned wilith*. Si tratta della Dama Galdriel, uno degli Elfi più significativi ai fini della narrazione. La suddetta frase significa: “Il mondo è cambiato, posso sentirlo nell’acqua, posso sentirlo nella terra, posso sentirlo nell’aria”. Ora, sulla base di quanto detto finora, possiamo cercare di individuare alcuni elementi all’interno della frase. Il soggetto è “il mondo”, di cui riconosciamo l’articolo determinativo *i* e il sostantivo *amar*; il verbo invece è “è cambiato”, che risulta *prestar aen*. “Posso sentirlo...” in verità è una traduzione libera, in quanto dall’originale leggiamo *mathon* che significa “io sento” (*matha* + *on*), *han* che indica il pronome personale oggetto “lo”. A questo punto prosegue: *ne* rappresenta la preposizione di luogo “in”, *nen* è propriamente acqua. Anaforicamente, *han mathon* viene ripreso, con l’aggiunta di *chae*, cielo. Segue: *a*, che è la congiunzione “e”, il verbo *noston*, da *nosta*- “odorare” + *on* e infine *ned’wilith* in cui *ned* “in” è diverso da *nen* per la presenza della “w” di *wilith* che innesca una mutazione in una oclusiva, *wilith* significa vento. Si noti come l’ordine sintattico è: VS(O) in *i amar prestar aen*, OVS nelle successive.

Si prenda ora come esempio un'altra linea di dialogo, questa volta del personaggio di Arwen: *Telin le tahed. Laso beth ni, tolo dan nan galad*. La prima frase risulta: “vengo ad aiutarti”, si noti come l’ordine sintattico è: V (*telin*, da *tol-* “venire”), O (*le thaed*: tu + aiutare). Il pronome soggetto è sottinteso. La seconda frase: “Odi la mia voce, torna alla luce”, in cui *lasto* è il verbo udire, *beth* il sostantivo voce, *nin* il pronome possessivo mia, *tolo* il verbo venire che associato a

dan “indietro” significa tornare, *nan* è un composto di *na* (a) e *in* (il) e *galad* significa luce. Qui l’ordine sintattico è VSO.

Ad essersi occupato dell’aspetto linguistico all’interno delle pellicole è stato David Salo, già appassionato di lingue tolkeniane: il suo lavoro è stato completo su tutti i fronti, sia nello scrivere linee di dialogo, sia per quanto riguarda incisioni o iscrizioni presenti nella scenografia. C’è anche da dire che, ogni qual volta andava trasposta semplicemente una frase presa direttamente dal libro, la fedeltà alla grammatica Sindarin è stata per forza di cose rispettata. Laddove andava invece tentata una costruzione ex novo, i problemi riscontrati con le limitate radici primitive indicate da Tolkien si sono fatti sentire. Gli attori hanno svolto un lavoro egregio: Ian McKellen – che interpreta lo stregone Gandalf – si è addirittura andato a cercare registrazioni di Tolkien in cui parlava elfico per impostare al meglio gli accenti e le cadenze, così come tutti gli altri si sono ben impegnati nel rappresentare suoni estranei alla lingua inglese, come la *r* arrotata per farla invece trillante.

Vorrei chiudere un ultimo breve accenno con quello che viene definito il Linguaggio Nero, in quanto permette una riflessione ottimale sulla correlazione tra linguistica e caratterizzazione dei personaggi. L’Elfico – che sia questo Quenya o Sindarin – risulta una lingua molto elegante, pulita, eterea e piacevole all’ascolto. Il Linguaggio Nero è la lingua creata da Sauron, quello che si profila ad essere l’antagonista principale de *Il Signore degli Anelli*. Tolkien ha presentato un solo esempio di questa lingua, in quella famosa incisione presente dentro l’anello: *Ash nazg durbatuluk, ash nazg gimbatul, ash nazg thrakutuluk, agh burzum-ishi krimpatul*. Già da qui è molto evidente quanto la rosa di suoni scelti sia piuttosto tendente a quelli più duri, aspri, gutturali. Lo stesso Tolkien, ritenendo sgradevole questa lingua, non amava particolarmente utilizzarla (ricordiamo quanto egli fosse affascinato dal piacere di inventare lingue). Nei film, questa lingua è stata invece usata maggiormente, in quanto narrativamente utile nei riguardi degli scagnozzi di Sauron, i Nazgul. Dall’incisione presente nell’anello, possiamo individuare qualche elemento sintattico. Innanzitutto, la traduzione può essere: “Un anello per domarli, un anello per trovarli, un anello per ghermirli e nel buio incatenarli.” Il soggetto, un anello, si compone a partire da *ash* (un) e *nazg* (anello). La parola *durbatuluk* è composta da *durb* (domare), *at* (infisso per i verbi all’infinito), *ul* (che indica il pronome

personale oggetto loro), *uk* (indica “tutti”). Anche *gimbatul* è composta da *gimb* (trovare), e *thrakatuluk* da *thrak* (ghermire). *Agh* altri non è che la congiunzione “e”. *Burzum* si compone di *burz* (oscuro), *um* (suffisso sostantivante) e *-ishi* (suffisso “in”). Infine, *krimp* in *krimpatul* è incatenare. Ecco che notiamo come anche il Linguaggio Nero è fortemente intriso di affissi, ma in un modo molto più invasivo e persistente delle lingue degli Elfi: l’Elfico presenta infatti più consonanti sonore e sillabe aperte, rendendolo appunto più armonioso. È molto difficile abbozzare una analisi da questa sola frase, ma si può far emergere quanto complessa sembri essere la natura di questo idioma. Interessante notare come, però, il Linguaggio Nero sia una *conlang*, in quanto creata a puntino dal personaggio di Sauron perché tutti i suoi seguaci comunicassero tramite questa con lui, come una sorte di Esperanto Nero.



Incisione presente nell'Anello, scritta tramite l'alfabeto del Linguaggio Nero

2.4 Le lingue de *Il trono di Spade*: Dothraki e Valyriano

Nel 1996, George R. R. Martin pubblica il primo volume de *Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco*, quella che si rivela fin da subito essere una delle saghe letterarie fantasy di punta degli ultimi trent’anni. In una storia caratterizzata da intrighi politici, battaglie per il trono, leggende legate a draghi e misteriose creature della notte, anche le *conlangs* trovano il loro spazio. L’eredità lasciata da Tolkien qui si fa pressante, così come in una moltitudine di romanzi fantasy pubblicati nella seconda metà del Novecento. Si prendono in considerazione le due lingue più conosciute di questo universo narrativo: il Dothraki e il Valyriano.

Andando con ordine, la lingua Dothraki è attribuita all’omonimo popolo nomade: burberi, guerreschi, dai capelli corvini, gli occhi a mandorla e la pelle color

rame. Questi si spostano a cavallo in quello che definiscono *il mare d'erba*, vivendo di caccia, raccolto e sussistenza. Appaiono fin dal primo volume, *Il gioco del trono*, e la loro lingua diventa fin da subito elemento caratterizzante. Già nel Capitolo 1 è stato presentato il processo metodico che ha portato Peterson a dar vita alla versione televisiva della lingua, mettendo assieme le indicazioni sul carattere della tribù e delle parole già inventate dall'autore nel libro. Queste ultime erano, ad esempio: *khal, rakh, dosh, khas*. Il personaggio del capo clan, Khal Drogo, ripete spesso: *Rakh! Rakh! Rakh haj*, che significa “un bambino! Un bambino! Un bambino forte!”, da qui si capisce che l'aggettivo segue il nome. Ancora, sempre dal libro, si legge: *Khalakka dothrae mr'anha*, ovvero “un principe che cavalca dentro di me”, allora si capisce che il termine “dothraki” è collegato al verbo cavalcare, *dothrae*, elemento che aiuta a sottolineare ancora meglio il forte legame che vi è tra questa popolazione e i cavalli. La lingua aiuta moltissimo nella caratterizzazione dei personaggi. Inoltre, *khal* significa re e *akka* figlio, allora *khalakka* vuol dire principe. Sempre da questa frase, si arriva alla conclusione che *mr'* è la proposizione “in” e che quindi *anha* è il pronome oggetto “me”. Queste piccole considerazioni fonologiche, morfologiche e sintattiche sono state il punto di partenza da cui Peterson ha effettivamente dato una norma al Dothraki. Egli ha preso diversi spunti dal russo, turco, estone e swahili. Fonologicamente parlando, si compone di 23 fonemi consonantici, riprendendo gran parte della fonologia inglese in quanto la produzione, la HBO, impose a Peterson che, come lingua, fosse facilmente pronunciabile dagli attori. La seguente tabella illustra il sistema consonantico Dothraki:

| | | Place of Articulation | | | | | | | | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|--------------|--------------|----------|---------------|---------|--------|---------|----|----|---|---|
| | | Bilabial | Labio-dental | Inter-dental | Alveolar | Alveo-palatal | Palatal | Velar | Glottal | | | | |
| Manner of Articulation | Stop | p | b | | | t | d | | | k | g | ʔ | |
| | Fricative | | | f | v | θ | ð | s | z | ʃ | ʒ | | h |
| | Affricate | | | | | | | | | tʃ | dʒ | | |
| | Nasal | | m | | | | | n | | | | ŋ | |
| | Lateral Approximant | | | | | | | l | | | | | |
| | Retroflex Approximant | | | | | | | ɻ | | | | | |
| | Glide | | w | | | | | | | | j | | |
| | State of the Glottis | | | | | | | | | | | | |
| | | | Voiceless | | | | | Voiced | | | | | |

Sistema consonantico Dothraki

Per quanto riguarda le vocali, invece, è presente un sistema a quattro vocali: [a], [e], [i] e [o]. Non sono presenti dittonghi.

Sintatticamente, l'ordine preferenziale è quello SVO. Partendo dalle frasi più semplici, è bene tenere a mente che non esiste alcun verbo col significato di essere, per tanto quando si trovano due nomi vicini vuol dire che il primo è il secondo, ad esempio: *Khal Drogo re*, significa che Khal Drogo è re. Un esempio in lingua può essere: *Mahrazh lajak*, “l'uomo è un guerriero”. Qui emerge un altro dettaglio: non esistono gli articoli in Dothraki, né quelli determinativi, né quelli indefiniti. Per formare la forma passata del verbo essere, bisogna utilizzare i casi ablativo e allativo: un caso di Nominativo + Ablativo significa “era”, mentre Nominativo + Allativo significa “sarà”. Per i verbi intransitivi è sufficiente associare al soggetto il verbo, come in “Io sanguino” si dice *Anha qiyak*. Per i transitivi, è importante che l'oggetto sia espresso nel caso accusativo. Nella frase: *Khal ondee serj*, riconosciamo il soggetto: Khal, il verbo: *ondee* e l'oggetto in accusativo: *serj*.

