

# *Fiat Lingua*

Title: Hausarbeit: Konstruierte Sprachen - Aufbau,  
Entwicklung und Vergleich am Beispiel von  
"Hymmnos"

Author: Mathias Dietrich

MS Date: 09-01-2017

FL Date: 10-01-2017

FL Number: FL-000049-00

Citation: Dietrich, Mathias. 2017. "Hausarbeit: Konstruierte  
Sprachen - Aufbau, Entwicklung und  
Vergleich am Beispiel von Hymmnos." FL-  
000049-00, *Fiat Lingua*,  
<<http://fiatlingua.org>>. Web. 01 October  
2017.

Copyright: © 2017 Mathias Dietrich. This work is licensed  
under a Creative Commons Attribution-  
NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License.



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>

**Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg**  
**Institut für Germanistik**  
**Textstilistik**

# **Hausarbeit**

## **Konstruierte Sprachen – Aufbau, Entwicklung und Vergleich am Beispiel von „Hymmnos“**

Dozent:  
Prof. Wolfgang Imo

Vorgelegt von: Mathias Dietrich

Abgabetermin: 17. August 2017

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Die Entstehung konstruierter Sprachen.....	4
2.1. Unterschiedliche Arten (Engineered/Auxiliary/Artistic).....	4
2.2. A Priori und A Posteriori.....	5
2.3. Swadesh-Liste / <i>Speedtalk</i> -Theorie.....	6
3. Beispiel: Conlang "Hymmnos".....	8
3.1. Einordnung.....	9
3.2. Aufbau der Sprache.....	9
3.3. Sätze mit zwei Sprechern.....	12
4. Hymmnos im Vergleich mit Deutsch.....	13
4.1. Emotionen im Deutschen.....	13
4.2. Emotionsausdrücke von Hymmnos und Deutsch im Vergleich.....	15
5. Zusammenfassung.....	18
6. Quellenverzeichnis.....	19

# 1. Einleitung

Während sich die meisten heute existierenden und gesprochenen Sprachen im Laufe der Zeit natürlich entwickelten, gibt es auch eine ganze Reihe von Sprachen, die von einzelnen Menschen aus den verschiedensten Gründen durchgeplant und entwickelt wurden. Solche Sprachen werden als *Konstruierte Sprachen*, oder kurz *Conlangs* (vom Englischen „Constructed Languages“ hergeleitet) bezeichnet. Mit diesen Sprachen beschäftigt sich die vorliegende Arbeit.

Zu Beginn dieser Arbeit soll in einem Kapitel zunächst kurz darauf eingegangen werden, wieso konstruierte Sprachen entwickelt werden. Weiterhin werden daraufhin Methoden und Ansätze präsentiert, wie konstruierte Sprachen entstehen. Diese Erklärung wird aufgrund der Komplexität des Themas keinesfalls vollständig sein, sondern soll vielmehr einen Einblick in die Methodik geben. Ebenso existiert, wie so häufig, keine Einigkeit über eine „perfekte Methode“, eine Sprache zu konstruieren, und stets existieren eine Reihe Vor- und Nachteile. In dieser Arbeit wird dabei vor allem auf die Unterscheidung zwischen *Engineered*, *Auxiliary* und *Artistic Languages* (vgl. Peterson 2015: 10%), sowie *A Posteriori* und *A Priori* (vgl. Peterson 2015: 10%) eingegangen, sowie auch die *Swadesh-Liste* (vgl. Rosenfelder 2010: 93%) und die *Speedtalk-Theorie* (vgl. Rosenfelder 2010: 19%) von Odgen und Richards als zwei Theorien der Wortschöpfung für Conlangs erläutert.

Diese Untersuchung soll dann im zweiten Kapitel im Fokus stehen, wozu eine entsprechende konstruierte Sprache vorgestellt und dann anhand der zuvor aufgezeigten Methoden eingeordnet wird. Abschließend folgt der Vergleich eines Aspektes dieser Sprache mit dem Deutschen.

Als Beispiel einer konstruierten Sprache beschäftigt sich die vorliegende Arbeit mit *Hymmnos* von Akira Tsuchiya, welcher sie für die Videospiel-Reihe *Ar Tonelico* entwickelte. Aufgrund des Fokus dieser Sprache auf die Emotionen des Sprechers wird sich der geplante Vergleich auf diesen Aspekt konzentrieren, wofür eine Theorie von Norbert Fries, der die Verbindung zwischen Emotionen und Grammatik beschrieb (vgl. Fries 1996), angewandt werden soll.

Abschließend werden die in der vorliegenden Arbeit erarbeiteten Ergebnisse noch einmal zusammengefasst und ein Ausblick auf weitere Untersuchungsmöglichkeiten dieser Thematik genannt.

## 2. Die Entstehung konstruierter Sprachen

*Conlangs* bezeichnet Sprachen, die selbstgemacht und damit, zumindest in ihrer Entstehung, frei von äußeren Einflüssen sind (Tolkien 2016: 27%). Aufzeichnungen entsprechender Sprachen gehen zurück bis ins 12. Jahrhundert, auf das die *Lingua Ignota* von Hildegard von Bingen datiert werden konnte (Peterson 2015: 6%). Später, im 16. Jahrhundert, folgten dann philosophische Sprachen, erschaffen, um „Probleme“ existierender Sprachen zu beseitigen, die der ein oder andere Philosoph oder Wissenschaftler sah (Peterson 2015: 6%).

Eine Sprache selbst zu entwickeln kann die verschiedensten Ursachen haben. Zum Beispiel hat manch ein Linguist vor, eine „Perfekte Sprache“ zu erschaffen (Eco 1995: 1). Auch J.R.R. Tolkien (2016 :27%-28%) war Verfechter einer konstruierten Sprache, um Europa zu vereinen. Andere wiederum erschaffen eine Sprache für eine fiktive Welt (Eco 1995: 3).

