

Meta Jerman
Slovensko Tolkienovo društvo Gil-galad

VILINSKI JEZIKI V DELIH J. R. R. TOLKIENA

J. R. R. Tolkien, avtor *Hobita* in *Gospodarja prstanov*, je eno najpomembnejših imen v svetu umetnih jezikov v literaturi. Ustvaril je obširen sistem jezikov in njihovih govorcev, ljubitelji njegovih del pa se pogosto odločijo za učenje katerega od jezikov, sploh vilinskih quenya ali sindarina. Čeprav ti tako imenovani vilinščini nimata dokončno izdelanih sistemov, je pri obeh znanega dovolj besedišča in slovnice, da je vanju možno prevajati daljša besedila. Oba jezika sta kompleksna in sta skupaj z drugimi Tolkienovimi jeziki podvržena razvoju, kakršen je značilen tudi za naravne jezike.

J.R.R. Tolkien, the author of *Hobbit* and *Lord of the rings*, is one of the foremost names in the world of artificial languages in literature. He created a voluminous system of languages and their speakers, and the fans of his works are often quite keen on learning these languages, especially the elvish ones like quenya and sindarin. Although the two elvish languages lack completely elaborate systems, they both have sufficient amount of vocabulary and grammar that it is possible to translate longer texts into them. Both the languages are complex and are – together with other languages of Tolkien – subject to developmental trends, also characteristic of natural languages.

Pred petnajstimi leti je v kinematografe prispel prvi del filmske trilogije *Gospodar prstanov*, *Bratovščina prstana*, v katerem med drugim vilinka Arwen v gledalcu neznanem jeziku priganja svojega konja (*Noro lim, noro lim, Asfaloth!* – Teci hitro, teci hitro, Asfaloth!), vilinska kraljica Galadriel pa se od bratovščine poslovila v še enem neznanem jeziku (*Namárië* – Zbogom). V obeh primerih gre za vilinska jezika, prvi se imenuje **sindarin** (tudi sindarščina), drugi pa **quenya** (kvenja). Sta del bogatega fantazijskega jezikovnega sistema, ki ga je ustvaril angleški jezikoslovec in pisatelj **John Ronald Reuel Tolkien** (1892–1973), avtor romanov *Hobit* (1937), *Gospodar prstanov* (1954–55) in *Silmarillion* (1977).

J. R. R. Tolkien in jeziki

Tolkien je znan po svoji ljubezni do jezikov. Koliko jih je znal, je nemogoče oceniti, dobro pa jih je poznal vsaj dvajset. Z jeziki se je ukvarjal akademsko kot profesor na univerzi v Oxfordu, pozornost pa je posvečal tudi umetnim jezikom. Prvi umetni jezik, s katerim je Tolkien prišel v stik, je bil **animalic** (predmete

zamenjujejo živalska imena), ki sta ga uporabljali njegovi sestrični, besed iz njega pa se je spomnil še desetletja pozneje. Skupaj z eno od sestričen je pozneje sestavljajl jezik **nevbosh**, pri petnajstih letih (leta 1907) pa je ustvaril **naffarin**, jezik, na katerega sta vplivali latinščina in španščina. V šoli se je trudil tudi z izdelavo »zgodovinsko neznanega« germanskega jezika. Nato se je navdušil nad finščino in valižanščino, iz katerih je črpal ideje za svoja najbolj izpopolnjena jezika, quenyo in sindarin, ki ju je urejal vse življenje.

Potem ko je že imel zametke jezikov, je razmišljajl, kakšne kulture bi te jezike govorile. Zgodbe, ki jih je pisal in so se pozneje razrasle v obširen sklop pripovedi iz Srednjega sveta ali širše Arde (najbolj znane so prej omenjeni *Hobit*, *Gospodar prstanov* in postumno izdani *Silmarillion*), torej niso vzrok za Tolkienove umetne jezike, temveč so njihova posledica, čeprav sta se procesa ustvarjanja jezikov in pisanja zgodb sčasoma prepletla in se dopolnjevala. Kako pomembne so bile za Tolkiena zgodbe, v katerih jeziki živijo, priča dejstvo, da je znane umetne jezike volapük, esperanto, ido in novial proglasil za bolj mrtve od izumrlih jezikov, saj njihovi avtorji zanje niso ustvarili legend.