Altri esempi possono essere mossi con gli avverbi, che vanno sempre posti alla fine della frase. Ad esempio: *Me oge oqet oskikh* (ieri ha macellato la capra), l'avverbio *oskikh* si trova in posizione finale. Possono però capitare casi in cui gli avverbi seguono il verbo che modificano, come *vosecchi*, avverbio di negazione: *yer ofrakhi vosecchi sajoes mae*.

I sostantivi sono divisi in cinque classi di casi, in cui emerge la divisione dei nomi tra animati e inanimati. I casi sono illustrati nella seguente tabella:

| | nominative | accusative | genitive | allative | ablative |
|---------------------------|------------|-------------|----------|----------|----------|
| singular animate, stem -C | /-/ | /-es/ | /i/ | /-aan/ | /-oon/ |
| singular animate, stem -V | /-/ | /-es/ | /-si/ | /-saan/ | /-soon/ |
| plural animate, stem -C | /i/ | /-is/ | /i/ | /-ea/ | /-oa/ |
| plural animate, stem -V | /-si/ | /-es/ | /-si/ | /-sea/ | /-soa/ |
| inanimate | varies | /-/ or /-e/ | /i/ | /-aan/ | /-oon/ |

Sistema di casi Dothraki

Per quanto concerne i casi, il discorso va complicandosi in quanto il complemento oggetto non è espresso sempre in accusativo, ma ogni caso può esprimere il complemento oggetto.

Cercando di racchiudere quelle che sono le maggiori caratteristiche del Dothraki, si può ben notare come sia anch'essa una lingua molto dipendente dalla morfologia, dai suffissi e le radici; per tanto è una lingua strettamente agglutinante. A partire dai casi, anche le varie flessioni dei verbi si muovono in questa direzione, non solo per quanto riguarda modi e verbi, ma anche per quanto concerne il legame verbo-sostantivo nell'utilizzo dei casi. Sintatticamente, abbiamo già visto che l'ordine è quello SVO. Per quanto riguarda le frasi con verbi zero valenti, queste non esistono in Dothraki. Ci sono però delle eccezioni all'ordine sintattico, ovvero può capitare di incontrare un ordine VSO, come ad esempio le domande e le relative. Banalmente, però, le interrogative semplici iniziano con la particella apposita (*hash* o *fin*) e segue poi l'ordine SVO. Interessante risulta essere lo studio di Matt Destruel, che nel suo saggio *Shekh ma shieraki anni: typology of a fictional language created for artistic purpose* dimostra quanto il Dothraki risponde agli universali linguistici di Greenberg, ovvero quelle proprietà che vanno a toccare la quasi totalità delle lingue umane: tra questi dimostra, ad esempio, che nelle dichiarative con soggetto nominale e oggetto, l'ordine dominante è quello in cui il soggetto precede l'oggetto; oppure che nelle volitive o causali, la forma verbale della subordinate segue il verbo della principale; se l'oggetto pronominale segue il verbo, allora anche l'oggetto nominale; e così via. Grazie a questo studio si va a dimostrare quanto la lingua Dothraki sembri essere quasi una lingua naturale, rifacendosi a ben 15 universali piuttosto rilevanti.

Passiamo ora a un'altra lingua significativa dell'universo de *Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco*, ovvero l'Alto Valyriano, creata anche questa dapprima da Martin e poi normata per la televisione da Peterson. Si tratta di una lingua antica che gode dello stesso retaggio del latino nell'Europa medievale – o del Quenya prima della Prima Era – divenuta ai tempi della narrazione una lingua di studio per i nobili del mondo. Anche qui nei romanzi erano già presenti dei riferimenti da cui partire, come l'espressione *valar morghulis*, “tutti gli uomini devono morire”, *valar dohaeris*, “tutti gli uomini devono servire” e l'iconico *dracarys*, “fuoco di drago”. Una delle caratteristiche basilari di questa lingua è che l'aggettivo viene prima del nome, ci sono quattro generi: lunare, solare, terrestre e acquatico: il primo non presenta consonante finale, quello solare termine in *-s*, l'acquatico in *-r* e il terrestre in *-n*.

Quattro numeri: singolare, plurale, collettivo e parco. Esempio: uomo (*vala*), uomini (*vali*), tutti gli uomini (*valar*) e qualche uomo (*valun*).

Otto casi: nominativo, accusativo, dativo, genitivo, vocativo, locativo, strumentale e comitativo.

Per quanto riguarda la fonologia si vedano le seguenti tabelle:

| | Labial | Dental | Alveolar | Palatal | Velar | Uvular | Glottal |
|--------------------|-----------|----------|--------------------------|----------------|--------------|--------|---------|
| Nasal | m [m] | | n [n] | ñ [ɲ] | (ŋ [ŋ ~ ɳ]) | | |
| Plosive | voiceless | p [p] | t [t] | | k [k] | q [q] | |
| | voiced | b [b] | d [d] | | g [g] | | |
| Fricative | voiceless | (th [θ]) | s [s] | | (kh [x ~ χ]) | | h [h] |
| | voiced | | z [z] | j [dʒ ~ ʒ ~ j] | gh [ɣ ~ ʁ] | | |
| Approximant | v [v ~ w] | | | | | | |
| Lateral | | | l [l] | lj [ʎ] | | | |
| Rhotic | voiceless | | rh [r] | | | | |
| | voiced | | r [r ~ ɾ] ^[3] | | | | |

| | Short | | | Long | | |
|--------------|-----------|---------|-------|-----------|---------|--------|
| | Front | | Back | Front | | Back |
| | unrounded | rounded | | unrounded | rounded | |
| Close | i [i] | y [y]* | u [u] | ī [i:] | ȳ [y:]* | ū [u:] |
| Mid | e [e] | | o [o] | ē [e:] | | ō [o:] |
| Open | a [a] | | | ā [a:] | | |

Sistema vocalico Valyriano

Sistema consonantico Valyriano

Per quanto riguarda i casi, invece, la situazione è piuttosto complessa in quanto, per esempio, l'accusativo non ha una forma fissa, ma cambia in base all'uscita del nominativo: se il nominativo è in *-a*, l'accusativo è in *-e*, mentre se il nominativo è in *-i*, l'accusativo sarà in *-i lunga*; e così via.

Per i verbi, è molto importante partire dal numero e la persona del soggetto:

Io, *-n*

Egli/Ella, *-s/-z*

Essi: *-zi, -si, -is*

L'ordine sintattico è SVO.

Le lingue de *Il trono di Spade* non hanno di certo la complessità di cui godono le lingue di Arda di Tolkien e non sono nemmeno ancorate strettamente ai romanzi, in quanto è per le serie televisive tratte dall'universo letterario che sono state ampliate le regole grammaticali e i vocabolari. Nonostante ciò, sono delle lingue

che hanno avuto modo di entrare nel cuore di tutti gli appassionati e di farsi iconiche, soprattutto l'Alto Valyriano, in quanto lingua utilizzata per addestrare i draghi. Nell'ultimo anno, per la produzione di *House of the Dragon*, la lingua è stata maggiormente curata in quanto la quantità di dialoghi da portare in Alto Valyriano erano molto numerosi.

Interessante è la questione attorno all'iconico *dracarys*, comando utilizzato per ordinare ai draghi di sputare fuoco. Questo termine era stato già coniato da Martin e Peterson non riteneva, però, fosse un termine adatto in quanto troppo simile al latino "draco", lingua però non esistente nel mondo de *Il trono di spade*. Bisognava forgiare un nuovo termine per riferirsi ai draghi, così da scardinarlo completamente dalla controparte latina, e nasce così *zaldrizes*.

Si conclude con un'altra iconica frase tratta dalla serie: *Nyle Daenerys Jelmazmo hen Targario Lentrot, hen Valyrio Uepo anogar iksan. Valyrio muno engos nuhys issa*. "Io sono Daenerys, Nata dalla Tempesta, della Casa Targaryen, dell'antico sangue di Valyria e il Valyriano è la mia lingua madre.

2.5 Queste Oscure Materie: I Mulefa

Un altro interessante esempio di *conlang* ci porta nella saga letteraria di Philipp Pullman, *Queste Oscure Materie*, in cui nel terzo volume *Il cannocchiale d'Ambra* si fa la conoscenza di un branco di curiose creature, chiamate Mulefa, il cui aspetto ricorda quello di graziosi elefantini-tapiri col corpo a forma di diamante e che camminano su ruote. Ora, questa lingua non è strutturata tanto quanto altre lingue del fantasy contemporaneo – come ad esempio le già analizzate Elfico, Dothraki, Valyriano, o l'Antica Lingua della saga di *Eragon* – ma permette comunque delle riflessioni interessanti. Narrativamente parlando, è il personaggio di Mary Malone ad avere a che fare con i Mulefa: ella è una scienziata che si è trovata a compiere un viaggio sotto guida di Angeli ribelli affinché scopra in che modo funzioni una particella elementare, chiamata Polvere. I Mulefa vivono però in un altro universo rispetto a quello di Mary Malone, e in questo universo la Polvere viene chiamata in un altro modo, *Sraf*. Mary cercherà di comprendere la lingua dei Mulefa, annotando le loro parole su un taccuino allo scopo di

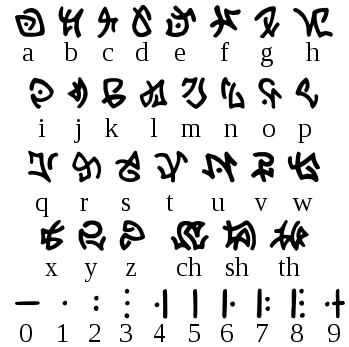
carpirne il significato. Ciò che ci viene detto non è molto: questi comunicano combinando dei vocalizzi a degli specifici gesti della proboscide. Particolare interessante questo, in quanto lo stesso suono *chuh* [tSja:] può assumere quattro significati diversi: se la proboscide viene fatta dondolare da sinistra a destra vuol dire “acqua”, se viene arrotolata verso l’alto “pioggia”, verso il basso “tristezza” e se viene schioccata verso sinistra “germogli d’erba”. Si nota subito come di questa lingua ci siano state fornite poche, semplici parole. Per quanto concerne la serie televisiva, è stato Richard Littauer ad occuparsi della lingua dei Mulefa. Innanzitutto, per l’aspetto fonologico ha cercato di attenersi il più possibile alla fisionomia delle creature, documentandosi nei riguardi dei versi dei tapiri. Nel quinto episodio della terza stagione, vediamo e sentiamo Mary Malone interagire con i Mulefa, i quali comunicano appunto tramite parole singole, e i gesti della proboscide sono stati ben rappresentati. Il suono emesso dai Mulefa è molto nasale, aspirato ed esplosivo. I suoni privilegiati sono ch, sillabe brevi, kk, g, occlusive sorde, vocali singole e nasali, laterali. Sfortunatamente, sia per la novità del prodotto televisivo, che per lo scarso interesse nel divulgare materiale, non si hanno molte informazioni riguardo la morfologia e la sintassi. Probabilmente Richard Littauer ha soltanto messo a punto la lingua per le linee di dialogo che gli servivano, con un rigore e un ordine che non ci è dato sapere.