Tolkien (2016: 28%) beispielsweise beschrieb seine Faszination für konstruierte Sprachen, als er während seiner Zeit in der Armee die Worte „Ich werde den Akkusativ mit einem Präfix ausdrücken.“ vernahm. Er war beeindruckt davon, wie hierbei nicht in Betracht gezogen wurde, ob es sinnvoll ist, sondern einzig und allein ein persönlicher Geschmack im Vordergrund stand (Tolkien 2016: 28%). Er definiert konstruierte Sprachen folgendermaßen:

“Eine Kunst, für die das Leben nicht lang genug ist: Die Erschaffung imaginärer Sprachen in Gänze oder als Skizze zur Unterhaltung, für das Vergnügen des Erschaffers oder möglicherweise auch jedes Kritikers, der auftauchen mag.“  
(Tolkien 2016: 30%)

In diesem Kapitel sollen zunächst die drei unterschiedlichen Arten künstlich erschaffener Sprachen vorgestellt werden.

### 2.1. Unterschiedliche Arten (Engineered/Auxiliary/Artistic)

Konstruierte Sprachen lassen sich in die drei unterschiedlichen Gruppen *Engineered*, *Auxiliary* und *Artistic* einordnen (Peterson 2015: 10%).

Erstere Gruppe, die *Engineered Languages* (abgekürzt als *Engelangs* oder *Engilangs*), umfasst Sprachen, die speziell dafür konstruiert werden, um ein bestimmtes Kriterium zu erfüllen (Peterson 2015: 10%). Ein Beispiel für so eine Sprache ist *Loglan*, das James Cooke Brown erschuf, um die Sapir-Whorf Hypothese, die besagt, dass der Aufbau einer Sprache die

Betrachtung und Kategorisierung von Erfahrung bestimmt, zu testen (Brown 2015: 5.1).

*Auxiliary Languages* (kurz: *Auxlangs*) wiederum dienen dem Informationsaustausch auf einer internationalen Ebene (Peterson 2015: 10%). Versuche, eine solche Sprache zu erschaffen, gehen zurück bis in das 17. Jahrhundert. Auch Esperanto, die den meisten Menschen noch ein Begriff sein könnte, zählt zu den *Auxlangs* (Brown 2015: 3.3; 3.4). Bereits davor, im Jahr 1879, erschuf Johann Martin Schleyer mit *Volapük* jedoch eine Sprache, die sich einen gewissen öffentlichen Ruf erarbeiten konnte (Peterson 2015: 7%). *Auxiliary Languages* werden für die Kommunikation zwischen Parteien, die keine gemeinsame Muttersprache besitzen, erschaffen (Brown 2015: 3.).

Im 20. Jahrhundert schließlich konnte die Gruppe der *Artistic Languages* Fuß fassen (Peterson 2015: 7%). Diese Sprachen werden meist für fiktionale Werke erschaffen, in denen eine fremde Kultur sie als Muttersprache spricht. Die Sprache selbst kann hierbei als Kunst gesehen werden (Brown 2015: 4.). Einige Beispiele für *Artlangs* sind *Elbisch* in *Herr der Ringe*, die Sprache der *Na'vi* in *Avatar*, oder *Dothraki* in *Game of Thrones* (Brown 2015: 4.3). Arika Okrent (2009: 88%) bezeichnet *Artlangs* als „Sprache der Sprache willen.“. Sie können aber auch erschaffen werden, um ein ästhetisches Ziel zu erreichen (Peterson 2015: 10%). Da Kultur einen wichtigen Aspekt von Sprachen einnimmt, geht mit der Konstruktion von *Artlangs* auch häufig die Erschaffung einer dazugehörigen „Mythologie“ einher, wobei sich die beiden Aspekte, Sprache und Mythologie, gegenseitig beeinflussen (Tolkien 2016: 38%).

## 2.2. A Priori und A Posteriori

Die Begriffe *A Priori* und *A Posteriori* bedeuten übersetzt „vom vorherigen“ und „vom späteren“. Konstruierte Sprachen lassen sich ebenfalls als *A Priori* und *A Posteriori* bezeichnen. In diesem Fall geben die Begriffe an, ob ein Element einer Sprache komplett neu erfunden wurde, oder es einer existierenden Sprache entnommen wurde (vgl. Peterson 2015: 10%).

Elemente wie das Vokabular und die Grammatik von *A Priori* Sprachen sind komplett neu erfunden und haben keine existierende Sprache als Ausgangsbasis (Rosenfelder 2010: 19%). Der Hintergrundgedanke ist, dass alle existierenden Sprachen weder neutral, noch perfekt sind. Eine neutrale und perfekte Sprache ließe sich nur dann erschaffen, wenn man sämtliche ihrer Aspekte von Grundprinzipien her neu erschafft (Brown 2015: 3.).

*A Posteriori* Sprachen hingegen entnehmen entsprechende Aspekte aus anderen

Sprachen (vgl. Eco 1995: 321 ff.). Natürlich existierende Sprachen dienen hier mitsamt ihren Unregelmäßigkeiten als Vorbild (Brown 2015: 3.).

Auch wenn häufig ganze Sprachen als *A Priori* oder *A Posteriori* klassifiziert werden, ist eine genaue Zuordnung schwer, da innerhalb einer einzigen konstruierten Sprache beides der Fall sein kann und es immer davon abhängig ist, welche Elemente man betrachtet (Brown 2015: 3.). Jedoch ist es gerade bei *Artlangs* häufig der Fall, dass ein Großteil der in ihnen vorkommenden Merkmale *a priori* sind (vgl. Rosenfelder 2010: 19%).