Jeziki Arde

Arda, kar v quenyi pomeni *kraljestvo*, je Zemlja v daljni preteklosti. Na njej leži Srednji svet (v quenyi *Endor* ali *Endôrë*, v sindarinu *Ennor* ali *Ennorath*), ki predstavlja prednika Evrope (čeprav ji po obliki celine ni podoben). V zgodbah, ki so postavljene v ta fantazijski dogajalni prostor, se – če ne štejemo stare in sodobne angleščine – pojavlja najmanj petnajst jezikov. Ti so tesno povezani s karakterji govorcev. **Vilinski jeziki** so melodični in nakazujejo povezavo vilinov z glasbo ter umetnostjo in odgovarjajo Tolkienovim idealom o lepem zvenu jezika. Njegovi vilini, tako kot avtor sam, ljubijo tvorjenje novih besed, kar je navedeno kot glavni razlog za tako velike spremembe v jezikih bitij, pri katerih se ne menjajo generacije govorcev, saj so nesmrtna. Nasproti temu **orki** – najbolj znana zlobna bitja – govorijo s kratkimi besedami, velik del zbranega korpusa pa so kletvice. Po Tolkienovih besedah orki nobenega jezika niso izumili sami, temveč so jemali izraze iz jezikov drugih bitij in jih nato spridili v grše oblike, ki pa so komaj služile za osnovno sporazumevanje. Poleg tega je bil zaradi orkovske prepirljivosti njihov jezik razdeljen na mnoga narečja, katerih govorcev se med seboj pogosto niso razumeli. Jezik **entov**, drevesom podobnih bitij, pa kot drevesa in enti ne pozna naglice, zato se v njem vsak pojem široko opisuje.

Že omenjeni vilinščini **quenya** in **sindarin** sta edina jezika, ki sta dovolj razvita, da je vanju možno prevajati daljša besedila. Ostali jeziki, katerih korpusi obsegajo od nekaj deset do nekaj sto besed z zelo nepopolno slovnico (ali celo brez znane slovnice), so še vilinska **telerin** in **nandorin**, (zahodni) človeški **andûnaic**, škratovski **khuzdul**, pogovorni jezik Srednjega sveta **westron** (zahodščina, v knjigah ga zastopa angleščina oz. pri nas slovenščina, vseeno pa poznamo nekaj izrazov iz pravega westrona), **črni jezik** iz Mordorja (umetni jezik znotraj Srednjega sveta, v njem je zapis na Prstanu Mogote), različice **orkovskih** jezikov, **valarin** (ki ga govorijo varuhi Arde na Zahodu) in drugi; še več jezikov različnih ljudstev po knjigah predstavljajo samo posamezne besede.

Jeziki Arde niso poenostavljeni za lažje učenje in uporabo, temveč so namer- no kompleksni. Zastavljeni so podobno kot naravni jeziki: izvirajo iz prajezika, razvijajo se ter vplivajo eden na drugega. Tolkien se je namreč bolj zanimal za spremembe in razvoj jezikov kot za celovito izdelan jezik, umeščen v kraju in času. Nikoli ni napisal celostnih slovničnih pravil ali besedišča, temveč je skozi vse življenje dodajal nove in spreminjal stare značilnosti (ali celotne jezike) ter jih umeščal v zgodovinski razvoj. Zamislil si je korene, iz katerih je izpeljeval besede v različnih jezikih, tako da jim je dodajal pripone, predpone, besede zlagal, jih izpostavljal glasovnim premenam ter določal, katere in zakaj se teh pravil potem ne držijo. Tako je npr. eden izmed korenov za besedo drevo **galadā*, ki se v quenyi razvije v besedo *alda*, v sindarinu pa v *galadh*. Najboljši približek vilinskemu slovarju, ki ga je napisal Tolkien sam, je etimološki seznam korenov in njihovega razvoja v različne jezike.

