

11. Lenguas ficticias: análisis de las propuestas lingüísticas de J. R. R. Tolkien y G. R. R. Martin

MARTÍN URIEL CRUZ GARZA*



DOI: <https://doi.org/10.52501/cc.340.11>

Resumen

Este estudio analiza las lenguas ficticias sindarin y valyrio, creadas respectivamente por J. R. R. Tolkien y G. R. R. Martin, desde una perspectiva lingüística y cultural, con el objetivo de evaluar su complejidad estructural y su valor como objeto de estudio comparado con lenguas naturales. El análisis del sindarin se fundamenta en fuentes como *El Silmarillion* y *La Caída de Gondolin*, mientras que el valyrio se examina a partir del *corpus* lingüístico creado por David J. Peterson para la adaptación televisiva de *Juego de Tronos*.

En la investigación se abordan aspectos de tipología lingüística, fonología, morfología, sintaxis y evolución histórica interna de ambas lenguas. El sindarin se presenta como una lengua flexiva de tipo sintético, con múltiples variantes dialectales (como el doriathrin, el beleriandico o el númenóreano), producto de procesos ficticios de migración, contacto cultural y cambio lingüístico. Por su parte, el valyrio se estructura también como una lengua flexiva, con ocho casos gramaticales y un sistema de géneros único (lunar, solar, terrestre y acuático), reflejando una construcción más influida por el latín y el griego koiné.

* Técnico Superior en Imagen Diagnóstica. Candidato a Licenciatura en Letras Españolas en la Universidad Autónoma de Coahuila, México. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-8508-5720> ; correo electrónico: mugarza91@gmail.com

Ambas lenguas muestran una evolución coherente dentro de sus respectivos universos narrativos y comparten similitudes funcionales con las lenguas naturales, como la expansión imperial, el surgimiento de variantes regionales y el uso como lengua franca.

Palabras clave: *lenguas ficticias, literatura, fantasía.*

Introducción

En la presente investigación se plantea un análisis de la lengua ficticia *sindarin*, desarrollada por Tolkien a lo largo de su trayectoria literaria. La propuesta fue trabajada a partir de los anexos complementarios de *El Silmarillion*, material póstumo editado y publicado por Christopher Tolkien. Del mismo modo, se hace un estudio similar sobre el *valyrio*, diseñado para *Canción de Hielo y Fuego* por su autor, George R. R. Martin, cuyas características serán revisadas mediante análisis del *corpus* del vocabulario utilizado en la producción de HBO *Juego de Tronos*. Partiendo de la investigación lingüística previa, nos enfocaremos en los idiomas dentro de sus respectivas culturas para determinar su distribución geográfica, evolución y variantes dialectales.

El tema se aborda como un estudio literario y cultural de las lenguas ficticias para determinar similitudes con las lenguas naturales, y si se puede recurrir a textos fantásticos como un objeto de estudio para analizar el comportamiento de los idiomas, así como la construcción de estos, ya sea como herramienta narrativa o para sus adaptaciones audiovisuales. Principalmente, para la adaptación televisiva de HBO *Juego de Tronos* (2011) intervinieron lingüistas en la construcción de sus idiomas (Time, 2013).

Como precedente, se encuentra el trabajo de la investigadora y lingüista española Fernández (Universidad de Extremadura, 2019), quien realiza estudios lingüísticos y culturales del *dothraki* *Canción de Hielo y Fuego*, y el *klíngon* de *Star Trek* (1966). De estos estudios se concluye que ambas lenguas fueron diseñadas para darle identidad a culturas ficticias, su construcción estuvo fuertemente influenciada por las lenguas naturales, y de manera similar a estas, cuentan con características complejas que permiten

su análisis mediante la lingüística. Para efectos de esta investigación se estudió tipo de lengua, fonética, sintaxis y alfabeto, así como su distribución histórica y geográfica dentro de la obra, evolución, posibles variantes que pudieron surgir según fenómenos culturales, tales como desplazamiento de grupos, aislamiento territorial, conquistas, presencia de literatura y casos de discriminación lingüística con base en variantes dialectales empleadas en grupos o regiones cuyo desarrollo pudo ser diferente al del resto de sus hablantes, nativos o alóctonos.