### 2.3. Swadesh-Liste / *Speedtalk*-Theorie

Um verbale oder schriftliche Kommunikation zu ermöglichen, ist ein Vokabular unabdingbar. Entsprechend muss es für eine Conlang entwickelt werden. Häufige Fragen sind jedoch, welche Worte eine Sprache mindestens benötigt, um zu funktionieren. Demzufolge gibt es für die Erschaffung eines Vokabulars verschiedene Methoden.

Eine davon ist die *Swadesh-Liste*: Eine Liste mit 200 Wörtern, erschaffen von Morris Swadesh (Rosenfelder 2010: 93%). Mit seiner Liste wollte Swadesh die mittlerweile nicht mehr akzeptierte Theorie der Glottochronologie - die Idee, dass sich die Zeit berechnen lässt, die vergangen ist, seit sich zwei verwandte Sprachen voneinander trennten – belegen. Das Ergebnis seiner Forschung war eine Liste mit Worten, die ein gutes Grundvokabular für eine Sprache darstellen (Rosenfelder 2010: 93%). Die *Swadesh-Liste* beinhaltet Wörter, die laut Morris Swadesh mit hoher Wahrscheinlichkeit in jeder menschlichen Kultur anzutreffen sind. Dementsprechend finden sich in der Liste nur sehr wenige technologische Begriffe (Rosenfelder 2010: 93%).

Eine andere Theorie für einen ausreichenden Wortschatz einer normalen Kommunikation stammt aus der Conlang *Speedtalk* von Robert Heinlein, die auf einer Theorie von Ogden und Richards basiert (Rosenfelder 2010: 19%). Diese Theorie soll in dieser Arbeit als *Speedtalk-Theorie* bezeichnet werden. Charles Kay Ogden setzte sie bereits zuvor mit *Basic English* um. Der Gedanke hinter dieser Sprache ist, dass man mit nur 850 Wörtern absolut jede normale menschliche Tätigkeit ausdrücken kann (Ogden 1937: 1). *Basic English* ist dennoch nicht frei von Kritik. Rosenfelder (2010: 19%) kritisiert eine Reihe von Spracheigentümlichkeiten. Zum Beispiel „make good“ als Umschreibung für „succeed“: Obwohl sich die Anzahl der Worte nicht vergrößert, muss der Ausdruck „make good“ zusätzlich zu den Worten „make“ und „good“ gelernt werden. Die eigentliche Bedeutung

dieses Wortpaares lässt sich nicht aus ihren Einzelteilen feststellen. Weitere Kritiken an *Basic English* beinhalten, dass diese Sprache wenig genutzte Wörter ignoriert, obwohl die Satzbedeutung häufig von solchen Worten abhängig ist (Rosenfelder 2010: 19%).

### 3. Beispiel: Conlang "Hymmnos"

Als Untersuchung einer Conlang wird in der vorliegenden Arbeit *Hymmnos* behandelt. Die Eigenheiten dieser Sprache sollen dann mit dem Deutschen verglichen werden. *Hymmnos* wurde von Akira Tsuchiya für die Videospielserie *Ar Tonelico* erschaffen (Shirasaki 2016: Hymmnos). Innerhalb der Spielwelt war diese Sprache einst weit verbreitet und auch gesprochen, aber im Laufe der Zeit wurde sie zu großen Teilen vergessen und wird nur noch für Lieder genutzt, die gesungen werden, um mit antiken Maschinen zu interagieren (Shirasaki 2016: Hymmnos). Beispiele für gesungene Lieder in dieser Sprache sind EXEC\_CHRONICLE\_KEY/. (Youtube 2008) und EXEC\_COSMOFLIPS/. (Youtube 2010).

Es existieren verschiedene Dialekte dieser Sprache: *Standard Central Note*, *Kult Ciel Note*, *Ancient Metafalls Note*, *Alpha Note* und *Cluster Note* (Shirasaki 2016: Grammar (Standard Hymmnos)). All diese Dialekte werden unter dem Namen *Standard Hymmnos* zusammengefasst, und ein Satz kann Worte aus verschiedenen dieser Dialekte beinhalten, wobei keinerlei Zeitformen existieren (Shirasaki 2016: Grammar (Standard Hymmnos)). Abseits davon gibt es noch *Carmena*, das in der Spielwelt nur noch wenige Sprecher hat, wodurch es selten gehört wird und dadurch auch die grammatischen Regeln zu großen Teilen unbekannt sind (Shirasaki 2016). *Carmena* legt viel Wert auf die individuelle Interpretation eines jedes Sprechers und ordnet jedem der 26 Buchstaben des lateinischen Alphabetes eine Bedeutung zu (Shirasaki 2016: Grammar (Carmena Foreluna)). *Standard Hymmnos* ist aus diesem Grund durch das Vorhandensein einer echten Grammatik für den geplanten Vergleich mit dem Deutschen besser geeignet, weswegen sich diese Arbeit nicht mit *Carmena* beschäftigen wird.

Ein besonderer Aspekt von *Hymmnos* ist die starke Betonung der Gefühle des Sprechers und deren Weitergabe. Die Nutzung der Sprache ist zudem weniger auf zwischenmenschliche Kommunikation ausgelegt, sondern zielt darauf ab, durch ihren Ausdruck magische Effekte über die Kommunikation mit antiken Maschinen zu erwirken (Shirasaki 2016: Hymmnos). Kulturaspekte wie dieser sind für das Verständnis der Sprache wichtig, da sich die Sprache selbst und die Kultur, in der sie gesprochen wird, gegenseitig beeinflussen (Tolkien 2016: 38%). Im Fall von *Hymmnos* erklärt dieser Aspekt beispielsweise den Aufbau, der teilweise sehr technisch inspiriert zu sein scheint, wie zum Beispiel in Kapitel 3.3. zu sehen.

