



televizijski umetni jeziki

Simona Klemenčič

Dothraki in valirijščina

Fantazijski jeziki v Igri prestolov

Hash yer dothrae chek asshekh?

Kako si danes? (Dobesedno: »Kako jezdiš danes?«), zapisano z dothrakijsko pisavo.

Che dothras che drivos. Jezdi ali umri.

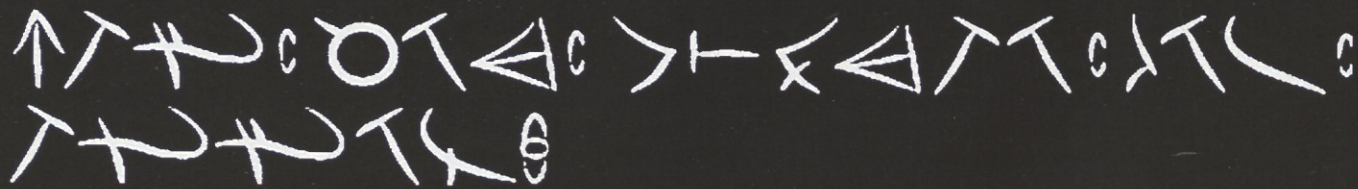
Skoros morghot vestri? Tubi daor. Kaj rečemo smrti? Ne danes!

1 glej <http://www.omniglot.com/conscripts/dothraki.htm>

Skorī dēmalŷti tymptir tymis, ērinis iā morphūlis. Ko igraš igro prestolov, zmagaš ali umreš.

Conlang je angleška beseda, nastala iz umetno narejenega jezika (*constructed language*). Ustvarjanje umetnih jezikov je že zelo star konjiček, a do pred nekaj desetletji je večina ustvarjalcev teh jezikov delala v samoti, ne da bi kaj dosti vedeli drug o drugem. Redki avtorji, na primer Zamenhof in Tolkien,

so uspeli prodreti s svojimi idejami in navdušiti del javnosti, da se je začel teh jezikov učiti in se v njih sporazumevati. Pojav interneta v devetdesetih je v stanje posegel s prvo tematsko mailing listo *Conlang listserv*, kjer so se pogovarjali o esperantu, kvenji in drugih umetnih jezikih, pa tudi promovirali lastne ideje. Leta 2007 je bilo ustanovljeno društvo za ustvarjanje jezikov, *Language creation society*, ki združuje ljudi z veseljem do ustvarjanja novih jezikov. Prelomnica,



ko je *society* iz društva zanesenjakov postala spoštovana ustanova, je povezana s spoznanjem, da ustvarjanje umetnih jezikov prinaša dobiček. To pa je že čisto nekaj drugega kot utopične ideje njihovih predhodnikov o skupnem jeziku človeštva, ki bo živelo v harmoniji, ko se bomo končno enkrat vsi razumeli med seboj.

Serijski **Igra prestolov** (*Game of Thrones*, 2011, David Benioff, D. B. Weiss) je televizijska adaptacija zbirke fantastičnih romanov *Pesem ledu in ognja* avtorja Georgea R. R. Martina. Martin je ustvaril svet, ki je mnogim privlačen, ni pa jezikoslovec kot Tolkien, da bi mu bilo v veselje sestavljanje novih jezikov, kar je – mimogrede – garaško delo, ki zahteva veliko znanja in ogromno časa. Tako se je avtor zadovoljil s tem, da je orisal jezike svojih številnih junakov le z nekaj potezami in nekaj besedami, ki so zvenele tako, kot naj bi zvenel jezik. Jezik dothraki (dothrakijščina) je opisan kot grob, zato izvemo: *Drogo je bogat in v njegovem khalasarju jezdi sto tisoč mož*. Tudi junakinja ima težave z jezikom, a se nauči svojega prvega stavka za pomembno oznanilo, da je noseča: *Khalakka dothrae mr'anha* – »Princ jezdi v meni«. Večinoma pa je dothrakijščina uvedena s podatkom »govorili so dothrakijško«, ki mu sledi vsebina v angleškem prevodu z eksotično sintakso in drugačnimi metaforami.

