

Lautsymbolik in phantastischen Sprachen*

Von Hilke Elsen

1. Einleitung

Oft genug bringen uns phantastische Sprachen dazu, dass wir uns ein Bild über die Wesen machen, ohne dass wir die Sprache verstehen können. Sie klingen schön und vornehm, das sind dann auch die Geschöpfe, oder gefährlich wie eben auch die Sprecher/innen. Meist gestalten die Autor/innen solche Sprachen, damit sie genau diese Effekte bei uns auslösen. Wie gelingt ihnen das? Dieser Artikel untersucht fiktionale Sprachen wie Klingonisch auf ihre Klangwirkung hin und geht der Frage nach, wie die Schöpfer dieser Sprachen bestimmte Vorstellungen, die sie mit den Sprachen verbinden, verwirklichen, das heißt, wie sie Aussagen über die Sprecher/innen rein über die Lautebene vermitteln können. Nach einer Einführung in den aktuellen Forschungsstand der Lautsymbolikforschung geht es um mögliche Erklärungen für lautsymbolische Effekte, wie wir sie in Sprachen und bei Kunstwörtern finden. Dann beschäftigen wir uns gezielt mit einigen künstlichen Sprachen in der phantastischen Literatur. Wir betrachten im Wesentlichen die Lautung und überprüfen ihre Wirkung. Wie gelingt es den Sprachschöpfern, einen bestimmten Effekt rein auf der Klangebene zu erzeugen und wie ist das sprachwissenschaftlich zu erfassen? Es wird sich zeigen, dass es offenbar universelle Erklärungen dafür gibt.

2. Lautsymbolik

2.1 Gegenstand

Lautsymbolik heißt, dass unterhalb der morphologischen Ebene die Lautebene zum Träger von Information wird. Nicht nur Sprachlaute, sondern auch phonetische Merkmale, Töne, Lautgruppen, Silben, komplexere Lautstrukturen oder prosodische Muster können wiederholt und für größere Sprechergruppen bestimmte Assoziationskomplexe auslösen und dann mit Bedeutungsaspekten in Verbindung stehen (Elsen 2016a, S. 23).

Verkürzt ausgedrückt können wir sagen, dass dabei die Lautebene zum Träger von Informationen wird. Lautsymbolik bezieht sich darauf, dass die Sprachbenutzer/innen dem Wortklang bzw. den phonologischen Informationen semantische Informationen entnehmen können. Als charakteristisch gelten Schallnachahmungen wie *bums!*. Eine andere Möglichkeit besteht darin, Gefühlsäußerungen zu versprachlichen (*au!*, *ih!*) oder nicht-akustische Erscheinungen darzustellen (*schnapp!*). Hier gibt es jeweils einen natürlichen bzw. auf Ähnlichkeit beruhenden Zusammenhang. Auch die sogenannte Größensymbolik entsteht über eine Ähnlichkeitsbeziehung, wenn wir den optischen Eindruck geringer Größe mit hellen Sprachlauten wie *i* und *e* verbinden im Gegensatz zu 'groß' und *u*, *o*, *a*. Im Deutschen wie überhaupt in den indoeuropäischen Sprachen be-

* Ich bedanke mich bei Wolfgang Schindler für Kommentare und Verbesserungsvorschläge.

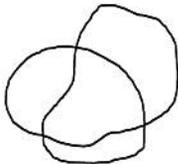
gegen wir lautsymbolischen Beispielen nicht so häufig. Zu nennen wäre etwa *Kuckuck*, der Vogel ist nach seinen Lautierungen benannt, oder die bereits aufgeführten Interjektionen wie *peng!*, bei denen wir mithilfe der Sprachlaute verschiedene Arten von Wahrnehmungen nachahmen oder ausdrücken.

Begriff und Konzept blicken zwar auf eine lange Tradition zurück, und lautsymbolische Effekte wurden auch immer wieder einmal angesprochen. Es herrschten jedoch zumeist subjektiv-impressionistische Einschätzungen vor wie bei Arthur Rimbaud (1854–1891): „A noir, E blanc, I rouge, U vert, O bleu, voyelles.“ Anfang des 20. Jahrhunderts kam es aber dann zu einigen Studien und Experimenten, so dass das Thema wissenschaftliche Konturen annahm. Die moderne Sprachwissenschaft beschäftigt sich heute wenig mit der Thematik, weil sie kaum ernst genommen wird.

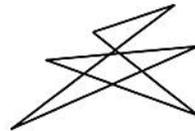
Stellen wir jedoch die Forschung der letzten hundert Jahre systematisch zusammen, kommen wir auf eine Vielzahl von durchaus seriösen Arbeiten, die insgesamt zeigen, dass Lautsymbolik ein universelles Phänomen und eine alltägliche Eigenschaft unserer menschlichen Sprachen ist. Grob können wir die Forschung unterteilen in Arbeiten, die sich mit Wortschätzen beschäftigen, und anderen, die mit Kunstwörtern arbeiten. Hier gibt es wiederum zwei große Strömungen, die beide 1929 mit zwei sehr bekannten Wissenschaftlern begannen.

2.2 Maluma und Takete

Wolfgang Köhler entwickelte 1929 ein mittlerweile berühmtes Verfahren, bei dem eine Korrelation zwischen optischen Reizen und Sprachlauten entdeckt wurde. Seine Proband/innen sollten zu zwei abstrakten Zeichnungen zwei Kunstwörter zuordnen. Die Lösung in Abbildung 1 war klar der Favorit.



maluma



takete

Abbildung 1: *Maluma* und *Takete* (nach Köhler 1929, S. 242 f.)

Das Experiment wurde dann in zahlreichen Varianten, auch mit akustisch dargebotenen Reizwörtern, auch mit Schulkindern und Babys und mit Vertreter/innen unterschiedlicher Sprachen wiederholt mit immer wieder hoher Übereinstimmung von teils bis zu 100 % (vgl. die Zusammenstellung in Elsen 2016a). Bestimmte akustische und visuelle Reize passen offenbar gut zusammen, also runde Figuren mit gebogenen, geschwungenen Linien und *o*, *u*, *m*, *b* und *l* bzw. eckige und spitze und *i*, *e*, *k*, *p*. Scharfe Linienverläufe, wie wir sie bei Zacken und Ecken sehen, korrelieren mit dem abrupten Ende der stimmlosen Plosive, die dadurch hart klingen, während die weiche Linienführung mit den stimmhaften, länger tönenden Nasalen und Lateralen und den gerundeten Vokalen harmoniert.

2.3 *Mil* und *Mal*: Größensymbolik

Die zweite lautsymbolische Reaktion universellen Ausmaßes ist die Verbindung von hellen Lauten und 'klein'. Edward Sapir veröffentlichte 1929 dazu ein Experiment, bei dem die Proband/innen, unter ihnen auch Kinder, zu 60 Kunstwortpaaren eine Bedeutung wie 'Tisch' bekamen, aber entscheiden sollten, ob sich beispielsweise *mal* auf den größeren oder kleineren Tisch bezieht. Wörter mit *a* wurden in bis zu 96 % der Fälle den größeren Referenten zugeordnet (Sapir 1929). Auch dieses Design wurde, teilweise mit Abwandlungen, sehr oft wiederholt und die Sapir'schen Befunde bestätigt (zu einem Überblick vgl. Volke 2007, Elsen 2016a). Unsere Assoziation von hellen Lauten mit der Vorstellung von 'klein' gilt als die am weitesten verbreitete, und sie lässt sich bereits bei drei bis vier Monate alten Babys zeigen, die lieber große Gegenstände im Gegensatz zur kleinen Variante ansehen, wenn diese von einem *o*- oder *a*-Laut begleitet werden, umgekehrt bei einem *i*- oder *e*-Laut (Peña/Mehler/Nespor 2011). Wir erkennen aber nicht nur Gegensätze, sondern auch Abstufungen der Größenkorrelation von Vokalen. So verwendeten Thompson/Estes (2011) unterschiedlich große Phantasiefiguren. Für die Kunstwörter wählten sie aufgrund der publizierten Ergebnisse *a*, *u*, *o*, *m*, *l*, *w*, *b*, *d* und *g* für 'groß' und *i*, *e*, *t* und *k*¹ für 'klein'. Dann setzten sie sie zu CV-Silben mit abnehmender Menge an „großen“ Lauten zusammen, z.B. *wodolo* nur mit „großen“, *tibudo* mit zu zwei Dritteln „großen“ Lauten etc. So erhielten die Wörter Abstufungen des Größensymbolwertes, die sich in der Zuweisung durch die Proband/innen zu verschiedenen großen Referenten linear wiederfanden. Dies ist deswegen wichtig zu erwähnen, weil nun nicht Laute, sondern ganze Wörter nach Größenwirkung sortiert wurden, die sich aus einer kontrollierten Menge an Größe markierenden Lauten zusammensetzten. Mit zunehmender Größe des Referenten nahm die Menge der mit 'groß' assoziierten Buchstaben/Laute im geeignetsten Namen zu, so dass eine gestufte lineare Beziehung zwischen Größe und Lautkomplex entstand.

