

# De 'El señor de los anillos' a 'Dune': cómo se crea una lengua

Jaime Rubio Hancock



Timothée Chalamet, en 'Dune: parte 2'.

Los fremen de la película *Dune* viven en el desierto, donde acogen a Paul Atreides, el protagonista de la saga, y hablan en chakobsa. En los libros de Frank Herbert, la lengua aparece en frases y palabras sueltas, pero para las películas dirigidas por Denis Villeneuve, [y sobre todo para la segunda](#), hacía falta algo más, así que los lingüistas Jessie y David J. Peterson crearon una lengua completa, con su vocabulario, morfología y gramática.

Como explican en videollamada, para un libro no siempre es necesario construir todo un idioma: “El autor puede controlar lo que el lector oye y ve”, explica David, y quizás le baste con recurrir a soluciones como “hablaron en su lengua”. Pero en una serie o en una película no es tan fácil usar técnicas similares porque el espectador ve lo que las cámaras muestran. Por eso a menudo no basta con alguna frase más o menos épica, como *vii minaaashaho vejii ho Chausij?* (¿de verdad piensas que es el elegido?). También hay que saber decir “buen café, amigo” ([oggori cheshii, e akshahii](#)), además de construir una estructura que ayude a crear frases y palabras nuevas si hacen falta.

Los Peterson partían de algunos términos incluidos en las novelas de Herbert, en una lengua con influencias del romaní, de las lenguas eslavas y con términos procedentes del árabe. Estos elementos les sirvieron como punto de partida, en un trabajo similar al que hizo David en solitario con el dothraki y el alto valyrio para la serie *Juego de tronos*, a partir del material que dejó George R. R. Martin en sus libros.

Aunque no se parta de cero, construir una lengua es una tarea que parece inabarcable. ¿Por dónde comenzamos? ¿Basta con inventar una lista de palabras? ¿Cómo se construye una gramática? ¿Cómo ha de sonar? Estos son algunos de los pasos que siguen los constructores de lenguas, los ideolingüistas (o, en inglés, *conlangers*, de *conlang*, *constructed language*):

**1. Los precursores.** Hay idiomas contruidos desde mucho antes de las sagas fantásticas y de ciencia ficción: hace unos nueve siglos, la religiosa y filósofa Hildegarda de Bingen inventó su *lingua ignota*. Esta lengua, como explica David J. Peterson en su libro [The Art of Language Invention](#) (El arte de inventar lenguas), era más bien una lista de palabras parecidas al latín y creadas con objetivos religiosos y estéticos, pero ya es una primera muestra de cómo los más de 7.000 idiomas que se hablan en el mundo se nos pueden quedar cortos.

Precisamente, algunos de los primeros constructores de lenguas querían poner algo de orden tras la caída de la torre de Babel. Como escribe Umberto Eco en [La búsqueda de la lengua perfecta](#), en los siglos XVII y XVIII hubo decenas de intentos de crear una lengua lógica universal que evitara las diferencias semánticas y que nos ayudara a llegar a conclusiones razonadas e indiscutibles. Sin embargo, el trabajo de pensadores como John Wilkins, Joachim Becher y Cave Beck no resolvieron ninguna gran disputa filosófica. Tampoco cuajaron los intentos filantrópicos de construir una lengua auxiliar internacional que ayudara a evitar los conflictos internacionales, como el volapük, construido en 1879 por el religioso alemán Johann Martin Schleyer, [y el esperanto](#), que creó en 1887 Ludwik Lejzer Zamenhof.

El primer escritor en usar una lengua construida casi del todo para sus obras fue el británico J. R. R. Tolkien. El autor de *El señor de los anillos*, publicado en 1954, trabajó durante décadas en un vocabulario y una gramática para lenguas élficas como el sindarin y el quenya.

**2. Lo primero: la cultura.** En su libro, Peterson destaca la importancia que daba Tolkien a la historia y a la cultura: las lenguas no son solo experimentos y juegos mentales (aunque también puedan serlo), sino que nacen en una sociedad y evolucionan con ella. Esta historia puede ser la nuestra, si queremos inventar, por ejemplo, otra lengua derivada del latín, pero también puede situarse en un mundo completamente diferente, como ocurre con las lenguas de *Juego de Tronos*. Podemos incluso construir lenguas de civilizaciones alienígenas, como hizo David J. Peterson para la serie *Defiance*, donde creó cinco idiomas para extraterrestres humanoides.