Nekoč je bilo za splošni vtis dovolj, da je pisatelj začel fantastično zgodbo z nekaj izmišljenimi besedami. Jules Verne v romanu 20.000 milj pod morjem ponudi bralcu en sam stavek skrivnostnega jezika posadke Nautilusa: *Nautron respoc lorni virch*. Tudi ustvarjalci zgodnjih filmskih upodobitev istega avtorja so bili, gledano z današnjimi očmi, hitro zadovoljni, če jih primerjamo z bogatimi tehničnimi učinki, kostumi in kulisami serije *Igra prestolov*. Standardi

ustvarjanja fantastičnih svetov so se v zadnjih letih napisali na novo. Ameriška televizijska mreža HBO se je že od začetka serije *Igra prestolov*, to je bilo nekje v letu 2009, zavedala, kako so za prepričljiv alternativni svet pomembni detajli. Pomembnosti jezika jih je naučila že klingonščina iz *Star Treka*. Zato niso želeli, da igralci govorijo angleščino z naglasom ali nerazumljive stavke.

Obrnili so se na *Language creation society* in z njihovo pomočjo objavili razpis za izdelavo jezikov za serijo. Na razpisu je društvo izbralo jezikoslovca Davida Joshua Petersona (rojena 1981), soustanovitelja društva. Peterson, ki se je z umetnimi jeziki srečal, ko se je kot študent učil esperanta, je pripravil prepričljiv in dodelan predlog dothrakijščine, v katero je smiselno vključil vse drobce iz knjig. Tako je dobil sanjsko službo za jezikoslovca: kreator fantastičnih jezikov. Držal se je splošnega okusa dothrakijščine, kot ga je nakazal avtor. Peterson je ustvaril jezik, ki naj bi zaradi (govorcem angleščine) eksotičnih glasov zvenel nekje med španščino in arabščino, kulturno pa je to jezik jezdecev. Martin je ljudstvo Dothraki nekje opisal kot mešanico Mongolov, Hunov, Alanov, Turkov in prvotnih Američanov. Po zgledu mongolščine v času Džingiskana si je Peterson zamislil kulturne konotacije, kakršne bi pripisovali narodu, katerega življenje se vrti okrog konjev: dothraki nima besede hvala, »kako si« se reče *Hash yer dothrae chek?* in dobesedno pomeni »ali dobro jezdiš?«, na svidenje pa *Fonas chek!* »dober lov!«. Prezirljiv izraz za tujca je *ifak*, pešec. Ne zaupajo slani vodi, ker je konji ne morejo piti, zato je beseda za morje »strupena voda«. »Poberi se!« (*Es havazhaan!*) pomeni dobesedno »pojdi v morje«.

Dothrakijščino so opisali tudi kot novo klingonščino. Ljudje s časom in veseljem se je lahko naučijo na spletu

in preizkušajo svoje znanje z drugimi govorniki v virtuali. Rojenih govorcev zaenkrat še ni, gotovo pa jih je za pričakovati, tako kot se po svetu plazi že kar nekaj deklic z imenom Khaleesi in Daenerys. Peterson je doslej izdelal slovar z več kot 4000 besedami, kar je več, kot jih povprečen govorec uporablja v svojem maternem jeziku, in zelo domišljeno slovnico.

Če se učite dothraki, imate seveda več znanja jezika, kot je uporabljenega v sami seriji. Dothraki pa ni edini jezik serije *Igra prestolov*. Na kontinentih Westeros, Essos in Sothoryos Martinovega pravljice sveta govorijo še druge jezike, zgodovina in geografija jezikov pa je domišljena kot vsa zgodovina sveta serije.

Na kontinentu Westeros, ki morda spominja na Ameriko, govorijo skupni jezik (tako se tudi imenuje). Po zgledu scenarijev iz dejanske zemeljske zgodovine so ekspanzivni in dominantni prišleki na Westerosu prinesli s seboj svoj jezik, ki so se ga prvotni prebivalci sčasoma oprijeli in opustili svojega. V knjigah ga predstavlja angleščina, v televizijski seriji začinjena večinoma z britanskim naglasom. Stari jezik govorijo še napol divji prebivalci manj civiliziranih področij, ki pa znajo tudi tega drugega, da se lahko sporazumevajo zaradi trgovine. Govori se še nekakšen pidžin prvotnega jezika: *Lokh kif rukh?* »Kaj ti gledati?«

Kontinent Sothoryos spominja na Afriko, je precej neraziskan, tako da (za zdaj) tudi ne vemo dosti o teh jezikih. Essos pa je nekakšna Evrazija, kjer govorijo celo vrsto jezikov, najpomembnejša pa sta dothraki in valirijščina. Medtem ko je na začetku serije večji poudarek na dothrakijščini, se valirijščina pojavi v tretji sezoni:



Nyke Daenerys Jelmāzmo hen Targārio Lentrot, hen Valyrio Uēpo ānogār iksan. Valyrio muño ēngos ņuhys issa.