### 3.1. Einordnung

Shirasaki (2016) zufolge basiert die Sprache zu großen Teilen auf Englisch, mit Einflüssen von Japanisch, Sanskrit und Deutsch, womit sich die Sprache zu großen Teilen als *A Posteriori*, also basierend auf bereits existierenden, natürlichen Sprachen, (vgl. Brown 2015: 3.) definieren lässt. Weiter handelt es sich um eine Sprache, die für eine fiktionale Kultur kreiert wurde. Also Sprache der Sprache willen, womit es sich hierbei um eine *Artlang* handelt. Sie verfolgt kein bestimmtes Ziel, wie es bei *Engelangs* (vgl. Brown 2015: 5.1) der Fall wäre und ist auch nicht als Kommunikationsmittel zwischen Sprechern verschiedener Muttersprachen konzipiert, womit es sich als eine *Auxlang* (vgl. Brown 2015: 3.3) auszeichnen würde.

### 3.2. Aufbau der Sprache

*Hymmnos* wird häufig als eine „Sprache der Emotionen“ bezeichnet. Das äußert sich darin, dass die Satzstruktur so angelegt ist, dass sich stark auf die Gefühle des Sprechers konzentriert wird. Der grundlegende Satzaufbau entspricht dem folgenden Prinzip (Tsuchiya 2016: Prescriptive syntax):

[Emotionston]-[Verb]-[Komposition]

[Emotionston]-[Verb]-[Objekt]-[Komposition]

Auffallend ist hier vor allem die Abwesenheit eines Subjektes. Das liegt daran, dass *Hymmnos* stets aus der ersten Person gesprochen wird, und das Subjekt deshalb nicht genannt wird (Shirasaki 2016: Grammar (Standard Hymmnos)).

Aus diesem Grund benötigt man eine eigene Satzstruktur, wenn man über andere Personen spricht (Shirasaki 2016: Grammar (Standard Hymmnos)). Der Aufbau dieser sieht wie folgt aus (Tsuchiya 2016: Prescriptive syntax):

[Emotionston]-[Verb]-rre-[Subjekt]-[Verb]-[Komposition]

[Emotionston]-[Verb]-rre-[Subjekt]-[Verb]-[Objekt]-[Komposition]

Das erste Verb stellt die Handlungen des Sprechers dar und das zweite die des Subjektes, wobei „rre“ das Subjekt bezeichnet. Dieser Identifikator wird benötigt, da *Hymmnos* kein explizites Subjekt besitzt. „rre“ vor einem Objekt, macht dieses Objekt entsprechend zu einem

Subjekt. Der Emotionston als solcher bezieht sich aber dennoch stets auf den Sprecher des Satzes, auch wenn sich das Subjekt ändert (Tsuchiya 2016: Prescriptive syntax).

In einem Beispielsatz sieht *Hymmnos* dann folgendermaßen aus (Tsuchiya 2016: Features of Hymmnos grammar):

[Was yea ra	]	[(chs)	(hymmnos)	(mea)	]
[(Emotionston)	]	[(Verb)	(Objekt)	(Objekt)	]
[(Großes, erfreuliches Glück)]	[(werden)	(Lied)	(ich)		]

Wortwörtlich übersetzt hieße das „Ich bin froh, mich zu einem Lied zu machen“. Die Bedeutung im Deutschen käme aber dem Satz „Ich freue mich, meine Gefühle durch ein Lied auszudrücken.“ näher.

Als nächstes soll der Aufbau des Emotionstones genauer untersucht werden, der in diesem Fall aus drei unterschiedlichen Worten besteht. Die Worte haben der Reihe nach eine bestimmte Bedeutung (Tsuchiya 2016: Features of Hymmnos grammar). Das erste gibt das Ausmaß des Gefühls an. In einer paradigmatischen Beziehung (vgl. Progr@mm 2005) zu „Was“ - „Sehr“ stehen beispielsweise „Rrha“ - „tranceartig“, „Fou“ - „ein wenig“ und „Nn“ - „widerwillig“ (vgl. Tsuchiya 2016: Full Hymmnos lexicon). Das zweite Wort beschreibt die Art des Gefühls. „yea“ bedeutet „glücklich“. Alternativen wären zum Beispiel „ki“ - „konzentriert“ oder „jyel“ - „einsam“ (Tsuchiya 2016: Full Hymmnos lexicon). Das letzte Wort des Emotionstones hingegen gibt an, wie sehr das Gefühl erwünscht ist. Eine Einsamkeit kann beispielsweise unerwünscht sein oder auch erwünscht. „ra“ bedeutet hier „Ich möchte, dass es anhält“. Das Wort „wa“ würde an dieser Stelle wiederum ausdrücken „Ich kann es tolerieren“ und ein „gaya“ heißt „Ich will, dass das nie wieder passiert.“ (Tsuchiya 2016: Full Hymmnos lexicon).

Um die Emotionstöne nicht am Anfang eines jeden Satzes nutzen zu müssen, kann man Schlüsselworte verwenden. Folgt das Schlüsselwort „0x vvi“ (Transliteration: „ogu vivi“) auf den Emotionston, dann bedeutet das, dass alle nachfolgenden Sätze diese Emotion teilen, bis das Schlüsselwort „1x Aas ixi“ (Transliteration: „igu aas ixi“) auftaucht (Shirasaki 2016: Grammar (Standard Hymmnos)).

Ein Beispiel für so einen Fall könnte nach Shirasaki (2016: Grammar (Standard Hymmnos)) wie folgt aussehen:

Was yea eraa 0x vvi.

Chs hymmnos mea

hymme rre walasye hyma mea

sonwe anw sol ciel

rre sol ciel hyma hynne mea

1x Aas ixi.