Historia del sindarin

El sindarin es una lengua ficticia creada por el profesor, escritor, filólogo y lingüista británico J. R. R. Tolkien para su trilogía literaria *El Señor de los Anillos* (1954), aunque el primer indicio de su existencia se da a partir de poesía escrita en una versión temprana del idioma en la década de 1910. Dicho idioma tenía fuertes influencias de las lenguas del norte de Europa, como inglés, galés y finlandés. La lengua se estableció hasta la publicación de *El Hobbit*, en 1937. En publicaciones posteriores se fueron desarrollando más sus características.

Según *El Silmarillion* (1977), cuando los elfos (llamados también *quendi*) cobraron consciencia, estos ya hablaban un idioma complejo llamado eldarin común. De esta protolengua se desprendieron dos grupos, el quenya común y el telerin común. Posteriormente, los quendi se subdividieron en tres grandes clanes, los *Vanyar*, los *Noldor* y los *Teleri*, cada uno con su propia cultura. Es de este último grupo del que se desprende el sindarin moderno (estos acontecimientos están datados aproximadamente diez mil años antes de los eventos de *El Señor de los Anillos*, 1954).

Cuando los quendi abandonaron Valinor, los teleri se separaron en dos grupos. Mientras algunos clanes de estos quendi decidieron asentarse, el otro grupo vagó por el interior del continente. En etapas posteriores, estos clanes se unificaron y se renombraron como los sindar (también llamados elfos grises). A pesar de que compartían el telerin común como lengua, en consecuencia a un prolongado periodo de separación y de contacto con otros pueblos, cada una de estas tribus desarrolló su propia variante dialectal.

tal, por lo que, tras unificarse, se mezclaron cada una de estas variaciones dando origen al sindarin. Posteriormente, algunas culturas humanas que convivieron con los sindar adoptaron el sindarin como lengua.

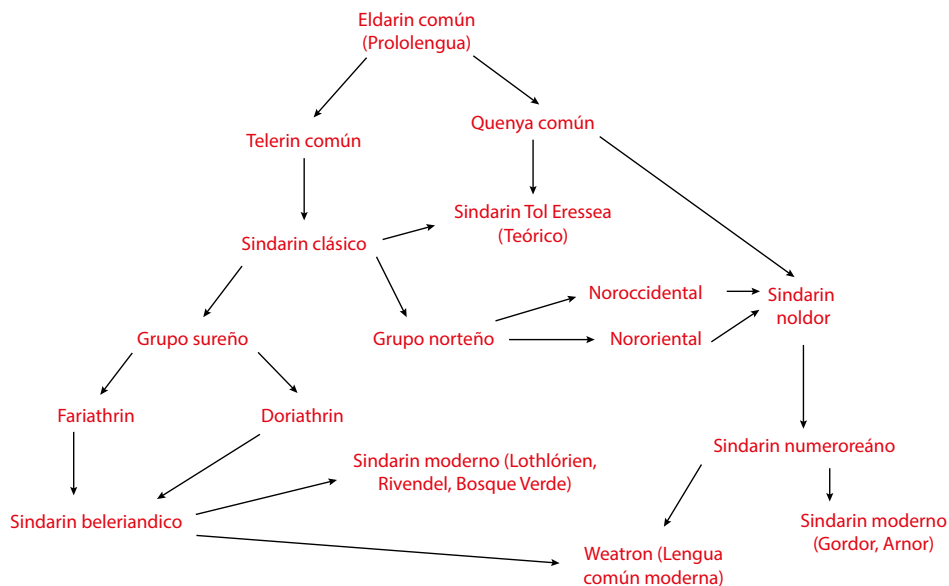
Variantes y distribución geográfica del sindarin

En *El Silmarillion* (1977), Tolkien establece que con los sindar ya asentados en Beleriand durante la Primera Edad del Sol (nombre de un periodo histórico que abarcó aproximadamente quinientos noventa años) y habiendo prohibido el quenya en un intento de cortar relaciones con los Noldor, iniciaron las primeras ramificaciones del sindarin, del que se separaron dos grupos principales.

