

Fiat Lingua

Title: Die Wichtigkeit von Conlangs in Medien

Author: Jonah Behring

MS Date: 03-05-2021

FL Date: 11-01-2021

FL Number: FL-00007A-00

Citation: Behring, Jonah. 2021. "Die Wichtigkeit von Conlangs in Medien" FL-00007A-00, *Fiat Lingua*, <<http://fiatlingua.org>>. Web. 01 November 2021.

Copyright: © 2021 Jonah Behring. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License.



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

Die Wichtigkeit von Conlangs in Medien

In den letzten Jahren erfreuen sich Fantasy-Serien besonderer Beliebtheit. „Game of Thrones“ war eine der erfolgreichsten Fernsehserien des vergangenen Jahrzehnts und erreichte ein sehr breites Publikum. Sci-Fi-Serien sind seit über 50 Jahren beliebt, so ist die Serie „Star Trek: Discovery“ (seit 2017) immer wieder in den Top 10 der aktuell beliebtesten Serien auf Netflix. Beide Serien ziehen die Zuschauer besonders an. Sie spielen in Fantasiewelten, an Orten, die wir uns oft erträumen und in die wir vielleicht gerne flüchten würden. In Serien, Filmen, Büchern oder Spielen, in denen Aliens oder andere Fantasiewesen an der Tagesordnung sind, spielen deren Bräuche und Kulturen eine sehr große Rolle und tragen zur Authentizität der Welt bei. Wir alle kennen die kriegslustigen Klingonen oder die Na'vi, die blauhäutigen Ureinwohner von Pandora aus dem Film „Avatar“. Ein Teil, der nicht weiter auffällt, aber eine große Wirkung auf die Authentizität einer fiktionalen Welt hat, sind die Sprachen der Charaktere. In Werken wie Star Wars werden Minderheitensprachen mit nur wenigen Muttersprachlern verwendet, wie zum Beispiel Kalmückisch, die Sprache der in Russland lebenden Kalmücken, die in Star Wars für die Ewoks genutzt wurde. Wird das schon als kulturelle Aneignung verstanden? Gerade heute, wo Zuschauer von nahezu jedem Ort und aus nahezu jeder Kultur eine Serie streamen können, werden Zuschauende zumindest einen faden Beigeschmack empfinden, wenn sie ihre Sprache in einem Fantasy-Film als Sprache von Aliens oder Antagonisten wiederfinden. Deshalb sind eigens konstruierte Sprachen für Serien, Filme oder Spiele in unserer globalisierten Welt umso wichtiger. Conlangs nennen sich diese, der Begriff ist ein Kofferwort aus *constructed language*, also der konstruierten Sprache, und tauchen in vielen Unterhaltungsprogrammen auf, auch wenn es den meisten nicht direkt auffällt. Gerade „Game of Thrones“ ist ein Paradebeispiel, denn die beliebte Fantasy-Serie ist voll von fiktiven Sprachen. Dothraki und Hochvalyrisch seien an erster Stelle genannt – Hochvalyrisch kann man inzwischen aufgrund der hohen Beliebtheit auf der Sprachenlernapp Duolingo lernen. Dazu sprechen die Charaktere noch zwei unterschiedliche valyrische Dialekte und die Sprache der Riesen, Mag Nuk. Erschaffer des Sprachenuniversums ist David J. Peterson, Schriftsteller und Linguist, der unter anderem Sprachen für die Serie „The 100“ und für die Filme „Thor: The Dark World“ und „The Christmas Chronicles“, aber auch für die nächstes Jahr erscheinende Neuverfilmung von „Der Wüstenplanet – Dune“ kreiert hat. Peterson erschuf Dothraki, nachdem er sich über die Language Creation Society (auf deutsch etwa: Spracherschaffungsgesellschaft) für den Auftrag beworben und sich in einem Wettbewerb gegen etwa vierzig Bewerber durchgesetzt hatte. Die Language Creation Society, die Peterson 2007 mitbegründete, ist ein Zusammenschluss von über 200 Spracherschaffern und war von den Produzenten von „Game of Thrones“ beauftragt worden, eine authentische Sprache für das Volk der Dothraki zu entwickeln.