Als besonders bemerkenswert schließlich ist die Studie von Shinohara/Kawahara (2016) zu erwähnen. Sie arbeiteten u. a. mit Versuchspersonen mit Koreanisch als Muttersprache. Und obwohl diese in ihrem Vokabular *a* und *o* für die helle, leichte, kleine, schnelle und *u* für die dunkle Kategorie verwenden, beurteilten sie bei den Kunstwörtern *i* und *e* kleiner als *a*, *o*, *u*. Dies geschieht also völlig unabhängig vom Lexikon. Levickij (2013, S. 87) kommt zum gleichen Schluss. Obwohl *a* in slawischen Sprachen für kleine Größe steht, beurteilen russische und ukrainische Sprecher/innen *a* in Kunstwörtern als 'groß' und *i* als 'klein'. Insgesamt können wir sagen, dass alle Experimente mit Kunstwörtern einheitlich die Assoziation von Eigenschaften wie 'klein, leicht, dünn' mit hellen Vokalen und 'groß, dick, schwer' mit /a, u, o, / zeigen, nie anders herum.

2.4 Wortschatzstudien

Eine wieder sehr frühe Arbeit stammt von Jespersen (1933), der als einer der ersten Wörter bzw. Morpheme für 'klein(e Dinge)' und 'groß(e Dinge)' aus vielen Sprachen

1 Buchstaben vertreten die Laute. Effekte durch die Buchstabengestalt erwiesen sich in den Arbeiten, die dies gezielt prüften, als minimal.

zusammentrug und die Größensymbolik deutlich zeigen konnte. Spätere Arbeiten finden allerdings höchstens Tendenzen, etwa die von Ultan (1978) oder Levickij (2013). Klarer liegen die Ergebnisse beim Distanzparameter. Hier gehen wir von einer Parallele zur Größensymbolik aus, denn 'klein' korreliert mit 'kleine Distanz' bzw. 'groß' mit 'große Distanz' (Tanz 1971). Die Ergebnisse sind deutlich: Wörter für Nähe weisen eher *i*, Wörter für die Distanz eher *a* oder *u* auf (vgl. Ultan 1978, Crystal 2010, Tanz 1971, Woodworth 1991, Traunmüller 1996, Tsur 2006, vgl. auch Elsen 2016b).

Die Korrelation von Gefährlichkeit und hinteren Lauten ist ebenfalls recht verbreitet und offenbar auch natürlich. Whissell (1999) bezeichnet /g/ und /r/ (das englische /r/ wie in *roar* 'brüllen') als aggressive Konsonanten. Die beiden kommen nicht nur besonders oft in Texten mit negativen, unangenehmen Inhalten wie Krieg, sondern auch in „scheußlichen“ (*nasty*) Wörtern vor, etwa *murder*, *rat*. Whissell (2000) verwendete englische Wortlisten mit teils über 8.700 Lexemen, um Gefühlswerte von Sprachlauten zu ermitteln. Velare und *r* kamen bevorzugt in aktiveren und bösen Wörtern vor. Auch für Thorndike (1945) klingen /k, g, x, kr/ und /gr/ sprachübergreifend unangenehm. Laut Fónagy (1963, S. 70) sind /r/, die velaren Verschlusslaute /k/, /q/ und der laryngale Verschlusslaut /ʔ/ harte Laute. Vor allem der Glottisverschluss klingt aggressiv.

Ein beliebtes Thema auf der Suche nach Lautsymbolik sind Tierbezeichnungen. Hier tritt die lautmalerische Motivation sehr oft klar zutage. Berlin (1992) fand in seinem Korpus mit idg. und nicht-idg. Namen für Kröten und Frösche auffällig viele mit Lateral und *r*². Davon inspiriert stellte Hays (1994) 560 Bezeichnungen für Frösche und Kröten aus 216 Sprachen Neuguineas zusammen und bestätigte Berlins Ergebnisse grundsätzlich. Im Vergleich zu Kontrollwörtern wie *Rauch*, *Stein*, *Zahn* traten in solchen Namen *r*- und *l*-Laute hochsignifikant häufiger auf, genauso wie velare Frikative und Plosive sowie der Knacklaut. 72,5 % der von ihm untersuchten Sprachen haben Frosch- bzw. Krötennamen mit *r*-/*l*-Lauten bzw. Velar (vgl. *akok*, *gttek*, *gwttek*, *kawag*, *kogop*, Hays 1994, S. 162) im Vergleich zu den Kontrollwörtern mit 54,3 %. Diese Tiernamen sind somit keineswegs arbiträr, sondern lautmalerisch. Dann ergab auch Berlins (1994) Untersuchung von Bezeichnungen für Fische und Vögel im Huambisa (Peru) nicht nur Größensymbolik. Die Namen für kleinere Tiere hatten disproportional viele [i] im Stamm gegenüber überproportional vielen [a] und [u] bei denen für große Fische und Vögel. Dazu aber traten in den Vogelnamen auch deutlich mehr Laute mit hoher akustischer Frequenz auf, die schnelle Bewegung konnotieren, während Fische mit den weichen, fließenden, langsamen Bewegungen überwiegend Namen mit Lauten niedriger Frequenz bekommen, vgl. Vogelnamen wie *chayin*, *ulich*, *xmayil*, *p'itp'it*, *xch'ih* für kleine Vögel (5 Zoll), für große Vögel *x'ub*, *k'orochoch*, *ot'ot'*, *toht*, *tukut* (8–10 Zoll), kleine Fische *ipsik*, *hinumánch*, *kánir* (2–3 Zoll), große Fische *kumpáu*, *kúum*, *hácham* (12 Zoll, Berlin 1994, S. 87 ff.). Diese Ergebnisse konnte er noch für weitere Sprachen zeigen. Als letztes Beispiel sei Marttila (2011) erwähnt. Er sammelte Vogelnamen aus 237 Sprachen aus unterschiedlichen Sprachfamilien und fand wieder bemerkenswerte Ähnlichkeiten bei den Lautbildern: 81 % seiner Interjektionen für das Krähen des Hahns beginnen mit dem velaren Plosiv. 92 % der Wörter für Krähe und Rabe weisen einen lautmalerischen Anteil auf (Marttila 2011, S. 172 f.). Die Namen ähneln unverkennbar

2 Er transkribiert sie als [l] und [r], bezeichnet aber [r] auch als alveolaren Trill oder retroflex.

den Lautäußerungen der Tiere. Insgesamt demonstrieren die vorgestellten Untersuchungen zu Tiernamen eindeutig lautsymbolische oder direkt schallnachahmende Effekte. Schließlich zeigen Wortschatzuntersuchungen auch, dass einige Sprachen wesentlich mehr lautsymbolische Wörter aufweisen als in der Indogermania üblich, etwa Japanisch, Koreanisch, Tamil oder Türkisch.