2.6 *Atlantis*: l’Atlantideo Disneyano

La Disney nel 2001 distribuisce il film *Atlantis: The Lost Empire*, in cui è presente una *conlang* messa a punto da Marc Okrand, lo stesso che si era occupato del klingon per *Star Trek*. Di per sé, si basa sulle ricostruzioni storiche nonché mitiche. Miticamente parlando, l’Atlantideo è ispirato al mito della torre di Babele, un proto-linguaggio da cui derivano tutte le altre lingue. Le ricerche di Okrand si sono basate sul proto-indoeuropeo, combinato con le lingue classiche come latino e greco.

John Emerson si è occupato invece dell'aspetto grafico, creando un alfabeto ispirato alle scritte semitiche.

Nonostante ciò, la lingua è stata trasposta utilizzando l'alfabeto latino. Fonologicamente parlando, la rosa di suoni scelti è:



IPA chart of Atlantean vowels

| | Front | | Central | | Back | |
|------|-------|-----|---------|-----|-------|-----|
| | Tense | Lax | Tense | Lax | Tense | Lax |
| High | i | ɪ | | | u | ʊ |
| Mid | e | ɛ | | | o | ɔ |
| Low | | | a | ə | | |

IPA chart of Atlantean consonants

| | | Bilabial | Alveolar | (Alveolo-)palatal | Velar |
|-------------|-----------|----------|----------|-------------------|------------------|
| Nasal | | m | n | | |
| Plosive | voiceless | p | t | | k |
| | voiced | b | d | | g |
| Fricative | | | s | ʃ ^[a] | x ^[b] |
| Approximant | | w | l | j ^[c] | |
| Trill | | | r | | |

Sintatticamente parlando, l'ordine è SOV. Non ci sono preposizioni ma solo postposizioni e i modali seguono il verbo che reggono. Spesso, si trovano delle particolari particelle la cui unica funzione è quella di collegare le frasi tra loro, senza che abbiano una vera e propria tradizione. Il tipo di legame che comportano è quello logico, come se fosse un “ma, ancora...”. Un esempio tratto dal film può essere: *Wiltem neb gamosetot deg dueweren tirid*, dove proprio *deg* è quella particolare particella. La traduzione potrebbe essere: “nessun estraneo può vedere la città e restare in vita”, ma letteralmente: “egli vede la città *particella* tutti gli estranei”.

I nomi possono flettersi in sette casi: nominativo, accusativo (-*tem*), genitivo (-*ag*), vocativo (-*top*), strumentale (-*esh*), essivo (-*kup*) e dativo (-*nuh*).

Visto lo scarso successo al botteghino del film, e lo scarso retaggio di cui godono i film d'animazione su questo punto di vista, l'atlantideo, per quanto *conlang* funzionale e complesso, non ha ricevuto il successo di pubblico che, probabilmente, avrebbe meritato.

2.7 Le *Neolingua* di Orwell

Nel 1949, George Orwell si inserisce all'interno del panorama distopico con *Millenovecentottantaquattro*, romanzo che immagina un futuro in cui le grandi potenze totalitarie nel mondo sono: Estasia, Oceania ed Eurasia. Queste sono in guerra tra loro, e tutte hanno un solo obiettivo: tenere sotto controllo la società. La storia si ambienta precisamente in Oceania, in cui la società risponde a dei principi ben precisi: quelli del Socing, nonché il partito socialista inglese, ed è governata dal Grande Fratello, un'entità ignota, senza nome, la cui immagine ricorda quella di Stalin o Hitler, e che vede e sente tutto per mezzo di schermi e telecamere innestate nelle case dei cittadini. Scompare quindi la privacy, si è sotto osservazione venti quattro ore su ventiquattro, sette giorni su sette. G. Orwell non si è fatto mancare occasione per inserire anche una sua personale *conlang*, la cosiddetta Neolingua – in inglese *Newspeak* – che è stata imposta a tutta la società. Ora, è importante tenere a mente che Orwell abbia fatto ben sua la teoria di Whorf, una teoria linguistica che lega il linguaggio al pensiero: tramite le parole noi concepiamo il mondo e la realtà, la lingua ci porta ad avere una precisa visione del mondo, il linguaggio manipola e controlla il pensiero, allora il linguaggio diventa strumento essenziale nelle mani del Partito. Di per sé, nel romanzo vero e proprio si hanno solo pochi accenni alla Neolingua, ma è nel saggio *The Principles of Newspeak* che Orwell fornisce maggiori informazioni a suo riguardo. È fin dal 1984 che il Partito cerca di imporre questa lingua, che si sostituirà definitivamente a quella vecchia nel 2050. Il vocabolario è molto parco, così da ridurre la possibilità di pensiero.

Morfologicamente parlando, la lingua ha visto l'introduzione di nomi-verbi con lo scopo di semplificare il lessico: "bere" è sia il verbo che la bevanda in sé. Gli aggettivi terminano solo in *-ful*, gli avverbi in *-wise*, i termini negativi con *un-*, i plurali con *-s* e il passato con *-ed*: sono state del tutto eliminate e forme irregolari e le eccezioni, così come la polisemia, e così via. Il linguaggio va via impoverendosi, il discorso diviene quasi una serie di monosillabi, come fosse lo starnazzare di un'oca, obiettivo principe del Partito. Andava eliminato tutto ciò che già dal linguaggio permetteva uno *psicoreato*, perché se non si può dirlo, non si può nemmeno pensarlo.

Da un punto di vista lessicale, il vocabolario è stato diviso in tre gruppi: A, parole della quotidianità; B, parole nei riguardi di concetti politici e di Partito e C, termini scientifici.

All'interno del romanzo sono presenti alcune parole in Neolingua che si rifanno al gruppo B, che però rispondono a quello che viene chiamato il *bipensiero*, ovvero possono avere sia accezione positiva che negativa. Tra queste troviamo: Minipax, Miniamor, Miniamor e Miniver, ovvero i nomi dei quattro ministeri più importanti. Esiste poi il parlascrivi, ovvero un sistema di riconoscimento vocale che si soppianta alla scrittura a mano; i crimini sono psicocrimini, in quanto discorante da quanto proposto dal Partito e via dicendo. Bisogna assolutamente pensare meno, così come aveva notato nel totalitarismo presentato nel terzo capitolo de *I viaggi di Gulliver*, in cui gli Houyhnhnsm non hanno alcun termine per "opinione", tale per cui nessuno può averne una propria. Prima ancora di affacciarsi alla stesura di *Millenovecentottaquattro* discuteva sulla possibilità di inventare un vocabolario inglese per descrivere l'interiorità, le esperienze legate all'io. La lingua inglese non era sufficiente. Era dunque alla ricerca di modi nuovi per esprimere il pensiero, successivamente sostiene che i pensieri stupidi portano la lingua a imbruttirsi perché il pensiero corrode il linguaggio e il linguaggio corrompe il pensiero: c'è una decadenza della lingua che va curata. Politicamente sostiene che chi parla di politica debba smetterla di usare cliché ed espressioni pompose. Se qui abbiamo un controllo positivo, nel romanzo tutto si rovescia. La lingua si manipola per imporre una specifica visione del mondo, uniformare il pensiero.

È sicuramente questo un esempio ben diverso da quelli presentati poc'anzi, così come è diverso il genere di romanzo proposto. Qui non si vuole creare una lingua affinché elfi o alieni possano avere un proprio linguaggio, ma affinché un Partito possa avvalersi

fantascientifico della pellicola, è interessante analizzare il tipo di comunicazione proposta da questi eptopodi. Questi, infatti, si avvalgono di eleganti cerchi che somigliano ai fondi di caffè, o meglio, a dipinti calligrafici giapponesi: questa ortografia non lineare si compone di simboli non fonetici polisemantici. I cerchi variano per spessore del tratto, per i ricci, i vuoti e i pieni e tutti questi elementi forniscono ad esempio letture diverse dell'intonazione. Si è inoltre pensato di dar luogo a un intrecciato tessuto connettivo che legasse i simboli per campo semantico, come i termini "Vita" e "Loiuse", simili in quanto Louise è un essere vivente. Ad essere chiamati per il progetto sono stati Stephan e Christopher Wolfran, in quanto esperti di decodifica. Narrativamente, Loiuse si occupa di suddividere ogni simbolo in dodici fette per ricavarne elementi ricorrenti. Non ha nulla a che vedere con le lingue umane, eppure lo scopo di questi alieni è utilizzare il linguaggio per unire e risolvere problemi.



Esemplificazione grafica della struttura a settori della lingua degli Eptapodi, immagine tratta dall'articolo How Arrival's Designers Crafted a Mesmerizing Alien Alphabet, di Margaret Rhodes, 2016

Non esiste alcun aspetto fonologico e morfologico in questa lingua, tanto meno sintattico: gli eptapodi non hanno bisogno di mantenere alcun ordine nello scrivere in quanto ogni ologramma rappresenta concetti interi.

Vermette, che si è occupato dell'aspetto grafico-linguistico, ha assegnato dei significati a ciascun cerchio, con una prima rosa di cento simboli. Ogni singolo logogramma esprime un pensiero semplice: "Ciao", o uno più complesso "Ciao Loise, sono un alieno ma vengo in pace." È la complessità della forma a farsi carico di ciò. I riccioli più spessi indicano urgenza, quelli più sottili un tono più pacato. Un uncino piccolo indica una domanda.

Capiamo così la complessità di questa lingua, che la rende aliena al cento per cento.

Arrival si afferma per essere un film di punta del panorama fantascientifico, che indaga la questione linguistica in prima persona inserendo una protagonista che della linguistica ne fa il suo lavoro.

Nel prossimo capitolo si andrà ad analizzare nel dettaglio e profondamente una delle lingue inventate da Hollywood più influenti degli ultimi quindici anni, ovvero quella del pianeta Pandora del film *Avatar* (2009).