En el caso de *Dune*, Jessie y David J. Peterson tuvieron que distanciarse de algunas ideas de las novelas, al tener en cuenta lo que sabemos de cómo evoluciona el lenguaje: en los libros, muchas de las palabras del planeta Arrakis son idénticas a las que se usan actualmente en la Tierra, a pesar de que se supone que han pasado miles de años. “No es razonable que sean reconocibles”, explica David.

Algunos constructores de lenguas crean también mundos enteros, como el escritor estadounidense Mark Rosenfelder, que [es autor del verduriano](#), una lengua hablada por 55 millones de personas en el planeta Almea, donde transcurre su novela [In the Land of Babblers](#). En videollamada, Rosenfelder cuenta que cuando trabaja una lengua nueva, parte de una cultura muy detallada y tiene en cuenta la geografía, la economía, las costumbres y la historia de los hablantes.

**3. Hay que sentar las bases.** Jessie y David J. Peterson explican que ellos prefieren empezar con el sistema de sonidos y luego pasan a la morfología, la sintaxis y el resto de la gramática. Intentan ir de lo más básico a lo más complejo, para crecer desde cimientos sólidos.

Hay decenas de preguntas. ¿Qué consonantes y vocales necesitamos? ¿Hay casos como en el latín? ¿El orden de los elementos de la frase es fijo? ¿Cómo se indica el plural? ¿Cómo se conjugan los verbos? ¿Necesitamos un sistema de escritura diferente, [como en el chakobsa](#)? Incluso puede ser una lengua de signos. Para *Dune*, los Peterson también crearon el idioma de batalla de los Atréides, aunque en este caso se trata [más de un código que de una lengua](#).

Y construir palabras, la parte favorita de Jessie Peterson, no consiste solo en inventarse una lista de términos que suenen raro: “No se trata de decir, por ejemplo, que esta palabra significa ‘hoja’, sino de conocer la estructura de las palabras y aplicarla”. Es algo parecido a cómo en español no solo adoptamos palabras nuevas (tuit) sino que creamos derivados de forma natural (tuitear, tuitero, tuitazo).

Una pregunta que no tiene fácil respuesta es cuándo parar, cuándo podemos decir que la lengua “está terminada”. La respuesta suele ser cuando el ideolingüista (o el productor de la película) deciden que ya es suficiente. Que puede ser nunca: Rosenfelder sigue trabajando en su verduriano [casi 30 años después de que publicara esta lengua en su web](#) por primera vez.



Javier Bardem, que interpreta a uno de los fremen, y Timothée Chalamet, en una escena de la película.

**4. ¿Para qué estamos construyendo una lengua?** Solo unas pocas lenguas se crean para una obra de ficción. Aparte de las mencionadas se pueden añadir el na'vi de *Avatar*, creado por el lingüista Paul Frommer, y el klingon, construido por Marc Okrand para *Star Trek*. Esta es una de las lenguas más conocidas y populares, con traducciones de Shakespeare, diccionarios y obras originales, [además de cursos en apps de idiomas](#).

Rosenfelder explica que crear una lengua completa para una novela o una serie, propia o ajena, no siempre es necesario, aunque “puede añadir atractivo y realismo”. Pero hay miles de ideolingüistas que construyen lenguas solo por placer y sin pensar en que puedan terminar en una película o un libro, propio o ajeno. Comparten sus creaciones en foros, donde reciben comentarios de otros ideolingüistas para mejorar su trabajo, y a menudo se inician con la guía *online* de Rosenfelder, [publicada en su web en 1996](#) y luego ampliada [en varios libros](#).

Algunas de las lenguas favoritas de los Peterson son precisamente las inventadas por aficionados solo por placer. En su libro, David habla de una lengua inventada por Denis Moskowitz, [el rickchik](#), para una raza de pulpos extraterrestres inteligentes que se comunican con sus siete tentáculos. Rosenfelder añade el ejemplo del fith, creada por Jeffrey Henning y con [una estructura similar a la de algunos lenguajes de programación](#). Como explica Jessie Peterson, “cuando alguien construye una lengua puede expresar creatividad en todo el proceso”. En su opinión, se trata de “la forma definitiva de jugar con el lenguaje”.

## [Babelia](#)

Las novedades literarias analizadas por los mejores críticos en nuestro boletín semanal

[RECÍBELO](#)