Zusammenfassend können wir sagen, dass lautsymbolische Effekte verbreiteter als angenommen sind und sehr wahrscheinlich keine ungewöhnlichen Eigenschaften von Sprachen darstellen. Dies sind für die Sprachwissenschaft zunächst neue und wichtige Erkenntnisse. Für den weiteren Verlauf dieser Arbeit jedoch ist wesentlich, dass Autor/innen von SF und Fantasy sich dieser Effekte bedienen und sie mit System verwenden, ohne dass es ihnen unbedingt bewusst ist. Dies wurde im Rahmen einer Studie zu Namen in der deutschsprachigen SF- und Fantasy-Literatur deutlich (vgl. Elsen 2008). Es erwies sich, dass Namen von wichtigen Wesen systematisch gebildet werden. So heißen kleine bzw. gutmütige Lebewesen:

- | | | |
|-----|--------------|---------------------------------|
| (1) | <i>Brin</i> | junger, guter Prinz |
| | <i>Elim</i> | kindlicher Prinz |
| | <i>Gwrgi</i> | kleiner, guter Sumpfling |
| | <i>Schti</i> | sehr kleines geflügeltes Pferd. |

Großartige, mächtige Magier heißen:

- | | | |
|-----|---------------------|-------------------------------------|
| (2) | <i>Salamir</i> | guter Magier |
| | <i>Kalakaman</i> | guter Magier |
| | <i>Katana Nipas</i> | guter Patriarch, Springer (Spezies) |
| | <i>Galdalyn</i> | höchster Druide, gut |
| | <i>Racalla</i> | Magierin. |

Böse, gefährliche Wesen heißen:

- | | | |
|-----|---------------------|--|
| (3) | <i>Ch'tuon</i> | Dämon |
| | <i>Tairach</i> | Dämon |
| | <i>Azrathoth</i> | Dunkelelbe |
| | <i>Chrekt-Orn</i> | Topsider, echsenartig, äußerst gefährlich |
| | <i>Hchra-Kii</i> | Spezies |
| | <i>Rrul'ghargop</i> | Ork |
| | <i>An-Rukhbar</i> | Dämon (Beispiele aus Elsen 2008, S. 78 ff.). |

2.5 Lautsymbolische Effekte

Insgesamt kristallisieren sich bestimmte Tendenzen aus den unterschiedlichsten Studien und Experimenten heraus, sowohl in qualitativer als auch quantitativer Hinsicht. Sie sind wiederholt in vielen Untersuchungen zu sehen. Das *i* zeigt eine sehr deutliche Neigung zu Assoziationen mit 'klein, dünn, mager, spitz, niedlich' und *a* und *o* mit 'groß, dick, dunkel'. Langvokale empfinden wir als gefährlich und aggressiv. Laute wie *b*, *m*, *l*, *o*, *u* wirken weich und rund, stimmlose Plosive hart. Dies gilt vor allem, wenn kurze Silben auf einem stimmlosen Konsonanten enden.

Zusätzlich lässt sich auch für die Textebene eine assoziationssteuernde Funktion der Lautebene zeigen (vgl. ausführlicher Elsen 2016a, 2017). Texte, etwa Gedichte, klingen schön bzw. euphonisch, wenn sie viele *l*, *n*, *m*, lange *a*, insgesamt viele stimmhafte

Konsonanten (hier vor allem Lateral und Nasale), eher vordere Konsonanten und eher offene Silben enthalten. Insgesamt gibt es dann viele Vokale. Eine Textpassage mit vielen Nasalen, Langvokalen und runden Vokalen wirkt schwermütig und traurig. Hingegen klingt ein Text hart, schlecht und unangenehm bei einer hohen Anzahl an stimmlosen Konsonanten, Konsonantenclustern, insgesamt vielen hinteren Lauten, vielen Konsonanten, eher geschlossenen Silben, vor allem mit Kurzvokal und stimmlosen Konsonanten. Schließlich beruht die gefährliche, aggressive Wirkung auf hinteren Vokalen und vor allem [x], [k], [ŋ], [ç], [ʔ], aber auch [r].

Solche Beispiele für Lautsymbolik, die sicherlich die am weitesten verbreiteten darstellen, sind über Ähnlichkeit zwischen sensorischen Bereichen, etwa des Sehens und Hörens, oder etwas allgemeiner durch eine natürliche Beziehung zwischen Lautung und Vorstellung bzw. Referent begründbar. Damit deuten sich in den Arbeiten der letzten Jahre systematische Beziehungen zwischen Lauten oder Lautgruppen und bestimmten semantischen Aspekten an. Diese Beziehungen lassen sich nichtsprachlich erklären. Die Vorschläge reichen von artikulatorisch-kinästhetischen, neurologischen, akustischen bis hin zu biologischen Erklärungen.

2.6 Erklärungen

Die Verbindung von hinteren Lauten mit Gefahr und Aggression dürfte auf artikulatorisch-akustischer Ähnlichkeit beruhen: /k, g, x, kr/ und /gt/ klingen wie Knurren oder Gurren (Thorndike 1945a). Für Fónagy (1963, S. 70) sind hintere Konsonanten harte Laute, weil wir sie mit mehr Kraftaufwand bilden. Der Glottisverschluss steht im Zusammenhang mit der Erfahrung des Erbrechens und mit Unwohlsein und Unlust. Hintere Laute stehen mit unangenehmen Empfindungen wie bitterer Geschmack in Verbindung (Heinl 2018, S. 123). Whissell (1999) empfindet /g/ und /r/ als aggressiv aufgrund der engen Verbindung zwischen den für die Artikulation nötigen Muskeln und denjenigen, die am Ausdruck von negativen Gefühlen beteiligt sind.

Velare klingen gefährlich, weil sie Raubtiergebrüll oder Knurren ähneln. Wegen unserer Erfahrungen mit den jeweiligen Tieren und Situationen verbinden wir das dann mit Aggression und Bedrohung. Darüber hinaus wirken die Velare hart, und der Glottisverschluss erinnert an Würgen und Erbrechen. Der negative Eindruck ist also auch auf die eigentlichen Funktionen des Artikulationsapparates rückführbar wie Schlucken oder Würgen. Bei den hinteren Lauten übertragen wir unangenehme Erfahrungen und Aggression auf Sprachlaute, denn der lautsymbolische Effekt beruht auf einer Ähnlichkeitsbeziehung zwischen verschiedenen Sinnesbereichen.

Auch die Wirkung der Kombination von Kurzvokal und stimmlosem Konsonanten, vor allem Plosiv, als hart lässt sich akustisch verstehen, da hier der Luftstrom eher kurz ist und außerdem plötzlich und vollständig unterbrochen wird, während bei Nasalen und dem Lateral der Luftstrom länger anhält bei wenig behinderndem Einfluss. Diese Typen gehören zu den Sonorlauten mit viel Schallfülle (Kohler 1977, S. 80, 114). Das führt dazu, dass wir sie als weich und angenehm empfinden.