Sem Daenerys Nevihtnorojena iz hiše Targaryen, starovalirijske krvi. Valirijščina je moja materinščina.

Visoka valirijščina po zgodovini in funkciji spominja na latinščino: nekoč so osvajalci ta jezik ponesli po kontinentu, danes ga govorijo še izobraženci. Za ostale je razpadel v nizko valirijščino, ki je primerljiva z romanskimi jeziki v zgodnjem srednjem veku, ko so se počasi luščili iz »vulgarne« latinščine. Vsako od devetih svobodnih mest govori svojo različico nizke valirijščine. Valirijščina naj bi zvenela tekoče in lepo, zato je Peterson takšno tudi naredil, brez grlenih glasov dothrakijščine. Še verigam se reče *belmon*. Slovnica je po zgledu naravnih jezikov hudo kompleksna.

Večino ljudi veselje do ustvarjanja pisav ali jezikov mine z nastopom ali koncem pubertete, nekateri pa postanejo jezikoslovci kot Tolkien (jezike je ustvarjal pred pisanjem knjig) ali Peterson. Medtem ko umetno narejene jezike po različnih kriterijih delimo na več vrst, so fantazijski prav posebna kategorija v tem, da se ne trudijo biti preprosti za učenje kot esperanto ali volapük, ampak prej nasprotno. Po zgledu naravnih jezikov s pristopom, ki mu pravijo naturalistični pristop, skušajo ponuditi vpogled v kulturo tako,

da simulirajo naravno zgodovino. Zato takim jezikom rečejo tudi naturalistični. Cilj ustvarjalca in tistega, ki ga financira, je jezik, ki bo tako prepričljiv, kot je le mogoče. Nobenih bližnjic. Naravni jeziki imajo veliko nepotrebnih značilnosti, nepravilne glagole, polno razredov tega in onega – torej jih mora imeti tudi umetni jezik. Peterson brez diplome iz jezikoslovja verjetno ne bi opravljal svojega dela tako dobro, kot ga. Uvede svoje valirijsko primerjalno jezikoslovje, ki ga ponazoril na videz nepravilnimi množinami v nizki valirijščini:

*hubre »koza« hubres »koze«
dare »kraljica« dari »kraljice«
aeske »gospodar« aeske »gospodarji«*

Kakor v slovenščini ni mogoče pojasniti razlike med končnicama v *koz-e* in *gospodar-ji* brez historične razlage, tudi nizkovalirijske množine lahko logično pojasnimo iz starejšega, visokovalirijskega stanja:

*hobres »koza« hobresse »koze«
dāria »kraljica« dāri »kraljice«
āeksio »gospodar« āeksia »gospodarji«*

Po povsem prepričljivi poti bi se skozi vrsto glasovnih sprememb iz visokovalirijskih množin tako razvile nizkovalirijske, ki so samo na videz nepravilne.

Petersonovi jeziki poznajo tudi prevzemanje. Beseda za knjigo je v

dothrakijščino prevzeta iz valirijščine, ker nimajo svoje. V enem najbolj znanih prizorov, ko Daenerys pojasni, da *zaldrizes buzdari iksos daor* – »zmaj ni suženj« –, namerno uporabi za sužnja astaporijsko valirijsko besedo *buzdari*, medtem ko je visoka valirijska beseda za sužnja seveda *dohaeriosso*. Tako je pohlepni Kraznys tik pred zasluženjo smrtjo še izvedel, da je razumela vse grde stvari, ki jih je govoril o njej v prepričanju, da ne zna valirijsko. Peterson je po oddaji napisal, da igralka Emilia Clarke govori visoko valirijščino kot rojena govorka. Za oboževalce še podatek, da *khaleesi* izgovarjajo narobe, saj mora biti naglas na prvem zlogu.

Dothrakijščina je težka približno toliko kot slovenščina: je pregiben jezik, uporablja predpone, pripone in dvojne afikse, glagoli imajo tri čase, dva imperativa, samostalniki poznajo pet sklonov, s tem da se ločijo na žive in nežive, tako kot v slovenščini, le da slovenščina ne pomaga dosti pri učenju dothrakijščine, saj je na primer »reka« *ashefa* živa, enako *hake* »ime«, »raca« *alegra* pa neživa. Ali pa je odvisno: kadar se *lekh* obnaša kot živ samostalnik, pomeni jezik, ki ga govorimo, če je slovnično neživ, pa pomeni jezik kot organ. Sovražnik je ponavadi v neživostni kategoriji, razen če je točno določen sovražnik, in to uglieden. Ta je živ.

