



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari

Corso di Laurea Triennale in Lingue, letterature e Culture Moderne
Classe LT-11

Tesina di Laurea

Constructed Languages: l'invenzione linguistica come strumento per la costruzione di mondi e identità cinematografiche

Relatore
Prof. Emanuela Sanfelici

Laureando
Martina Da Ros
n° matr.2110188 / LTLCM

Anno Accademico 2025 / 2026

ABSTRACT

L'elaborato si propone di indagare il ruolo e la rilevanza delle lingue costruite (*constructed languages conlangs*) all'interno delle produzioni cinematografiche e televisive, in particolare sulla loro funzione nel processo di *worldbuilding*. Attraverso il contributo degli studi linguistici, sociolinguistici e narratologici, viene mostrato come il linguaggio non costituisca un semplice elemento decorativo, ma uno strumento essenziale per definire identità culturali, valori sociali e relazioni di potere all'interno dei mondi finzionali.

Nella prima parte della tesi vengono introdotti la storia e lo sviluppo delle lingue artificiali, isolando la categoria delle *artlangs* (lingue create per scopi artistici) e analizzando concetti chiave come la coerenza interna dei mondi narrativi, l'idea del simbolismo sonoro e l'adeguatezza fonetica. Secondo queste, determinati suoni richiamano per natura specifiche caratteristiche psicologiche e culturali dei popoli che le parlano.

La tesi prende in analisi lingue come il Klingon di *Star Trek* e il Na'vi di *Avatar*, evidenziando come le scelte fonetiche, lessicali e grammaticali riflettano la natura culturale delle popolazioni rappresentate. Successivamente, vengono approfonditi l'Alto Valyriano e il Dothraki di *Game of Thrones*, evidenziando il rapporto tra lingua e identità attraverso il personaggio di Daenerys Targaryen. La ricerca prende inoltre in considerazione il Trigedasleng di *The 100* e il Nadsat di *A Clockwork Orange*, esempi di linguaggi modificati derivati dall'inglese, che riflettono contesti socioculturali specifici e dinamiche di evoluzione linguistica.

Infine, vengono analizzati i sistemi sonori alieni di *Star Wars*, come Huttese, Ewokese e Droidspeak, evidenziando come anche linguaggi incompleti possano contribuire

efficacemente alla credibilità narrativa attraverso la dimensione fonetica. Nel complesso, l'elaborato dimostra che la creazione di lingue artificiali, imitando i meccanismi e le evoluzioni delle lingue naturali, è una componente fondamentale della narrazione televisiva e cinematografica moderna. Essa non solo arricchisce la narrazione, ma riflette e costruisce sistemi culturali, ideologici e simbolici fondamentali per la credibilità dell'universo narrativo.

Sommario

INTRODUZIONE	5
CAPITOLO 1	7
1.1 CONSTRUCTED LANGUAGES.....	7
1.2 CONTEMPORARY MEDIA	9
1.3 ARTLANGS AND WORLDBUILDING.....	11
CAPITOLO 2	15
2.1 KLINGON E NA'VI, LE LINGUE ALIENE	16
2.2 GAME OF THRONES: IL CASO DELL'ALTO VALYRIANO E IL DOTHRAKI	23
2.3 LE LINGUE MODIFICATE: TRIGEDASLENG, NADSAT	31
2.4 IL CASO STAR WARS	36
CONCLUSIONI	41
BIBLIOGRAFIA	47

INTRODUZIONE

Negli ultimi anni, la diffusione di opere cinematografiche e seriali caratterizzate da universi narrativi sempre più complessi ha favorito un rinnovato interesse per le lingue costruite (*constructed languages* o *conlangs*). Produzioni come *Star Trek*, *Avatar* e *Game of Thrones* nello specifico hanno mostrato come questi sistemi linguistici possano svolgere un ruolo fondamentale nella costruzione di mondi narrativi credibili, attirando l'attenzione non solo del pubblico, ma anche degli studiosi di linguistica, antropologia culturale e scienze sociali. Tale interesse deriva dalla consapevolezza che il linguaggio rappresenta uno degli strumenti principali attraverso cui gli individui costruiscono identità culturali, trasmettono valori e interpretano il mondo che li circonda. La lingua costituisce così un elemento fondamentale nella costruzione delle culture e civiltà umane, contribuendo alla trasmissione di dinamiche culturali e identitarie.

Nel contesto della narrativa, del cinema e delle serie televisive, questa funzione assume un'importanza ancora maggiore, poiché il linguaggio contribuisce a conferire profondità, credibilità e realismo agli universi finzionali. Attraverso l'utilizzo delle lingue costruite, tali caratteristiche possono essere attribuite anche a popolazioni immaginarie, dotandole di una propria identità culturale e rendendo più coerente e realistico il mondo narrativo in cui sono inserite. Nei processi di *worldbuilding* le lingue rappresentano sistemi linguistici capaci di riflettere la cultura, la storia, i valori e l'organizzazione sociale dei popoli che le parlano. Come accade per le lingue naturali, anche le lingue costruite possono incorporare elementi culturali significativi attraverso il lessico, la grammatica, le convenzioni comunicative e le modalità espressive. Per questo motivo esse rappresentano un terreno particolarmente interessante per l'analisi del rapporto tra linguaggio e cultura all'interno delle produzioni medialità contemporanee.

L'obiettivo di questa tesi è analizzare il ruolo delle lingue costruite nei media contemporanei, concentrandosi sul rapporto tra linguaggio, identità culturale e costruzione narrativa. In particolare, verrà esaminato il contributo delle *artlangs* alla caratterizzazione dei popoli immaginari e alla definizione delle dinamiche culturali, politiche e sociali all'interno delle opere di finzione. Attraverso l'analisi di alcuni casi di studio, si cercherà di comprendere in che modo le *conlangs* partecipino alla costruzione di identità collettive credibili e alla loro rappresentazione culturale.

Il primo capitolo delinea il quadro teorico di riferimento, introducendo il concetto di linguaggio e di lingua costruita, soffermandosi sulle principali tipologie di *conlangs* e sul loro rapporto con il *worldbuilding*. Il secondo capitolo presenta l'analisi dei casi di studio selezionati, evidenziando il ruolo delle lingue nella rappresentazione delle identità culturali e nella costruzione degli universi narrativi. Particolare attenzione sarà dedicata alle modalità attraverso cui le caratteristiche linguistiche contribuiscono alla definizione delle comunità immaginarie e alla percezione della loro autenticità da parte del pubblico.

Attraverso l'analisi proposta, si intende dimostrare che le lingue costruite rappresentano veri e propri strumenti di elaborazione culturale e narrativa, capaci di contribuire alla definizione delle identità collettive dei popoli immaginari e di rafforzare la coerenza interna degli universi finzionali.

CAPITOLO 1

A language is a system of communication that serves as a means of transmitting information between individuals. In nature, we encounter various systems of animal communication, such as whale's singing or bee's dances, which rely on sounds or movements, but still there is a dialogue. However, human language is fundamentally different. What is peculiar about human language is the phonetic articulatory system and human's ability to perceive and process sounds (Graffi, Scalise, 2013).

Human language is an innate, structured, and creative ability that is realized in the various languages of the world through rules unconsciously shared by speakers. Its main characteristics include the ability to produce an infinite number of sentences; the double articulation, where meaningful units (words and phrases) are composed of smaller units (sounds) that do not carry meaning on their own; and discreteness: meaning that linguistic sounds are distinct from each other (e.g. "p" vs "b") (ibid).

Human language refers to the innate human ability to develop a structured system of communication with its own rules and features, allowing people to interact with one another. In contrast, natural languages are the peculiar manifestations of this system within various communities. Each natural language has evolved naturally over time, shaped by historical processes such as borrowings, influence from other languages, internal changes and contacts between different linguistic groups (Graffi, Scalise, 2013).

1.1 CONSTRUCTED LANGUAGES

Alongside natural languages, there are constructed languages, which are created artificially, they are not a result of an organic process of development. Instead, constructed languages, *conlangs* for short, are created by human beings for a specific purpose (Reagan, 2024). Natural languages emerge spontaneously within speech communities over long historical periods, evolving through everyday use and cultural transmission. Constructed languages, by contrast, are consciously designed by individuals or groups according to explicit principles and objectives (ibid).

Constructed languages can be broadly divided into two: *a priori* and *a posteriori*. An *a priori* language is created from zero and it has no traces of other languages' characteristics; while an *a posteriori* language shows influences from other languages (Schreyer, 2021). A third category can also be identified, namely *mixed languages*, which combine features of both types (Rebrii & Bondarenko, 2022).

Depending on their intended function, conlangs can also be classified as *auxlangs*, for those languages who aspire to become an international auxiliary language; *artlangs*, which serve artistic purposes, serving as a tool for media and literature creation; *engelangs*, created to explore what is possible within a linguistic system (ibid).

The earliest example of constructed language known to us is *Lingua Ignota*, developed in the 12th century, although the reason behind its creation is unknown; it consists of a sort of vocabulary list of terms related to God and religion (Reagan, 2024). During the 16th century it was the time of the so-called philosophical languages, created by philosophers who sought to improve natural languages that they considered flawed (Peterson, 2015).

The 19th century marked a significant turning point, with the rise of international auxiliary languages intended to facilitate global communication without privileging any native language. (Schreyer, 2021, Peterson, 2015). The most prominent examples are Volapük and Esperanto, both attracted a considerable number of speakers, although Esperanto, which presented himself as slightly easier than Volapük, has taken the lead as the most spoken constructed language, with even native speakers (Schreyer, 2021).

The twentieth century marked a further evolution in the development of constructed languages, as artistic languages gradually became central to fictional works. The peculiarity of *artlangs* is that they are closely tied to their narrative contexts, often

reflecting and reinforcing the cultures and structures of the worlds in which they are embedded (ibid).

1.2 CONTEMPORARY MEDIA

Artlangs found a perfect field of development in contemporary media, especially in cinema and television series. Here, constructed languages become a fundamental tool of world creation, reinforcing the credibility of fictional societies. They help create cultural identity, support the internal coherence of the narrative and the spectator's immersion in the story.

Cinema can be defined as a complex system of representation that integrates moving images, sound and editing to construct meanings and shape autonomous narrative worlds. According to David Bordwell and Kristin Thompson (2001), the film does not simply tell a story but organizes events according to precise structures, guiding the viewer in understanding a universe with its own rules. Creating "possible worlds" depends not so much on their adherence to reality, but on their internal coherence. Cinema reworks and organizes it according to its own logics, making the credibility of the system represented fundamental (Bazin, 1971).

As defined by The World Building Institute, worldbuilding "designates a narrative practice in which the design of a world precedes the telling of a story; the richly detailed world becomes a container for narrative, producing stories that emerge logically and organically from its well-designed core" (McDowell). This definition highlights the interconnectedness between the narrative and the elements that contribute to the coherence of a fictional setting.