Im Falle der Größensymbolik können wir von einer natürlichen Beziehung zwischen Laut und Vorstellung bzw. Referent ausgehen. Bei der Artikulation der *i*-Laute ist die Mundhöhle klein und die Zungenlage hoch, bei *a*, *o* ist die Mundhöhle geöffnet und die

Zungenlage tief. Da auch Gehörlose diese Korrelationen vornehmen, dürfte das Gefühl der Enge hier verstärkend wirken. Als weitere Erklärung kommen wieder Erfahrungswerte in Frage. Wir wissen, dass große Dinge tiefere Geräusche verursachen, z. B. beim Aufprall auf der Erde. Also verknüpfen wir wieder optische und akustische Informationen. Das lässt sich auf Lautierungen übertragen. Denn der Vokaltrakt wird durch die Schädelgröße bestimmt, die wiederum von der Körpergröße abhängt. Bei einem größeren Vokaltrakt liegt der Kehlkopf tiefer, der dadurch das Ansatzrohr verlängert, wodurch es zu tieferen Lauten kommt. Kurz: Größere Tiere produzieren tiefere Laute. Auch hier verknüpfen wir wieder optische und akustische Informationen: hohe akustische Frequenzen bei hohen Lauten wie /i, e/ mit klein(en) Tieren), niedrige akustische Frequenzen bei tiefen Lauten wie /a, ɔ/ mit groß(en) Tieren). Es gibt also eine Beziehung zwischen akustischen Parametern und optischen Erfahrungen. Dies ist auch evolutions-technisch interessant. Wenn Formantenverläufe wichtige Informationen über Körpergröße bei Säugetieren vermitteln, ermöglichen sie das frühe Erkennen großer und damit potenziell gefährlicher Tiere, was wiederum die Überlebenschancen erhöht, da wir früher fliehen können bzw. uns auf eine Abwehr einstellen. Deswegen ist das Wissen um diese Korrelationen in der Natur überlebenswichtig. Außerdem begünstigt die Selektion Lautierungen, die Größe andeuten (vgl. Ohala 1994, Fitch 2010). Tiefe, knurrende, raue Laute bedeuten also „Ich bin groß, ich bin gefährlich“, hohes Winseln, hohe Schreie bedeuten: „Ich habe Angst, ich bin harmlos“.

Erstens also bringen kleine Tiere helle Laute hervor und große dunkle Laute. Das schlägt sich in klanglich motivierten Lexemen nieder wie *pieps!*, *quiek!*, *zirpen*, *wimmern*, *winseln*, *to tweet*, *to squeak* im Vergleich zu *brumm!*, *grollen*, *donnern*, *to growl*, *to roar*. Zweitens kommen auch artikulatorisch-kinästhetische Begründungen infrage, denn bei den hellen Lauten ist der Mundraum kleiner, bei den dunklen ist er größer. Da manche Spezies diese Korrelationen nutzen, um größer zu scheinen, als sie sind, indem sie beim Lautieren den Kopf in den Nacken legen, dadurch das Ansatzrohr vergrößern und lauter und tiefer klingen, etwa Hirsche (Fitch 2010), können wir davon ausgehen, dass das Wissen um den Zusammenhang von tiefen Frequenzen und Größe tief verwurzelt ist.

Einige Korrelationen haben sich als sehr häufig herausgestellt, vgl. z. B.

i – a, o, u	≙ klein, dünn, hell, nah – groß, dick, dunkel, fern
Kurz- – Langvokal	≙ stark, kräftig, schnell – nicht stark, zart, langsam
Langvokal	≙ lang empfundene Zeitspanne
Velar, Uvular, r	≙ böse, gefährlich, aggressiv
Nasal, Lateral, Langvokal	≙ traurig, langsam, schwer, weich
Plosiv (vor allem stimmlos), Kurzvokal	≙ fröhlich, schnell, hart
stimmloser Konsonant	≙ klein, hell, eckig
stimml. – sth. Plosiv	≙ klein, leicht – groß, schwer
hoher – tiefer Ton	≙ klein – groß
wenig – viele Silben	≙ wenig, kurze, einfache – viel, lange, komplexe Information
Silbenwiederholung (vgl. Elsen 2016a, S. 226)	≙ Inhaltswiederholung, -verstärkung

3. Fiktionale Sprachen

Unsere natürlichen Sprachen dienen der Kommunikation. Sie müssen verständlich und handhabbar sein und haben sich kulturevolutionär entwickelt. Künstliche Sprachen werden hingegen von Menschen geschaffen. Okrent (2009) hat über 900 davon gezählt. Ein Beweggrund war ursprünglich, die bestehenden Sprachen zu verbessern. Das bekannteste Beispiel ist sicher die Welthilfssprache Esperanto. Sie war für den Gebrauch gedacht und sollte gewährleisten, dass Sprecher/innen unterschiedlicher Muttersprachen miteinander kommunizieren können, daher sollte sie leicht erlernbar sein und grammatisch sehr systematisch. Andere künstliche Sprachen erfüllen jedoch ganz andere Aufgaben und Bedingungen. Für manche, etwa Tolkiens Elfensprachen wie Quenya oder Sindarin, standen ästhetische Aspekte im Vordergrund. Wieder andere wie das Vulkanische unterlagen klaren technischen Einschränkungen. Da der Film bereits mit englisch sprechenden Schauspieler/innen gedreht war, musste das nachträglich aufgelegte Vulkanisch zu den sichtbaren Lippenbewegungen der Sprecher/innen passen (Okrand et al. 2011, S. 114). Die meisten Sprachen in SF und Fantasy sollen klangsymbolisch wirken, das heißt, sie sollen uns Informationen zu den Sprecher/innen über die Klangebene vermitteln (Elsen 2016, S. 155 ff., auch Elsen 2018). Sprachen wie das Esperanto sind im Folgenden nicht weiter von Belang. Wir beschäftigen uns hier mit einigen künstlichen Sprachen im SF und Fantasy, und da sie nicht aus kommunikationstechnischen Beweggründen kreiert wurden, dürfen sie auch ganz anders klingen, als wir es von unseren bekannten Sprachen gewohnt sind. Ähnlich wie in lyrischen Texten führen bestimmte Laute, Lautkombinationen und Lauthäufungen zu ästhetischen bzw. emotionalen Effekten (Elsen 2017). Die Frage ist, wie und warum das so ist.

Aus Mittelerde kennen wir vor allem die Elfensprachen von J. R. R. Tolkien, das Quenya (*the Ancient Tongue*, das Hochelbische), die frühere Variante ist Qenya (Fimi/Higgins 2016, S. xvi), das „Latein der Elfen“ mit geschichtlich-rituellem Status (Tolkien 1987, S. 213, 1966, S. 406), das in dieser Welt tatsächlich gebrauchte und überall in Mittelerde geläufige Sindarin (*the Noble Tongue*, das Grauelbisch), Avarin, Telerin, Nandorin, um nur einige zu nennen, sowie die *Black Speech* in Mordor, die von Sauron für seine Geschöpfe, die Orks, geschaffen wurde. Im Raumschiff-Enterprise-Universum gibt es das Klingonische, das zunächst von James Doohan, der Scotty verkörperte, im Wesentlichen aber von Marc Okrand entwickelt wurde, weiter auch Vulkanisch und Romulanisch und andere. Im „Lied von Eis und Feuer“ kommen sehr viele Sprachen vor, die aber unterschiedlich weit ausgebaut sind. George R. R. Martin hat sie für seine Bücher erfunden, weiter entwickelt wurden sie dann von David J. Peterson, um vor allem auch in den Verfilmungen zur Anwendung zu kommen. Die *Old Tongue* ist die Sprache der *First Men* von Essos, die später nach Westeros auswanderten. Hier beherrschen diese Sprache nur einige Wildlinge, die Thenn und die Riesen. Das Hochvalyrische wurde einst auf Essos gesprochen. Heute ist es eine tote Sprache für wissenschaftliche oder liturgische Zwecke ähnlich wie bei uns das Latein. Einige beherrschen es, etwa die Roten Priesterinnen, Daenerys, Tyrion Lannister, Varys und insgesamt die gebildeten Schichten in Westeros. Das Dothraki ist die Sprache der kriegerischen Nomaden in den Steppen im Osten Essos'. Daneben gibt es noch Skroth, gesprochen von den *Others*, den weißen Wanderern. Im Folgenden wenden wir uns einer Auswahl die-

ser Sprachen zu, einigen Elfensprachen, der *Black Speech*, dem Hochvalyrischen, dem Dothraki sowie dem Klingonischen. Dabei gehen wir gezielt auf folgende Fragen ein: Welche Vorgaben gab es für die Sprachen? Wie wurden sie umgesetzt? Wieso passen die Sprachen zu den Geschöpfen?