1. *Dialecto farathrin*: Fue usado en las ciudades portuarias del sur de Beleriand, por lo que, al ser un idioma de comerciantes, es uno de los más ricos y predecesor directo del dialecto beleriandico.
2. *Dialecto doriathrin*: Era el que se hablaba en los asentamientos del interior del continente. Al ser comunidades aisladas, es la variación más arcaica del dialecto, aunque más tarde serviría de influencia para el beleriandico, para eventualmente terminar desapareciendo (caso similar al del latín culto y el latín vulgar, siendo esta la variante que logró evolucionar hasta ramificarse en las lenguas romance).
3. *Dialecto noroccidental*: Es una versión temprana del sindarin hablada por escasos grupos aislados del noroeste del continente, entre ellos los gondothlim. Esta variación desaparecería al fusionarse con el sindarin del noldor. Según *La Caída de Gondolin*, los gondothlim (pueblo nativo de la región) desarrollaron su propia variante de la lengua.
4. *Sindarin Noldor*: Esta variación más moderna nació cuando los Noldor colonizaron el norte de Beleriand, consumiendo los dialectos sindarin locales, pero conservando una fuerte influencia quenya. El sindarin de Númenor descende de esta variante. Muchas de las variantes dialectales tempranas del sindarin se fusionaron para dar paso a los grupos modernos, o bien, desaparecieron con el avance de estos.

5. *Sindarin Beleriandico*: Fue el usado por las comunidades élficas que se asentaron en la Tierra Media tras el hundimiento de Beleriand durante la Segunda Edad del Sol, llegando a ser la lengua franca de la región, tanto para el comercio como para los intercambios diplomáticos y culturales, siendo aprendida por humanos e incluso los enanos (como hablantes alóctonos). Las variantes habladas en Rivendel y Lothlorien para los eventos de los libros son ramificaciones modernas.
6. *Sindarin de Númenor*: Cuando los humanos nativos del norte de Beleriand aprendieron el sindarin de los Noldor, estos lo llevaron a Númenor, donde conservó fuertes influencias quenya, además de tomar elementos del adunaico (lengua nativa del sur de la isla). Más tarde, cuando los numenoreáños abandonaron la isla y se asentaron en la Tierra Media desarrollaron sus respectivas variaciones con influencia del sindarin beleriandico ya establecido en la región.

Figura 1. Distribución geográfica y variantes dialectales del sindarin



Fuente: Elaboración propia con base en Tolkien, *El Silmarillion* (1977) y *The Fall of Gondolin* (2018).

Discriminación lingüística en la obra

Aunque para los eventos de *El Señor de los Anillos* (1954) los elfos sean un pueblo pacífico, también son recelosos, rechazando todo lo que sea ajeno a sus respectivas culturas. Este desprecio está reflejado sobre todo en los hablantes alóctonos. Para los quendi, todo el sindarin que no provenga de otros elfos (con la excepción del numenoreáno y sus variaciones modernas) carece de valor, recibiendo con desconfianza a los extranjeros que conozcan su lengua, siendo los enanos el pueblo más afectado. Sin embargo, hay contadas excepciones a esta regla.

Entre los elfos, los hablantes del quenya fueron originalmente quendi de alto linaje, especialmente los Noldor, considerados a sí mismos como un pueblo superior. Entre el quenya y el sindarin, el quenya siempre fue más prestigioso entre los elfos, sufriendo adaptaciones muchos siglos después. Cuando los teleri que se asentaron en la Tierra Media prohibieron el quenya, en un intento de cortar lazos por diferencias políticas y culturales con los Noldor, eventualmente desarrollaron sus propias variaciones del telerin común, que al unificarse dieron origen al sindarin clásico. Esta medida provocó la desaparición del quenya en Beleriand.

Al ser los quendi un pueblo bastante elitista, guardan celosamente sus propios registros textuales, negándose también a enseñar su lengua, ejerciendo exclusión lingüística a quienes consideren “inferiores”. Para los eventos de *El Señor de los Anillos*, quedan pocos asentamientos élficos en la Tierra Media, por lo que el sindarin se volvió una rareza de prestigio que pocos dominan debido al aislamiento cultural de los elfos.

Tipología lingüística, morfología y sintaxis

Dentro de la tipología lingüística, el sindarin es una lengua sintética del tipo flexiva, similar a muchas lenguas indoeuropeas, como el latín, el español y el inglés, ya que incluye prefijos y sufijos con varios significados gramaticales al mismo tiempo; conjugaciones verbales con persona, tiempo y núme-

ro o flexión nominal entre singulares y plurales. Como ejemplo, se toma una oración sencilla del curso de Sindarin de Renk (2004).

Im Edhel

En la oración anterior, *Im* se traduce como pronombre de primera persona del singular “yo”, mientras que *edhel* corresponde al sustantivo singular “elfo”. Por lo tanto, la oración se traduce como “Yo soy un elfo”. En este caso, el verbo *ser* se mantiene implícito, siendo esta otra característica común del sindarin.