The concept of worldbuilding is related to the creation of imaginary worlds, which function as spaces for the exploration of new possibilities and alternative realities (Wolf, 2012). The theory of possible worlds, developed by David Lewis, is based on the idea that reality could be different from how it exists in the actual world, which serves as a starting point among a range of alternative and accessible worlds (ibid). In the case of

worldbuilding, this perspective offers a vision of imaginary worlds as coherent systems of alternative realities.

The internal coherence of a cinematic universe represents an essential condition for the effectiveness of the narrative and the involvement of the viewer. An imaginary world can be credible if its rules are clear, stable, and respected throughout the narrative. The spectators are willing to accept any fantastic element as long as they are inserted into a coherent and recognizable system (Bordwell, 1985). According to Wolf (2012), the inclusion of supplementary materials such as maps, timelines, glossaries, and invented languages enriches the fictional universe by increasing its internal coherence and verisimilitude, allowing audiences to perceive imaginary worlds as more complete and believable environments. Furthermore, modern media franchises privilege worldbuilding over storytelling by creating autonomous structures which can support multiple narratives, characters and even audience interactions (Wolf, 2012).

In 1817, Samuel Taylor Coleridge coined the concept of “willing suspension of disbelief” to express the cognitive process through which the viewer sets aside their critical sense to immerse themselves in a fictional dimension. Of course, the reception of this concept depends on the internal consistency of the imaginary universe, so that viewers are more likely to accept unrealistic elements if they are coherent to the world they see. From this perspective, artificial languages make a fundamental contribution to this feeling of coherence because they provide fictional societies with a recognizable linguistic identity (Ferri, cited in Kallan, 2009).

When language systems are improvised or inconsistent, the risk is to compromise the overall credibility of the film, interrupting the viewer's immersion. On the contrary, a language constructed with realistic criteria helps make the narrative world more tangible and articulated, fostering a more engaging experience (Wolf, 2012). In this sense, linguistic coherence fits fully into the dynamics of cinematic worldbuilding, becoming an integral part of that system of rules that allows the viewer to accept and understand the cinematic universe.

Within the broader process of worldbuilding, language plays a particularly significant role, contributing to the construction of cultural identity. The creation of languages for the peoples represented constitutes in fact one of the most effective tools for strengthening

the coherence and depth of the filmic universe. A systematically constructed language is not a simple decorative element, but a narrative device that helps define credible cultural identities (Peterson, 2015). Language indeed reflects fundamental aspects of a society, such as its history, social organization and values, in line with studies by sociolinguistics, which highlight the profound link between language and culture.

Constructed languages contribute not only to the creation of believable fictional worlds, but also to the representation of cultural, ethnic, political, and social identities within those worlds. According to Ene (2024), the case of Esperanto highlights the relationship between language, ideology and identity. Tonkin (cited in Ene, 2024) argues that Esperanto has become a fully developed language through its continuous use over time. At the same time, he observes that the internationalist origins of Esperanto have often led to its association with left-wing political ideals. Nevertheless, he maintains that the connection between language and identity is not inherent in the language itself but rather depends on psychological and social factors. In this regard, Esperanto represents an example of how constructed languages can acquire cultural and ideological associations even when they are not intentionally created for that purpose.

1.3 ARTLANGS AND WORLDBUILDING

Artistic languages, commonly referred to as *artlangs*, are created for aesthetic and narrative purposes. Unlike *auxlangs* and *philosophical languages*, artlangs are closely linked to the practice of worldbuilding.

Within fictional worlds, *artlangs* perform multiple functions: they introduce new concepts, assign meaning to proper names, and help create a linguistic aesthetic that strengthens the cultural identity of the represented world. Furthermore, the lexical and grammatical structure of a language determines what can be expressed, while reflecting and shaping the worldview of its speakers (Wolf, 2012).

In the contemporary context, particularly in film and television series, the creation of constructed languages is often entrusted to professional linguists and contributes

significantly to the credibility of the worlds represented, as exemplified by the Klingon language in *Star Trek*. In this sense, constructed languages play a fundamental role in strengthening the internal coherence and depth of fictional worlds (Wolf, 2012).

A turning point in this process is represented by the work of J.R.R. Tolkien, who developed linguistic systems that serve as the basis for the construction of the narrative world. Unlike many contemporary approaches, Tolkien's method began with the creation of languages, and only afterward did he create a world to house them. As a linguist, he first invented languages and then he needed a setting in which they could exist and be used. As observed by Tolkien, "to give your language an individual flavour, it must have woven into it the threads of an individual mythology" (cited in Rebrii, Bondarenko, 2022). For this reason, he created an entire fictional world to give his languages a sense of authenticity and depth, that imaginary universe is well known as *The Lord of the Rings*.

Furthermore, Tolkien approaches the concept of sound symbolism which refers to the hypothesis that there is a non-arbitrary relationship between the phonic form of words and their meaning. This phenomenon is generally divided into three main categories: onomatopoeia, in which linguistic sounds directly imitate natural sounds; synesthetic phonetic symbolism, through which certain phonemes are associated with specific perceptual qualities, such as size or shape; and conventional symbolism, based on recurring associations between phonic groups and meanings within a given language (Hinton et al., cited in Fimi, 2018).

The contribution of J.R.R. Tolkien is also relevant in this context, who recognized the existence of a form of "phonetic adequacy" (phonetic fitness), arguing that sound symbolism was particularly relevant in the early stages of linguistic development. According to Tolkien: "certain combinations of sounds are more fitted to express certain notions than to express others" (Tolkien, 1983). In this sense, sound symbolism represents a relevant theoretical element for understanding the expressive and cultural role of artistic languages within narrative worlds (Fimi, 2018).

These concepts, strongly supported by J.R.R. Tolkien, highlight how people tend to associate sounds with specific meanings and cultural perceptions. In fictional languages, phonetic choices contribute to the creation and shaping of a population species. For instance, it is not unusual to find guttural and harsh sounds in aliens like Klingons, who

are portrayed as a hostile population; and, on the other hand, aliens which we find in *Avatar* employ softer and more fluid sounds, reinforcing an image of a population deeply connected to their nature.

In summary, language is an indispensable element in constructing cultural and narrative identity, both in the real world and in imaginary worlds. Over time, constructed languages, which were initially intended for philosophical or communicative purposes, have become essential tools for worldbuilding in contemporary fiction. Their role is not only aesthetic, but it also assists in making fictional universes more cohesive, convincing, and alluring. The creation of structured linguistic systems makes it possible to define the cultures, values, and identities of the peoples depicted, enhancing the viewer's involvement and the verisimilitude of the narrative world.

CAPITOLO 2

Le lingue costruite rappresentano uno strumento fondamentale per il worldbuilding: attraverso differenti scelte fonetiche, grammaticali e lessicali, le *artlangs* rafforzano la caratterizzazione dei popoli rappresentati e rendono gli universi finzionali più realistici e immersivi.

Il Klingon, lingua aliena per eccellenza dell'universo di *Star Trek*, si distingue per la sua struttura aspra e guerriera; proseguendo con il Na'vi, progettato per il film *Avatar*, che si distingue per un approccio più naturale e armonico. All'interno di *Game of Thrones*, il Dothraki e l'Alto Valyriano mostrano come il linguaggio possa rappresentare differenze culturali e politiche.

Ulteriori esempi di lingue inventate principalmente con finalità di worldbuilding sono il Trigedasleng della serie televisiva *The 100*, che mostra un inglese modificato dall'ambiente post-apocalittico; il Nadsat di *A Clockwork Orange*, gergo ibrido tra inglese e russo; e infine dall'universo di *Star Wars*, Huttese, Droidspeak e Ewokese, esempi di lingue sviluppate da un sound designer.

Queste *artlangs* vengono presi in esame per l'analisi di studio in quanto offrono prospettive e approcci differenti rispetto il metodo di creazione linguistica, arricchendo il mondo finzionale in cui le troviamo. Questo dimostra come scelte linguistiche differenti possano contribuire alla caratterizzazione dei popoli rappresentati.

I criteri presi in considerazione nell'analisi includono il contesto di creazione della lingua, inteso come le motivazioni artistiche e produttive che hanno portato alla creazione della lingua; il processo linguistico, ovvero le strategie adottate per la costruzione di fonologia,

sintassi e morfologia; le caratteristiche strutturali della lingua, come coerenza e complessità grammaticale; e la funzione narrativa, intesa come il ruolo che la lingua svolge all'interno della storia.

2.1 KLINGON E NA'VI, LE LINGUE ALIENE

Tra le lingue costruite più conosciute si colloca il Klingon (*tlhingan Hol*), creato per conferire identità culturale a un popolo alieno presente in maniera cospicua nelle scene della serie televisiva, *Star Trek*. Il fenomeno mondiale fa la sua prima comparsa nel 1966 con la missione della Federazione dei Pianeti Uniti di esplorare l'universo, trovare nuovi pianeti in cui sia presente forma di vita ed entrare in contatto con nuove civiltà. In tale contesto, diventa necessaria la creazione di lingue aliene, volta a garantire profondità e coerenza al *worldbuilding*.

Fin dai primi episodi vengono introdotte culture aliene, come quella dei Vulcaniani, alla quale appartiene il famoso *Spock*, l'ufficiale scientifico all'interno della nave spaziale *Enterprise*. Allo stesso tempo vengono presentati i *Klingon* (nel ventiseiesimo episodio), avversari storici della Federazione e abitanti del pianeta *Qo'noS*: le due fazioni sono contrapposte dagli ideali, se da una parte la Federazione promuove messaggi di cooperazione e pace, dall'altro i *Klingon* sono un popolo guerriero che basa la propria esistenza sul conflitto (Adams et al, 2011, p. 112).

Considerando il periodo storico, che vedeva ancora gli Stati Uniti impegnati nella Guerra Fredda con l'URSS, la popolazione dei *Klingon* rifletteva in maniera più o meno velata l'immagine dei regimi comunisti. Evidenziando ancora una volta l'importanza culturale del cinema e della televisione nella rappresentazione della realtà e nella formazione dell'immaginario collettivo della popolazione statunitense. Per questo motivo, presentati fin da subito come identità prive di profondità psicologica, fungevano come pretesto di rappresentazione del nemico per antonomasia.

Il linguaggio *Klingon*, ideato da Marc Okrand anni dopo la prima apparizione, per il terzo e più celebre film, *Star Trek III: Alla ricerca di Spock* (1984), riflette queste

caratteristiche belliche della popolazione ideata da Gene Coon, presentando proprietà sintattiche particolari e suoni gutturali. L'intento del linguista Okrand era quello di creare una lingua che apparisse reale, che quindi presentasse sistemi fonologici e grammaticali credibili, ma che al contempo non assomigliasse alla lingua inglese. Okrand iniziò il suo operato di creazione linguistica partendo da una base minima di Klingon già fornita nel primo film del 1979, in cui un comandante della flotta Klingon pronuncia una serie di ordini in una lingua ancora sconosciuta. Queste prime battute di dialogo klingon non furono però ideate da un linguista, bensì dall'attore James Doohan, che volle conferire maggiore profondità al personaggio klingon e decise di creare per i personaggi alieni un linguaggio che accentuasse l'alterità (Adams et al, 2011, p. 114).