3.1 Korrelationen

3.1.1 Elfensprachen

Tolkien arbeitete lange vor den Büchern bereits an seinen Elfensprachen. Für ihn war diese Beschäftigung ein ästhetischer Genuss, ihm ging es also zunächst einmal um den Klang an sich. Seine Elfensprachen sollten „specially pleasant“ (Weiner/Marshall 2011, S. 77) sein. Deswegen verwendete er auch weitgehend englische Phoneme (ibid., S. 81). Weil ihm Finnisch und Griechisch besonders viel „phonaesthetic pleasure“ gaben, ließ er sich davon für die Elfensprachen inspirieren (ibid., S. 103). Auch das Walisische bereitete ihm „an abiding linguistic-aesthetic satisfaction“ (Hostetter 2007b, S. 333), so dass es auch hier Einflüsse gab. „Elvish tongues are designed to embody beauty in the highest degree“ (Weiner/Marshall 2011, S. 106). Neben der ausgesprochenen Freude am Klang und am Erschaffen selbst hatte Tolkien aber noch eine weitere Vorgabe. Die Sprachen sollten nämlich nicht nur schön sein, sondern auch zu den Sprecher/innen passen. Dies bezieht sich somit auf die Beziehung zwischen dem Klang der Sprache und den damit verbundenen Gedanken. Da die Elfen den höchsten und makellosesten Typ seiner Geschöpfe repräsentieren, musste das Quenya auch im hohen Maße ästhetisch sein (Fimi/Higgins 2016, S. xxi). In seiner Welt gab es dann auch die Gegenseite. „Tolkien’s focus on words that have an aesthetically pleasing sound as befitting to their sense would be contrasted with his invention of words that would seek to produce the opposite effect, even without meaning of the word being known“ (ibid., S. xxiif.). Und das ist Lautsymbolik: Grundlegend für die Tolkiensprachen war somit die Vorstellung, dass die Lautunterschiede kulturelle Unterschiede und Unterschiede in den Eigenschaften der Geschöpfe reflektieren.

Die Lautsymbolik kann nun auf zwei Ebenen gesucht werden, einmal als Effekt einzelner Laute, wie wir das im Falle der Größensymbolik gesehen haben, so dass wir hier Korrelationen zwischen Lautung und Bedeutung erwarten, und einmal auf der Textebene als gehäuftes Miteinander bestimmter Laute. Im zweiten Fall sollten wir Korrelationen mit Eigenschaften der Sprecher/innen finden.

Anhand von statistischen Analysen konnte Rausch (2014) Größensymbolik in Tolkiens Elfensprachen zeigen. Er stellte alle Wurzeln zu einem bestimmten Konzept zusammen und fand, dass die Wurzeln in der Bedeutung 'klein' alle bis auf eine ein /i/ haben, die Wörter für 'groß' hingegen nie, vgl. die Wurzel INI- 'klein', dazu *inya* "tiny" (Quenya), die Wurzel *LIK-, dazu *ligen* "small" (Noldorin), die Wurzel *MIKI-, dazu *migin* "little" (Goldogrin) im Vergleich zur Wurzel ÁLAT- "large, great in size", dazu *alta, alat* "large, great in size" (Quenya), die Wurzel FABĀ-, dazu *fauka* "fat, large" (Quenya), die Wurzel MBOL-, BOL-, dazu *molda* "big, large" (Quenya) (Rausch 2014, S. 6 f.).

Die gefühlsmäßigen Eindrücke nun sollten in Tolkiens Vorstellung für Wesen und Sprache korrelieren. Die Elfen waren schön, ästhetisch, edel, gefühlvoll. Die Sprachen weisen viele vordere Vokale wie /i/ und /e/ auf sowie /ʌ/, viele weiche und sonore Konsonanten wie /l, m, n, ŋ, b, w, j/, sieben Diphthonge: *ai, au, oi, ui, eu, iu, ei*, wortfinal fast nur stimmhafte Laute, CV- oder VC-Silben, also kaum Cluster, und bei Zweisilblern die Betonung der ersten Silbe. Stimmlose Plosive erscheinen höchstens silbeninitial. Diphthong und Monophthong können auch gemeinsam auftreten wie bei *oiolosseo*. Sindarin als etwas jüngere Sprache weist etwas mehr Frikative und insgesamt mehr Konsonanten als das Quenya auf (Podhorodecka 2007, Fauskanger *Quenya*, Wiener/Marshall 2011, S. 82), vgl. Sindarin, Beispiel (4), und Quenya, Beispiel (5) (Tolkien in Podhorodecka 2007, S. 107):

- (4) *A Elbereth Gilthoniel,
silivren penna miriel
o menel aglar elenath!
Na-chaered palan-diriel
o galadhremmin ennorath,
Fanuilos, le linnathon
nefaear, sí nefaearon!*
- (5) *Ai! Laurie lantar lassi súrinen!
Yéni únótime ve rámar aldaron,
yéni ve linte yuldar vánier
mi oromardi lisse-miruvóreva
Andúne pella, Vardo tellumar
nu luini yassen tintilar i leni
ómaryo airetri-lirinen.*

3.1.2 *Black Speech*

Die Orks bilden den Gegenpol zu den Elfen. Sie sind gefährlich, rau, grausam, aggressiv und hässlich. Sie werden als extrem böartige Geschöpfe voller Hass geschildert, die zunächst keine eigene Sprache hatten, sondern sich aus anderen Sprachen zusammensuchten, was sie gebrauchen konnten, und dies dann verdrehten und entstellten. Dadurch entstand keine Sprache, sondern brutales Kauderwelsch für Flüche bzw. viele verschiedene äußerst hässliche und weitgehend unverständliche Dialekte. Eine „Ork-Sprache“ gab es nicht. Deswegen schuf Sauron die *Black Speech*, damit er mit seinen Geschöpfen und sie auch unter sich kommunizieren konnten (Fauskanger, *Orkish*). Die Laute waren hart und hässlich, die Wörter böse (Tolkien 1966, S. 409, 1996, S. 35).

Ihre Sprache weist viele hintere Vokale auf, kaum Diphthonge, kein /e/ und kein Schwa und viele hintere Plosive. In den Filmen fallen außerdem die vielen langen hinteren *a*-Laute auf. Lateral und /r/ werden im hinteren Mundbereich gebildet (Daniel). Das uvulare /r/ empfanden die Elfen als äußerst unangenehm (Fauskanger, *Orkish*, Daniel). Es gibt insgesamt viele Konsonanten und hier vor allem viele Frikative und Plosive. Bei den letzten beiden Gruppen wird die Passage im Mundraum blockiert oder teilweise eingengt, was einen gewissen Eindruck von Härte und Schärfe hervorruft und mit dem Weichen, Fließenden der vielen Sonorlaute in den Elfensprachen kontrastiert. Die Silben sind zumeist geschlossen, vgl. CVC, CCVC, CVCC, und weisen viele Konsonan-

tencluster auf wie *thr-*, *kr-*, *gl-*, *sk-*, *-zg*, *-mb-*, *-mp-*, *-rz-*, *-nk*, auch dies klang in den Ohren der Elfen hart und rau (Fauskanger, *Orkish*), vgl. Beispiele 6, die Inschrift des Ringes und ein Fluch. Daneben gibt es einige Namen wie *Sauron*, *Nazgûl*, *Gorsodh*, *Morgoth*, *Tol-in-Gaurhoth*, *Lugbûrz* (Conley 2006, Lobdell 2007, Daniel). Diese Fragmente wurden später von David Salo für die Filme weiterentwickelt. Beispiele für Black Speech (Tolkien in Podhorodecka 2007, S. 107 f.) sind:

- (6a) *Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul,*
ash nazg thrakatulûk agh burzum-ishi krimpatul.
 „One Ring to rule them all, one Ring to find them, one Ring to bring them all, and in the darkness bind them”
- (b) *Ugluk u bagronk sha pushdug Saruman-glob bubhosh skai.*
 „Uglûk to the cesspool, sha! the dungfilth; the great Saruman-fool, skai!” (Tolkien, 1996, S. 83)

Von Podhorodecka stammt eine vergleichende Analyse.