Materiala, ki ga je Tolkien napisal v ali o svojih jezikih, je toliko, da sploh še ni ves raziskan in objavljen, saj gre za vseživljenjsko delo plodovitega jezikoslov- ca. Občasno še vedno izhajajo članki z novimi podatki o slovnica ali besedišču, kar dela to področje zelo dinamično še zdaj, dvainštirideset let po avtorjevi smrti.

Quenya

Quenya, jezik vilinov iz rodov Noldor in Vanyar, se je razvila v Valinorju, ne- kakšnem raju na daljnem Zahodu. Ko se je del Noldorjev uporniško vrnil v Srednji svet (o tem govori *Silmarillion*), so s seboj prinesli tudi svoj jezik, vendar so ga, razen kraljevih družin, kmalu zamenjali z v Srednjem svetu razširjenim sindari- nom. V času dogajanja *Gospodarja prstanov* se quenya uporablja le še za obredje (kot je npr. prisega, ki jo Aragorn izreče ob svojem kronanju v Kraljevi vrnitvi) in kot jezik znanosti, zaradi česar ji ljubiteljsko pravimo tudi »vilinska latinščina«.

Vzor, na katerega se je Tolkien naslonil pri sestavljanju quenye, je bila finščina, glavne značilnosti quenye pa so predvsem pripone in predpone ter izražanje slov- nice večinoma s končnicami. Quenya pozna devet sklonov, pet glagolskih časov, dvojino, ki je obratna od slovenske (saj se uporablja le za naravne pare), poseben sistem osebnih zaimkov (z dodatno kategorijo vključenosti), različne neosebne glagolske oblike, nepravilne glagole in sklanjatve itd. Quenyo je Tolkien spreminjal vse življenje, včasih kaj opustil, drugič oblike podvojil, prilagajal jezik fiktivnemu času dogajanja (skozi obdobja Srednjega sveta se quenya spreminja), nikoli pa ni sam spisal povzetka pravil, saj si ni mislil, da bo kdaj ta del njegovega ustvarjanja zanimal tudi druge. Veliko pravil tako quenye kot ostalih jezikov so naknadno iz- peljali jezikoslovci iz Tolkienovih besedil, te interpretacije pa se včasih razlikujejo. Posledično danes ne obstaja ena sama quenya.

Različica jezika, ki se je večina ljubiteljev uči, je nekakšna neo-quenya, saj vključuje oblike iz vseh Tolkienovih ustvarjalnih obdobij, če se le ne izključujejo med seboj. Pisci besedil v vilinskih jezikih praviloma ne izumljajo čisto novih bes- ed ali oblik tam, kjer te manjkajo, temveč se vedno naslanjajo na znane Tolkienove ideje. Manko slovničnih oblik se ponavadi obide ali prilagodi iz že obstoječih (če je to možno in je Tolkienov sistem jasen, le posamezne oblike so neizpričane, kot npr. pri zaimkih), besede pa je možno, tudi v tem primeru po Tolkienovih pravilih, izpeljevati iz korenov ali tvoriti nove (opisne) sklope iz znanega korpusa. Pomaga

tudi to, da imajo vilinski jeziki jasne besedne družine, ki nato ponujajo vzor za tvorjenje novih izrazov. Beseda *quenya*, ki dobesedno pomeni govor, na primer izvira iz korena *kwet-*, iz katerega izhajajo tudi *quenta* – pripoved, *quentaro* – pripovedovalec, *quetil* – jezik, *quentalë* – poročilo, tudi zgodovina, *quendi* – vilini (tisti, ki govorijo z glasovi; govorniki jezika).