Per anni la lingua ha presentato cosiddette “mancanze volontarie”, molti termini come “grazie” o “prego” non esistevano, poiché non erano state ritenute indispensabili per il vocabolario bellico klingon. Il saluto tipico klingon si traduce letteralmente in ‘Cosa vuoi?’ (*nuqneH*), quindi riflettendo sempre la percezione di un popolo aggressivo e diretto. D'altro canto, invece, il lessico risultava già ampio con termini specifici legati al combattimento e agli armamenti. Dimostrando così l'intento primario di creare un popolo che rappresentasse semplicemente l'identità di nemico negativo, come sopracitato. Non a caso, una delle espressioni più emblematiche di questo popolo è: *Heghlu'meH QaQ jajvam*, che è traducibile in “Oggi è un buon giorno per morire”, frase celebre che rispecchia appieno la mentalità combattiva di questo popolo (ibid).

Per rendere il linguaggio a primo impatto diverso all'inglese, viene adottato uno schema OVS (Oggetto, Verbo, Soggetto), raro nelle lingue naturali e quindi percepito come insolito, inusuale alle orecchie degli spettatori. Un esempio semplice è “La mela mangia lui” per esprimere “Egli mangia la mela”.

Dal punto di vista fonetico, vista la necessità di rendere la lingua pronunciabile per gli attori anglofoni, nel klingon ritroviamo molti suoni inglesi a cui però vengono affiancati suoni che rendono la percezione a questo linguaggio più “aspra e gutturale”. La presenza di suoni gutturali contribuisce a creare un effetto acustico aggressivo, coerente con la natura bellicosa dei Klingon. Tra questi troviamo suoni come *tlh* [ʏtʀ] nel verbo *Sutlh*: “negoziare” (suono che viene prodotto appoggiando la lingua all'alveolo, come per pronunciare t ma rilasciando l'aria ai lati della lingua). Oltre a consonanti uvulari come

[q], [q̥χ], [χ], [Zʔ] e il suono [ġ], una occlusiva glottidale sorda. Presenta inoltre fricative velari come [H] (che si pronuncia come nel tedesco, Bach) e [gh], la sua controparte sonora. Segue poi anche la velare nasale /ŋ/ che si può trovare in questo linguaggio, sia in coda che come onset della sillaba (nel verbo *ngu*’, “riconoscere”) (Adams et al, 2011, p. 115-116).

1. Esempio: *Qo’noS* = nome del Pianeta d’origine che presenta una occlusiva glottidale

Nonostante l’idea di realizzazione di una lingua gutturale e aspra, per la realizzazione dell’alfabeto fonetico del klingon, si è deciso di evitare l’uso del suono [k]. In particolar modo per evitare l’associazione stereotipata tra antagonisti e suoni duri e striduli, sempre più comune nella letteratura e nella televisione. Tuttavia, il suono venne già usato per la creazione del nome stesso del popolo Klingon (sarebbe più consono chiamarlo *tlhIngan*) e si ritrova anche in alcuni nomi propri di personaggi maschili. Okrand spiegò questa incongruenza come un errore di interpretazione da parte dei terrestri nel film, che avrebbero adattato il suono originale a uno più familiare anglofono, ovvero [k] (Adams et al, 2011, pp. 116-118).

La lingua klingon si presenta morfologicamente come una lingua agglutinante: alla radice si possono aggiungere prefissi, infissi e suffissi. Una parola può arrivare a presentare fino a cinque suffissi per i nomi e nove per i verbi. Ovviamente ogni suffisso ha la sua funzione specifica e deve seguire un ordine rigido: verbo base + suffissi di tipo 1-2-3-4-5-6-7-8-9 (in quest’ordine). È possibile omettere alcune categorie, ma non alternarne la sequenza: ad esempio si possono trovare suffissi di tipo 1, seguiti da suffissi di tipo 2, ma non si possono trovare suffissi di tipo 7 seguiti da quelli di tipo 4 e poi 2 (non mantengono l’ordine prestabilito). Per quanto riguarda gli aggettivi, nel klingon si trovano direttamente incorporati ai verbi, mentre gli avverbi di modo si trovano a inizio frase. È possibile inoltre trovare parole singole che costituiscono frasi complete: *nuqneH*, “Cosa vuoi?” (*nuq*, “cosa”; *neH*, “volere”) (Okrand, 1985).

2. Esempio:

vIleghp'u' = io l'ho visto

vl- (io → lui) + *leg'h* (vedere) + *-pu'* (passato)

puq = bambino

puqpu' = bambini (*pu'* plurale per esseri intelligenti)

puqwI' = “mio bambino”

Un altro aspetto particolarmente interessante, che ha favorito la creazione di questo linguaggio, simile a quanto accade nei linguaggi naturali, è l'influenza degli errori di pronuncia o traduzione. Essendo una lingua artificiale per l'appunto, gli attori che si trovarono a recitare per la prima volta i dialoghi in klingon, spesso riscontrarono difficoltà nella pronuncia dei suoni ‘inusuali’ sopracitati. Tuttavia, a causa dei costi ridotti di budget, si decise di integrare gli errori nella grammatica ufficiale, modificando la lingua a posteriori facendo in modo che quanto visto sullo schermo diventasse norma linguistica (Adams et al, 2011, p. 119).

Il klingon rappresenta quindi un elemento centrale nella costruzione della narrativa di Star Trek, diventando strumento essenziale per contribuire alla credibilità del *worldbuilding*. Creando un sistema linguistico strutturato, con regole fonetiche, grammaticali e lessicali coerenti si è riusciti a costruire una razza aliena con una propria cultura, rendendo realistica la loro presenza all'interno dell'universo narrativo.

In netto contrasto con il Klingon si colloca il Na'vi, creata per il film Avatar con lo scopo di dare una lingua alla popolazione aliena che vive sul pianeta Pandora. La sotto-tematica del film, ovvero l'importanza della natura e la minaccia dell'uomo che la sfrutta senza vivere in armonia, viene evidenziata fin da subito attraverso il sistema linguistico inventato appositamente per il popolo. A differenza del Klingon, i Na'vi parlano un linguaggio armonioso, che rispecchia l'ambiente circostante e rappresenta il rapporto che hanno con Eywa (“Gaia”), la madre terra, connessa ad ogni essere vivente del pianeta.

La trama generale del film si concentra su una questione piuttosto attuale, lo sfruttamento delle materie prime del pianeta. Gli esseri umani, approdati a Pandora, sono interessati ai giacimenti di *unobtanium*, materiale utile per risolvere la crisi energetica sulla Terra. L'approccio verso l'acquisizione di questa materia prima è inizialmente diplomatico, notando che gli abitanti del pianeta possiedono qualità intellettive (nonostante considerati primitivi, poiché organizzati in tribù come a ricordare gli antipodi della storia umana), si tenta inizialmente un approccio diplomatico. Riuscendo a creare in laboratorio degli Avatar Na'vi (da qui il titolo del film) con metà DNA umano e metà Na'vi per poter muoversi tranquillamente in un ambiente tossico per gli umani, questi ultimi riescono a entrare in contatto con la tribù degli Omaticaya, che vivono nelle foreste, insegnando loro la lingua inglese e con lo scopo di convincerli a lasciare l'Albero Casa sotto cui si trova uno dei giacimenti più grandi di *unobtanium* (Cameron, 2009).

Il film ideato da James Cameron già a metà degli anni '70 e portato alla realtà solo nel 2009 grazie alle nuove tecnologie, si configura come una critica alla visione antropocentrica e utilitaristica, che vede la natura come riserva sacrificabile di risorse sfruttabili (Fares, Djafour, 2019). Creando questo universo, Cameron riprende uno dei principi fondamentali delle società tribali più antiche: la vita in armonia con l'ecosistema e il rispetto di tutte le forme di vita. Non è casuale che il nome della popolazione blu aliena, Na'vi sembra in parte evocare "natives", richiamando implicitamente le popolazioni indigene americane considerate inferiori dai colonizzatori del XV secolo a causa dello stretto legame con l'ambiente. Il concetto di vivere interconnessi con la natura dei nativi americani viene ampiamente ripreso nel film. Attraverso varie frasi pronunciate dai Na'vi si riconosce il concetto di reciprocità, di circolarità del mondo già introdotto dai nativi: se si prende qualcosa, è giusto restituire qualcos'altro in cambio.

Lo scopo di Cameron, affidandosi al linguista Paul Frommer per dare vita a questo linguaggio, era quello di creare una lingua che rispecchiasse in maniera coerente la cultura degli abitanti di Pandora, ma che al contempo fosse facile da imparare dagli attori (che si sarebbero ritrovati a recitare ore e ore di dialoghi in Na'vi). Visto l'intento di questa tesi, per questa lingua non mi soffermerò ad un'analisi più "artificiale" dove la distanza tra lingua umana e lingua aliena viene evidenziata attraverso l'inserimento di suoni duri o strutture sintattiche inusuali, ma guarderemo più nello specifico i termini che esprimono la cultura Na'vi, concetto fondamentale nella creazione di questo mondo fantastico di

Cameron. Da un punto di vista linguistico e antropologico, il linguaggio influenza le modalità di percezione e interpretazione della realtà, concetto di relatività linguistica (Lucy, 1997). In questo senso, applicando questo principio, il Na'vi è stato inventato da Frommer, sotto chiare indicazioni di Cameron, per riflettere una visione culturale che si rifà ai nativi d'America: l'interconnessione tra tutti gli esseri viventi e l'ambiente naturale, in cui si annulla la separazione tra individuo e ambiente.

D'altro canto, come spiega Frommer in una intervista nel 2018, i Na'vi entrano in contatto anche con termini non appartenenti alla loro cultura, bensì agli umani, il cosiddetto "popolo del cielo". In questi casi, il linguista ha spiegato due possibili strategie per introdurre parole inglesi nel vocabolario Na'vi: da un lato, adattare la pronuncia delle parole all'alfabeto fonetico Na'vi ("book" che diventa *puk*, poiché non esistono né il suono [b] né le doppie vocali); dall'altro, ricorrere a parole già esistenti nel linguaggio tribale e combinarle per descrivere nuovi concetti ("computer" in Na'vi reso letteralmente *eltu lefngap*, "cervello metallico"). Questo processo mostra come, nella creazione di una lingua credibile, il linguista debba tener conto di dinamiche tipiche delle lingue naturali, andando a simulare processi di contatto linguistico e prestito lessicale.

Nella frase *Ngari hu Eywa saleu tirea, tokx 'i'awn slu Na'viyä hapxi*, "il tuo spirito va con Eywa, il tuo corpo rimane indietro per diventare parte del popolo", pronunciato da Jake dopo la morte della dottoressa Grace, si nota chiaramente la nozione di circolarità anche nella morte. L'energia vitale che il pianeta ha donato all'abitante viene restituita dopo la morte (Rice, citato in Paliy, 2012). Si crea denota così un concetto di circolarità, dove vita e morte non sono separate, bensì ciò che muore si reintegra nel sistema madre.