	Quenya	Sindarin	<i>Black Speech</i>
C pro V	1,08	1,22	1,7
/i, e/	51 %	58 %	14 %
/u/	10 %	2 %	40 %
/p, t, k/	5,8 %	3,6 %	19 %
/m, n, w, j, l/	46,1 %	52,1 %	20 %

Tabelle 1: Lautvergleich, vgl. Podhorodecka (2007, S. 108 f.)

Die Tabelle 1 zeigt, dass die Elfensprachen ungefähr so viele Vokale wie Konsonanten haben, extrem viel *i* und *e* und kaum *u* im Vergleich zur *Black Speech*, und auch die Verteilung der Konsonanten ist diametral entgegengesetzt. Alle drei Parameter, Konsonanten, Vokale und ihr Verhältnis zueinander, entsprechen den Werten der Lautsymbolikforschung für euphonische und unangenehme Wirkung.

3.1.3 Dothraki

Auch George R. R. Martin hat bestimmte Vorstellungen von seinen Sprachen in der Welt des *Lied von Eis und Feuer*.

Tolkien was a philologist [...], I don't have his gift for languages. That is to say, I have not actually created a Valyrian language. The best I could do was try to sketch in each of the chief tongues of my imaginary world in broad strokes, and give them each their characteristic sounds and spellings (George R. R. Martin in *A Wiki of Ice and Fire*).

Hier finden wir wieder den Gedanken, dass die Sprache über bestimmte Eigenschaften verfügen muss, die er jedoch nur grob umzusetzen vermag. Deswegen gibt es in den Büchern zunächst wenig Sprachbeispiele. Wie bei Tolkiens Verfilmungen bekam dann

ein Linguist den Auftrag, die Sprachen auszubauen, dass sie auch auf der Leinwand genutzt werden konnten. Für Dothraki hatte David J. Peterson die Vorgabe, sie solle zu Beispielen aus Büchern passen und „harsh“ sein. Da sie von verschiedener Seite ein bisschen wie Deutsch, Arabisch und Russisch klang, brauchte sie damit das [x]. „And, indeed, that does seem like a pretty ‘harsh’ sound to an English speaker. It’s so ... clearing-your-throat-sounding. That must be it! The presence of that sound makes a language harsh“ (Peterson 2015b, S. 25 f.). Dazu spielen jedoch auch kulturelle Stereotypen eine Rolle. Da Dothraki außerdem auch fremd klingen sollte, verwendete Peterson bewusst Sprachlaute, die das Englische nicht nutzt wie dental artikulierte *t, d, n, l* und das [r] (ibd., S. 90 f.) Was zusätzlich auffällt, sind die vielen hinteren Konsonanten, vgl. den velaren Glide, /k, g, x, ŋ, q, N, h/, das /h/ soll eigentlich pharyngal artikuliert werden. Bei den Vokalen fehlen *u* und die Diphthonge. Peterson achtete außerdem darauf, dass viele der hoch frequenten Wörter nicht-englische und vor allem „harsche“ Laute und Finalakzent haben (ibd., S. 94). Viele Silben sind geschlossen und es gibt Konsonantencluster. Die gehäuft auftretenden *o, a*, Velare und Uvulare klingen hart und unangenehm. So sind dann auch seine Lieblingswörter *mahrash* 'Mann' und *hrazel* 'Pferd' (ibd., S. 95).

	La-bial	Den-tal	Al-veo-lar	Palatal https://en.wikipedia.org/wiki/Postalveolar_consonant	Ve-lar	Uvu-lar	Glot-tal
Stop		t, d			k, g	q	
Affri-cate				dʒ			
Frica-tive	f, v	θ	s, z	ʃ, ʒ	x		h
Nasal	m t	n	n	ɲ	ŋ	N	
Glide				j	w		
Lateral		l					
Tap/ Trill			r, r				

Tabelle 2: Das Konsonantensystem des Dothraki (Peterson 2015b, S. 92)

- (7a) *M'athchomaroon, zhey lajak vezhven!*
Athchomar chomakaan, zhey verak. Finoon shafka dothrae meshes?
Anha dothrak she khalasoroon Khali Fogo.
 'Seid gegrüßt, großer Krieger! Hallo, Reisender. Woher kommt Ihr? Ich bin aus dem Khalasa des Khal Fogo.' (Peterson 2015a, S. 105 f.)
- (b) *Lajak oga haz oqet ha khalaan.*
 [la.'dʒak 'o.ga haz o.'qet ha xa.la.'an]
 'Der Krieger schlachtet gerade das Schaf für den Khal' (Peterson 2015b, S. 94).

Da es für die Sprachen aus dem Eis-und-Feuer-Zyklus noch zu wenige Belege gibt, liegen auch noch keine quantitativen Analysen vor. Der Blick auf Phoneminventar und Beispiele zeigt aber, dass der velare und uvulare Bereich bei den Konsonanten ausge-

baut ist und dass *o*- und *a*-Laute dominieren. Außerdem treten Konsonantencluster auf. Im Gegensatz dazu zeigt ein Blick auf das Hochvalyrische viele helle Vokale.

3.1.4 Hochvalyrisch

Das Hochvalyrische klingt sehr schön und flüssig und wird von Adligen gesprochen. Somit vereint es also einige positive Eigenschaften. Es entspricht sozial und bildungssprachlich unserem Latein. Es gibt einige Namen, vor allem aus dem Hause Targaryn, vgl. *Aegon*, *Alysanne*, *Ayrmidon*, *Baelon*, *Gaemon*, *Daemion*, *Daenerys*, *Helaena*, *Maegelle*, *Rhaella*, und etwas Vokabular wie *dracarys* 'Drachenfeuer', *kēli* 'Katze', *kirimvose* 'danke', *dohaeriros* 'Sklave' (A Wiki of Ice and Fire).

Sprachproben gibt es wenige, aus dem Internet von David Peterson beispielsweise

- (8a) *Skorī dēmalȳti tymptir tymis, ērinis iā morghūlis*
'Wenn du das Spiel der Throne spielst, gewinnst du oder du stirbst.'
(b) *Skoriot nūhyz zaldrȳesse ilzi?*
'Wo sind meine Drachen?'
(c) *Vilibazmosa iderenni emilun.*
'Ich möchte eine Gerichtsentscheidung durch Kampf.' (Lucas)

Peterson spricht die Vokale sehr gespannt aus, das <u> teilweise [y]. Wir finden viele helle Vokale, Langvokale, offene Silben, Nasale und den Lateral. Diese Charakteristika ähneln denjenigen in den Elvensprachen, und wir erkennen in beidem eine Tendenz zu euphonischer Wirkung. Die meisten Konsonanten sind labial bis alveolar, es treten aber auch /k, g, γ, q, h/ auf oder das /x/ in Lehnwörtern.