CAPITOLO 3

Il Na'vi: una lingua libera per uno stato di natura

È il 2009 quando nelle sale di tutto il mondo viene proiettato *Avatar*; film scritto, diretto, prodotto, co-prodotto e co-montato da James Cameron. Egli si è preso la briga di partecipare ad ogni aspetto della preproduzione, produzione e post-produzione del film, al solo scopo di rendere nel migliore dei modi quanto aveva immaginato. L'idea gli era balenata in testa già nel 1996, quando mise a punto un'ottantina di pagine di copione ma in quei tempi si stava occupando di un altro film, *Titanic*. Una delle premesse maggiori di ciò che aveva in mente riguardava l'interfacciarsi di un guerriero a un ambiente alieno, in cui serpeggiano i temi della diversità e la xenofobia. Una delle prime bozze del film prende il nome di *Project 880*, in cui già era stato definito il nome del protagonista, Josh Sully – che diventerà poi Jake Sully - e il pianeta Pandora era pensato come dotato di una propria coscienza e intelligenza, che trattava gli esseri umani alla stregua di nemici. Non era ancora, però, in ballo nessun tentativo di produzione, in quanto Cameron intendeva utilizzare delle tecnologie digitali che al tempo non ancora state sviluppate. Solo nel momento in cui poté accertarsi che la *computer grafica* si fosse evoluta, avviò la preproduzione del film. Siamo nel 2006, solo tre anni prima la distribuzione

nelle sale. È già qui che viene contattato il linguista Paul Frommer, che avrebbe dovuto occuparsi di ideare una lingua da attribuire alla società aliena dei Na'vi. Considerava davvero centrale l'aspetto linguistico-culturale del film durante la scrittura, tant'è che in un'intervista nel 2006 annuncia che: "Per il film ho dovuto creare una intera cultura aliena, e un linguaggio", elemento che egli sentiva fondamentale.

Divenne subito un successo mondiale, tanto da assicurarsi il primo posto tra i film con maggiori incassi nella storia, sfiorando i tre miliardi di dollari guadagnati, nonché una distribuzione nelle sale multipla: nel 2009, nel 2010, nel 2021 e nel 2022, anno in cui è stato proiettato il primo di quattro sequel: *Avatar – the way of water*. Ora, da questi dati si può già comprendere quale possa essere stato l'impatto mediatico di questa pellicola, elemento che si serve come punto di partenza per l'analisi degli aspetti linguistici del Na'vi.

3.1 La trama di *Avatar*

L'esperienza di Peterson e la lingua *Dothraki*, o della Schreyer con il kryptoniano hanno permesso di far luce su quanto sia importante avere una buona conoscenza degli aspetti narrativi e la caratterizzazione dei personaggi per inventarne la rispettiva lingua. Un buon punto di partenza per comprendere alcuni elementi del Na'vi è avere una panoramica della trama del film e di chi sono gli alieni rappresentati.

Siamo nel 2154 e sulla luna di Polifemo, Pandora, caratterizzata da eleganti e maestose foreste pluviali e particolari specie di fauna e flora locali, opera una nota compagnia nativa della Terra che prende il nome di Resources Development Administration. Pandora è abitata dai Na'vi, esseri umanoidi e antropomorfi dalla pelle blu, provvisti di una coda, la cui altezza supera i tre metri e contraddistinti da un forte legame con la natura. Pandora, però, non è posto per gli umani in quanto l'aria non è respirabile: questo ha portato allo sviluppo degli *avatar*, da cui il titolo, ovvero ibridi che mescolano geni dell'uomo e dei Na'vi, controllabili dall'individuo che ne condivide il DNA utilizzato. La compagnia, abbreviata in RDA, vuole appropriarsi di particolari giacimenti di un cristallo ferroso in grado di essere

utilizzato come fonte di energia; giacimento che si trova nel cuore della civiltà Na'vi, dove sorge l'Omaticaya, l'Albero Casa della popolazione. Se in un primo momento i rapporti tra umani e Na'vi erano buoni, a causa di una serie di incidenti questi vanno ad incrinarsi ed a questo punto che entra in gioco il protagonista, ex marine, Jake Sully, il cui avatar deve ottenere informazioni utili dalla civiltà nativa allo scopo di attaccarla militarmente. È tramite gli occhi di Jake che lo spettatore comincia a conoscere la cultura e la lingua Na'vi, grazie al rapporto che Jake inizia ad intessere con la principessa Neytiri. Egli, dopo essersi legato sentimentalmente alla ragazza, non ha più interesse nell'attacco militare e cerca di avvertire i Na'vi di ciò che gli umani hanno in programma. A seguito di uno scontro, la civiltà Omaticaya ne esce vittoriosa e la RDA viene cacciata dal pianeta. A questo punto, Jake lascia per sempre il suo corpo umano divenendo un tutt'uno con il proprio avatar.

Elemento fondamentale all'interno della narrazione è il rapporto che i Na'vi hanno con la cosiddetta *Eywa*, nonché divinità, conosciuta anche col nome di Grande Madre, composta dalla coscienza di tutto ciò che è vivente e sacra protettrice della natura di Pandora. È l'essenza vera della vita e i Na'vi sono convinti che ella agisce per mezzo della fauna e della flora per provvedere ai loro bisogni. Emerge inoltre come Eywa sembri essere l'insieme di tutte le creature di Pandora, ognuna è cellula di un organismo più e i cui alberi si fanno sistema nervoso.

Il carattere dei Na'vi ricorda quello dei felini, sia nel modo di camminare che di relazionarsi tra loro. Da un occhio esterno appaiono molto selvaggi, vivono a contatto con la natura, dormono all'interno di antichi alberi chiamati Kelutral, o case-albero. Le loro armi sono molto rudimentali: archi, frecce, lance, tutte ricavate da elementi della natura; vestono il minimo indispensabile e camminano scalzi. Gli aspetti più felini della loro anatomia riguardano il naso piatto e biforcuto, occhi grandi e rotondi, orecchie a punta e una coda prensile atta al mantenimento dell'equilibrio. Questa, inoltre, è utilizzata come sito di legame con diverse specie di Pandora, in quanto estensione del loro sistema nervoso. Il loro collo è allungato e il corpo slanciato, la vita stretta e spalle larghe che conferiscono ai Na'vi una conformazione a triangolo rovesciato. Benché siano molto magri, la loro muscolatura è piuttosto definita e posseggono una forza quattro volte superiore a quella di un normale essere umano. Sono molto agili nell'arrampicarsi sugli alberi e scalare le rocce, e loro ossa sono rinforzate con delle fibre di carbonio che

le rendono indistruttibili in caso di caduta. La loro pelle, come già accennato, presenta lo spettro dei colori del blu, tra cui il ciano e il turchese, dato dal pigmento della cianina. I capelli sono scuri, tra il castano e il nero, e sono sprovvisti di peli se non quelli delle sopracciglia e all'estremità della coda.

La loro società è strutturata in clan territoriali e il loro sostentamento gira attorno alla caccia, al foraggiamento e artigianato. La società è dedita alla pace, e i guerrieri devono difendere la popolazione dalle minacce. Ogni Na'vi è importante all'interno della comunità e ognuno ricopre un ruolo di salvaguardia. Le femmine sono le cacciatrici più attive e leader dei clan, i maschi invece allevano i figli e si occupano dell'artigianato. Come già anticipato, loro fede risiede in Eywa e credono che ogni essere vivente posseda una propria componente spirituale, detta animus, che viene riciclata nella coscienza di Eywa e reincarnata. La natura è un unico sistema connesso, un sistema che è manifestazione di Eywa. Ne seguono la volontà e ne traggono beneficio, grazie ad Eywa vivono in armonia con il loro ambiente e chiunque sulla luna di Pandora è dedito alle tre leggi di Eywa: *non metterai pietra su pietra, neanche tu userai la ruota che gira, né userai i metalli della terra*²⁰. Questo è il motivo che risiede alla base del mancato sviluppo tecnologico, ma che permette di salvaguardare l'armonia ecologica della luna. Vero però che sotto certi aspetti appaiono comunque avanzati: possiedono balestre, praticano l'astronomia e manipolano una particolare forma di chimica. Filosoficamente parlando, i Na'vi fondano la loro metafisica sul *vedere; quindi*, la comprensione senza pregiudizio e sperimentare la vita come se fosse sempre la prima volta e *uturu*, l'accoglienza a chiunque la richieda. Interessante è anche l'aspetto riproduttivo, in quanto sono creature monogame che si accoppiano per la vita e viene effettuato un legame emotivo – e fisico attraverso l'unione delle code - all'Albero delle Anime, che crea uno stato di coscienza corporea unificata che porta l'uno e l'altro ad accedere alle sensazioni fisiche del compagno, porta ad acquisire una maggiore consapevolezza del partner.

Tenendo bene a mente queste informazioni, si può iniziare a tracciare un profilo linguistico della lingua parlata dai Na'vi.

²⁰ *The World of Avatar: A Visual Exploration*, J. Izzo, 2022.

3.2 Il sistema fonetico Na'vi.

A livello fonetico, Poul Frommer ha preso spunto da diverse lingue terrestri, allo scopo di non farla assomigliare di per sé a nessuna. Si possono riconoscere suoni tedeschi, giapponesi, hawaiani ma sono semplicemente suoni Na'vi.

Innanzitutto, presenta venti consonanti, sette vocali, quattro dittonghi e due pseudovocali sillabiche.

Si riporta qui una tabella delle consonanti:

| | Labial | Alveolar | Palatal | Velar | Glottal |
|----------------------|----------------|----------------------------|--------------|----------------|--------------|
| Ejectives | px [p'] | tx [t'] | | kx [k'] | |
| Voiceless Stops | p [p] | t [t] | | k [k] | ' [ʔ] |
| Voiced Stops | ([b]) | ([d]) | | ([g]) | |
| Affricate | | ts [ts] | (([tʃ]) | | |
| Voiceless fricatives | f [f] | s [s] | (([ʃ]) | | h [h] |
| Voiced fricatives | v [v] | z [z] | | | |
| Nasals | m [m] | n [n] | | ng [ŋ] | |
| Liquids | | r [r], l [l] | | | |
| Glides | w [w] | | y [j] | | |

Sistema consonantico Na'vi, tratto da A Reference Grammar of Na'vi, di William S. Annis, versione 1.31, 22 Gennaio 2023

Un paio di appunti nei riguardi delle consonanti:

- Le occlusive sorde non sono aspirate all'inizio e al centro di una parola, e sono mute alla fine. Comunque sia, se l'occlusiva finale è posta prima di una vocale viene pronunciata come se fossero un tutt'uno, ad esempio nel caso di "oel set omum", mentre se fosse "oel omum set" l'occlusiva muta sarà segnata da una pausa.