Wee apea ra rre yor melenas

Die erste Zeile „Was yea erra 0x vvi.“ gibt hierbei die Emotion „Ich bin sehr glücklich und will, dass dieses Gefühl für immer anhält“ an, und sagt weiterhin aus, dass diese Emotion für sämtliche folgenden Sätze gilt. Bei der Übersetzung wurde die für Deutsche etwas natürlicher klingende Übersetzung „Ich bin auf ewig glücklich“ gewählt, obwohl diese nicht die exakte Bedeutung wiedergibt. Dadurch lässt sich jedoch die Grammatik besser veranschaulichen:

(Ich fühle ewiges Glück,) meine Gefühle durch ein Lied auszudrücken.

(Ich fühle ewiges Glück, dass) Leute mich hören.

(Ich fühle ewiges Glück, zur) Welt zu singen.

(Ich fühle ewiges Glück, dass) die Welt mich hört.

Meine Liebe zu dir erfüllt mich mit Freude.

Die Emotion wird also nur ein einziges Mal genannt; durch den Marker „0x vvi“ ist dieses Gefühl dann aber für sämtliche folgenden Sätze impliziert; bis man auf den Marker „1x Aas ixi“ trifft. Weiter ist es möglich, das Gefühl durch die erneute Nennung eines explizit genannten Gefühles innerhalb so einer „Klammer“ für einen einzelnen Satz zu überschreiben. Eine weitere Nennung eines unterschiedlichen Emotionstones ist also möglich, obwohl der Endmarker noch nicht auftauchte. Sämtliche Sätze ohne Emotionstöne, die darauf folgen, nutzen dann weiterhin das mit „0x vvi“ markierte Gefühl (Shirasaki 2016: Grammar (Standard Hymmnos)).

Es wäre auch möglich, Sätze ohne den Emotionston zu bilden. In diesem Fall sind die Sätze ausschließlich der zwischenmenschlichen Kommunikation dienlich und erwirken keine Magie, da der Emotionston elementar ist, um eine Interaktion mit den antiken Maschinen zu

ermöglichen (Shirasaki 2016: Emotionless sentences). Da diese Art, Sätze zu bilden, zwar möglich ist, gleichzeitig aber auch einen selten genutzten Sonderfall innerhalb der Spielwelt darstellt, soll an dieser Stelle nur die Möglichkeit erwähnt, jedoch nicht genauer darauf eingegangen werden.

### 3.3. Sätze mit zwei Sprechern

In *Hymmnos* ist es möglich, einen Satz mit zwei unterschiedlichen Sprechern auszudrücken. Dies wird als *Binasphere Chorus* bezeichnet und erfordert eine sehr spezielle Grammatik, welche, um von den antiken Maschinen erkannt zu werden, zudem ein tiefes Verständnis der Sprecher zueinander erfordert (Shirasaki 2016: Binasphere Chorus).

Um einen Satz als Binasphären Chorus zu bilden, nimmt man den Satz eines jeden Sprechers und teilt ihn arbiträr auf. Danach ordnet man den Sprechteilen von Sprecher 1 eine 0 und denen von Sprecher 2 eine 1 zu. Anhand dieser Nummerierung kann man dann ein *Binasphere Formula* nach der Vorlage „EXEC hymme 2X1/0>>[Formel]“ bilden, welches am Ende eines Liedes ausgesprochen wird (Shirasaki 2016: Binasphere Chorus). Ein Beispiel, wie es Shirasaki (2016: Binasphere Chorus) beschrieb, kann dann wie folgt aussehen:

Sprecher 1: [Was yea ra chs hymmnos yor]

[Ich freue mich, deine Gefühle durch ein Lied auszudrücken]

Sprecher 2: [en chsee fwal fwal yor]

[und dann werde ich deine Flügel ausbreiten.]

WAS EN YEx CHx A SEE RA CHS FWx HYMMx AL NOS FWAL YOR YOR  
 0 1 0 1 0 1 0 0 1 0 1 0 1 0 1

Daraus ergibt sich folgende Formel:

EXEC hymme 2 X 1 / 0 >> 0 101010 01010 101

Transliteration:

EXEC hymme Zi Gu I / O Tras OIOIOIOOIOIOIOI

Angewendet wurde diese Form des Sprechens beispielsweise im Lied EXEC\_NULLASCENSION/. (Youtube 2012).

## 4. Hymmnos im Vergleich mit Deutsch

Bei dem Vergleich mit dem Deutschen soll der Aspekt der „Emotionstöne“ genauer beleuchtet werden. Um einen entsprechenden Vergleich anzustellen, wird in diesem Kapitel zunächst untersucht, wie Emotionen im Deutschen ausgedrückt werden können. Dafür wird eine Theorie von Norbert Fries erklärt, der das Zusammenspiel von Emotionen und Grammatik untersuchte. Die hier angesprochenen Methoden haben keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit und wurden explizit gewählt, um einen Vergleich mit *Hymmnos* vorzunehmen. Auf die Nennung phonetischer Möglichkeiten zum Ausdruck von Emotionen (vgl. Fries 1996: 12) wurde ebenso verzichtet, wie auf Körpersprache, Gestik und Mimik (vgl. Fries 2003: 108 f.).

### 4.1. Emotionen im Deutschen

Zu Beginn wird hier eine klare Abtrennung von Gefühlen und Emotionen vorgenommen, wie sie bereits Norbert Fries (2003: 104) beschrieb. Er unterscheidet zwischen „seelischen Empfindungen“, „körperlichen Wahrnehmungen“, „nicht genau erklärbaren Ahnungen“ und der „Fähigkeit, etwas durch seelische Empfindungen zu erfassen“. Emotionen ordnet er ausschließlich der ersten Kategorie, den seelischen Empfindungen, zu (Fries 2003: 105). Mit diesen wird sich auch das vorliegende Kapitel beschäftigen. Weiter beschreibt er die für die Linguistik relevanten Aspekte von Emotionen. Dazu zählt er „spezifische Bewertungen, [...], über sprachliche Äußerungen und ihre Komponenten“, die „hierdurch wesentlich in Entscheidungsprozesse eingreifen und die Planung, die Zielsetzung, den Verlauf und das Ergebnis von Handlungen [...] beeinflussen“ (Fries 2003: 107).