Auf die Frage, warum konstruierte Sprachen so wichtig sind, antwortet er, dass eine Sprache auf dem Bildschirm so real sei, wie eine Sprache im echten Leben. „Genauso wie man mit imitiertem Englisch nicht auskommen würde, kommt man auch mit einer imitierten konstruierten Sprache nicht aus: entweder sie funktioniert oder nicht. Kauderwelsch auf dem Bildschirm ist immer noch Kauderwelsch. [...] Die gesamte Requisite dient dazu, dass das Publikum sie erkundet. [...] Man interagiert vollständig mit der Sprache, also muss sie funktionieren“, so Peterson. Ein früher Vertreter war die Serie Star Trek, deren Produzenten ihre Spezies kein Kauderwelsch reden lassen wollten und bereits 1984 den

Sprachwissenschaftler Marc Okrand beauftragen, eine Sprache für die Klingonen zu erschaffen. Dieser erschuf Klingonisch oder „tlhIngan Hol“ in der Eigenbezeichnung, um der Krieger-Spezies Leben einzuhauchen und einen Wiedererkennungswert zu erschaffen. Klingonisch hat viele Fans und einige wenige Sprecher, die zum Teil selbst Klingonisch lehren oder beim lernen helfen. Auch in meinem Regal steht eine Klingonische Grammatik. Als Vorreiter der Bewegung und Idol gilt J.R.R. Tolkien, Schriftsteller und Schöpfer der Welt um „Herr der Ringe“ und „Der Hobbit“. Seine Werke sind voll von unzähligen Sprachen, die der sprachinteressierte Tolkien über Jahrzehnte plante und konstruierte. Aus seiner Obsession mit der finnischen Sprache entsprang schließlich Quenya, eine der elbischen Sprachen, die Tolkien nutzte, um seinen Charakteren authentische Namen zu verleihen. Er schrieb einmal, dass er die Sprachen zuerst erfand und dann die Geschichten schrieb, um eine Welt für die Sprachen zu schaffen.

Inspiration aus dem Netz

Beispiele lassen sich außerhalb von Fiktion finden: Plansprachen wie Esperanto, Interlingua, die Musiksprache Solresol oder Toki Pona sind weitgehend bekannt. Dass konstruierte Sprachen an Beliebtheit gewinnen, kann man an den wachsenden Anhängern von YouTube-Kanälen wie Artifexian, Biblaridion, Jan Misali oder Agma Schwa sehen. Der Betreiber des Kanals Agma Schwa ist der 21-jährige US-Amerikaner Robbie Cole. In weniger als einem Jahr lag er bei mehr als 1000 Abonnenten. Seine Videos drehen sich fast ausschließlich um konstruierte Sprachen, wobei er viel Humor einfließen lässt. So erfand er für ein Video beispielsweise die Sprache der Rabbids, hasenartige Wesen aus der gleichnamigen Kinderserie, die im Original nur Wortsalat von sich geben. Auch Robbie fällt auf, dass Inhalte über konstruierte Sprachen beliebter werden: „Der Hauptgrund, dass Leute sich gerne Videos über konstruierte Sprachen ansehen, ist die Inspiration. [...], um selbst weiter an ihren eigenen Sprachen zu arbeiten.“ Außerhalb der Internet-Szene gebe es nur wenige Leute, die ihre Kunstform verstünden oder sich dafür interessierten. Daher seien Feedback und Wertschätzung wichtig für die Community. Ein Grund dafür, dass mehr Leute anfangen, Sprachen zu konstruieren, sehe er in der gewachsenen Bildung der letzten Jahrzehnte, die zum kritischen Denken und Hinterfragen anrege. „In der Schule lernen Kinder, kritisch über alles in der Gesellschaft nachzudenken. Sie müssen aber trotzdem Grammatik-Hausaufgaben erledigen und werden in ihrer Rechtschreibung und Aussprache korrigiert. Ich denke, dass das Sprachenerfinden eine von vielen Arten der Kreativität ist, die gedeihen.“ Die Zahl jener Leute, die ihre eigenen Dialekte erfinden, wächst. Konstruierte Sprachen beginnen langsam aus ihrer Blase heraus ins Bewusstsein der Allgemeinheit zu sickern. Zum Ende gibt euch David J. Peterson noch etwas auf den Weg: „Vos assi rhaeshes! Move lekhes: Move rhaeshes zhorre yeri!“ – das ist Dothraki und bedeutet: „Eroberer nicht die Welt! Erschaffe eine Sprache: erschaffe deine eigene Welt!“