- La [r] è una monovibrante alveolare

Le vocali invece sono riportate nella seguente tabella:

| | |
|----------------------------|-----------------------------------|
| i [i], ì [ɪ] | (ù) [ʊ], u [u], [ʊ] |
| e [ɛ] | o [o] |
| ä [æ] | ä [a] |

FSistema vocalico Na'vi, tratto da A Reference Grammar of Na'vi, di William S. Annis, versione 1.31, 22 Gennaio 2023

I dittonghi invece sono i seguenti: [aw], [ew], [ay] e [ey].

Per quanto riguarda i dittonghi, sono gli unici casi in cui una sillaba può finire con la [w] o [y], altrimenti non è possibile. Questo vuol dire che “niw”, o “hoing” non sono permessi.

Il Na’vi presenta anche due pseudovocali: /ll/ e /rr./

Ogni sillaba si compone di una singola vocale o dittongo al suo centro, e una singola vocale o dittongo può fare sillaba a sé. Sempre nelle sillabe, le vocali o dittonghi possono essere preceduti da una o due consonanti e possono essere seguiti da una sola: la struttura è dunque (C)(C)V/D(C). Sono però presenti importanti restrizioni sulle consonanti, ad esempio:

- Qualsiasi consonante può trovarsi all’inizio di una sillaba
- I gruppi di consonanti sono permessi solo a inizio di parola e solo nelle seguenti combinazioni: f, s, ts + (p, t, k, px, tx, kx, m, n, ng, r, l, w, y).
- Solo alcune consonanti possono ricorrere a posizione finale: px, tx, kx, P, T, K, M, N, ng, r, l.
- Nelle sillabe CV, l e r possono sostituire la vocale e sono presenti allungate, come ll e rr.
- Una sequenza VCV sarà sillabata come V.CV, e non VC.V.
- L’accento non è prevedibile, tant’è che in qualche situazione l’accento diventa distintivo per il significato: [‘tu.te] significa persona e [tu.’te] significa donna.
- Quando una parola finisce con una eiettiva e si aggancia a un suffisso che inizia con una vocale, la pronuncia dell’eiettiva andrà a risolvere la nuova struttura sillabica. Un esempio può riguardare ‘awkx, la cui pronuncia risulta [[ʔawk], ma nel caso di ‘awkxit la pronuncia è [ʔaw.git].

- In un gruppo di consonanti con [y], [s] e [ts] palatalizzano. Quindi, sy si pronuncia [ʃ] e tsy [tʃ]. Questo può succedere solo a inizio sillaba.

Altro fenomeno presente nella lingua Na'vi è la lenizione, nonché l'indebolimento dell'articolazione delle consonanti occlusive che sonorizzano. Sono solo otto le consonanti che vanno incontro a lenizione:

- px, tx kx che divengono p, t, k
- p, t, k che divengono f, s, h
- ts diviene s
- ' sparisce.

Un ultimo appunto riguarda invece l'ortografia, prima di addentrarci negli aspetti morfo-sintattici della lingua. I nomi propri mantengono l'iniziale maiuscola anche nei casi di prefissi lessicali, come si può vedere in *li'fya leNa'vi*. Per quanto concerne le interrogative, quelle dirette non sono segnalate da alcun segno di interpunzione, ma è presente una particolare particella: *san... sik*.

3.3 Morfologia

3.3.1 I casi

Il sistema di casi del Na'vi varia a seconda dell'uscita della parola. Il Na'vi prevede sei casi: nominativo, agentivo, pazientivo, genitivo, dativo e topicale.

Il caso topicale è sicuramente il più curioso, in quanto si lega all'aspetto libero della semantica Na'vi: la traduzione potrebbe avvenire con locuzioni come *riguardo a, rivolgendosi a*. Gli usi di questo caso però sono numerosi, come ad esempio nelle frasi principali o in congiunzione con una subordinata. Un esempio concerne le interrogative formate dalla particella *srake*, in questi casi il topicale può essere usato prima o dopo la particella, andando ad affermare il carattere libero del Na'vi. Anche nei casi delle frasi più complesse, il topicale può precedere o seguire la congiunzione. Viene anche usato con la concezione di *grazie a*.

Si riporta un esempio di un uso molto significativo del topicale:

Oeri ta peyä fahew akewong ontu teya längu.

I.TOP from his smell alien nose full Is.NEG.ATTITUDE

La traduzione: il mio naso è pieno del suo odore alieno. Il primo termine, *oeri*, è quello che presenta il topicale: infatti, l'uscita di questo caso se preceduto da vocale è -ri, o e invece è il possessivo "mio". Questo uso si rifà alla particolarità del topicale di essere usato per marcare una possessione inalienabile, che può quindi riguardare le parti del corpo, spirito, anima, qualcosa che non può in alcun modo divenire di qualcun altro.

Nella seguente tabella è chiaro come il discriminante sia la presenza di una vocale, di una consonante o di un dittongo:

| | Vowel | Consonant & Pseudovowel | Diphthong |
|------------|-----------------|-------------------------|------------------------|
| Subjective | — | — | — |
| Agentive | -l | -il | -il |
| Patientive | -t, -ti | -it, -ti | -ti, -it, -ay-t, -ey-t |
| Dative | -r, -ru | -ur, -'ru | -ru, -ur, -aw-r, -ew-r |
| Genitive | -yä, -o-ä, -u-ä | -ä | -ä |
| Topical | -ri | -iri | -ri |

Sistema flessivo dei nomi Na'vi, tratto da A Reference Grammar of Na'vi, di William S. Annis, versione 1.31, 22 Gennaio 2023

È chiaro come ci si trovi davanti a un sistema molto complesso e vario, ma al contempo ordinato. Molte uscite si ripetono e i casi presentati non sembrano prevedere una certa regolarità. Questa è una caratteristica molto importante all'interno del Na'vi, che emergerà in molti aspetti.

Il sistema di casi Na'vi è un sistema tripartito, che include soggetto intransitivo S, soggetto transitivo A e oggetto P. Il soggetto è usato come soggetto dei verbi intransitivi. L'agentivo è invece usato per i soggetti dei verbi transitivi, mentre il paziente per gli oggetti diretti dei verbi transitivi.

3.3.2 Numero

Il sistema dei plurali si appoggia su dei prefissi, che vanno ad indicare se si ha a che fare con un duale, un triale o un plurale. Per quanto riguarda il duale, si struttura con “me +...”, il triale “pxe + ...” e il plurale “ay + ...” (il termine per *corpo*, tokx diviene aytokx *corpi*).

3.3.3 I verbi

I verbi nella lingua Na’vi variano a seconda del tempo, l’aspetto, il modo e le abitudini del parlante, ma non per quanto concerne genere e numero. È bene tenere in considerazione che i verbi non marcati vanno ad indicare il tempo presente o per frasi che esprimono abitudine (come in “mangi spesso le mele?”). Nei verbi Na’vi a contare è l’aspetto più che il tempo: perfettivo, usato come una istantanea per presentare un evento e quello imperfettivo che si pone nelle retrovie. Per noi italiani il concetto dell’aspetto è abbastanza complesso, in quanto non presente nella nostra lingua infatti riferimento alla o meno completezza di un’azione e all’enfasi che il parlante decide di porre sui verbi. Riguarda propriamente il come un parlante intende presentare una situazione. Quello perfettivo riguarda infatti un’azione completa, come “sono andato al mare”, mentre l’imperfettivo riguarda un’azione che risulta non completa, se pur nel passato, e in cui il parlante intende enfatizzare uno specifico episodio avvenuto: “mentre stavo andando al mare, ho incontrato Vanessa.” Non si ha alcuna informazione – e non è nemmeno rilevate – sul fatto che il parlante sia effettivamente o meno andato al mare, ciò che conta è che abbia incontrato Vanessa.

Frommer descrive tre diverse posizioni degli infissi verbali: pre-prima, prima e seconda. Ogni posizione ha una rosa diversa di infissi. Tutti, innanzitutto, si trovano nell’ultima o penultima sillaba dei verbi, prima delle vocali e dittonghi. Per quanto riguarda la pre-prima posizione, gli infissi mutano la transitività dei verbi: vengono posti

prima della vocale della penultima sillaba. Ci sono due tipi: causale, -eyk-; e riflessivo – äp-.

Per la prima posizione, si va a porre l'accento su tempo, modo, aspetto. Sono inseriti prima della vocale della penultima sillaba e seguono sempre gli infissi della pre- prima posizione. Per i participi, si usa solo nei casi di attivo e passivo, e non si combinano con gli infissi di tempi, aspetti e modi.

La seconda posizione è usata quando il parlante intende affetto o giudizio, infissi posti nella sillaba finale o dopo la prima posizione.

Per quanto riguarda i tempi verbali, questi aiutano a collocare un'azione cronologicamente allo stesso modo in cui avviene nelle lingue umane. Ci sono però delle particolarità, come i tempi prossimali usati nel momento in cui un evento avviene vicino nel passato o nel futuro; esiste poi il futuro intenzionale, con il significato di parlare nei riguardi di qualcosa di concreto più che di una predizione. Gli altri tempi sono il passato e il futuro in senso stretto, oltre al già citato presente. Per comprendere meglio si riporta un esempio proposto dallo stesso Poul Frommer. Il verbo in questione è “cacciare”, *taron*.

- Caccio, *taron*
- Ho appena cacciato, *tìmaron*
- Cacerò, *tayaron*
- Venire cacciato, *teraron*
- Aver cacciato, *tolaron*
- Stavo cacciando proprio ora, *tìrmaron*

3.3.4 I numeri

Per presentare il sistema numerale Na'vi, è bene tenere in considerazione che la specie nativa di Pandora dispone di un totale di otto dita delle mani, questo ha quindi portato a un sistema numerale ottale. I numeri cardinali sono: 'aw, mune, pxei, tsing, mrr, pukap, kinä e vol. Per formare i numeri dal nove in poi bisogna armarsi di capacità matematiche, tenendo in considerazione quelli che sono i multipli di otto (che arrivano massimo al sessantaquattro) e le forme additive (da

uno a sette). È così, quindi, che si forma il nove: volaw, composto da vol (1x8) e aw (+1). Per il numero sedici si ha mevol, composto da solo mevol (2x8). Ultimo esempio è il numero 35, tsìvolpey: tsìvol (4x8) + pey (+3).