Für den Ausdruck von Emotionen existieren Fries (1996: 10f.) zufolge Interjektionen, Adverbien, Partikel, Phraseologien und Lexem-Minimalpaare. Weiter beschreibt er eine Reihe von Wortbildungsmitteln und Flexionskategorien, welche ebenfalls Emotionen ausdrücken. Gerade Präfixbildungen bezeichnet er als „im Deutschen [...] sehr produktiv“ und nennt als Beispiele „super-, scheiß-, mist- usw.“ (Fries 1996: 11). Diese Bildungen bewirken Fries zufolge nun eine Intensivierung, im Fall von Adjektiven wie beispielsweise „scheißkalt“ und „scheißfreundlich“, und eine emotional negative Bewertung bei Substantiven wie „Scheißaufsatz“ oder „Scheißuni“ (Fries 1996: 11).

Weiter legt Fries (2003: 108) einige „emotionale Einstellungen“ fest. Er unterscheidet

hier zwischen positiven {EM+} und negativen {EM\_} Einstellungen, sowie einem Intensitätsspektrum {EMint}. Die positive bzw. negative Einstellung und ihre Intensität beziehen sich dann bei der „symbolischen Codierung“ auf einen „Repräsentationsgehalt R“ (Fries 2003: 108). Einzelne Worte lassen sich nun einer negativen oder positiven Einstellung zuordnen, beziehungsweise einer Intensität. Genannte Beispiele sind hierbei „Superuni“ und „Sauhaufen“. Diese unterscheiden sich bezüglich ihrer Bewertung, weisen also eine positive Einstellung für ersteren Fall auf, sowie eine negative Einstellung bei letzterem Beispiel. Bei einer Wortbildung wie „scheißkalt“ hingegen liegt eine Kodierung der Intensität vor. Entsprechende Kodierungen lassen sich auch in von Fries so bezeichneten „Emotionalen Szenen“ wiederfinden. Verschiedene Begriffe können auf diese Art unterschiedliche Intensitäten sowie verschiedene Einstellungen vorweisen (Fries 2003: 111). Ein Beispiel hierfür ist das Wort „Angst“, das Fries (2003: 113) zufolge eine negative Einstellung und ein Intensitätsspektrum hat, das noch unter dem Wort „Panik“ liegt. Weiter definiert Fries (2003: 112-113) fünf unterschiedliche Klassen wahrnehmbarer Zustände, die durch Interjektionen andere emotionale Aspekte kodieren und sich durch weitere Faktoren genauer differenzieren lassen. Diese Zustände sind Behagen, Empathie, Wertschätzung, Attraktivität und Erwartung.

Eine emotionale Szene, wie Fries sie beschreibt, könnte dann folgendermaßen Aussehen:

„Emotionale Szene Angst

X fühlt Angst genau dann wenn (1)-(5):

- (1) X denkt, dass negative Ereignisse Z {EM\_} geschehen werden
- (2) X will nicht, dass Z {EM\_} geschieht
- (3) X will deshalb etwas tun, damit Z {EM\_} nicht geschieht
- (4) X weiß nicht, was er tun kann, damit Z {EM\_} nicht geschehen wird
- (5) X ist deshalb im introspektiv wahrnehmbaren Zustand des *Behagens* {EM\_}, {EMINT>0}, (Fries 2003: 114)

Andere Begriffe drücken nun eine andere Emotion aus. „Furcht“ würde zum Beispiel bedeuten, dass X eine Möglichkeit hat, auf ein von ihm als bedrohlich interpretiertes Ereignis zu reagieren. Entsprechend würde in diesem Fall Punkt 4 wegfallen. (vgl. Fries 2003: 115).

## 4.2. Emotionsausdrücke von Hymnos und Deutsch im Vergleich

Nun soll anhand der unter 4.1. aufgezeigten Aspekte dargestellt werden, inwiefern sich Hymnos und Deutsch im Fall des Ausdrucks von Emotionen ähneln oder unterscheiden. Als Beispiel soll der Satz „Ich freue mich.“ untersucht werden. Der Theorie von Fries (2003: 113ff.) zufolge könnte eine emotionale Szene folgendermaßen aussehen.

Emotionale Szene Freude

X fühlt Freude genau dann, wenn

- (1) X denkt, dass positive Ereignisse Z {EM+} geschehen werden oder geschehen sind
- (2) X will, dass Z {EM+} geschieht
- (3) X nichts unternehmen wird, um Z {EM+} zu vermeiden
- (4) X ist deshalb im introspektiv wahrnehmbaren Zustand des *Behagens* {EM+}, {EMINT>0}

Mithilfe dieser emotionalen Szene lässt sich nun eine Übersetzung nach Hymnos vornehmen. Um zunächst ein Gefühl auszudrücken, muss man einen Emotionston nach dem Muster *Intensität, Typ, Erwünschtheit* (Tsuchiya 2016: Emotion Sounds) aufbauen. Möglichkeiten für eine Übersetzung (vgl. Tsuchiya 2016: Full Hymnos lexicon) in den *Central Standard Note* Dialekt wären:

[[Fou)	(yea)	(ra)]	(wael)]
[[Ein wenig)	(glücklich)	(Ich will, dass es anhält)]	(Freude)]
[[Wee)	(paks)	(erra)]	(wael)]
[[Ziemlich)	(aufgeregt)	(Ich will, dass es nie mehr aufhört)]	(Freude)]

Die Korrektheit der Sätze lässt sich über eine online verfügbare Syntaxvalidierung nachvollziehen (Tsuchiya 2016: Advanced grammar resources). Weiterhin wird eine ähnliche Satzstruktur im Lied EXEC\_SPHILIA/. (Youtube 2009) verwendet. Bei 1:15 lässt sich beispielsweise der Satz „Was ki ga hierle“ hören, der ebenfalls aus einem Emotionston, in diesem Fall „Was ki ga“ besteht, sowie einem Verb, „hierle“. Die Übersetzung ist in der Videoquelle als „Ich bin traurig.“ angegeben.