3. *Oel ngati kameie* = "io ti vedo"

Oel = "io"

Ngati = "te" → deriva da *nga* "tu"

Kameie = "vedere"

Espressione emblematica del film, non si limita semplicemente a descrivere l'atto di vedere, bensì trasmette un significato più profondo in cui, chi pronuncia queste parole riconosce l'essenza dell'altro e la sua connessione con il mondo di Pandora e tutti gli esseri viventi. L'estensione semantica di questo verbo implica il riconoscimento dell'identità, dell'essenza dell'individuo e l'appartenenza al nucleo vitale del pianeta.

Questa connessione emerge anche nei canti rituali dove possiamo notare come il popolo si presenta di fronte al mondo come figlio del pianeta, che rispetta e riconosce come madre che connette tutte le forme di vita e le pone sullo stesso livello. La visione non gerarchica prettamente indigena verso flora e fauna vede gli abitanti della terra come parte integrante dell'ecosistema e non come abitanti sovrani, che dominano la natura a proprio piacimento (Brown, in Paliy, 2012).

Nel complesso, il Na'vi presenta caratteristiche linguistiche aliene in quanto troviamo accostamenti fonologici difficilmente presenti nelle lingue naturali. È però da considerare che James Cameron prima, Paul Frommer dopo, hanno tratto ispirazione dalle lingue polinesiane, africane e dei nativi americani per realizzare un linguaggio non umano, ma comunque pronunciabile da esseri umani. In poche parole, “prendendo suoni familiari, ma combinandoli in modi non familiari” (Frommer, citato in Grenier, 2025,). In questo senso, si possono notare peculiarità linguistiche nell'aggiunta di consonanti eiettive, o glottidalizzate, che si formano chiudendo la glottide e creando un suono secco. Per esempio, il suono *ng* esiste nelle lingue naturali, ma come in italiano e in inglese solo all'interno della parola, mentre se si analizzano lingue come l'indonesiano o il thailandese si nota come questo suono si trovi a inizio parola come nel caso del Na'vi: *nga* nella lingua aliena significa “tu”, mentre in thailandese invece troviamo *ngaan* che significa “lavoro”.

In conclusione, il Na'vi si presenta come un vero e proprio strumento di costruzione culturale, rappresentando la visione del popolo alieno: basata sull'interconnessione tra tutti gli esseri viventi e il rispetto dell'equilibrio naturale. Il lavoro svolto da Paul Frommer, ma supervisionato da James Cameron, dimostra come una lingua possa trasmettere i valori culturali specifici, rafforzando in questo caso il messaggio ecologico del film e suggerendo un'esistenza più armoniosa e consapevole dell'ecosistema globale.

2.2 GAME OF THRONES: IL CASO DELL'ALTO VALYRIANO E IL DOTHRAKI

Era il 2011 quando uscì il primo episodio di una serie tv destinata a diventare tra le più celebri al mondo: *Game of Thrones*, adattamento televisivo dei romanzi di George R.R. Martin. La serie è ambientata in un mondo immaginario e le vicende si concentrano sui territori di Westeros (a occidente) ed Essos (a oriente). Nello specifico, la trama consiste nel susseguirsi di scontri politici, economici e religiosi che ruotano attorno al trono dei Sette Regni di Westeros e la lotta per la sua conquista. Per comprendere l'origine di tale conflitto, è necessario ripercorrere la storia del Trono di Spade (chiamato così perché forgiato dalle spade dei nemici sconfitti): 300 anni prima degli eventi narrati, tre fratelli di casa Targaryen, Aegon e le sue sorelle, invasero Westeros arrivando a cavallo di draghi e riunificarono i regni, sottomettendo le popolazioni e diventando la famiglia regnante per circa tre secoli (Benioff, Weiss, 2011).

Durante il loro dominio, i Targaryen mantennero il controllo sul continente attraverso paura, rispetto e tradizione, ma nel corso del tempo la loro dinastia si indebolì a causa di lotte interne, follia ereditaria e crescenti tensioni politiche con le grandi casate vassalle. Questo processo di decadimento culminò in una violenta guerra civile, conosciuta come la Ribellione di Robert, da colui che la guidò. Soli 17 anni prima degli eventi della serie, a seguito di una guerra civile, i Targaryen vennero sconfitti e l'ultimo re fu deposto dal trono. Non si arriva però a una vera stabilità e le antiche rivalità riemersero alla morte di Robert, divenuto re, e i conflitti ricominciano, segnando l'inizio degli eventi narrati nella serie (ibid).

In questo contesto immaginario, un ruolo fondamentale è ricoperto da due celebri lingue diventate significative della saga: l'alto valyriano e il dothraki.

Seguendo un ordine cronologico interno alla storia, troviamo per primo l'alto valyriano, sebbene la sua creazione reale sia successiva a quella del dothraki. L'alto valyriano era la lingua parlata a Valyria, terra natale dei conquistatori Targaryen. L'uso del tempo passato, invece che presente, non è una casualità: si tratta di fatto di una lingua morta, caduta in disuso dopo la catastrofe naturale che distrusse Valyria. Nell'universo narrativo, le tracce

della sua esistenza rimangono negli ambiti scolastici e religiosi, in quanto rimase lingua ufficiale per molti anni e venne imposta anche nei territori occidentali conquistati (Ene, 2025).

Non a caso, il linguista David J. Peterson, incaricato della creazione delle lingue della serie tv, si ispira alla posizione sociolinguistica del latino per dare vita all'alto valyriano. All'interno del mondo di *Game of Thrones*, sono infatti presenti varie lingue discendenti dall'alto valyriano, veri e propri dialetti che presentano variazioni in base alla loro area geografica.

Avvicinandosi per la prima volta al processo di creazione, Peterson disponeva soltanto di sei parole di alto valyriano presenti nei libri di George R.R. Martin: *valonqar* ("fratello minore"), *valar*, *morghulis*, *dohaeris*, *dracarys* ("fuoco di drago"), *maegi* ("streghe"). Di queste, quattro formano una frase emblematica della serie: *valar morghulis*, *valar dohaeris* ("tutti gli uomini devono morire, tutti gli uomini devono servire"). A partire da queste informazioni, Peterson osserva che *morghulis* corrisponde a "devono morire" e *dohaeris* a "devono servire", e si concentra sul termine *valar*, che dovrebbe contenere il significato "tutti gli uomini". Essendo una forma plurale, Peterson ipotizza da subito l'esistenza di un singolare, a cui attribuisce il termine *vala*. Partendo da questa base, il linguista sviluppa un sistema di marcatura del numero, anziché un sistema di suffissi aggettivali come in italiano, riuscendo così a creare quattro numeri grammaticali: singolare (*vala*), plurale (*vali*), paucale (*valun*), collettivo (*valar*). Nella frase presa in analisi, quindi, *valar* è interpretato come nome collettivo e non plurale, venendo trattato come terza persona singolare (Peterson, 2015).

Per quanto riguarda la sintassi, l'alto valyriano presenta un ordine di parole che vede il verbo alla fine (SOV), mentre nomi, aggettivi e verbi presentano inflessioni per definire le peculiarità delle parole. In questa lingua, non è però l'ordine delle parole a determinare l'agente e il paziente dell'azione, bensì è fondamentale la forma del sostantivo.

4. *Vala abre vījitas.* = "L'uomo ha baciato la donna."

Vala = "uomo"

Abre = "donna"

Vījitas= “ha baciato”

5. *Vale abra vījitas.* = “La donna ha baciato l’uomo.”

Vale= “uomo”

Abra= “donna”

Vījitas= “ha baciato”

In questo esempio si osserva chiaramente quanto citato sopra: l’ordine delle parole è completamente identico, ma sono le desinenze che chiariscono chi compie l’azione. Nella prima frase, *vala* (“uomo”) è il soggetto, mentre *abre* (“donna”) è l’oggetto, colei che subisce l’azione; nella seconda invece le vocali invertono i ruoli: *vale* che diventa oggetto e *abra* soggetto. Ne consegue che la funzione sintattica dei costituenti è determinata morfologicamente e non linearmente (Ene, 2025).

Per quanto riguarda la fonologia, trattandosi di una lingua creata per la televisione, è naturale domandarsi dove porre l’accento e come vengano realizzati i suoni. Peterson ha stabilito che l’alto valyriano presenti di default l’accento sulla penultima sillaba. Inoltre, presenta 20 consonanti e 6 vocali, ma ciò che è interessante notare è come la realizzazione di determinati suoni cambi in base alla zona geografica. Il suono [kh] si pronuncia generalmente [x] (come Buch in tedesco) ma in alcune zone del continente si può trovare la pronuncia in [k]; th [θ] (come think in inglese) si può pronunciare come [t] o [s]; infine sh [ʃ] si può realizzare come [s]. La peculiarità di questi suoni è che non appartengono alla lingua antica, bensì sono dei prestiti linguistici; quindi, suoni fonologicamente estranei che sono entrati a far parte dell’alfabeto fonologico dell’alto valyriano in un dato momento e la loro pronuncia è variata in base alle peculiarità geografiche dei parlanti della lingua. Il suono v, inizialmente pronunciato [w] prima di vocali o e u, e pronunciato [v] prima di a, col passare del tempo si è tramutato in [v] generalmente, a volte [w], ma è completamente caduto l’uso di [v]. Questo fenomeno evidenzia come sia avvenuto un processo di evoluzione interno tipico delle lingue naturali, contribuendo a rafforzarne il realismo linguistico (Peterson, 2015).

In definitiva, nel contesto narrativo di Game of Thrones, l’alto valyriano viene descritto come una lingua morta, parlata da pochi e la cui forma contemporanea non riflette

pienamente quella originaria del tempo. Tuttavia, l'invenzione di una lingua antica e nobile evidenzia come col passare del tempo la sua influenza permanga, soprattutto nei contesti culturali e simbolici. Nel caso di Daenarys Targaryen, ultima legittima discendente della Casa Targaryen, poter parlare l'alto valyriano dei suoi antenati rappresenta un segno tangibile della sua appartenenza culturale e legittimità per la sua pretesa al trono e al potere.

Un'altra lingua emblematica di questo universo narrativo è il Dothraki, anch'essa legata all'arco narrativo di Daenarys Targaryen. Conosciamo questo personaggio, a inizio saga, proprio mentre viene offerta in sposa dal fratello Viserys al potente capo dei Dothraki, Khal Drogo.

Il popolo Dothraki è suddiviso in orde chiamate *khalasar*, guidati da un capo militare, chiamato *khal*. È una popolazione nomade, vivono in movimento costante spostandosi a cavallo nelle zone del Mare Dothraki, un territorio sconfinato di pianure verdeggianti, compiendo scorrerie e razziando villaggi. Per la creazione di questo popolo George R. R. Martin prende spunto dalle tribù medievali mongole, turche, unniche e anche native americane.