3.3.5 La creazione di nuove parole e la reduplicazione.

In quanto lingua agglutinante, il Na'vi utilizza particolari affissi crea nuovi vocaboli. Alcuni si occupano di cambiare la classe, come *le-* che muta un nome in un aggettivo, *ni-* crea avverbi dai nomi, verbi o aggettivi, *sä-* strumentalizza i verbi e aggettivi, nonché nominalizza i verbi. Sono presenti anche prefissi negativi, come *ke-*. Senza che vengano riportati tutti i prefissi esistenti nel Na',vi, è giusto prendere in considerazione l'idea che un sistema fitto e complesso di particelle morfologiche all'interno di una lingua agglutinante può dar vita a combinazioni sempre varie. I prefissi possono coesistere con gli infissi e suffissi, ragion per cui si ha una possibilità quasi infinita di generare parole liberamente. Torna, quindi, la caratteristica, possiamo dire, madre dei parlanti di Pandora: la libertà morfologica, e come vedremo, quella sintattica si fanno sempre pressanti all'interno della grammatica Na'vi.

Un fenomeno di iterizzazione nella lingua Na'vi è quello della reduplicazione. Lo si può vedere attivo nelle parole che indicano tempo, come “qualche volta”, “abitualmente”, in cui la reduplicazione si nota in *letrrrtrr* e *krro krro*: questa porta alla possibilità di esprimere l'idea di una ripetizione temporale, oltre che linguistica. Nei casi di verbi che esprimono crescita o decrescita, puntare l'accento sulla duplicazione avverbale serve ad affermare il concetto espresso: *nì 'ul 'ul* è associato all'idea di una forte crescita, ad esempio.

3.4. Sintassi

L'aspetto più significativo nel panorama linguistico Na'vi è la libertà sintattica: non esiste alcun ordine fissato. Questa è una diretta conseguenza all'aspetto agglutinante della lingua: una morfologia così ricca e complessa porta la sintassi ad essere libera, come accade ad esempio con il latino classico. Qui si può, innanzitutto, mettere in luce quanto

il Na'vi, da lingua libera, si contrapponga alle lingue non libere: l'inglese, ad esempio, non può vantare una libertà sintattica in virtù della scarsa morfologia che la caratterizza. Ci sono però delle piccole semplici regole: nomi e aggettivi sono legati dal morfema *a*, ma l'ordine tra aggettivo e nome è libero. Non si può però spezzare un costituente per mettercene all'interno un altro. Nonostante la libertà dell'ordine sintattico, Frommer sottolinea che si è focalizzato principalmente su tre ordini: SVO, SOV e VSO. Le altre combinazioni sono semplicemente più rare, comunque ma presenti.

Ora, per la sintassi, più che presentare una lista di regole e dettagli, vorrei riportare delle proprie frasi tratte dalla sceneggiatura del film e analizzarne la struttura sintattica e i costituenti.

3.4.1 Io ti vedo

Come frase di partenza, si riporta: *Oel ngati kameie*, tradotto con “io ti vedo”. Questa è sicuramente una delle espressioni più significative dei Na'vi, nonché la più usata. È propriamente un saluto comune ai clan di Pandora. Solitamente accompagnato da un gesto che inizia premendo tre dita sulla fronte, che vengono poi fatte scivolare fino alla punta del naso, concludendolo allontanando le dita dalla faccia. Già all'interno della pellicola ci viene presentato un dibattito tra scienziati ed esperti Na'vi circa l'origine di questa espressione: tra le varie teorie vi è quella che riguarda il mitologico Albero delle Stelle, protagonista anche di una canzone Omaticaya. Si racconta di due clan in guerra che hanno dato vita a una guerra decennale al solo scopo di conquistare il più bell'albero presente sulla luna, quasi un cuore pulsante di Eywa. Con questa espressione, Io ti vedo, un guerriero saluta una cacciatrice avversaria, la quale rimane spazzata e commossa da tali parole. Ella era stata infatti scambiata per una compagna di clan del guerriero e, tornata dalla sua gente, diffuse l'uso di quel saluto. I due leader iniziarono così a riconoscersi sotto il segno di quelle parole, mettendo così fine alla guerra in quanto fratelli e sorelle di Eywa. Il guerriero e la cacciatrice si unirono, i due clan si fusero e nacque il popolo più longevo di tutta Pandora alle radici di quell'albero. Significativo è il senso più profondo che i Na'vi affidano a queste tre semplici parole:

credo a ciò che i sensi mi manifestano; vedo che tu esisti, che io non sono l'universo intero, come istintivamente sono portato a credere. E dunque ti rispetto, cerco di trovare con te un'armonia accettandoti per quello che sei. Non tento di trasformarti in qualcosa di simile a me, ma vengo a incontrarti nel tuo territorio.

Io ti vedo, vedo dentro di te. Vedo il tuo mondo. Vedo quello che sei veramente, quello che nemmeno tu sai di essere, quello che aspettavo di vedere da tempo, vedo quello che mi completa."

Ora, analizzando propriamente la frase:

- Oel è composto da *Oe* (prima persona singolare) + *-l* (uscita del caso agentivo). Quindi *Oel* è l'agente della frase, colui che compie l'azione. Io.
- Ngati è composto da *nga* (pronome oggetto di seconda persona singolare) + *-ti* (uscita del caso paziente). Capiamo allora che si riferisce al paziente, colui che subisce.
- Kameie è il verbo, dove riconosciamo l'infisso – *ei* –, tipico della seconda posizione, utilizzato per le azioni con risvolto positivo. Sappiamo che la seconda posizione viene usata qualora il parlante intenda affetto, elemento che si sposa a pennello con il significato della frase. Il verbo di partenza sarebbe quindi: *kame*.

L'ordine sintattico della frase è dunque SOV.

3.4.2 Preghiera per i defunti

Un tema molto caro agli Omaticaya è quello della morte. All'interno della pellicola sono significative le scene dedicate ai funerali, così come le preghiere fatte al momento della morte di qualcuno. Una di queste recita: *Oel ngati kameie, ma tsmukan, ulte ngaru seiya irayo. Ngari hu Eywa salew tirea, tokx 'i'awn slu Na'viyā hapxi.*

La traduzione: *Io ti vedo, fratello, e ti ringrazio. Che il tuo spirito possa correre con Eywa, mentre il tuo corpo rimanga qui e diventi parte del Popolo.*

Riconosciamo l'inizio: *oel ngati kameie*, io ti vedo. Alla formula di saluto segue *ma tsmukan*. *Ma* è propriamente l'aggettivo possessivo "mio", mentre *tsmakan* è il sostantivo per fratello. Posto in questa posizione, l'espressione assume il significato paziente, è una specificazione di chi è lo *ngati* a cui si fa riferimento.

Ulte è una congiunzione molto semplice, nonché unica esistente nel loro sistema linguistico.

Ngaru è il pronome oggetto "tu" al caso dativo, richiesto nei casi in cui la frase sia retta da un verbo-si, come in questo caso. Infatti, in *seiyi* riconosciamo l'infisso <ei>, che viene inserito in uno dei cosiddetti verbi-si, ovvero una costruzione verbale in cui un nome o aggettivo è seguito subito dall'elemento "si", divenendo un verbo, e tutte le inflessioni verbali vengono poste sulla particella *si*. Dunque, in questo caso abbiamo l'espressione *seiyi irayo* che assieme dà luogo al verbo ringraziare. Riassumendo, a seguito della congiunzione *ulte* la frase si compone dello stesso agente di *oel ngati kameie*, il paziente se pur lo stesso concettualmente è rappresentato da *ngaru*, e il verbo è *seiyi irayo*. Si ripropone una struttura (S)OV. La frase, però, non si conclude qui. Fin da subito ci imbattiamo in un *ngari*, molto simile al già visto *ngaru*, ma uscente con il morfema *-ri*. Questa uscita è quella tipica per i nomi al caso topicale che finiscono con una vocale. Il significato è quello di "tuo", infatti come già analizzato in precedenza, il caso topicale viene usato anche qualora ci si imbatta in un possessivo riferito a qualcosa di non cedibile, in questo caso lo spirito, ovvero *tirea*. Il verbo di questa frase è *salew*, quindi andare. *Hu Eywa* significa "con Eywa", *hu* è una apposizione. Particolarità di questa frase è la presenza di due verbi in sequenza, senza quindi alcuna presenza di congiunzioni. Lo vediamo in *i'awn slu*, rimanere (*i'awn*) e diventare (*slu*).

Tokx è il corpo, retto da *ngari*. *Hapxi* è "parte", resta allora solo *Na'viyä*, in cui riconosciamo *-yä*, uscita dei genitivi. Non ci resta che mettere assieme le considerazioni fatte anche su questo secondo blocco, composto da due frasi. Nella prima l'agente è *Ngari tirea* e il verbo è *salew*, il

complemento in questione è quello di compagnia, *hu Eywa*. Nella seconda frase invece: *ngari toxk* è l'agente, il verbo è *'i'awn slu*, e il complemento – di appartenenza – è *Na'viyā hapxi*. In questi casi abbiamo un ordine (O)VS, e SV(O).

Si è così visto come all'interno di una sola linea di dialogo la varietà nell'ordine sintattico è persistente.

3.4.3 Una preghiera a Eywa

Probabilmente una delle scene più profonde e significative all'interno della pellicola: Dr. Grace Augustine è in fin di vita e gli Omatikaya invocano la forza di Eywa per curarla. Una scena estremamente simbolica, in cui emerge il profondo legame che i Na'vi intessono con la natura e con Eywa. La preghiera recita:

Ting mikyun ayoer, rutxe, ma Nawma Sa'nok!

(Srung si poeru, ma Eywa!)

Pori tireati munge mī nga...

(Srung si poeru, ma Eywa!)

...ulte t'ng ayoer nī'eyng hu ngeyā ya!

(Srung si poeru, ma Eywa!)

Tiviran po ayoekip...

(Srung si poeru, ma Eywa!)

... na Na'viyā hapxi!

(Srung si poeru, ma Eywa!)

Eo Eywa oe 'ia

Lu hasey!

La traduzione:

Ascoltaci, ti prego, o Grande Madre!

(Aiutala, O Eywa!)

Prendi il suo spirito in te...

(Aiutala, o Eywa!)
... e restituiscicelo con il tuo respiro!
(Aiutala, o Eywa!)
Che ella possa camminare tra noi...
(Aiutala, o Eywa!)
... come parte del Popolo!
(Aiutala, o Eywa)
Ho perso me stessa prima Eywa.
È finita.

Le parti tra parentesi sono quelle recitate dal popolo tutto, intervallandosi alla sacerdotessa incaricata di mettersi in comunicazione con Eywa.