Eine exakte Übersetzung ist schwer, da die emotionale Einstellung {EM±} sowie die Intensität {EMInt} in *Hymnos* sehr eindeutig genannt werden, wohingegen beim Deutschen diesbezüglich mehr Interpretationsraum existiert und auch die Phonetik bei einer entsprechenden Einordnung wichtig sein kann (Fries 1996: 12).

Die Äußerung eines simplen Gefühlszustandes kann im Deutschen mit einem Satz,

bestehend aus Subjekt, Prädikat und Objekt, gebildet werden (Frank o.J.). In *Hymmnos* wiederum wird zunächst ein Emotionston aus drei Worten gebildet, der ein Gefühl mit einer exakten Intensität {EMInt} und einer klar genannten Einstellung {EM±} festlegt. Darauf folgt ein Verb, das die Tätigkeit angibt. Wie im Deutschen kann auch hier „freuen“ die Tätigkeit sein. Auch ein Subjekt, in diesem Fall „Ich“, wird in *Hymmnos* nicht genannt, da stets impliziert ist, dass Sätze aus der Perspektive des Sprechers gebildet werden (Tsuchiya 2016: Features of the Hymmnos grammar). Ohne die Nennung des Subjektes, also beispielsweise mit der Aussage „Freue mich“, würde im Deutschen kein grammatikalisch korrekter Satz entstehen. Lediglich umgangssprachlich wäre eine entsprechende Aussage möglich.

Die bereits angesprochene Schwierigkeit bei der Übersetzung rührt daher, dass *Hymmnos* mehr Wert auf Emotionen setzt und somit eine stärkere Differenzierung notwendig ist. Dies ist zuerst auffällig bei der Intensität. Während das Verb „freuen“ der Theorie von Fries (2003: 108) zwar eine Intensität  $EM_{Int} > 0$  besitzt, so ist der exakte Wert unbekannt. Es ist nur ersichtlich, dass die Intensität geringer sein muss als die von „sehr freuen“. Entsprechend lässt sich diese Intensität entweder mit „fou“ oder „wee“ übersetzen. Das Verlangen, dass dieses Gefühl anhält, liess sich im Deutschen wiederum erst durch einen zusätzlichen, optionalen Nebensatz wie „und hoffe, dass es so bleibt“ ausdrücken. In *Hymmnos* hingegen ist dieses Verlangen bereits ein wichtiger und auch notwendiger Bestandteil des Emotionstones (Tsuchiya 2016: Emotion Sounds). Deshalb entstehen auch hier erneut Übersetzungsprobleme. Man kann lediglich davon ausgehen, dass die Emotion „Freude“ aufgrund ihrer Einstellung {EM+} erwünscht ist, und deshalb ein gewisses Verlangen besteht, dass diese anhält. Gleichzeitig ist aber auch eine gewisse Indifferenz möglich. Deshalb wären hier sämtliche Teile des Emotionstones möglich, die ein Andauern erwünschen, oder denen die Dauer egal ist. Spezifische Möglichkeiten sind deshalb „ra“, „erra“ und „gagis“, die entweder ein Verlangen des Weiterbestehens der Emotion ausdrücken, oder eine Indifferenz.

Zusammenfassend lässt sich also folgendes feststellen:

Deutsch:	[Ich]	[freue]	[mich].
	[Subjekt]	[Prädikat]	[Objekt]
Hymmnos:	[Fou yea ra]	[wael].	
	[Emotionston]	[Prädikat]	

Im Gegensatz zum Deutschen benötigt *Hymmnos* kein Subjekt, da stets der Sprecher als Subjekt angenommen wird. Ein Objekt kann in *Hymmnos* als Teil des Prädikats genannt werden, ist in diesem Fall aber nicht notwendig. Die emotionale Szene ist für beide Sprachen

identisch, wobei  $EM_{\pm}$  und  $EM_{int}$  in Hymnos zwangsläufig durch den Emotionston genauer festgelegt werden müssen und im Deutschen hierbei mehr Interpretationsraum existiert, der erst durch einen Nebensatz genauer eingegrenzt werden kann.

## 5. Zusammenfassung

Konstruierte Sprachen können nach unterschiedlichen Gesichtspunkten entwickelt werden. Es ist möglich, Sprachen zu erschaffen, die nur ein einzelnes Ziel verfolgen und in ihrer Anwendung dadurch möglicherweise eingeschränkt sind. Es ist aber auch möglich, eine Sprache zu entwickeln, die eine größere Zielstellung hat und eine Alternative zu existierenden darstellen kann. Im Alltag werden die meisten Menschen aber wohl durch Filme und Fernsehserien mit *Artlangs* konfrontiert werden. Diese Sprachen werden mit dem Ziel erschaffen, von einer fiktionalen Kultur gesprochen und verwendet zu werden. Eine solche Sprache ist *Hymmnos* von Akira Tsuchiya, die in der Videospielreihe *Ar Tonelico* Anwendung findet.