En la pronunciación, la letra “c” tiene el valor del fonema “k”. Por ejemplo, en *Celebrimbor* (*Kelebrimbor*) o *Celeborn* (*Keleborn*), caso similar a las letras *ch*, que también tiene el valor de “k”, por ejemplo, *Charcharot* (*Karkarot*). El otro fonema consonántico con regla es “dh”, que en sindarin tiene el valor de θ (*theta* griega pronunciada como *th* suave), por ejemplo, *Maedhros* (*Maeθos*, *Maethros*).

Del mismo modo, las vocales y sus diptongos tienen sus respectivos valores:

AI: Se pronuncia *ay*. Ejemplo: *Edain* (*Edayn*)

Au: Se pronuncia *Ow*. Ejemplo. *Sauron* (*Sowron*)

Ei: Caso similar a *ai*. Ejemplo. *Teiglin* (*Teyglin*)

Ie: Se pronuncian ambas vocales. Ejemplo. *Nienna*.

Ea, *Eo*: No forman diptongo y se pronuncian ambos fonemas. Ejemplo: *Earendil*, *Eonwe*.

U: Se pronuncia como *U* larga. Ej. *Turin* (*Tuurin*)

E: Se pronuncia siempre en medio de las palabras. Ejemplo: *Melegroth*, *Celeborn*.

Valyrio

El valyrio es la segunda lengua artificial analizada en este estudio. Fue establecida por el autor G. R. R. Martin para su saga literaria *Canción de Hielo y Fuego*, cuya publicación comenzó en 1996 con el primer volumen *Juego de Tronos*. Desde las primeras etapas de la lectura, Martin plantea la cultu-

ra valyria como un importante eje dentro de la obra. A pesar de tener un vocabulario bastante limitado, del cual la mayoría son nombres propios, el lingüista David. J. Peterson construyó buena parte del idioma para la adaptación televisiva de la obra (Time, 2011).

Según el material enciclopédico *El Mundo de Hielo y Fuego* (2014), la cultura valyria se desarrolló en aislamiento geográfico en una península volcánica del continente de Essos, sin más información sobre su historia temprana hasta el establecimiento del Feudo Franco de Valyria (nombre dado a su territorio).

Continuando con la información proporcionada por *El Mundo de Hielo y Fuego* (2014), el idioma valyrio fue extendiéndose por el continente con el avance de sus campañas militares. No obstante, no toda su expansión lingüística fue sobre un contexto militar, sino también diplomático, comercial y político, como lo fue en el caso de la fundación (o anexo) de las Ciudades Libres. El valyrio llegó hasta Poniente mediante familias comerciantes y nobles asentadas en la orilla occidental del Mar Angosto, aunque la lengua jamás logró extenderse al interior del continente. La expansión del Feudo Franco se detuvo abruptamente alrededor del año 100 A.C. (Antes de la Conquista, sistema de datación temporal en la obra), tras la disolución del Imperio como consecuencia de la Maldición.

Variantes y distribución geográfica del valyrio

Alto Valyrio: Era la variante hablada por la nobleza y clase alta del Feudo Franco. Se le considera extinta a partir de la Maldición, tras la pérdida de sus registros textuales y la posterior migración de los escasos hablantes nativos sobrevivientes. Para los eventos de *Canción de Hielo y Fuego* (1996), aún se estudia como lengua de prestigio, pero lo más probable es que se trate de reconstrucciones posteriores. Los pocos hablantes del idioma son alóctonos, entre ellos Daenerys Targaryen, lo cual delata constantemente su origen noble.

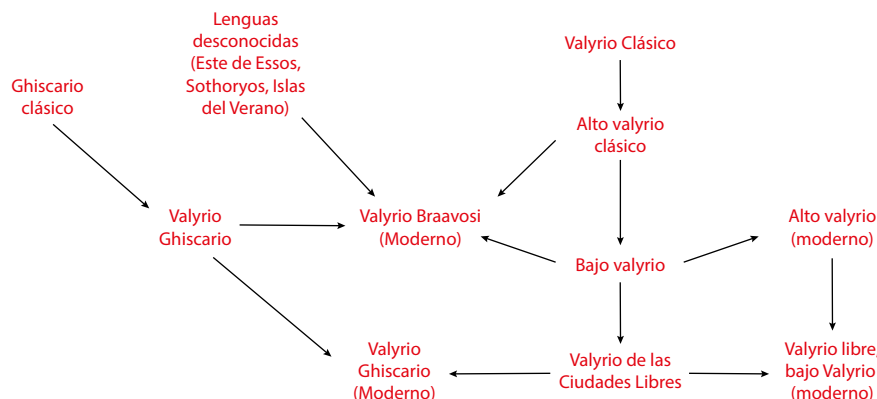
Bajo Valyrio: Es el grupo dialectal más extendido. De este, a su vez, se extiende el valyrio de las Ciudades Libres (cada una con su respectiva variación), el valyrio ghiscario y el valyrio braavosi. Debido a su distribución