Andando per passi, la prima riga recita: *Ting mikyun ayoer, rutxe, ma Nawma Sa'nok!*

Le prime due parole, *ting mikyun*, rappresentano il verbo “ascoltare”, composto da *ting* che significa dare e *mikyun* che significa orecchie. *Ayoer* è la parola “ayoe”, ovvero il pronome di prima persona esclusivo plurale al caso dativo (-r). Quindi risulta: Ascolta noi, ascoltaci. *Rutxe* è il termine che significa “per favore”, “ti prego”. Segue *ma Nawma Sa'nok*, ovvero “O Grande Madre”, infatti *ma* ha anche il significato di locuzione vocativa. La struttura della frase vede quindi *ma Nawma Sa'nok* come agente sintattico, la cui azione è quella di *ting mikyun* l'oggetto, quindi *ayoer*. È una frase con ordine VOS.

L'espressione ripetuta dalla folla è *Srung si poeru, ma Eywa!*, letteralmente Aiutala, o Eywa. Torna quindi il *ma* vocativo. Il verbo è *srung*, ovvero aiuto, che legato alla particella *si*, diviene il verbo aiutare, l'oggetto è *poeru*, composto da “*po*”, ovvero il pronome associato alla terza persona animata, con l'accezione per il femminile diviene *poe*, a cui si lega *-ru*, uscita per il dativo, che regge il verbo aiutare. L'ordine è quindi SVO, con una sviluppata periferia a destra.

Segue: *Pori tireati munge mi nga*, che significa “prendi il suo spirito in te”. Qui riconosciamo subito *nga*, ovvero il pronome “tu”. Il verbo della frase è *munge*, che ha il significato di prendere. *Tirea* è lo spirito, a cui si aggiunge *-ti*, suffisso

pazientivo. *Pori* è il topicale di *por*, che si fa aggettivo possessivo per lo spirito. Quindi, riassumendo, abbiamo che l'ordine di questa frase è: OVS.

Andando avanti, incontriamo la congiunzione *ulte*, a cui segue *tìng nì'eyng*, tradotto col verbo restituire (letteralmente dare + indietro), il cui oggetto è *ayoer*, composto da *ayoe* (pronomi oggetto della terza persona plurale) + *-r* (dativo). La particella *hu* l'abbiamo già incontrata: con; *ngeyā* è il possessivo "tuo", *ya* è il sostantivo aria, respiro. Allora l'ordine qui è: VSO.

Il passo successivo recita: *Tivìran po ayoekip*, in cui *tivìran* è il verbo camminare, *po* abbiamo già detto essere pronomi soggetto della terza persona singolare, mentre *ayoekip* è composto da *ayoe* (noi) e *-kip* (tra). Ecco che l'ordine è: VSO.

La successiva frase inizia con *na*, che è una particella che si traduce con "come", l'espressione *Na'viyā hapxi* l'abbiamo già incontrata col significato di "parte del Popolo". In verità, questa ultima locuzione non è una frase a sé, in quanto è continuo di quella precedente, ma recitata a seguito dell'intermezzo del popolo.

La conclusione vede: *Eo Eywa oe 'ia*, Ho perso me stessa prima, Eywa. *Eo* è la particella temporale col significato di prima, *oe* è il soggetto "io", mentre *'ia* è il verbo, tradotto come perdere se stessi in senso spirituale. Abbiamo una frase: OSV.

A seguito della preghiera, per annunciare che è finita, la sacerdotessa esclama: *Lu hasey*, in cui *lu* è il verbo essere con la funzione di copula, mentre *hasey* è l'aggettivo *finito*.

Da questo excursus si ha modo di vedere bene come la sintassi del Na'vi sia libera, in quanto anche all'interno dello stesso dialogo o preghiera che dir si voglia, l'ordine varia senza una logica precisa.

Ora, è stato ben sottolineato più volte questo carattere libero del Na'vi, e ritengo essere un elemento imprescindibile se associato anche alla caratterizzazione del popolo di Pandora. Questi alti alieni blu vengono dagli uomini visti come selvaggi, rozzi, troppo legati alla natura, troppo liberi. È la libertà il loro punto di forza, che permette una convivenza pacifica e che non accoglie la guerra come arma d'attacco. Girano liberi per la foresta, vestiti di pochi stracci, coi piedi nudi, godendo di un legame con Eywa che noi non possiamo minimamente immaginare. Cavalcano gigantesche e feroci creature creando con loro legami affettivi, che per quanto possa sembrare un incatenare – anche

fisicamente – le bestie a loro per mezzo della coda, in verità porta ad ambedue le creature a godere di un nuovo livello di libertà. I Na’vi possono volare nei cieli – o nei mari – e queste creature possono esperire dei viaggi con nuove comunità. Non appena gli uomini vogliono intaccare la loro pace – la loro libertà – il sistema dei Na’vi va in crisi, la guerra diviene arma, e con le unghie e con i denti cercano di non perdere quanto a loro è più caro. È uno stato di natura quello dei Na’vi, in cui l’uomo selvaggio ha però avuto successo.

4.5 La Via dell’Acqua

Nel dicembre 2023, esattamente quattordici anni dopo l’uscita del primo film, nelle sale viene proiettato *Avatar – la via dell’acqua*. Questo vede l’introduzione di un dialetto Na’vi, parlato da un popolo che vive a stretto contatto con l’acqua. Ci sono differenze su tutti i fronti: fonetica, morfologia, sintassi e lessico. Ad esempio, le consonanti eiettive a inizio sillaba sono pronunciate come una occlusiva sonora: px, tx e kx divengono b, d, g.

Ora, ciò che è interessante notare è come narrativamente è stato ben preso in considerazione che una lingua muta geograficamente. *La via dell’acqua* è ambientato in un luogo molto lontano dalle foreste del primo film e i Na’vi presentati hanno già fisicamente delle fattezze diverse: occhi in grado di non appannarsi con l’acqua, apposite strutture anatomiche per trattenere più a lungo il fiato, una coda più forte da utilizzare per nuotare, mani palmate e una colorazione della pelle più chiara. Per forza di cose andava anche dato peso all’aspetto linguistico ed è un bene che Frommer si sia cimentato nel tentativo di dar vita a un dialetto altro, così da farsi carico di una maggiore coerenza linguistica. È anche vero che in *La via dell’acqua* si sente ben poco parlare in Na’vi, utilizzando come pretesto narrativo il fatto che Jake, ancora protagonista, capisca e parli ora perfettamente la lingua Na’vi, presentando allora tutti i dialoghi in inglese (o doppiati in italiano per noi), giocando sulla finzione narrativa che in realtà stanno parlando Na’vi. Nonostante ciò, è stato curato comunque l’aspetto linguistico, confermando come Frommer – e James Cameron soprattutto – lo considerino fondamentale per il mondo da loro creato.

3.6 Depressione post-Avatar

A livello sociale, la lingua Na'vi ha avuto un successo immediato, tanto quanto quello del film al botteghino. Sono nate fin da subito delle comunità, come *Learn Na'vi*, e *Kelutral*, atte a diffondere lo studio della lingua, creare dei gruppi in cui poter parlare il Na'vi e confrontarsi in appositi forum. Un fenomeno molto significativo è quello della depressione post-avator, una condizione che non è stata in alcun modo supportata da studi scientifici e diagnosi, ma che è stata riscontrata da numerosi spettatori a seguito della visione del film. Si tratta di una desolazione, angoscia, tristezza scatenata dalla presa consapevolezza di non poter vivere in un mondo idilliaco come quello di Pandora. Inserirsi in una comunità di parlanti Na'vi aiuta molte di queste persone a cavalcare il proprio sogno di essere parte degli Omaticaya. I parlanti odierni Na'vi sono numerosi, il più giovane ha solo dieci anni e il più anziano ne ha 81. Più della metà dei parlanti ha un'età compresa tra i 15 e i 25 anni, la maggior parte è inoltre di sesso maschile e la maggior parte proviene dagli Stati Uniti d'America. Bene o male il tempo di apprendimento della lingua per ciascuno si aggira attorno all'anno e mezzo,

Questo ci va a confermare quanto sia potente il mezzo cinematografico e quanto sia stato eccellente il lavoro fatto da Cameron e Frommer. Sicuramente l'aspetto grafico ha aiutato a generare questa sindrome, ma se non fosse stato per quello linguistico che ha reso vivo al cento per cento Pandora, probabilmente il successo del film sarebbe stato più contenuto. Il Na'vi è un pilastro all'interno della pellicola, senza il quale la magia di Pandora sarebbe in realtà una semplice illusione.



CONCLUSIONI

In principio di questa tesi ci si era posto come interrogativo se le lingue che parliamo oggi possono essere definite delle lingue inventate. Si è cercato fin da subito di spiegare cos'è che maggiormente differenzia una lingua naturale da una inventata, ponendo come caposaldo il fatto che una lingua naturale nasce per necessità di comunicazione e che nel tempo – e nello spazio - evolve per motivi di natura sociale, culturale, storici e che una lingua naturale può mutare nello spazio. Una lingua inventata nasce per necessità più disparate. Vero che i primi grandi esperimenti di lingue inventate avevano come ragione prima quella della comunicazione: le lingue divine avevano come fine la comunicazione con Dio, la ricerca della lingua originaria si prefissava di dare forma alla lingua di Adamo, comune a tutti gli uomini, o i tentativi di creare una lingua unica per abbattere le barriere linguistiche e facilitare il commercio volevano farsi carico di un ausilio nell'ambito comunicativo. Ma ciò che mancava a queste lingue, è stato sottolineato, era la forza di imporsi in un panorama e contesto linguistico già vasto e completo, che potesse saturare tutti i livelli di utilizzo sociale. È impossibile imporre una lingua a un popolo, e l'Italia lo sa bene, dato che post-unità i tentativi da parte di influenti personalità, tra cui Manzoni stesso, di far affermare una lingua unica fallirono. Fu il tempo, le nuove tecnologie, la guerra, la radio e il cinema a farsi carico dell'arduo compito di unire linguisticamente l'Italia, senza che venisse proposta e imposta una lingua, ma lasciando semplicemente che gli italiani ascoltassero e scoprissero quella che era stata decisa dovesse essere la lingua dell'Italia. E non si può parlare nemmeno in questo caso

di lingua inventata, dal momento che il dialetto prediletto a divenire lingua nazionale già esisteva: il toscano.