La cultura Dothraki si basa sulla centralità del mondo equestre: presentano un dio cavallo, si cibano della carne dei propri cavalli non adatti alla cavalcata e persino le donne incinte cavalcano fino a poco prima del parto. Cavalcare per loro rappresenta la vita: non solo è segno d'onore, ma chi non può cavalcare non viene considerato una persona; allo stesso modo, i *khal* ("capi") che non possono più cavalcare non sono più considerati degni di guidare il *khalasar*. La questione è talmente importante che molti preferiscono morire piuttosto che perdere l'onore. Il vocabolario Dothraki dimostra come il lessico sia influenzato fortemente dall'esperienza culturale del popolo che lo parla (Ene, 2025).

In questo caso, Peterson si è trovato con ben 56 termini da cui partire per lo sviluppo del linguaggio, di cui 24 consistevano in nomi propri. Inizialmente, ha preso in considerazione la necessità di creare una lingua che non assomigliasse a quella degli spettatori: considerando che la maggior parte di loro sarebbe stata anglofona, ha proposto un linguaggio che, per suonare straniero, evitasse il più possibile suoni consonantici

inglesi e introducesse invece suoni duri (prendendo spunto da arabo e spagnolo). Partendo dai termini forniti, Peterson nota due elementi: il suono u non appare mai come vocale, ma solo nel cluster qu; mentre le consonanti p e b non vengono usate. In un secondo momento, il linguista ammette il suo errore, perché non si era accorto del loro uso in un paio di nomi propri della lista, ma ormai il lavoro era iniziato senza contare la presenza di questi due fonemi (Peterson, 2015).

Il linguaggio ideato da Peterson rispecchia anche la struttura gerarchica e i ruoli di genere dei Dothraki. Analizzando i termini, si nota come riflettano i rapporti di potere e i ruoli sociali all'interno del *khalasar*: termini come *khal*, *khaleesi* e *khalakka* vengono usati frequentemente nelle interazioni sociali a significare il rispetto nei confronti della struttura sociale e del potere. D'altra parte, la società Dothraki è fortemente patriarcale e nel lessico si può notare chiaramente come sia privilegiata la figura maschile rispetto alla femminile (su cui ricade soprattutto un ruolo riproduttivo o di compagnia all'uomo di potere) (Ene, 2025).

Per quanto riguarda la pronuncia, Peterson non si è molto sbilanciato, in quanto la lingua doveva essere parlata da attori anglofoni e quindi doveva comportarsi come una lingua naturale, facile da imparare e pronunciare. Una differenza da notare è l'inesistenza delle doppie vocali: di fatto, ogni vocale viene pronunciata separatamente (come nello spagnolo *creer*, che si pronuncia [kre'er]). Per questo motivo, i parlanti di lingue romanze, soprattutto chi parla rumeno, teoricamente si ritroverebbero in una posizione privilegiata nell'imparare la giusta pronuncia di questa lingua (Peterson, 2015). Ovviamente sono presenti eccezioni, tra queste proprio il noto termine *khaleesi* (moglie del *khal*), che non rientra in questa concezione: per come è scritto nella lista la pronuncia corretta sarebbe ['xa.le.e.si], quindi con la separazione delle due vocali, ma per facilitare la pronuncia ad attori e spettatori anglofoni, la serie ha preferito una pronuncia semplificata ma imperfetta [kə'li:si:], senza separazione. Inoltre, i suoni coronali come [t], [d], [n], [l] diventano dentali (quindi pronunciati con la lingua che tocca la parte superiore dei denti) (ibid).

I suoni che caratterizzano per eccellenza il Dothraki sono: vocali doppie; la fricativa velare sorda [x] scritta *kh*, usata non solo a inizio parola ma anche alla fine; le consonanti geminate, per cui, quando si presenta la geminazione nella prima consonante di un verbo regolare, esso assume il modo causativo; la [r] trillata; la [q] uvulare e la [h] energica, che

spesso si realizza come [h] e si trova all'interno delle parole in posizioni inusuali per un parlante inglese, come *mahrazh* “uomo” e *hrazef*, “cavallo”(Peterson, 2015).

A testimoniare l'importanza dei cavalli all'interno della cultura Dothraki, il lessico presenta numerosi termini che vi fanno riferimento e addirittura molte espressioni idiomatiche. Il termine *dothraki* significa “cavaliere”, deriva dal verbo *dothralak*, “cavalcare”. Alcune espressioni idiomatiche presenti nel linguaggio sono:

6. *Hash yer dothrae chek?* = (“Come stai?” / lett. “Cavalchi bene?”)

Hash= come

Yer= tu

Dothrae= cavalchi

Chek= particella interrogativa

Khalakka dothrae mr'anha = (“il principe cavalca con orgoglio”)

Khalakka= principe o figlio di Khal

Dothrae= cavalca

mr'anha= con orgoglio

Questi esempi evidenziano la profonda connessione che i Dothraki hanno con i cavalli, facendo emergere la cultura di questa popolazione attraverso il linguaggio. Parlare “come un vero Dothraki”, utilizzando correttamente queste espressioni, incide sulla percezione del gruppo verso la persona, che può essere accettata o vista come estranea: la lingua diventa così strumento di inclusione o di esclusione.

Peterson ha sottolineato che le sue lingue inventate sono state pensate per essere alla pari di lingue naturali e quindi potenzialmente parlabili senza problemi; tuttavia, ha anche sottolineato come il lessico del Dothraki sia strettamente legato all'opera di finzione per cui è stato creato. Per questo motivo, i termini presenti nel vocabolario, con ampi riferimenti ai cavalli, rispecchiano la cultura bellica e tribale dei Dothraki, ma presentano lacune in ambiti lessicali più generali o moderni come la vita urbana o la tecnologia.

Un confronto diretto tra Alto Valyriano e Dothraki evidenzia in maniera ancora più chiara come le lingue siano strettamente legate alle culture che rappresentano. Se da una parte l'Alto Valyriano si presenta come una antica lingua di prestigio, associata a una civiltà antica avanzata con una cultura colta e il cui uso si riserva a contesti formali e religiosi. Sul piano lessicale, offre un vocabolario articolato, in cui troviamo concetti legati a politica, religione e cultura urbana (che invece mancano alla lingua Dothraki, come già citato). Al contrario, il Dothraki è una lingua viva che privilegia strutture semplici, il cui lessico riflette la cultura basata sulla guerra e il legame con la natura e i cavalli, caratteristici della società nomade.

Dal punto di vista fonetico, invece, l'alto valyriano presenta una sonorità più fluida e raffinata, coerente con l'uso prestigioso della lingua; mentre il Dothraki è caratterizzato da suoni più duri e gutturali che richiamano l'importanza della forza e rudezza della cultura guerriera.

Il filo conduttore di queste due lingue all'interno del mondo di *Game of Thrones* è Daenerys, che rappresenta l'idea di multiculturalità nell'universo narrativo grazie al fatto di essere la legittima erede al trono, parlante nativa dell'alto valyriano e, al contempo, capace di imparare il Dothraki dopo essere diventata *Khaleesi*. Nella serie tv, dopo la morte del marito Khal Drogo, Daenerys prende le redini del *khalasar* e, grazie alle sue dimostrazioni di forza e potere (anche grazie al fatto di aver fatto schiudere tre uova di drago, considerati degni tanto quanto i cavalli dai Dothraki), diventa cavalcatrice di draghi (significativo della sua casata) e degna di guidare la tribù. Di fatto, è un personaggio che unisce due linguaggi completamente diversi, parlati in regioni differenti. Il linguaggio diventa non solo uno strumento di diplomazia e di mediazione tra le varie culture e tradizioni, ma anche un simbolo di identità e appartenenza (Ene, 2024).

Secondo quanto affermato da Fairclough (1989), la comunicazione è lo strumento principale nei sistemi socioculturali, in cui cultura e linguaggio costituiscono due identità parallele. In questo caso, uno sguardo ravvicinato alla storia di Daenerys, alla sua identità e alla sua ascesa al potere è fondamentale per l'analisi socioculturale di queste due lingue e il potere che esercitano nelle rispettive culture.

Daenerys, infatti, viene vista utilizzare l'alto valyriano durante la serie, in particolare in contesti diplomatici e formali, spesso accentuando la propria pronuncia davanti ad altri

parlanti per affermare la sua natività e, di conseguenza, la legittimità della sua discendenza Targaryen, posizionandosi gerarchicamente al di sopra dell'interlocutore. Questo si può osservare nella terza stagione, quando Daenerys riesce a ottenere un esercito precedentemente schiavizzato da Kraznys mo Nakloz. Inizialmente, la principessa finge di non comprendere il valyriano di fronte allo schiavista, il quale utilizza una varietà dialettale della lingua più prestigiosa, l'Astapori Valyriano. Nella scena, divenuta iconica, Daenerys riesce a ingannare l'uomo e ad assicurarsi l'esercito. Ciò che risulta significativo è il momento in cui, di fronte agli insulti dell'uomo, Daenerys risponde in alto valyriano, evidenziando la propria autorità e la dinamica di potere tra i due: l'uomo, parlando un dialetto anziché la lingua "alta", si ritrova implicitamente a un livello culturale inferiore. L'uso dell'alto valyriano per Daenerys diventa un vero e proprio strumento di recupero dell'autorità culturale della casa Targaryen (Ene, 2024). Non a caso, una volta riconquistato il Trono di Spade, il suo primo discorso ufficiale da regina viene pronunciato in alto valyriano, ripristinandone l'autorità politica e simbolica.

Nel caso del Dothraki, Daenerys, diventando moglie del capo dell'orda *khalasar*, si impegna a comprendere la cultura della tribù e a parlare la loro lingua, così da potersi integrare a tale condizione (si trasformerà poi in scelta consapevole, arrivando persino ad amare e apprezzare questa cultura). In diverse scene in cui la Khaleesi parla Dothraki, utilizza espressioni come "sedia di ferro" per indicare il Trono di Spade o "vestiti di ferro" per riferirsi alle armature: ciò non deriva da una mancanza di conoscenza dei termini specifici, bensì riflette l'assenza di tali concetti nel lessico Dothraki, legata alla natura della loro cultura.

Per Daenerys, parlare Dothraki con la tribù simboleggia unità e appartenenza: in una scena, la vediamo rivolgersi pubblicamente al *khalasar* utilizzando termini specifici legati alla struttura patriarcale e, diversamente da sua abitudine, adottare uno stile comunicativo più rude e diretto, in linea con le norme linguistiche della tribù.

In conclusione, all'interno delle dinamiche del mondo di *Game of Thrones*, in cui i personaggi si muovono tra lotte di potere, strategie politiche e alleanze, la creazione di lingue artificiali non solo dona profondità culturale ai popoli rappresentati, ma rende evidente anche il ruolo che il linguaggio gioca nelle percezioni sociali. Attraverso il personaggio di Daenerys, le lingue diventano veri e propri strumenti di manipolazione e

consolidamento del potere (Ene, 2024). Allo stesso tempo, possono anche mostrare una posizione di apertura verso l'altro: imparando una nuova lingua, Daenerys si configura come una sorta di ambasciatrice culturale, capace di superare barriere culturali e costruire nuove alleanze (ibid).