geográfica sobre regiones dedicadas principalmente al comercio, se volvió una lengua de intercambio que se encuentra en evolución constante. Aun así, tiene pocos hablantes en Poniente, donde no se enseña.

Valyrio de las Ciudades Libres (valyrio libre): No se trata de una sola variación, sino más bien de ocho distintas distribuidas entre las Ciudades Libres (antiguas colonias militares y comerciales del Feudo Franco que se restablecieron como ciudades-estado autónomas tras la Maldición), donde el constante intercambio cultural por el comercio y la política lo han distribuido, siendo empleada como lengua franca entre mercaderes y marineros. Según Martin, cada una de estas variaciones cuenta con marcadas diferencias, pero totalmente entendibles entre los hablantes. (en *Juego de Tronos*, Daenerys Targaryen describe al dialecto como un “desvirtuado idioma de marineros”). Para los eventos de los libros, al idioma se le conoce solamente como valyrio, aunque el término empleado para fines de este estudio será valyrio libre.

Valyrio Braavosi: Dentro de la obra de Martin, constantemente se comenta que Braavos es una excepción lingüística entre las Ciudades Libres al no haber sido fundada por el Feudo Franco, sino por una comunidad de esclavos fugados. Al fundar la ciudad, adoptaron la lengua valyria. Cada una de las culturas a las que pertenecían los esclavos dotó al idioma de su propia influencia, lo que con el pasar del tiempo convirtió a la variante braavosi en un caso único en la evolución de la lengua.

Valyrio Ghiscario: La tercera variante dialectal más distribuida para los eventos de los libros es el valyrio ghiscario, considerado incluso entre los hablantes del idioma como la versión más “corrupta” del mismo. En *Tormenta de Espadas* (2000), Jorah Mormont le asegura a Daenerys Targaryen que la lengua hablada en la Bahía de los Esclavos es el valyrio, aunque más tarde esta misma reconoce que tiene un sonido diferente. La explicación fonética y fonológica parte del origen de la variante: cuando el Feudo Franco ejerció sus campañas militares contra la región, ya había una cultura establecida con varios milenios de existencia e idioma complejo que eventualmente fue absorbido por el valyrio de los conquistadores.

Figura 2. *Ramificación dialectal y expansión del valyrio en Essos y Poniente*

Fuente: Elaboración propia a partir de Martin, *A Game of Thrones* (1996), *The World of Ice and Fire* (2014) y el *corpus* construido por David J. Peterson para HBO (2011).

Tipología lingüística, morfología y sintaxis

David. J. Peterson construyó el valyrio como una lengua flexiva (similar al sindarin), solamente que dotándolo de un sistema de declinaciones y casos que lo hacen más similar al griego koiné o al latín que a las lenguas anglosajonas que inspiraron a Tolkien, marcando caso, género, tiempo, modo y persona mediante sus desinencias, además de sostener concordancia en su género, número y caso (*Duolingo*, 2022) y un sistema de géneros único entre las lenguas artificiales y naturales, el cual es construido como lunar, solar, terrestre y acuático. Estos se determinan por grupos semánticos más amplios.

A diferencia de los cinco casos del latín y de los cuatro del griego, Peterson establece ocho, los cuales son: nominativo, acusativo, genitivo, dativo, locativo, instrumental, comitativo y vocativo. Como ejemplo, se encuentra una oración básica del curso de valyrio distribuido de forma gratuita por la aplicación *Duolingo* (2022), creado bajo la supervisión de Peterson y su equipo de lingüistas.