È stato visto come il rapporto con le lingue inventate è cambiato nel XX secolo. Mentre gli ultimi tentativi di dar vita a una lingua universale fallivano, J. R. R. Tolkien inizia a mettere a punto un linguaggio degli elfi. Sembra quasi paradossale, ma da qui in avanti diviene questo lo scopo delle *artlangs*: arricchire le narrazioni fantastiche e fantascientifiche. È stato visto come nel corso del ‘Novecento e di questo primo ventennio del Duemila, i progetti relativi alle *artlangs* sono esplosi. Dopo aver esplorato un excursus di lingue inventate, che ha permesso di mettere in luce diversi aspetti nei confronti di diverse metodologie di lavoro e approccio, ci si è focalizzati su quanto è stato fatto per il film *Avatar*, del 2009. La pellicola di J. Cameron ha preso in eredità quanto più ha potuto dai suoi predecessori, in particolar modo dal Klingon e le lingue di Arda, riuscendo però a distinguersi nel panorama linguistico hollywoodiano. *Avatar* non propone una lingua perfettamente codificata – soprattutto negli aspetti sintattici – come al contrario era successo con *Star Trek* e *Il Signore degli Anelli*, ma riesce comunque ad imporsi come successo di pubblico *anche* grazie alla lingua Na’vi. Sicuramente questi sono tempi buoni per il cinema di fantascienza: i risultati raggiunti dalle nuove tecnologie nei riguardi della computer grafica permettono di realizzare prodotti visivamente mozzafiato, motivo principale del riscontro mediatico di *Avatar*. Ad oggi chiunque ne ha sentito parlare almeno una volta, chiunque è a conoscenza di una lingua aliena presente nel film. È una pellicola che ha fatto scuola, genitrice di una nuova generazione di *artlangs* che, se pur oramai inserite in un mercato saturo in cui raramente fioriscono i diamanti rari, si fa portavoce di una lunga tradizione che accompagna l’uomo fin dal medioevo. Sembra quasi scontato, ora come ora, che un film di genere fantasy debba proporre al pubblico una lingua inventata, delle più disparate. Recentemente è stato distribuito nelle sale *Dungeons and Dragons: Honor Among Thieves*, film del 2023 diretto da Jonathan Goldstein e John Francis Delay: si tratta di progetto a basso budget e senza pretese che ha presentato al pubblico delle linee di dialogo in una qualche lingua inventata. Per quanto si siano rivelate lingue che vanno semplicemente a modificare vocaboli inglesi così da foneticamente risultare atipici, quindi una

lingua *a posteriori*, permette di sottolineare come è adesso uso frequentissimo, quasi tassativo, quello di voler concretizzare *conlangs* in film di genere.

Avatar rappresenta uno dei punti più alti raggiunti nella tradizione delle *conlangs* e probabilmente unico: nessuna produzione riuscirà ad eguagliare e superare quanto fatto da James Cameron. Ad ora, i progetti in corso più ambiziosi sembrano voler proporre una nuova generazione di *Avatar*. Si tratta di *Dune*, primo capitolo di una saga tratta dall'omonima serie di libri di Frank Herbert, in cui si va ad esplorare un pianeta alieno disseminato dalla sabbia e le lotte per il potere. Una prima grande differenza che si nota rispetto ad *Avatar* è il tono della pellicola: *Dune* è un film che narrativamente si prende i suoi tempi, la cui storia gira attorno principalmente ad aspetti politici. Eppure, il successo di pubblico è stato immediato. La lingua proposta nel film è il Sardakaur, utilizzata dai soldati dell'Impero di Padishah. Un primo aspetto interessante è quello che ha portato la produzione a dar vita a due dialetti: uno legato all'utilizzo quotidiano, l'altro a quello legato ai rituali religiosi. Di questa lingua sono stati ben costruiti gli aspetti fonologici, mentre di quelli morfo-sintattici non è stato rilasciato nulla. Questo è molto significativo, in quanto dimostra come l'esigenza di una *artlang* in *Dune* non sia la stessa di *Avatar*, in cui la lingua si voleva rendere centrale per la narrazione del popolo Na'vi. Qui è un semplice elemento di contorno, un arricchimento, che ci porta alla riflessione conclusiva. Ora come ora, le *conlangs* hanno questo scopo ultimo. Diversi sono i progetti degli ultimi anni che ne hanno dato conferma: i già citati *Dungeons and Dragons*, *Dune*, in cui la lingua inventata di turno viene inserita quasi solo perché ci si aspetta, dal pubblico, che debba essercene una. Negli ultimi capitoli di *Star Wars* è andato a perdersi anche il tentativo di creare suoni alieni senza alcun significato, a conferma di quanto si sta qui chiarendo. Il futuro delle *conlangs* è quello di farsi serve del consumismo hollywoodiano, alla stregua dell'ormai massiccio utilizzo della computer grafica. Un *Avatar* non vedrà mai più la luce, e la stessa saga di *Avatar* sembra starsi piegando alle leggi del mercato. È stato già accennato come, nel secondo capitolo *Avatar – la via dell'acqua*, per quanto l'impegno nel dar vita a un dialetto Na'vi del Clan Metkayina, l'utilizzo nella pellicola è così parco da passare inosservato. Sono ancora tre i capitoli in fase di sviluppo della saga, e ci si domanda quale sarà l'andazzo futuro nei confronti della lingua. Man mano verrà sempre più abbandonata? O, al contrario, ci si impegnerà ad esplorare altri Clan con altrettanti dialetti e differenze linguistiche?

Una piccola eccezione dell'ultimo anno sembra essere rappresentata dalla serie televisiva di HBO *House of the Dragons*, nonché un prequel della più famosa *Il trono di Spade*. Questo spin-off va ad esplorare la storia di una delle famiglie più influenti all'interno dell'universo narrativo de *Il trono di Spade*: i Targaryen. Nel secondo capitolo è stata proposta una analisi della lingua di questa famiglia, il Valyriano, che nella serie madre era presente solo per poche linee di dialogo. Per questo spin-off è stato, invece, deciso di ampliare la grammatica di questa lingua, proponendo moltissime conversazioni in Valyriano. È anche vero che non si tratta di un prodotto originale, ma di un prodotto che prende in eredità qualcosa che era stato già ampiamente codificato e viene espanso. Questo esempio serve solo a dimostrare che, là fuori, la volontà di impegnarsi nelle *conlangs* come nel ventennio anni Novanta – Duemila c'è tutt'oggi, se pur ancorata a successi commerciali risalenti proprio a quel periodo. Ciò che si spera è che il futuro delle lingue inventate sia un po' più roseo di come si prospetta e che, prima o poi, un nuovo *Avatar* possa fiorire.

A conclusione di ciò, si vuole riportare una tipica espressione Na'vi di congedo, come augurio che tutto possa andare per il meglio, che non ci si senta mai soli nel proprio cammino e che Eywa, la forza primordiale della Vita, sia sempre dalla nostra parte:

Oel ngati kiyevame ye'rìn.



BIBLIOGRAFIA

1. PEET Elizabeth (1922), *American Annals of the Deaf*, *DACTYLOLOGY*, Vol. LXVII, no.1, pagine 1-12
2. ANNIS William S, *A reference grammar of Na 'vi*, versione 1.31, Gennaio 2023
3. MILLER Mark, *Na 'vi – English Dictionary*, v. 15.5, ultimo aggiornamento: 10 maggio 2023
4. LO BIANCO Joseph (2004), *Invented Languages and new worlds*, luogo editore: Cambridge University Press
5. HARNESS Lacy, *The process of inventing fictional languages*, sf
6. CHEYNE Ria (2008), *Created languages in Science Fiction: Science Fiction Studies*, vol. 35, no.3.
7. OKRENT Arika (2006), *A visit to Esperantolad: The Natives want you to learn their invented languages as a step toward World Harmony. Who are these people?*, luogo editore: The American Scholar, vol. 75, no. 1
8. PETERSON David J (2015), *The Art of Language Invention: from Horse-Lords to Dark Elves, the Words behind World-Building*, luogo editore: NY, Penguin Books
9. TOLKIEN J.R R (2020), *Il Signore degli Anelli*, editore: Salani
10. MARTIN, G. R. R, ANTOSSON Linda, JR. GARCIA Elio M, (2014), *Il mondo del Ghiaccio e del fuoco*, editore: Mondadori.
11. WELLS H. G. (2019), *La macchina del tempo*, editore: Einaudi.

12. ORWELL G. (2019), *Millenovecentottantaquattro*, editore: Mondadori.
13. BURGESS Anthony, (2016) *Arancia meccanica*, editore: Einaudi.
14. ADAM Micheael, (2011), *From Elvish to Klingon: exploring invented languages*, editore: OUP Oxford
15. SCHREYER Christine (2023), *Language creation and engagement: A how-to guide*, luogo editore: Routeledge.
16. NORRIS Laura A. (2017), *An invented alien language Analysis Honor Thesis*, luogo editore: State University Muncie, Indiana
17. TOLKIEN J. R. R., (1997) *The monsters and the critics and Other Essays*, edito da Christopher Tolkien, editore: Harper Collins Publishers.
18. TOLKIEN J. R. R. (2013), *Silmarillion*, a cura di M. Respinti, editore: Bompiani.
19. ECO Umberto (1996), *La ricerca della lingua perfetta nella cultura europea*, editore: Editori Laterza
20. DANESE Eva (2019), *Qapla'! Le lingue inventate del cinema e della TV*, editore: Lulu.
21. BAGGIO Serenella, TARAVACCI Pietro, (2019) *Lingue naturali, lingue inventate. Atti della giornata di studi (Trento, 29 Novembre 2019)*, editore: Edizioni dell'Orso.
22. MARRONE Caterina (2004), *Le lingue utopiche*, editore: Stampa Alternativa
23. PARRINDER Patrick, (1979), *The Alien Encounter: or Mrs Brown and Mrs Le Guin, in Science Fiction Studies, Vol. 6, No. 1,*
24. JESPERSEN Otto (1992), *The Philosophy of Grammar*; luogo editore: The University of Chicago Press,
25. JESPERSEN Otto, MCCAWLEY D., (1993) *Progress in Language with special reference to English. New Edition*, luogo editore: University of Chicago Press
26. HIGLEY Sarah L. (2007), *Hildegard of Bingen's Unknown Language: An Edition, Translation and Discussion*, editore: Palgrave Macmillan
27. GRIMM J., SCHELLING F. W. (2004), *Sull'origine del linguaggio*, a cura di G. Moretti; editore: Marinotti.
28. DIAMOND J., (1922) *The Third Chimpanzee: The evolution and future of the Human Animal*, editore: Perrenial

29. BIONDELLI Bernardino (1969), *Studi sulle lingue furbesche*, luogo editore: Bologna, Forni.
30. TOLKIEN Christopher, (1996) *The Lost Road and Other Writings*, editore: Del Rey
31. PULLMANN Philipp (2008), *Queste Oscure Materie*, editore: Salani
32. IZZO J. (2022) *The World of Avatar: a visual exploration*, editore: Dorling Kindersley Ltd
33. TOLKIEN J. R. R., (2020), *A secret vice: Tolkien on Invented Languages*, a cura di Dimitra Fimi e Andrew Higgins, editore: Harper Collins.