2.3 LE LINGUE MODIFICATE: TRIGEDASLENG, NADSAT

Sempre dalla mente di David J. Peterson nasce anche il Trigedasleng, *conlang* pensato per la serie tv The 100, creata da Jason Rothenberg. Rappresenta un caso particolare di lingua costruita, in quanto nasce come evoluzione dell'inglese in un contesto post-apocalittico. Le linee guida, in questo caso, delineavano un linguaggio che derivasse dall'inglese ma che fosse significativamente modificato. Questo per rispecchiare la trama della serie: 97 anni dopo una catastrofe nucleare, l'umanità sopravvive nello spazio e, a causa della scarsità di viveri e ossigeno, si decide di ritornare sulla Terra (Rothenberg, 2014).

Per verificare se la Terra sia nuovamente abitabile e poter salvare la popolazione della stazione spaziale chiamata "Arca", i leader decidono di spedire cento giovani criminali, per lo più adolescenti, sulla superficie terrestre. Una volta arrivati sulla Terra, i ragazzi scoprono fin da subito che altri umani sono sopravvissuti: una comunità rifugiata in un bunker nucleare e una popolazione che vive sul suolo terrestre, organizzata in tribù. La serie segue quindi la lotta per la sopravvivenza del gruppo arrivato dallo spazio, chiamato "Sky People" (ibid).

Il linguaggio preso in analisi è parlato proprio dai Grounders, i terrestri, e si è evoluto nel corso di circa un secolo dopo l'esplosione nucleare sia in maniera naturale sia per necessità tattiche. I terrestri sono infatti in guerra con la comunità del bunker, chiamati gli Uomini della Montagna, e sviluppano un linguaggio che non possa essere facilmente compreso dai nemici.

Il contesto narrativo, che presenta civiltà post-apocalittiche, porta a un'accelerazione dei processi di cambiamento linguistico, in quanto si verifica una rottura generazionale nella

trasmissione linguistica e l'inglese viene parlato sempre meno, sostituito dal Trigedasleng ampiamente parlato dalle nuove generazioni. In aggiunta, l'inglese è conosciuto dai terrestri ma solo da coloro che sono guerrieri, in quanto serve per capire le comunicazioni degli Uomini della Montagna (che hanno mantenuto un inglese standard)

Si sviluppa un linguaggio morfologicamente semplice, che si basa su processi di derivazione e rianalisi dell'inglese moderno.

7. Esempio: *Heda* = “comandante”

Head = testa

Un esempio significativo di formazione lessicale è il termine *Heda* (“comandante”), derivato dalla parola inglese *head* (“testa”). Invece di utilizzare termini già esistenti come *leader* o *chief*, in questo caso, viene scelta una parola più generica, la cui radice lessicale viene mantenuta, ma subisce una trasformazione attraverso l'aggiunta del suffisso *-a*, che assume una funzione agentiva, simile al suffisso inglese *-er*. Con questo processo possiamo notare come un termine inglese viene reinterpretato e adattato a nuove funzioni grammaticali.

Fonologicamente, il Trigedasleng è caratterizzato da una semplificazione dei suoni inglesi: non si trovano due vocali ravvicinate che in inglese rappresentano un suono, e i dittonghi sono solo due: *ai* e *au* (Peterson, 2015). Inoltre, si nota una caduta di consonanti prevalentemente localizzate a fine parola.

8. Clean [kli:n] = *klin*

9. I [ai] = *ai*

10. Out [aot] = *au*

La vera differenza si trova nel contesto sintattico, nello specifico nei verbi che presentano dei satelliti: alla forma base del verbo si aggiunge una particella avverbiale che ne va a specificare il significato (Talmy, 1985). Secondo David J. Peterson (2015), i verbi di

movimento o causalità avviati dall'agente, i verbi performativi e i verbi ausiliari/modali non hanno satelliti. Al contrario, la maggior parte dei verbi utilizza un satellite che segue direttamente il complemento oggetto, se presente, oppure il verbo stesso. Ci sono undici satelliti presenti in Trigedasleng: *op*, *in*, *au*, *we*, *of*, *raun*, *daun*, *klin*, *klir*, *thru*, *taim*. In particolare, *au*, *we*, *daun* e *taim* sembrano tutti essere utilizzati in contesti simili alle loro controparti inglesi ("out", "away", "down" e "time"), pur avendo subito adattamenti fonologici.

Il Trigedasleng presenta una peculiarità per i pronomi personali che non si trova in inglese: la distinzione tra inclusività ed esclusività. *Oso* è un pronome inclusivo, il che significa che include la persona a cui si rivolge chi parla. *Osir* è un pronome esclusivo, il che significa che esclude la persona a cui si rivolge chi parla. Un terzo pronome "noi", *yumi*, viene utilizzato per escludere tutti tranne la persona a cui si rivolge chi parla e significa letteralmente "tu ed io".

11. Esempi:

ai = "io" dall'inglese "I"
yu = "tu" dall'inglese "you"
em = "lui/lei" dall'inglese "him" or "them"
osir = "noi" dall'inglese "us-here"
oso = "noi" dall'inglese "us-all"
yumi = "io e te" dall'inglese "you-me"
yo = "tu" dall'inglese "you-all"
emo = "loro" dall'inglese "them-all"

Concludendo, il Trigedasleng rappresenta un ottimo esempio di *artlang* che riflette dinamiche di evoluzione linguistica. Analizzandolo in prospettiva diacronica, seppur fittizia, è possibile osservare la sua derivazione dall'inglese, il che contribuisce a renderlo un linguaggio credibile come potenziale esito di evoluzione linguistica, in contesti estremi.

Nel 1971 esce nelle sale americane *A Clockwork Orange*, capolavoro diretto da Stanley Kubrick, che narra le vicende di Alex, un giovane carismatico e violento immerso in un contesto di degrado urbano e criminalità giovanile. Il protagonista, insieme alla sua banda di “drughi”, trascorre le notti tra atti di violenza e comportamenti antisociali, fino al momento del suo arresto a seguito di uno di questi atti. Dopo essere stato arrestato, il protagonista viene sottoposto a un trattamento di rieducazione comportamentale, noto come “Tecnica Ludovico”, attraverso la quale lo Stato tenta di eliminare ogni sua inclinazione alla violenza (Kubrick, 1971).

Il film, tratto dall’omonimo libro di Anthony Burgess, presenta al mondo il Nadsat, un linguaggio inventato caratterizzato da un inglese con influenze slave. Nadsat, deriva dal russo *на́дсатъ* [na’dsat], che è la controparte di teen in inglese, quando si vanno ad elencare i numeri cardinali da 11 a 19, si traduce così in “adolescente” ed è proprio uno slang parlato dai giovani delinquenti della pellicola (Noletto, Costa, 2017). La scelta del russo piuttosto che altre lingue deriva dal fatto che Burgess e la moglie viaggiarono a quella che era al tempo Leningrado, ora attuale San Pietroburgo, dove osservò episodi legati al tema di teppismo giovanile che riprenderà nel suo libro (Adams et al, 2011, pp 64-71).

A differenza delle lingue trattate in precedenza il Nadsat non si presenta come una lingua completa, bensì come un gergo giovanile, o argot, basato sulla lingua inglese dove l’innovazione si ritrova nel lessico fortemente influenzato dal russo. Per questo motivo, viene generalmente considerata un anti-linguaggio (Halliday, citato in Vincent, Clarke, 2017) parlato da un gruppo che si oppone ai valori di una società. Il Nadsat rafforza la coesione interna tra i partecipanti e crea esclusione con il resto della società. Tale scelta riflette la volontà di Burgess di creare un linguaggio legato a un contesto sociale, ma al contempo slegato dal tempo, che rifletta un’esperienza più generale delle società (Adams et al, 2011, pp 64-71).

La scelta di Burgess di fondere inglese e russo risulterebbe dall’esigenza di creare un senso di estraneità verso la lingua, riflettendo il periodo storico della Guerra Fredda che vedeva il mondo diviso tra Occidente e Oriente, capitalismo e comunismo. Il lessico del Nadsat riguarda prevalentemente il campo semantico della violenza e della devianza,

andando a creare una sorta di distanza tra lo spettatore e ciò che viene proiettato nella pellicola(ibid).

Il linguaggio presenta nomi e aggettivi inventati da Burgess per il libro, che prendono per lo più prestiti da radici slave, ma vengono anglicizzati. Troviamo anche usi di arcaismi e termini inglesi che vengono troncati, abbreviati (sinny, per “cinema”). Ma presenta anche termini completamente inventati dall’autore che riprendono una ritmica quasi infantile (Lennon, citato in Vincent, Clarke, 2017), creando un contrasto disturbante tra ludico e violento.

12. *Pretty polly*= *lolly*, nello slang inglese, significa denaro

13. *Horrorshow*= dal russo *khoroishò*, “ottimo, buono”

14. *There was me, that is Alex, and my three droogs, that is Pete, Georgie Boy and Dim. And we sat in the Korova Milk Bar trying to make up our rassoodocks what to do with the evening. The Korova Milk Bar sold milk plus - milk plus vellocet or synthemesc or drenchrom which is what we were drinking. This would sharpen you up and make you ready for a bit of the old Ultra-Violence.*

"Eccomi là. Cioè io Alex e i miei tre drughì. Cioè Pete, Georgie e Dim. Ed eravamo seduti nel Korova Milkbar, arrovellandoci il Gulliver per sapere che cosa fare della serata. Il Korova Milkbar vende latte+, cioè diciamo latte rinforzato con qualche droguccia mescalina, che è quello che stavamo bevendo. È roba che ti fa robusto, e disposto all'esercizio dell'amata ultraviolenza."

Droogs= “amico” dal russo *drug*

rassoodocks= “mente” dal russo *rassudok*

vellocet= “droga”, il suffisso -cet viene trovato spesso nei nomi di antidolorifici inglesi (*percocet*, *ultracet*)

synthemesc= “droga”, possibilmente una mescalina sintetica

drenchrom= “droga”, derivata da *adrenochrome*, nome di una droga (Suciu, Culea, 2020)

Nell'esempio 14 troviamo il monologo iniziale del film, pronunciato dal protagonista. Si nota particolarmente il processo di anglicizzazione dei termini già citato: foneticamente *drug* in russo si pronuncia [druk] e Burgess lo riporta con due o, per riprendere il suono [u] nella lingua anglofona; ci aggiunge poi il suffisso -s per creare il plurale, caratteristica dell'inglese (Adams et al, 2011, pp 64-71). Lo stesso procedimento si può vedere in *rassudok*, [rɐ's:udək] dove riprende il raddoppio della o per il suono [u] e l'aggiunta di -s per il plurale. D'altro canto, *synthemesc*, *drencrom* e *vellocet* sono nomi inventati dall'autore che appartengono alla lingua inglese ma creati da un'unione inusuale delle parole: *synthemesc* da *synthetic* e *mescal*; *drencrom* è una riformulazione di *adrenochrome*; *vellocet* da *velocity*, un soprannome generale per la droga adrenalinica.