Sindarin

Sindarin je primarni vilinski jezik Srednjega sveta. Razvijal se je pri vilinih iz rodu Sindar in je v času dogajanja *Gospodarja prstanov* glavni vilinski pogovorni jezik. Najdemo ga v večini zemljepisnih in osebnih imen v vseh Tolkienovih delih, celo v *Silmarillionu*, ki prvenstveno govori o rodu Noldor, naravnih govornikih *quenye*. Je tudi edini Tolkienov umetni jezik, ki ga najdemo že v otroški zgodbi *Hobit*. V času, ko je bil ta objavljen, je avtor sicer že dvajset let ustvarjal jezike in legende, a jih prej ni izpostavljajal širšemu bralstvu. V *Hobitu* pa srečamo mesto *Gondolin* in vilina *Elronda*, dva meča *Orcrist* (Sekač grdinov) in *Glamdring* (Tolkač sovragov), srebrno jeklo *mithril* in popotniški kruh ali stisnjeneček *cram*.

Ideje za sindarin je Tolkien dobil iz valižanščine. Njegova značilnost so samoglasniške in soglasniške spremene, ki se uporabljajo za izražanje slovničnih kategorij (npr. množine), stavčnih členov (npr. samostalnika, kadar opravlja vlogo predmeta) ali pa do njih pride zaradi glasovnega okolja (npr. ob likvidah). Tako iz besede *galadh*, drevo, ob stiku z množinskim določnim členom *in*, ki povzroča nazalno premeno, dobimo obliko *i'ngelaidh*, drevesa. Takšne spremembe otežujejo iskanje besed po slovarju, dokler ne poznamo celotnega pregleda premen, saj se lahko spremenijo večji del besede, sploh začetni glas.

Enako kot *quenyó* je tudi sindarin Tolkien vse življenje spreminjal, jezik pa se spreminja tudi znotraj zgodbe in pozna lokalne različice. Slovnična pravila so bila večinoma izpeljana naknadno s strani jezikoslovcev, zaradi česar obstaja več variant sindarina ali raje neo-sindarina. Oblik in besedišča je znanih manj kot pri vilinski latinščini, zato so tudi rekonstrukcije bolj omejene, čeprav se še vedno lahko izpeljujejo na enak način kot v *quenyi*, torej po znanih Tolkienovih pravilih.

Pisave, razvite ob vilinskih jezikih

Tolkien je za svoje jezike razvil tudi pisave, ki se obnašajo podobno kot jeziki: imajo svoj razvoj, povezan z zgodbo in zapisovalci (in jeziki), za vsako obstaja več načinov zapisovanja in so dovolj splošne oz. prilagodljive, da je v njih možno zapisovati tudi druge jezike.

Sarati (rúmilica, Rúmilov tengwar) je bila prva pisava, s katero se je zapisovalo *quenyó*. Najpogosteje so jo pisali od zgoraj navzdol, od leve proti desni. Iz nje je vilin Fëanor razvil **tengwar** (fëanorico), najbolj znano pisavo Srednjega sveta, v kateri sta tudi napis na Prstanu in zapis na vratih Môrrije. Znaki tengwarja sledijo sistemu, po katerem tengwe (črke) podobne oblike pomenijo izgovorno sorodnost glasov. Samoglasniki se pišejo nad soglasniki (razen v t. i. beleriandskem načinu), najbolj očitna razlika med zapisom *quenye* in sindarina v tengwarju pa je ravno

tu: v quenyi se samoglasniki pišejo nad predhodni, v sindarinu pa nad sledeči soglasnik. Slovenščina se v tengwar običajno prečrkuje (in ne zapisuje po izgovoru).

Tretja pisava, ki jo najdemo v knjigah o Srednjem svetu, je **cirth** (kirt), ki jo je Tolkien oblikoval po vzoru germanskih run. To so znotraj zgodbe razvili vilini Sindar v Srednjem svetu za zapisovanje sindarina, kmalu pa se je razširila tudi pri škratih. Ob ponovnem srečanju z vilini iz rodu Noldor so Sindar prevzeli (prilagojeni) tengwar, cirth pa se je (v več različicah) ohranil kot glavna pisava škratov. V knjigah ga najdemo na zemljevidu v *Hobitu* ali kot zapis na Balinovem grobu v Môriji v *Gospodarju prstanov*.