Valirijščina ima zapleten sistem glagolov, med drugim ima subjunktiv kot romanski jeziki. Pozna osem



sklonov, šest sklanjatev in štiri različna števila – poleg ednine in množine ima še kolektiv in pavkal, oboje znano iz naravnih jezikov. Čas se v valirijsčini dojema vertikalno. Beseda *gō* pomeni tako »prej« kot »spodaj«. Preteklost je spodaj, prihodnost je zgoraj. Valirijsčina ima štiri slovnične spole, morda bi jih bilo primerneje obravnavati kot kategorije: lunarni, sončni, zemeljski in vodni samostalniki. Pravilo, da se lunarni samostalniki končujejo na vokal, sončni na *-s*, zemeljski na *-n* in vodni na *-r*, ima veliko izjem, v katere se vmešajo še zgoraj omenjeni kolektivi in pavkali. Tekočine so vodne. Ljudje so lunarni ali solarni, nočne živali (na primer *zokla* »volk«, *atroksia* »sova«, *kēli* »mačka«, po Petersonovi pokojni mački) so lunarne, dnevne (na primer *zaldrizes* »zmaj«) so sončne. Imena za razne jedi so zemeljska: *havon* »kruh«, prav tako kovine kot *āeksion* »zlato«,

gēlion »srebro«. Kot v naravnih jezikih se srečamo z nejasnimi klasifikacijami: deli telesa so solarni, vendar ne vsi – lasje (*ōghar*) so vodni. Spoli notranjih organov so precej nepredvidljivi, a avtor bi verjetno znal pojasniti, zakaj je kateremu pripisal katero kategorijo. Frustracije pri učenju vam niso prihranjene in to je tudi namen. Kljub temu obstajajo ljudje, ki se učijo in govorijo valirijsko. Eden od teh je zmagal v natečaju za haiku:

*Gēlenkon
Embār glaeson
Dōnon ynot.*

Kot srebro
Življenje v morju
Zame bi bilo sladko

Pisatelj Martin in kreator jezika sodelujeta pri nastajanju novih delov

serije. Ko Martin potrebuje kakšen stavek v novi knjigi, pošlje Petersonu mejl in dobi svež prevod. Vsak dan nastajajo nove besede. V dothrakijskem glagolu s pomenom »biti dober« je pospravljeno ime Petersonove žene Erin, valirijska beseda za sina *trēsya* pa je bila izbrana po Petersonovi tritisoči sledilki na Twitterju, @Traceezeez. Nekatere besede nastanejo tudi na prošnjo uporabnikov, recimo ko potrebujejo določen stavek za nov tatu. Etimologi bomo imeli pestro delo, zanimive pa so tudi druge kulturne konotacije: ko Daenerys pride s svojo vojsko v Meereen, mestni veljaki pošljejo nekoga, da jo ozmerja. Njegovo besedilo vsebuje: *Oa mysa iles me nýnyghi, si oa kiba tuziles espo tomistos!* – »Tvoja mama je bila hrček in tvoj oče je smrdel po bezgu«, kar je besedilo iz filma **Sveti gral** skupine Monty Python (Monty Python and the Holly Grail, 1975, Terry Gilliam, Terry Jones).

Literatura

<http://blog.oxforddictionaries.com/2014/07/created-languages-dothraki-valyrian-game-thrones/>
<http://conlang.org/>
<http://forum.dothraki.org/>
<http://mashable.com/2014/05/21/learn-dothraki/#YIiiiP96KSqu>
<http://mentalfloss.com/article/49763/7-fun-facts-about-dothraki-language-game-thrones>

http://wiki.dothraki.org/Main_Page
http://wiki.dothraki.org/Valyrian_languages
<http://www.dothraki.com/>
<http://www.dothraki.com/2015/02/we-have-a-new-winner/>
<http://www.makinggameofthrones.com/production-diary/2014/5/8/interview-with-linguist-david-peterson>
<http://www.tor.com/2013/04/24/game-of-thrones-languages/>

<http://www.vulture.com/2013/04/game-of-thrones-dothraki-language-inventor.html>
<https://www.babbel.com/en/magazine/the-invented-languages-in-game-of-thrones>
<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/shortcuts/2014/aug/15/are-people-really-calling-their-baby-girls-khaleesi>