3.1.5 Klingonisch, Serie *Enterprise* (*Star Trek*)

Die ersten Wörter des Klingonischen, abgesehen von Namen, kamen im Kinofilm von 1979 vor. Sie stammen von James Doohan. Marc Okrand wurde mit der Weiterentwicklung beauftragt ab dem dritten Star-Trek-Film 1984. Die Sprache hatte insgesamt hart und kehlig zu sein. Sie sollte wie keine menschliche Sprache klingen, die Schauspieler/innen mussten aber ohne elektronische Hilfsmittel auskommen (Conley 2006, Okrand/Adams/Hendriks-Hermans/Kroon 2011). Die Klingonen werden als unangenehm, unsozial, aggressiv und kämpferisch beschrieben. Passend dazu verfügt das Lexikon nicht über Grüße, ein Gespräch beginnt nicht mit Höflichkeitsfloskeln, der Frage nach Gesundheit oder Wetter, sondern sofort mit dem eigentlichen Thema (Okrand 1992), Beispiele sind

- (9a) *tlhIngan Hol yejHaD jInmol chu' oH Qo'noS QonoS'e'. tlhIngan Hol jatlhwl'pu'vaD wIcherpu'. naDev vuDmey Daj lutmey Sagh je DalaDlaH, 'ach tlhIngan Hol DayajnlS. Hoch jar chovnatlh chu' wlmuch. yllaD. ylqeq. tugh blpo'choH.*
„The Kronos Chronicle is a new project of the Klingon Language Institute, intended for Klingon speakers. Here you can read interesting opinions and articles, but only if you can understand Klingon. Each month we will have a new issue for you to read and practice your skill.“ (Omniglot)

- (b) *noH QapmeH wo' Qaw'lu'chugh yay chavbe'lu', 'ej wo' choqmeH may' DoHlu'chugh lujbe'lu'*
 „Destroying an empire to win a war is no victory, and ending a battle to save an empire is no defeat.“ (Omniglot)
- (c) *'QaQbe' 'ej qabbe' ghu' 'a QaQ, pagh qab 'e' tu' qelwl' neH*
 „There is nothing either good or bad but thinking makes it so“
 (Hamlet in Adams 2011, S. 258)

Die typische Silbenstruktur ist CV(C), es gibt viele dunkle Vokale, viele Konsonanten, viele Konsonantengruppen und vor allem hintere Laute. Die Sprache hat kein /e/ und kein Schwa, wohl aber /a, ε, ɪ, o, u/. Sie hat den Glottisverschluss, [qχ], [x], [γ] sowie den stimmlosen uvularen Plosiv [q]. „The overall sound of Klingonese is harsh, guttural, and forceful“ (Conley 2006, S. 170). Da der Knacklaut oft am Ende eines Einsilblers steht, vgl. <Qo> 'ich weigere mich, lehne ab', <ra> 'befehlen', klingt die Sprache abgehakt und hart (Okrand et al. 2011, S. 116). Aber da sie nicht nur böse und gefährlich, sondern auch fremd wirken soll, verwendet sie einen stimmlosen lateralen Affrikaten, der in der Schreibung als <tlh> erscheint „a 'til' sound with a hissing 'l'“ (Conley 2006, S. 170), und retroflexe *d* und *s*. Das „Un“-englische soll außerdem durch das Fehlen von /g/ und /k/ erreicht werden – der Name *Klingonisch* beruht auf einem Missverständnis, weil er eigentlich *tlhIngan* heißt (Okrand et al. 2011, S. 116 ff.). Fremd klingen auch Wörter mit für uns ungewöhnlichen Konsonantengruppen wie in *blnep* 'du lügst', *Hljol* 'beam mich rauf' (Conley 2006, S.170), was zu konsonantischen Nuklei führt. In der Tabelle (3) sind die Konsonanten mit den orthographischen Zeichen zusammengestellt.

		Labial	Dental or alveolar		Retroflex	Postalveolar or palatal	Velar	Uvular	Glottal
			Central	Lateral					
Plosive	voiceless	p /pʰ/	t /tʰ/					q /qʰ/	' /ʔ/
	voiced	b /b/			D /d/				
Affricate	voiceless			tlh /tʰ/		ch /tʃ/		Q /qʃ/	
	voiced					j /dʒ/			
Fricative	voiceless				S /s/		H /x/		
	voiced	v /v/					gh /ɣ/		
Nasal		m /m/	n /n/				ng /ŋ/		
Trill			r /r ~ ɹ/						
Approximant		w /w/		l /l/		y /j/			

Tabelle 3: Das Klingonische Konsonantensystem (FrathWiki: Klingon)

Die vielen dunklen Vokale, die vielen Konsonanten bzw. -gruppen, die Retroflexe, Velare, Uvulare lassen die Sprache, wieder passend zu den Sprechern, als hart, harsch, unsympathisch, böse, gefährlich erscheinen; den fremdartigen Eindruck unterstützen zudem seltene und nicht englische bzw. nicht deutsche Konsonanten und -gruppen.

4. Fazit

Insgesamt klingen die Sprachen der positiv gezeichneten Wesen euphonisch und angenehm. Dies führt die Lautsymbolikforschung auf viele Vokale im Verhältnis zu Konsonanten, lange Vokale, viele vordere, helle Vokale, eher vordere Konsonanten und viele offene Silben zurück. Im Gegensatz dazu wirken die Sprachen der böseartig gezeichneten Wesen hart und gefährlich aufgrund vieler Konsonanten, vieler Konsonantencluster, vieler hinterer Laute, dabei vor allem Velare und Uvulare.

Die Schöpfer wollen, dass der Klang der Sprachen zu den Eigenschaften der Sprecher passt und dass der Klang der Sprachen Informationen über die Sprecherinnen und Sprecher vermittelt. Sie nutzen, bewusst und unbewusst, die gleichen Laut-Bedeutungs-Korrelationen, wie sie auch die Lautsymbolikforschung ermittelt hat. Das persönliche, subjektive Gefühl der Schöpfer passt zu universell gültigen Ergebnissen. Das lässt sich artikulatorisch, neurologisch und auditiv erklären – eben lautsymbolisch.

Die Lautstruktur bedeutet eine eigene Informationsdimension. Für Texte vermag sie ästhetische und emotionale Wirkungen zu erzeugen und die lexikalische Dimension zu stützen. Künstliche Sprachen können jedoch nicht auf lexikalisierte Semantik zurückgreifen. So sind sie rein auf die Lautung angewiesen, wenn sie Informationen vermitteln sollen, etwa Charaktermerkmale der fiktiven Lebewesen. Die Erschaffer/innen dieser Sprachen nutzen bewusst oder unbewusst lautsymbolische Regularitäten, um beim Publikum Assoziationen zu erzeugen und einen Bezug zur phantastischen Welt herzustellen. Interessant für die Zukunft wären diesbezüglich quantitative Analysen – auch weiterer phantastischer Sprachen, die sicherlich nicht alle gleich gut lautsymbolisch wirken. Es darf nicht vergessen werden, dass die hier vorgestellten Beispiele von Linguisten ausgearbeitet wurden. Möglicherweise ist das der Grund, warum die Elvensprachen besonders „schön“ und das Klingonische besonders gefährlich und fremd wirken.

Literatur

- Adams, Michael (2011): *From Elvish to Klingon*. Oxford.
- A Wiki of Ice and Fire. <http://awoiaf.westeros.org/>. 22.12.2018.
- Berlin, Brent (1992): *Ethnobiological Classification: Principles of Categorization of Plants and Animals in Traditional Societies*. Princeton.
- Berlin, Brent (1994): Evidence for pervasive synesthetic sound symbolism in ethnozoological nomenclature. In: Hinton, Leanne/Nichols, Johanna/Ohala, John. *Sound Symbolism*. Cambridge, S. 76–93.
- Conley, Tim/Cain, Stephen (2006): *Encyclopedia of Fictional and Fantastic Languages*. Westport/London.
- Crystal, David (2010): Sound symbolism. In: *The Cambridge Encyclopedia of Language*. Cambridge, S. 182–184.
- Daniel, Craig: „A second opinion on the Black Speech“. *Ardalambion*. <folk.uib.no/hnohf/>. 22.12.2018.
- Elsen, Hilke (2008): *Phantastische Namen. Die Namen in Science Fiction und Fantasy zwischen Arbitrarität und Wortbildung*. Tübingen.
- Elsen, Hilke (2016a): *Einführung in die Lautsymbolik*. Berlin.
- Elsen, Hilke (2016b): Wirkendes Wort – wirkender Laut: Lautsymbolik in den Sprachen der Welt. In: *Wirkendes Wort* 3/2016, S. 479–489.
- Elsen, Hilke (2017): Lautsymbolik in lyrischen Texten – Grenzen und Möglichkeiten. In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, S. 549–561.