Učenje in uporabnost vilinskih jezikov in pisav

Ljubitelji se za učenje vilinskih jezikov večinoma odločijo, ker bi radi Srednji svet konkretnje izkusili (seznanitev z dodatno plastjo besedila, možnost pogovora s prijatelji, igranje vlog ali pisanje besedil v vilinskih jezikih), le manjši del pa učenje tudi zaključi. Dva glavna razloga, zakaj mnogi kmalu obupajo, sta obseg materiala (kot vsak drug jezik tudi viliščini zahtevata poglobljen študij in redno uporabo, da se jezik ne pozabi) ter spoznanje, da tudi če bi se naučili vsega, kar se je o teh jezikih možno naučiti, še vedno ne bi mogli v viliščinah izraziti vsega, kar bi želeli.

Drugim predstavljata pomanjkanje slovničnih oblik in besedišča izziv. Obzorja širita tudi v slovenščini, saj je pri študiji vilinskih jezikov prisotnega veliko razmišljanja, kako isto sporočilo povedati na čim več načinov, od katerih bo enega morda mogoče prevesti.

Slovensko Tolkienovo društvo Gil-galad občasno prejema prošnje za »prevode v viliščino«, vendar se največkrat izkaže, da povpraševalci želijo le prečrkovanje slovenščine iz latinice v tengwar. Pogosti razlogi, ki jih navajajo, so gravure v nakit in tetovaže. Pomembno je, da se prosilcem razloži težave pri prečrkovanju in prevajanju, sploh če je treba uporabiti rekonstrukcije, s katerimi se ne strinjajo vsi jezikoslovci. Kadar gre za prošnje za dejanske prevode, najpogosteje želijo prevajanje imen ali krajših citatov. Od jezikov je največ zanimanja za quenyo (dovolj, da se občasno izvajajo delavnice v živo ali prek e-učilnice), nekoliko manj za sindarin, vse več pa je povpraševanja po orkovskih jezikih in khuzdulu, vendar bi bilo za širšo uporabo teh nujno izmišljanje besed in slovnice s strani učečih se, kar pa pri Tolkienovih jezikih ni ustaljena praksa. Še več zanimanja kot za jezike je za tengwar, ki se ga prav tako redno poučuje na delavnicah.

Učenje vilinskih jezikov na pravi pogled morda res ni najbolj smotrno, saj ne moremo niti potovati v fantazijski svet in spregovoriti z naravnimi govorci niti ni treba znati viliščin za razumevanje Tolkienove književnosti. A poznavanje jezikovnega ozadja ljubitelju odpre čisto nov pogled na ustroj Arde, saj s tem vsako, pa čeprav še tako nepomembno osebno ali zemljepisno ime dobi svojo zgodbo, vsak predmet svojo zgodovino, svet pa se s tem iz ozadja v pravljični pripovedi razširi in dogajalni prostor z edinstveno kompleksnostjo in globino.

Viri

Humphrey Carpenter, 1978: *Tolkien. The Authorised Biography*. New York: Ballantine Books.

Humphrey Carpenter in Christopher Tolkien, 2006: *The Letters of J.R.R. Tolkien*. London: HarperCollinsPublishers.

Helge K. Fauskanger: *Ardalambion*. Of the Tongues of Arda, the invented world of J.R.R. Tolkien. (<http://folk.uib.no/hnohf/> – dostop 17. maj 2016).

Ruth S. Noel, 1979: *The Mythology of Tolkien's Middle-earth*. London: Granada Publishing Ltd.

Thorsten Renk, 2010: *Pedin Edhellen*. A Sindarin-Course. Version 3.05. (<http://www.science-and-fiction.org/elvish/> – dostop 12. december 2015).

Christina Scull in Wayne G. Hammond, 2006: *The J.R.R. Tolkien Companion and Guide*. Reader's Guide. Boston, New York: Houghton Mifflin Company.

Christopher Tolkien (ur.), 1996: *The Lost Road and Other Writings*. Language and Legend before The Lord of the Rings. Part Three: The Etymologies. 377–448. New York: Ballantine Books.

J. R. R. Tolkien, 2003: *Gospodar prstanov. Kraljeva vrnitev*. Dodatek D. 489–508. Ljubljana: Mladinska knjiga.

– –, 1986: *Hobit*. Ljubljana: Mladinska knjiga.