Vala ābrā jorrāelzi

La traducción de la oración anterior es “El hombre ama a la mujer”. El sustantivo *vala* significa “hombre”: por lo tanto, es el sujeto, construido en caso nominativo en genero lunar (en valyrio se le asigna el género lunar a todo lo que tenga relación, como la humanidad, independientemente del sexo); *ābrā* es del caso acusativo y genero lunar, por lo que se construye como objeto directo, y su traducción sería “a la mujer”. El verbo se conjugó en la tercera persona del presente del indicativo en voz activa, desprendiéndose del verbo *jorrāelagon* (amar). De manera similar al latín, su sintaxis es mediante sujeto-objeto-verbo, aunque, al ser una lengua flexiva, este orden se puede modificar.

Conclusiones

A partir del previo estudio, se determina que tanto el sindarin como el valyrio son lenguas artificiales complejas cuya construcción y desarrollo dentro de sus respectivas obras fue mediante un proceso coherente y realista en paralelo a las lenguas naturales. Como precedente tenemos el trabajo de Fernández, que plantea las lenguas ficticias como objetos de estudio y cómo esto permite avances en la sociolingüística, al comparar su desarrollo con las lenguas naturales con similitudes tales como que ambos idiomas comparten el contexto histórico del latín, al ser una lengua de conquista que posteriormente evolucionó como lengua franca de comercio, a la par que desaparecía su variante más culta (sindarin doriathrin y alto valyrio clásico respectivamente), evidenciando además que fenómenos sociales, culturales y políticos sí influyen en el desarrollo de un idioma, por lo que se trata de construcciones realistas a las que se puede recurrir como objeto de estudio. A través de esto se trasluce una crítica social por parte de los autores: el cómo una lengua también puede ser una herramienta de opresión, al ser utilizada por conquistadores para ejercer control sobre otros territorios incluso en contextos ficticios y, en paralelo a la realidad, el prestigio lingüístico entre una variante y otra.

Al ser lenguas construidas, inevitablemente cuentan con influencias de lenguas naturales, dada la imposibilidad de desarrollar un idioma complejo sin ninguna referencia externa. Mientras que Tolkien tomó buena parte de la fonética y la gramática de las lenguas anglosajonas para el sindarin, Peterson optó por tomar elementos del latín y del griego koiné para el valyrio que, pese a ser planteado de forma bastante completa dentro de la obra, en el apartado lingüístico resulta ser bastante limitado y se reduce a un vocabulario de sustantivos y nombres propios. El trabajo de Peterson para el valyrio fue de suma importancia, ya que permitió proporcionarle a la lengua la complejidad que permitió su estudio.

Aunque también se plantea en el estudio el fenómeno social de la discriminación lingüística dentro del trabajo literario, los ejemplos encontrados fueron pocos y de poca importancia como para representar un objeto de estudio, por lo que se optó por la omisión. Sin embargo, sí se llegó a un resultado satisfactorio respecto a si se puede recurrir a la lingüística para el estudio de textos fantásticos, siempre y cuando estos planteen sus propuestas de manera cercana a las lenguas naturales, como fue el caso del valyrio y del sindarin, que tanto en su contexto cultural dentro de las obras como en su gramática, tipología y morfología mostraron una complejidad comparable a la de las lenguas naturales; esto, gracias al trabajo de lingüistas como Tolkien y Peterson.

Referencias

- Duolingo (2022) Curso de Alto Valyrio para Hablantes de Inglés (versión 6.33.2) (Aplicación móvil). Duolingo.
- Gándara, L. (2019). Un análisis lingüístico de la lengua klingon (Star Trek). *Tonos Digital: Revista de Estudios Filológicos*, 37, 1-16. <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/2253/1079>
- Martin, G., R., R., (2017). *Tormenta de Espadas*. Plaza Janés.
- Martin, G., R., R. (2015). *Juego de Tronos*. Plaza Janés.
- Martin, G., R., R. García, E. M. y Antonsson, L. (2019). *El mundo de hielo y fuego*. Grijalbo.
- Tharoor, I. (13 mayo 2013). Tongues of Ice and Fire: Creating the languages in Game of Thrones. Many long hours — and a brutal competition — went into the creation of High Valyrian and Dothraki. *Time*. <https://entertainment.time.com/2013/05/03/tongues-of-ice-and-fire-creating-the-languages-of-game-of-thrones/>

Tolkien, J. y Tolkien, C. (2002). *El Silmarillion*. Minotauro.

Tolkien, J. (2002). *El Hobbit*. Minotauro.

Tolkien, J., Tolkien, C. (2018). *La caída de Gondolín*. Minotauro.