*Hymmnos* basiert sehr stark auf dem Ausdruck von Emotionen und nutzt dafür Emotionstöne, die sich aus drei Worten zusammensetzen, die *Intensität*, *Art des Gefühls* und *Erwünschtheit* des Gefühls angeben. Die Emotionen dieser Sprache gehen so weit, dass es klar definierte grammatische Regeln gibt, wenn zwei Sprecher sich derart verstehen, dass sie gemeinsam einen Satz nach einer vollständig arbiträren Aufteilung der Sprechteile gemeinsam sprechen und während des Sprechaktes gemeinsam eine arbiträre Formel zur Entschlüsselung konstruieren können. Die Grundlage dafür ist, wie bei vielen *Artlangs*, die fiktionale Kultur hinter dieser Sprache.

Durch die sehr genaue Angabe der Gefühle des Sprechers von *Hymmnos* eignet sich ein Vergleich mit der Theorie von Norbert Fries, der eine Verbindung zwischen Emotionen und der Grammatik einer Sprache beschreibt. Eine wichtige Grundlage seiner Beschreibung ist die Einstellung eines Gefühls, die negativ oder positiv sein kann, sowie dessen Intensität. Diese Kombination führt letztendlich zu einer Reihe von wahrnehmbaren Zuständen. Damit lassen sich emotionale Szenen darstellen und beschreiben. Diese Szenen sind in *Hymmnos* und im Deutschen gleich. In *Hymmnos* lassen sich Einstellung des Gefühls und dessen Intensität jedoch mit weniger Aufwand weitaus genauer festlegen als im Deutschen, wo eine entsprechend klare Einordnung ausführliche Beschreibungen verlangt.

Damit konnte ein erster Vergleich dieser fiktionalen Sprache mit dem Deutschen gemacht werden. Weitere Arbeiten könnten hier anknüpfen und die Untersuchung auf eine Gegenüberstellung der Sätze ohne Emotionspartikel in *Hymmnos* mit Deutsch konzentrieren. Auch eine Untersuchung der Alltagstauglichkeit von *Hymmnos*, das primär für das Singen von Liedern geschaffen wurde, wäre möglich.

## 6. Quellenverzeichnis

- BROWN, RAY (2015). Glossopoeia & Glossopoeic Languages.  
<http://www.carolandray.plus.com/Glosso/Glossopoeia.html> (abgerufen am 23.07.2017)
- ECO, UMBERTO (1995). The Search for the Perfect Language. Cambridge: Blackwell Publishers.
- FRANK, NICOLA (o.J.). Subjekt- Prädikat – Objekt. In: Gesellschaft für deutsche Sprache.  
<http://gfds.de/subjekt-praedikat-objekt/> (abgerufen am 25.07.2017)
- FRIES, NORBERT (1996). Grammatik und Emotionen. In: Rosengren, Inger (Hrsg.): Sprache und Pragmatik, Bd. 38. S. 1-39.
- FRIES, NORBERT (2003). de ira. In: Linguistik Online, Bd. 13, Nr. 1. [http://www.linguistik-online.org/13\\_01/fries.pdf](http://www.linguistik-online.org/13_01/fries.pdf). (abgerufen am 19.07.2017)
- OGDEN, CHARLES K. (1937). Basic English and Grammatical Reform. Cambridge: The Orthological Institute. <http://crockford.com/wrrld/begr.html> (abgerufen am 24.07.2017)
- OKRENT, ARIKA (2009). In the land of invented languages. Esperanto Rock Stars, Klingon Poets, Loglan Lovers, and the mad Dreamers who tried to build a Perfect Language. New York: Spiegel & Grau.
- PETERSON, DAVID J. (2015). The Art of Language Invention. From Horse-Lords to Dark Elves, the words behind world-building. [Ebook] New York: Penguin Books.
- PROGR@MM (2005). Was sind syntagmatische und paradigmatische Beziehungen?.  
[http://hypermedia.ids-mannheim.de/call/public/gruwi.ansicht?v\\_id=5288](http://hypermedia.ids-mannheim.de/call/public/gruwi.ansicht?v_id=5288). (abgerufen am 16.07.2017)
- ROSENFELDER, MARK (2010). The Language Construction Kit. [Ebook] Chicago: Yonagu Books.
- SHIRASAGI; AQUAGON; LAZY (2016). Hymmnos.  
<http://conlang.wikia.com/wiki/Hymmnos>. (abgerufen am 19.07.2017)
- TSUCHIYA, AKIRA (2016). Hymnno Server. <http://hymmnoserver.uguu.ca> Aus dem Japanischen von Neil Tallim. (abgerufen am 19.07.2017)
- TOLKIEN, J.R.R. (2016). A Secret Vice. Tolkien on invented languages. Hrsg. Dimitra Fimi und Andrew Higgins. [Ebook] London: HarperCollinsPublishers.
- YOUTUBE (2008). (English) Ar Tonelico EXEC\_CHRONICLE\_KEY/. with lyrics.  
<https://www.youtube.com/watch?gl=JP&hl=ja&v=4PEmZdiFjwY> (abgerufen am 25.07.2017)
- YOUTUBE (2009). (English) Ar Tonelico 2 EXEC\_SPHILIA/. with lyrics.  
<https://www.youtube.com/watch?v=4oGdjaLmLqw> (abgerufen am 25.07.2017)
- YOUTUBE (2010). Ar Tonelico 3 EXEC\_COSMOFLIPS/. with lyrics.  
<https://www.youtube.com/watch?v=bfKqHzDRD7o> (abgerufen am 25.07.2017)
- YOUTUBE (2012). (Remake) Ar Tonelico EXEC\_NULLASCENSION/. (Hymmnos Musical) with lyrics. <https://www.youtube.com/watch?v=FeRLEIrLZQo> (abgerufen am 25.07.2017)