The importance of conlangs in media

In recent years, fantasy series have enjoyed particular popularity. “Game of Thrones” was one of the most successful TV series of the past decade and reached a very broad audience. Sci-fi series have been popular for over 50 years, with the series “Star Trek: Discovery” (since 2017) consistently in the top 10 of the currently most popular series on Netflix. Both series attract viewers aplenty: They are set in fantasy worlds, in places we often dream of and might like to escape to. In series, movies, books or games where aliens or other fantasy creatures are the order of the day, their customs and cultures play a very important role and contribute greatly to the authenticity of a fictional world. We all know the warlike Klingons or the Na’vi, the blue-skinned natives of Pandora from the movie “Avatar”. One part that doesn’t stand out, but has a huge effect on the authenticity of a fictional world, is the languages spoken in that world. Works like Star Wars use minority languages with few native speakers, such as Kalmyk, the language of Kalmyks living in Russia, which was used for the Ewoks in Star Wars. Can this already be considered cultural appropriation? Especially today, when viewers from almost any place and from almost any culture can stream a series, viewers will be left with stale aftertaste if they find their language in a fantasy film as the language of aliens or antagonists. This is why specially constructed languages for series, films or games are all the more important in our globalized world. Conlangs are what these are called; the term is a portmanteau of ‘constructed language’, and they appear in many entertainment programs, even if most people don’t notice them directly. The popular fantasy series “Game of Thrones” in particular is a prime example of this, as it is full of fictional languages. First among them are Dothraki and High Valyrian – the latter of which can now be learned on the language learning app Duolingo due to its high popularity. What’s more, there are two different Valyrian dialects and the language of the giants, Mag Nuk. The creator of the language universe is David J. Peterson, a writer and linguist who, among other things, has created languages for the series “The 100” and for the films “Thor: The Dark World”, “The Christmas Chronicles”, and the remake of “Frank Herbert’s Dune”, which will be released next year. Peterson created Dothraki after applying for the job through the Language Creation Society and beating out some forty applicants in a competition. The Language Creation Society, which Peterson co-founded in 2007, is an association of more than 200 language creators and was commissioned by the producers of “Game of Thrones” to develop an authentic language for the Dothraki people.

When asked why constructed languages are so important, he said that a language on screen is as real as a language in real life. “Just like you couldn’t get by with fake English, you can’t get by with a fake created language: Either it functions or it doesn’t. If you have gibberish on screen, it is gibberish. [...] The entire prop is there for the audience to explore. [...] You interact with the language fully when it’s spoken on screen, so it simply must work.” Peterson said. An early proponent was the series Star Trek, whose producers didn’t want their species to speak gibberish and, as early as 1984, commissioned linguist Marc Okrand to create a language for the Klingons. He created Klingon or “tlhIngan Hol” to breathe life into the warrior species and make them more recognisable. Klingon has many fans and even a few fluent speakers, some of whom teach or help others learn Klingon themselves. I also have a Klingon grammar on my shelf. The forerunner and idol of the movement is J.R.R. Tolkien, writer and creator of the world of “Lord of the Rings” and “The Hobbit”. His works are full of countless languages, which the language-enthusiast Tolkien planned and constructed over decades.

From his obsession with the Finnish language eventually sprang Quenya, one of the Elvish languages Tolkien used to give his characters authentic names. He once said that he invented the languages first and then wrote the stories to create a world for the languages.

Inspiration from the Web

Constructed languages can also be found outside of fiction, with languages such as Esperanto, Interlingua, the musical language Solresol, and Toki Pona all being widely known. That constructed languages are gaining popularity can be seen in the growing success of conlanging YouTube channels such as Artifexian, Biblaridion, Jan Misali or Agma Schwa, a channel run by 21-year-old American linguist Robbie Cole. In less than a year he managed to gain more than 1000 subscribers. His videos revolve almost exclusively around constructed languages, with plenty of humor thrown in. For one video, for example, he invented a language for the Rabbids, rabbit-like creatures from the children's series of the same name, who in the original speak only utter gibberish. Robbie also noticed that content about constructed languages is becoming more popular: "The main reason I think people enjoy watching conlang videos is for inspiration, [...] to continue working on their own languages." Outside the Internet scene, he said, there are few people who understand or are interested in their art form, – which is also why feedback and appreciation are important to the community. One reason more people are starting to construct languages, so Robbie, is because of the growth in education in recent decades, which encourages critical thinking and questioning. "At school kids are taught to think critically about everything in society, but then still have to do grammar homework and get their spelling and pronunciation 'corrected.' I think conlanging is just one of many forms of creativity that have blossomed." The number of those people inventing their own dialects is growing and constructed languages are slowly beginning to seep out of their bubble into the consciousness of the general public. Finally, let me conclude with a piece of advice from David J. Peterson: "Vos assi rhaeshes! Move lekhes: Move rhaeshes zhorre yeri!" – that's Dothraki and means: "Don't conquer the world! Create a language: create your own world!"