- Elsen, Hilke (2018): Some names are more equal than others – The sound symbolic value of new names. In: *Cahiers de lexicologie et normes* 113.2, S. 79–94.
- Heinl, Oliver (2018): *Urbilder der Sprachbaukunst*. Hamburg.
- Fauskanger, Helge K.: *Ardalambion. Of the Tongues of Arda, the invented world of J. J. R. Tolkien*. <folk.uib.no/hnohf/>. 22.12.2018.
- Fauskanger, Helge K.: „Orkish and the Black Speech – base language for base purposes“. *Ardalambion*. <folk.uib.no/hnohf/>. 22.12.2018.
- Fauskanger, Helge K.: „Quenya – the Ancient Tongue“. *Ardalambion*. <folk.uib.no/hnohf/>. 23.08.2016.
- Fimi, Dimitri/Higgins, Andrew (2016): *J. R. R. Tolkien. A Secret Vice. Tolkien on Invented Languages*. London.
- Fitch, W. Tecumseh (2010): *The Evolution of Language*. Cambridge.
- Fónagy, Ivan (1963): *Die Metaphern in der Phonetik. Ein Beitrag zur Entwicklungsgeschichte des wissenschaftlichen Denkens*. The Hague.
- FrathWiki. <http://www.frathwiki.com/Klingon>. 22.12.2018.
- Hays, Terence E. (1994): Sound symbolism, onomatopoeia, and New Guinea frog names. In: *Journal of Linguistic Anthropology*, S. 153–174.
- Hostetter, Carl F. (2006): Elvish as she is spoke. In: Hammond, Wayne G., Scull, Christina. *The Lord of the Rings 1954–2004. Scholarship in Honor of Richard E. Blackwelder*. Milwaukee, S. 231–255.
- Hostetter, Carl F. (2007a): Tolkienian linguistics: The first fifty years. In: *Tolkien Studies*. 4, S. 1–46.
- Hostetter, Carl F. (2007b): Languages invented by Tolkien. In: Drout, Michael. *J. R. R. Tolkien Encyclopedia – Scholarship and Assessment*. New York, S. 332–344.
- Jespersen, Otto (1933): Symbolic value of the vowel i. In: Jespersen, Otto. *Linguistica. Selected Papers in English, French and German by Otto Jespersen*, S. 283–303. (Original 1922. *Philologica* 1.)
- Kohler, Klaus J. (1977): *Einführung in die Phonetik des Deutschen*. Berlin.
- Köhler, Wolfgang (1929): *Gestalt Psychology*. New York.
- Köhler, Wolfgang (1947): *Gestalt Psychology. An Introduction to New Concepts in Modern Psychology*. New York/Toronto.
- Levickij, Viktor V. (2013): Phonetic symbolism in natural languages. In: *Glottology*, S. 72–91.
- Lobdell, Jared (2007): Sauron. In: Drout, Michael. *J.R.R. Tolkien Encyclopedia – Scholarship and Assessment*. New York, S. 591–592.
- Lucas, Katie M. (2016): High Valyrian 101: Learn and pronounce common phrases. <making-gameofthrones.com>. 22.12.2018.
- Marttila, Annu (2011): *A Cross-Linguistic Study of Lexical Iconicity and its Manifestation in Bird Names*. München.
- Ohala, John J. (1994): The frequency code underlies the sound-symbolic use of voice pitch. In: Hinton, Leanne / Nichols, Johanna / Ohala, John. *Sound Symbolism*. Cambridge, S. 325–347.
- Omniglot. The Online Encyclopedia of Writing Systems & Languages. <www.omniglot.com/conscripts/klingon.htm>. 25.11.2016.
- Okrand, Marc (1992): *The Klingon Dictionary. English/Klingon, Klingon/English*. New York et al.
- Okrand, Marc/Adams, Michael/Hendriks-Hermans, Judith/Kroon, Sjaak (2011): Wild and whirling words: The invention and use of Klingon. In: Adams, Michael. *From Elvish to Klingon*. Oxford, S. 111–134.
- Okrent, Arika (2009): *In the Land of Invented Languages*. New York.
- Peña, Marcela/Mehler, Jacques/Nespor, Marina (2011): The role of audiovisual processing in early conceptual development. In: *Psychological Science*, S. 1419–1421.
- Peterson, David. J. (2015a): *Living Language Dothraki. Ein Sprachkurs*. Lithuania.
- Peterson, David. J. (2015b): *The Art of Language Invention*. New York.

- Podhorodecka, Joanna (2007): Is lámatyáve a linguistic heresy? Iconicity in J. R. R. Tolkien's invented languages. In: Tabakowska, Elzbieta/Ljungberg, Christina/Fischer, Olga. *Insistent Images. Iconicity in Language and Literature 5*. Amsterdam et al., S. 103–110.
- Rausch, Roman. „Sound symbolism in Elvish“. 2014. <Sindanoorie.net/art/ssymb.html>. 28.11.2014.
- Sapir, Edward (1929): A study in phonetic symbolism. In: *Journal of Experimental Psychology*. 12, S. 225–239.
- Shinohara, Kazuko/Kawahara, Shigeto (2016): A cross-linguistic study of sound symbolism: The image of size. In: *Proceedings of the Berkeley Linguistic Society 36*. Berkeley, S. 396–410.
- Tanz, Christine (1971): Sound symbolism in words relating to proximity and distance. In: *Language and Speech*, S. 266–276.
- Thompson, Patrick D./Estes, Zachary (2011): Sound symbolic naming of novel objects is a graded function. In: *The Quarterly Journal of Experimental Psychology*. 64.12, S. 2392–2404.
- Thorndike, Edward L. (1945a): The association of certain sounds with pleasant and unpleasant meaning. In: *Psychological Review*. 52, S. 143–149.
- Thorndike, Edward L. (1945b): On Orr's hypotheses concerning the front and back vowels. In: *The British Journal of Psychology*. 36.1, S. 10–14.
- Tolkien, John R. R. (1945/1955/1966): *The Lord of the Rings*. London.
- Tolkien, John R. R. (1987): *The Lost Road and Other Writings. Language and Legend before The Lord of the Rings. The History of Middle-earth 5*. New York.
- Tolkien, John R. R. (1996): *The Peoples of Middle-earth. The History of Middle-earth 12*. London: Boston.
- Tolkien, John R. R. (1998): Qenyaqetsa. The Qenya phonology and lexicon. In: *Parma Eldalambéron*. 12, S. 1–112.
- Traunmüller, Hartmut (1996): Sound symbolism in deictic words. In: *Quartely Progress and Status Report*. 37.2, S. 147–150.
- Tsur, Reuven (2006): Size-sound symbolism revisited. In: *Journal of Pragmatics*. 38, S. 905–924.
- Ulan, Russell (1978): Size-sound symbolism. In: Greenberg, Joseph H. *Universals of Human Language II. Phonology*. Stanford, S. 525–568.
- Volke, Stefan (2007): *Sprachphysiognomik. Grundlagen einer leibphänomenologischen Beschreibung der Lautwahrnehmung*. Freiburg/München.
- Weiner, E. S. C./Marshall, Jeremy (2011): Tolkien's invented languages. In: Adams, Michael. *From Elvish to Klingon*. Oxford, S. 75–109.
- Weinrich, Frank/Honegger, Thomas (2011): Die aktuelle Tolkienforschung im Überblick: Personen – Organisationen – Verlage – Werke. In: *Zeitschrift für Fantastikforschung*. 1.2, S. 63–89.
- Whissell, Cynthia (1999): Phonosymbolism and the emotional nature of sounds: Evidence of the preferential use of particular phonemes in texts of differing emotional tone. In: *Perceptual and Motor Skills*. 89, S. 19–48.
- Whissell, Cynthia (2000): Phonoemotional profiling: A description of the emotional flavour of English texts on the basis of the phonemes employed in them. In: *Perceptual and Motor Skills*. 91, S. 617–648.
- Woodworth, Nancy L. (1991): Sound symbolism in proximal and distal forms. In: *Linguistics*. 29, S. 273–299.