Inoltre, i termini russi anglicizzati da Burgess sono facilmente comprensibili, pur non avendo un vocabolario sottomano, ma semplicemente capendo il contesto. *Droogs* viene immediatamente interpretato come “compagni” grazie alla struttura della frase (“my three droogs”), mentre *rassoodocks* appare chiaramente collegato all'idea del pensiero perché associato al verbo inglese “make up”. Burgess crea quindi un effetto di immersione linguistica, attraverso esposizione narrativa e contesto il lettore impara il Nadsat nello stesso modo in cui si apprende una lingua straniera (Ravyse, 2014).

In conclusione, il Nadsat si presenta come una varietà linguistica che caratterizza la narrazione dal punto di vista sociolinguistico, rafforzando il senso di identità giovanile e sancendo una netta separazione dalla società adulta. Al contempo, esso crea anche distanza dalla violenza proponendo un lessico straniante, attraverso l'utilizzo di elementi slavi e la deformazione fonetica, che risulta tuttavia comprensibile allo spettatore.

2.4 IL CASO STAR WARS

Affacciandoci all'universo narrativo di Star Wars, troviamo numerose lingue aliene a cui fare riferimento. I film, ideati da George Lucas, narrano di una lunga lotta tra il bene e il male ambientata in una galassia lontana. La storia principale si sviluppa

attorno al conflitto tra l'Ordine dei Jedi, custodi della pace e della giustizia, e i Sith, che ne rappresentano il lato oscuro, fondato su potere, controllo e distruzione. All'interno di questo scenario, Luke Skywalker e Leia Organa sono coinvolti direttamente nel conflitto, legati da un destino che li rende determinanti per l'esito della guerra. Gli eventi della narrazione si articolano tra viaggi interspaziali, scontri con le forze nemiche operazioni strategiche per sconfiggere l'imperatore. Nel corso degli eventi, le esperienze vissute li conducono a confrontarsi con il proprio passato, portandoli a riconoscere la propria identità e l'importanza del ruolo che ricoprono all'interno del conflitto (Lucas, 1977).

Anche in questo contesto, oltre alla razza umana, sono presenti molteplici razze aliene, ciascuna con i propri costumi, culture e linguaggi.

Nel caso di Star Wars, l'invenzione linguistica non è affidata a un linguista, bensì a un sound designer, Ben Burtt, che trasse ispirazione dalle caratteristiche fonetiche di lingue come il Quechua, Kikuyu, Haya, e Tibetano (Davis, 2017). L'intento era quello di creare lingue che risultassero aliene allo spettatore; a tal fine, avrebbe utilizzato anche tecniche di manipolazione sonora per raggiungere, come la riproduzione delle frasi al contrario (ibid).

A differenza dalle lingue analizzate in precedenza, i linguaggi di Star Wars non si configurano come veri e propri *conlangs*, bensì come sistemi sonori progettati per fini estetici e narrativi, che privilegiano la dimensione fonetica per una migliore resa cinematografica.

Nell'universo di Star wars, l'inglese funge da lingua franca, denominata *Galactic Basic*; tuttavia, nel corso degli avvenimenti, si entra in contatto con altre lingue, tra cui Huttese, Droidspeak e Ewokese. Questi sistemi non presentano caratteristiche sintattiche, grammaticali o morfologiche sviluppate, risultando principalmente strumenti di worldbuilding. A tal proposito, Burtt afferma: "Di solito significava fare qualche ricerca e trovare una lingua esistente o diverse lingue esotiche e interessanti, qualcosa che il nostro pubblico —il 99% di loro — non capirebbe mai" (Tatzoff, 2013).

Per quanto riguarda l'Ewokese, Burt si concentrò sulla creazione dei suoni che gli esseri alieni avrebbero prodotto, ricercando parlanti nativi di lingue considerate esotiche. Registrando tali parlanti, riuscì a creare la fonetica dell'Ewokese, basata su lingue provenienti da luoghi come Tibet, Sri Lanka e India. Dopodiché, le frasi vennero inserite nel contesto narrativo e adattate ai personaggi, senza considerare il significato originario delle parole, ma esclusivamente il loro valore sonoro (ibid).

Il Droidspeak, invece, è utilizzato dai droidi e si presenta come una sequenza di suoni elettronici e beep, dotati di diversi significati. In base alla durata e alla modulazione dei suoni, ad esempio per esprimere agitazione, anche lo spettatore riesce a cogliere il senso generale del discorso, pur non conoscendone il contenuto preciso. In molti casi, un altro personaggio riformula il messaggio in inglese, permettendo così allo spettatore di capire il contesto.

L'Huttese, lingua nativa degli Hutt, viene frequentemente utilizzata nella narrazione, in quanto diffuso su numerosi pianeti. Per la sua creazione, Burt si basò sul quechua, modificandone la resa tramite effetti sonori per conferirgli un senso di alienità, pur basandosi su una lingua reale. Attraverso la modificazione sonora, ha enfatizzato i suoni gutturali, in linea con la fisicità degli Hutt. Al contempo, non si presenta come una lingua completa e definita, ma di un sistema con un vocabolario limitato, sufficiente alle esigenze narrative.

L'Huttese si presenta come l'unica lingua tra le tre più sviluppata e possibile da analizzare da un punto di vista linguistico. Dal punto di vista fonetico, presenta le caratteristiche tipiche del Quechua, da cui appunto deriva come lingua, in particolare i suoni gutturali e le vocali aperte (Burt, 1999). Per quanto riguarda la sintassi, presenta principalmente un ordine SVO, ma al contempo le frasi possono essere costruite anche con ordine di parole diversi. La morfologia è prettamente semplice, in modo da rendere l'apprendimento più fattibile, presentando poche flessioni e parole composte (ibid).

15. *Kaa bazza kundee hodrudda* = “che la inizia challenge”

Il fatto che ciascun personaggio utilizzi la propria lingua, anziché il Galactic Basic, può essere spiegato considerando che non tutte le specie presentano gli apparati fonatori necessari per emetterne i suoni. Di conseguenza, un interlocutore capisce la lingua dell'altro ma parla nella propria e, viceversa, l'altro interlocutore comprende la lingua ma parla nella propria, instaurando così dialoghi bilingui (Lewis, 2015).

In conclusione, le lingue di Star Wars contribuiscono all'arricchimento di un universo narrativo molto vasto, andando a creare un effetto di alterità e credibilità. La loro analisi si limita prevalentemente alla dimensione sonora, poiché non presentano strutture grammaticali sufficientemente sviluppate da poter essere considerate vere e proprie lingue complete: non si può fare un'analisi approfondita sulla sintassi o morfologia, in quanto non ne mostrano la presenza. Nonostante questa incompletezza, riescono comunque a conferire autenticità alle popolazioni aliene che le utilizzano. Concentrandosi prevalentemente sulla cura dell'aspetto fonetico e sonoro, dimostrano come sia possibile ottenere un impatto comunicativo e cinematografico anche in assenza di sistemi linguistici pienamente strutturati.

CONCLUSIONI

Le lingue costruite analizzate in questa tesi evidenziano approcci differenti alla costruzione del worldbuilding, sia dal punto di vista della creazione linguistica sia per la funzione narrativa. Ciascuna lingua nasce infatti da esigenze artistiche e produttive specifiche, che vanno a influenzarne la struttura linguistica nel momento della creazione.

Attraverso la teoria della relatività linguistica possiamo analizzare come il linguaggio influenzi il modo in cui gli individui interpretano il mondo circostante (Sapir, Whorf, citati in Hussein, 2012). Secondo questa ipotesi, le strutture linguistiche e il lessico di una lingua tendono a orientare l'attenzione dei parlanti verso determinati aspetti della realtà piuttosto che altri, riflettendo valori e visione del mondo di una determinata comunità culturale.

Le lingue costruite analizzate nella presente ricerca mostrano chiaramente questa relazione tra sistema linguistico e identità culturale. Attraverso scelte lessicali, fonologiche e grammaticali, le *conlang* contribuiscono infatti a rappresentare differenti modi di concepire il potere, la natura, la guerra, la spiritualità o l'appartenenza sociale.

Una lingua come il Klingon aggiunge in maniera più evidente lo stereotipo dell'alieno antagonista, portando un sistema linguistico lontano il più possibile dall'inglese e con fonetica che presenta suoni aspri e duri. Il motivo principale era rendere realistico il conflitto tra esseri umani e alieni; perciò, creando una lingua plausibile per i Klingon, si andava così a creare una civiltà aliena facilmente credibile dagli spettatori.

D'altro canto, il Na'vi riflette l'ideale del regista James Cameron di una popolazione in perfetta armonia con l'ambiente naturale del proprio pianeta. In questo caso, la lingua non

serve soltanto a differenziare gli alieni dagli esseri umani, ma diventa uno strumento per rafforzare il messaggio ecologico e anticoloniale della narrazione.

Entrambe queste due lingue nascono con lo scopo di aggiungere caratteristiche culturali alle popolazioni rappresentate, però mostrano due ideologie diverse: da una parte il conflitto, dall'altra l'armonia. Per il Klingon, Okrand sceglie di creare un sistema linguistico a primo impatto insolito, partendo dalla presenza di suoni gutturali e sintassi inusuale. Per il Na'vi, Frommer introduce anch'egli fonologia insolita, ma non va alla ricerca di un sistema linguistico che dia il senso di ostilità, bensì, prendendo ispirazione da lingue polinesiane, africane e indigene, combina suoni familiari semplicemente li combina in configurazioni fonologiche insolite.

È da notare come entrambi i linguisti, per creare queste due lingue, partono dall'idea di introdurre suoni fonetici che non ricordino lingue naturali, creando quindi alienità, visto che a parlarli sono popolazioni aliene.

La distanza tra le due lingue si nota soprattutto nel lessico, da una parte il Klingon presenta termini legati all'ambiente bellico che crea divisione, mentre il Na'vi presenta terminologie e idiomi che esprimono connessione e presenta allo spettatore il popolo alieno blu in maniera positiva.

Queste due *artlangs* mostrano come il processo di creazione debba rendere conto alle visioni culturali e ideologiche. Per questo motivo, la creazione di una lingua specifica per le popolazioni immaginarie è importante per rafforzare l'identità sociale, la trasmissione di strutture culturali e di visioni del mondo differenti, che è ciò che il cinema si pone come scopo.

Prendendo in considerazione *Game of Thrones*, anche in questo contesto immaginario troviamo due lingue che rispondono a esigenze narrative differenti, rappresentando due culture profondamente diverse. Per quanto riguarda l'alto valyriano, Peterson si ispira alla storia di una lingua naturale, il latino, una lingua estinta ma mantenuta in vita solo nei contesti religiosi e aristocratici (come il latino qualche secolo fa). In questo modo va a creare profondità storica all'universo immaginario, suggerendo l'esistenza di un passato in cui era presente una cultura dominante. Per il Dothraki Peterson prende spunto da tribù nomadi centroasiatiche e popolazioni mongoli, rappresentando una cultura nomade e,

coerente con la loro cultura, non sviluppa una lingua pregiata o raffinata come l'Alto Valyriano.

Le due lingue si contrappongono dal punto di vista strutturale, l'alto valyriano presenta una grammatica più complessa e raffinata coerente con una lingua di prestigio, mentre il dothraki presenta un linguaggio più semplice e meno articolato, adatto a una lingua fortemente orientata all'oralità.

Anche qui, possiamo vedere come lingua e cultura siano nettamente interconnesse, dove è presente una determinata cultura viene accostata una lingua che ne rappresenta l'ideologia, e viceversa. Inoltre, essendo *Game of Thrones* una serie incentrata su vari avvenimenti politici e giochi di potere, le lingue assumono un vero e proprio ruolo politico (come le lingue naturali nel mondo reale): Daenerys utilizzando entrambe queste due lingue riesce a diventare autorità politica sia di una cultura, che dell'altra, riunendole sotto il suo regno. Parlare una lingua significa quindi appartenere a una comunità, ma anche esercitare potere e ottenere legittimità in modo da costruire relazioni sociali.

Continuando, il Trigedasleng rappresenta il cambiamento culturale e sociale avvenuto dopo una catastrofe nucleare; la lingua così si evolve in contemporanea all'identità collettiva. La lingua viene quindi concepita come un naturale sviluppo dell'inglese moderno in condizioni estreme, mantenendo elementi riconoscibili ma trasformandoli attraverso semplificazioni fonologiche e rielaborazioni grammaticali. I fenomeni di evoluzione linguistica che possiamo notare nel Trigedasleng richiamano la realtà: semplificazione fonologica, perdita di consonanti finali, riduzione vocalica, trasformazioni morfologiche e rianalisi grammaticali.

Il Nadsat presenta invece l'invenzione linguistica dal punto di vista lessicale, utilizzando termini per la maggior parte russi con lo scopo di creare distanza tra il pubblico e gli atti violenti rappresentati. La lingua non presenta una vera autonomia grammaticale, bensì si configura come un anti-linguaggio o argot giovanile, la cui funzione principale è la costruzione di una identità sociale e l'esclusione dalla società istituzionale del mondo narrativo. Ha una funzione così sociologica e psicologica, al contrario delle altre lingue che mostrano una funzione di rappresentazione della propria identità culturale.

Il confronto tra queste due lingue ha permesso di osservare come il linguaggio possa essere utilizzato per rappresentare processi di trasformazione sociale e culturale. Da una parte, il Trigedasleng mostra una plausibile evoluzione dell'inglese post apocalisse nucleare; dall'altra il Nadsat si presenta come lingua di opposizione sociale. Entrambe le lingue esplicitano l'appartenenza a una determinata comunità mostrando come questo favorisca la condivisione dei valori e visioni del mondo.

Le lingue di Star Wars rappresentano invece un caso particolare: il processo creativo nasce dalla necessità cinematografica di creare specie extraterrestri immediatamente riconoscibili attraverso il suono, creando solamente una percezione di alterità che fosse credibile allo spettatore. L'intento principale era suggerire la diversità biologica e culturale del vastissimo universo narrativo, senza doversi soffermare su strutture linguistiche dettagliate.

Il processo linguistico per realizzare Huttese, Ewokese e Droidspeak è nettamente diverso e peculiare: si tratta principalmente di rielaborazioni e modifiche dei suoni registrati dal sound designer Ben Burtt. In questo caso, la scelta di privilegiare la dimensione sonora dimostra come il realismo linguistico possa essere raggiunto anche attraverso strategie differenti rispetto alla costruzione grammaticale completa, ma creando comunque una caratterizzazione immediata delle specie aliene.

In questo caso, il senso di alterità deriva prevalentemente dalla componente acustica e performativa della lingua; attraverso vocalizzi e modulazioni sonore si riesce a percepire immediatamente la specie differente. Questo caso amplia quindi il concetto stesso di lingua costruita, mostrando come il linguaggio possa assumere funzioni differenti a seconda delle esigenze cinematografiche della narrazione.

Nel complesso, la comparazione di queste lingue evidenzia come il linguaggio rappresenti uno degli strumenti più efficaci per la costruzione di identità culturali credibili. Le lingue costruite, attraverso le loro peculiari caratteristiche, permettono di trasmettere valori sociali, rappresentare rapporti di potere, strutture culturali e visioni differenti del mondo, confermandosi come mezzi di rappresentazione culturale e ideologica. Le *conlang* si confermano quindi non soltanto strumenti di comunicazione fittizia, ma veri e propri dispositivi culturali capaci di modellare la percezione dei mondi narrativi e di rafforzare

il rapporto tra linguaggio, identità e rappresentazione culturale nel cinema e nelle narrazioni contemporanee.

BIBLIOGRAFIA

Adams, M (2011). *From Elvish to Klingon: Exploring invented languages*. Oxford University Press.

Bazin, A. (1971). *What is cinema?* University of California Press.

Benioff, D., & Weiss, D. B. (Executive Producers). (2011–2019). *Game of thrones* [TV series]. Home Box Office (HBO); Television 360.

Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. University of Wisconsin Press.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2001). *Film art: An introduction* (6th ed.). McGraw-Hill.

Burt, B. (2001). *Star Wars Galactic phrase book & travel guide* (Part 2: Behind the sounds). Del Rey.

Cameron, J. (Director). (2009). *Avatar* [Film]. Twentieth Century Fox; Lightstorm Entertainment.

Davis, S. (n.d.). *Sociolinguistics in Star Wars: Navigating accents and alienation in a galaxy far, far away*. BILD-LIDA. <https://bild-lida.ca/blog/uncategorized/sociolinguistics-in-star-wars-navigating-accents-and-alienation-in-a-galaxy-far-far-away-by-stephen-davis/>

Dimitriadis, G. (2018). *Evaluating the coherence of a cinematic universe as a prerequisite for worldmaking in digital cinema*. *Facta Ficta: Journal of Narrative, Theory & Media*, 2(2), 53–70. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3515092>

Ene, B. (2024a). Language as a tool of influence: A discourse analysis of Daenerys Targaryen's speeches in Dothraki and High Valyrian in *Game of Thrones*. *Studia UBB Philologia*, 69(2), 137–157. <https://doi.org/10.24193/subbphilo.2024.2.08>

Ene, B. (2024b). The functional and artistic dimensions of constructed languages: From Esperanto to Na'vi, Klingon, and Tolkien's Elvish languages. *Research and Science Today*, 28(2), 67–84. <https://doi.org/10.38173/RST.2024.28.2.6:67-84>

Ene, B. (2025). "The Linguistic and Sociocultural Functions of Dothraki and High Valyrian in "Game of Thrones": Constructed Languages as Tools for Worldbuilding. *Research and Science Today* (2), 39-52. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=1381070>

Gonzalez, S. (2022). A computational linguistic approach to conlang research literature. *RiCOGNIZIONI. Rivista di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne*, 9(18). <https://doi.org/10.13135/2384-8987/7090>

Goodall, G. (2023). Constructed languages. *Annual Review of Linguistics*, 9, 419–437. <https://doi.org/10.1146/annurev-linguistics-030421-064707>

Grenier, E. (2025). *Avatar: How the Na'vi language was constructed*. <https://www.dw.com/en/avatar-how-the-navi-language-was-constructed/a-75206320>

Hall, E. T. (1976). *Language as social semiotic*. Edward Arnold.

Hussein, B. A.-S. (2012). The Sapir-Whorf hypothesis today. *Theory and Practice in Language Studies*, 2(3), 642–646. <https://doi.org/10.4304/tpls.2.3.642-646>

Kallan, R. A. (2009). Review of the book *Willing suspension of disbelief: Poetic faith in film*. *Journal of Film and Video*, 61(4), 65–66. <https://doi.org/10.1353/jfv.0.0046>

Kubrick, S. (Director). (1971). *A clockwork orange* [Film]. Warner Bros.; Hawk Films.

Learn Na'vi. (n.d.). *Na'vi dictionary*. <https://learnnavi.org/navi-vocabulary/>

Lewis, M. (2015, December 16). *The languages of Star Wars (Part 1): A sociolinguistic investigation*. Speech Events.

<https://speechevents.wordpress.com/2015/12/16/the-languages-of-star-wars-a-sociolinguistic-investigation-part-1/>

Lewis, M. (2016, January 24). *The languages of Star Wars (Part 2): Human languages used in the films*. Speech Events.

Lucas, G. (Director). (1977). *Star wars: Episode IV – A new hope* [Film]. Lucasfilm; Twentieth Century Fox.

Lucy, J. A. (1997). Linguistic relativity. *Annual Review of Anthropology*, 26, 291–312. <https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.26.1.291>

Na'vi. (2013, December 28). *PDF version of English Wikibook on Na'vi*. Wikimedia Commons.

Noletto, I. A. C., & Costa, M. T. de A. (2017). Nadsat: The language of violence: From novel to film. *Ilha do Desterro: A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*, 70(1), 257–264. <https://doi.org/10.5007/2175-8026.2017v70n1p257>

Okrand, M. (1992). *The Klingon dictionary* (2nd ed.). Pocket Books.

Paliy, A. (2012). The spirituality of nature: Indigenous tradition in James Cameron's *Avatar* and Western mentality's failure to see within. *Kino: The Western Undergraduate Journal of Film Studies*, 3(1), Article 8.

Peterson, D. J. (2015). *The art of language invention*. Penguin Books.

Roddenberry, G. (Executive Producer). (1966–1969). *Star trek: The original series* [TV series]. Desilu Productions; Norway Corporation; Paramount Television.

Rothenberg, J. (Executive Producer). (2014–2020). *The 100* [TV series]. Alloy Entertainment; Warner Bros. Television; CBS Television Studios.

Whorf, B. L. (1956). *Language, thought, and reality: Selected writings of Benjamin Lee Whorf* (J. B. Carroll, Ed.). MIT Press.

Slakgedakru. (n.d.). *Trigedasleng grammar*. <https://www.slakgedakru.com/grammar>

Talmy, L. (1985). Lexicalization patterns: Semantic structure in lexical forms. In T. Shopen (Ed.), *Language typology and syntactic description: Vol. 3. Grammatical categories and the lexicon* (pp. 57–149). Cambridge University Press.

The 100 Wiki. (n.d.). *Trigedasleng/Linguistics*.

<https://the100.fandom.com/wiki/Trigedasleng/Linguistics>

Tolkien, J. R. R. (1983). A secret vice. In C. Tolkien (Ed.), *The monsters and the critics, and other essays* (pp. 198–223). George Allen & Unwin.

Vinodh, S. (2019). *Me nem nesa: A phonological analysis of Dothraki* (FL-00005F-00). *Fiat Lingua*. <https://fiatlingua.org/wp-content/uploads/2019/07/fl-00005F-00.pdf>

Wiktionary contributors. (n.d.). *Appendix: A Clockwork Orange*. Wiktionary.

https://en.wiktionary.org/wiki/Appendix:A_Clockwork_Orange

Wolter, T. (2026, February 10). Whorfian hypothesis. Encyclopedia Britannica.

<https://www.britannica.com/science/Whorfian-hypothesis>